

Experiencias tecnológicas Antioquia vestida

**Desarrollo de la estrategia
transmedia para las
experiencias tecnológicas
y museográficas en
el proyecto «Vestuario,
patrimonio y comunidad»**

Autores: Francisco Fernando Gallego Escobar, Luis Guillermo Muñoz Marín, Rocío Torres Novoa, Felipe González Restrepo, Fausto A. Zuleta Montoya, Margarita María Baena Restrepo, María Margarita Del Pilar Baquero Álvarez, Victoria Eugenia Restrepo Zuluaga, Jairo Mauricio Velásquez Posada.



**Fondo
Editorial**

Colección ✦ Investigación

Experiencias tecnológicas Antioquia vestida

Autores: Francisco Fernando Gallego Escobar, Luis Guillermo Muñoz Marín, Rocío Torres Novoa, Felipe González Restrepo, Fausto A. Zuleta Montoya, Margarita María Baena Restrepo, María Margarita Del Pilar Baquero Álvarez, Victoria Eugenia Restrepo Zuluaga, Jairo Mauricio Velásquez Posada



746.92 E96 Experiencias tecnológicas Antioquia vestida : desarrollo de la estrategia transmedia para las experiencias tecnológicas y museográficas en el proyecto «Vestuario, patrimonio y comunidad» / Francisco Fernando Gallego Escobar...[y otros]

Medellín : IUPB. Fondo Editorial Pascual Bravo, 2025
182 p. : il. . -- (Colección Investigación)

ISBN 978-628-97323-2-0

1. Apropiación cultural - Antioquia (Colombia) 2. Pluralismo cultural 3. Antioqueños - Identidad cultural 4. Prendas de vestir - Antioquia (Colombia) 5. Multiculturalismo

I. Luis Guillermo Muñoz Marín II. Rocío Torres Novoa.
III. Felipe González Restrepo IV. Fausto A. Zuleta Montoya
V. Margarita María Baena Restrepo VI. María Margarita del Pilar Baquero Álvarez VII. Victoria Eugenia Restrepo Zuluaga VIII. Jairo Mauricio Velásquez Posada

Catalogación en la Publicación Biblioteca en Ciencia y Tecnología

Experiencias tecnológicas Antioquia vestida

Desarrollo de la estrategia transmedia para las experiencias tecnológicas y museográficas en el proyecto «Vestuario, patrimonio y comunidad»

Colección Investigación
Institución Universitaria Pascual Bravo

Primera edición: noviembre de 2025
ISBN: 978-628-97323-2-0

Autores

Francisco Fernando Gallego Escobar
Luis Guillermo Muñoz Marín
Rocío Torres Novoa
Felipe González Restrepo
Fausto A. Zuleta Montoya
Margarita María Baena Restrepo
María Margarita Del Pilar Baquero Álvarez
Victoria Eugenia Restrepo Zuluaga
Jairo Mauricio Velásquez Posada.

Estudiantes participantes en el proyecto: Semillero Ovní Institución Universitaria Pascual Bravo: Manuela Ríos Molina, Carolina Nieto Maldonado, Melisa Meneses Misas, Luz Omaira Urbano Viveros, Lady Johanna González Cardona, Vanessa Orozco Hernández, Steven Buelvas Gil, Sara Sofía Posada Cano.

Semillero Lila Institución Universitaria Pascual Bravo: Julieth Andrea Gómez Hernández, Alisson Díaz Restrepo, Yojan Andrés Gutiérrez Valencia, Jader Andrés Correa Henao, Juan Pablo Rodríguez Londoño.

Coordinación editorial: Johana Martínez Ramírez
Corrección de textos: María Edilia Montoya Loaiza
Diseño de colección: Evelyn Giraldo Urrea
Diagramación: Leonardo Sánchez Perea

Editado en Medellín, Colombia
Fondo Editorial Pascual Bravo
Institución Universitaria Pascual Bravo
Calle 73 No. 73A – 226 – Tel. (604) 4480520
fondoeditorial@pascualbravo.edu.co
www.pascualbravo.edu.co
Medellín – Colombia

Las ideas expresadas en la obra aquí contenida son manifestaciones del pensamiento individual de sus autores; en esa medida, no representan el pensamiento de la Institución Universitaria Pascual Bravo, siendo ellos los únicos responsables por los eventuales daños o perjuicios que pudieran causar con lo expresado o por la vulneración de los derechos de autor de terceros en los que hubiesen podido incurrir en su creación.

Está prohibido todo uso de la obra que atente contra los derechos de autor y el acceso abierto. Esta obra está protegida a través de la licencia Creative Commons: Reconocimiento-No comercial 4.0 Internacional.





Contenido

Prólogo. Un viaje a través de la creación: diseño, experiencia tecnológica y apropiación cultural	5
Fausto A. Zuleta Montoya	
Presentación	12
SECCIÓN 1. Antecedentes teóricos de las experiencias tecnológicas	15
Capítulo 1. Apropiación cultural	16
Capítulo 2. Tecnología para la exhibición cultural	31
Capítulo 3. La narrativa transmedia	52
SECCIÓN 2. Indagaciones y experimentos para las experiencias tecnológicas	66
Capítulo 4. Definición de atributos emocionales y de marca para los procesos de diseño y comunicación de las experiencias tecnológicas	67
Capítulo 5. Diseño de la estrategia de narrativa transmedia	77
Capítulo 6. Indagación de plataformas digitales de libre acceso para la museografía digital y la divulgación de contenidos culturales	87
SECCIÓN 3. Desarrollos de experiencias museográficas	101
Capítulo 7. Diseño de una experiencia museográfica en realidad virtual	102
Capítulo 8. Guion museográfico de la exposición presencial Ethos Vestimentarios de Antioquia	147
Capítulo 9. Investigación+Creación, un punto de partida para la museografía como estrategia de apropiación del conocimiento	168
Referencias bibliográficas	176



Prólogo

Un viaje a través de la creación: diseño, experiencia tecnológica y apropiación cultural

Con gran entusiasmo presento este libro, una obra que invita a un viaje fascinante a través del universo creativo que se extiende entre el diseño, la interacción que permea las experiencias tecnológicas digitales y la apropiación cultural de investigaciones asociadas a la creación humana. A lo largo de sus páginas, se exploran los diversos caminos que convergen en este espacio dinámico, donde la cultura se transforma en materia tangible y la interacción cobra vida en un proyecto de investigación que fue propositivo, dinámico y con grandes resultados, dentro de la invitación InvestigARTE 1.0 financiada por el Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación (en adelante, MinCiencias); Diseño, Vestuario y Comunidad; Inventario de productos vestimentarios tradicionales en Antioquia. Como parte del equipo que realizó el trabajo, y con una profunda admiración por mis compañeros, he tenido el privilegio de acompañar la elaboración de este libro desde sus inicios. Por esto y por muchas cosas más, he sido testigo del meticuloso trabajo de investigación y la apasionada entrega de los autores/as de este libro, quienes han volcado su conocimiento y experiencia en cada capítulo.

En un inicio podremos observar, en la intersección entre el arte, la cultura y la tecnología, cómo se tejen los hilos de cuatro disciplinas fundamentales: el diseño, la ingeniería, el patrimonio y la museografía. Es allí donde se origina la necesidad de comprender qué es la apropiación cultural, por cuanto desde el conocimiento y la expresión humana, la apropiación cultural emerge como un tema de creciente relevancia y complejidad. Este capítulo nos sumerge en las profundidades de esta discusión, en la que se exploran las diversas facetas de un fenómeno que ha sido tanto celebrado como cuestionado en la sociedad contemporánea. De ahí que sea válido asumir la apropiación del conocimiento como un motor de innovación y evolución, que impulsa el intercambio de ideas y la creación de nuevas formas de expresión. Sin embargo, en un mundo cada vez más interconectado, los límites entre la inspiración y la apropiación



se tornan borrosos, dando lugar a debates éticos y estéticos que desafían nuestras percepciones y valores fundamentales. También nos adentramos en el corazón de la cultura, un tejido complejo de costumbres, creencias y expresiones compartidas que definen la identidad colectiva de una sociedad, al tiempo que nos enfrentamos a la realidad de que la cultura es fluida y maleable, moldeada por el intercambio constante entre diferentes grupos y comunidades.

La intersección entre la cultura y la apropiación nos lleva a reflexionar sobre las complejidades de la identidad y la pertenencia, así como sobre las inequidades de poder que subyacen a muchos actos de apropiación cultural. Nos enfrentamos al desafío de reconciliar la diversidad cultural con el respeto y la sensibilidad hacia las comunidades de origen, reconociendo, al mismo tiempo, la capacidad del arte y la expresión para trascender las fronteras y conectar a la humanidad en su conjunto.

Es grato observar cómo a través de una exploración detallada de los conceptos, los alcances, las personas y los contextos, este capítulo invita a cuestionar nuestras suposiciones y prejuicios en torno a lo que constituye la apropiación cultural; nos desafía a considerar el impacto de nuestras acciones y decisiones en un mundo cada vez más interconectado, donde la diversidad cultural es tanto una fuente de riqueza como un campo minado de tensiones y conflictos, para que, en última instancia, se comprendan y se compilen muchos datos que, para las distintas disciplinas que convergen aquí, se puedan adoptar posturas reflexivas y críticas hacia la apropiación cultural, reconociendo su complejidad y su potencial para inspirar tanto la innovación como la injusticia.

Ya en el segundo capítulo, el ingresar en el mundo de las exposiciones culturales es adentrarse en un viaje que abarca siglos de innovación y descubrimiento. Aquí vamos tejiendo comienzos y soportes con los resultados que vienen al final del libro. En este capítulo, exploramos el camino que han recorrido los centros de ciencia desde sus precarios comienzos hasta convertirse en los innovadores espacios interactivos que conocemos hoy en día. Desde los albores del siglo XX, los centros científicos de Estados Unidos y Europa han desempeñado un papel crucial en la transformación de la experiencia museística. Para los latinoamericanos, en cambio, nuestras propias formas de conservar son tema de estudio, más allá de lo económico o político. Inicialmente, cualquier institución adoptó un enfoque tradicional, incorporando exhibiciones estáticas que destacaban los logros científicos y tecnológicos de los temas a honrar. Con el paso del tiempo

surgieron nuevas ideas que desafiaron los paradigmas existentes y abrieron la puerta a una era de interactividad y participación sin precedentes.

El nacimiento del Exploratorium en California, en 1969, marcó un hito crucial. Con su enfoque revolucionario en la experimentación práctica y la participación, este espacio abrió nuevos horizontes en el campo de la divulgación científica, inspirando la creación de una nueva generación de centros de ciencia en todo el mundo. Más allá de esto, el trabajo también revisa el cómo a lo largo de las décadas siguientes, los centros de ciencia continuaron evolucionando, adoptando nuevas tecnologías y enfoques pedagógicos para mejorar la experiencia del visitante, lo cual pasó por todo el globo terráqueo. Y lo podemos entender desde la introducción de exposiciones controladas por computadora, hasta la creación de entornos virtuales inmersivos, otorgando a estos espacios pasos pioneros en la integración de la tecnología en la educación y el entretenimiento.

Ahora bien, más allá de su impacto en el ámbito educativo, también conversamos con las exhibiciones, su tecnología, lo interactivo, el cómo se aprende en ello, el cómo se diseña y todo lo que enriquece la vida humana desde una experiencia. Asimismo, se revisan lo que han desempeñado dentro de la promoción de la comprensión pública de la ciencia y la tecnología, a través de exposiciones interactivas y programas educativos innovadores, para concientizarnos en el despertar del interés de niños y adultos por igual, inspirando a las futuras generaciones de científicos, ingenieros y exploradores.

Ya para el tercer momento, abocamos las narrativas transmedia y cómo representan un fenómeno *contemporáneo* de suma relevancia en la era digital; su comprensión es fundamental para entender la evolución de la comunicación y el impacto cultural en el siglo XXI y, de seguro, en varios siglos posteriores. En esta parte, exploramos en profundidad el concepto y la importancia de todo lo relacionado con estas dinámicas, desde sus raíces en la narrativa tradicional hasta su influencia en la sociedad moderna. Revisaremos el término *transmedia* y cómo describen una nueva forma de contar historias que trasciende los límites de los medios convencionales. En esta era de interconexión digital, las narrativas se han convertido en una poderosa herramienta para la construcción de mundos ficticios que se extienden a través de múltiples plataformas y medios de comunicación. Nos encontraremos con trasfondos de este fenómeno; así mismo, veremos cómo los fundamentos de la narración humana, arraigados en la necesidad de compartir experiencias, transmitir conocimiento y construir identidades

culturales son la base de todo lo que museográficamente percibimos en ciertos ambientes desarrollados para contar un «algo».

Pasearemos dentro de las historias y sus límites, como también sobre la unidad fundamental a través de la cual los seres humanos comunican su visión del mundo y exploran su propia existencia. Viajaremos con la era digital y, desde las nuevas formas narrativas, comprenderemos un nuevo paradigma, donde la participación del público y la interacción con múltiples plataformas definen la experiencia narrativa. A través de ejemplos que nos sorprenderán, podremos apreciar cómo las narrativas transmedia permiten a los espectadores sumergirse en universos ficticios complejos y participar en la construcción de sus propias historias.

Para los capítulos siguientes, nos adentramos en revisiones puntuales de los ejercicios que determinaron los logros finales del proyecto de investigación, los cuales despliegan el relato apasionante de un proyecto que se sumerge en las raíces culturales de Antioquia, Colombia, con la mirada puesta en el futuro de su conservación. Es de aclarar que este no es solo un ejercicio académico, sino una especie de comunidad misma o ente social que busca preservar, comunicar y revitalizar el rico patrimonio artesanal de la región, utilizando las herramientas más innovadoras del siglo XXI.

Desde la primera línea del cuarto apartado, nos sumergimos en la profunda conexión entre las comunidades antioqueñas y sus tradiciones, explorando cómo el entorno geográfico, las materias primas y los procesos comunitarios moldean el saber artesanal. Nos enfrentamos a la urgencia de transmitir estos conocimientos a las generaciones futuras, reconociendo que cada técnica ancestral es un tesoro perdido si no se preserva. Posteriormente, comprenderemos los aspectos estratégicos de la experiencia creada, pero no como algo impuesto y no pensado, sino desde un todo en su narrativa, creación y disposición.

Este proyecto es un testimonio del poder transformador de la colaboración interdisciplinaria. Evidenciaremos cómo docentes, estudiantes, investigadores y comunidades se unen para explorar nuevas formas de vincular la artesanía tradicional con las tecnologías de la información y la comunicación. Se podrá observar cómo se traza un camino hacia la narrativa transmedia, donde la marca se convierte en el faro que guía la creación de mundos narrativos, fusionando lo tradicional con lo contemporáneo, lo cual podrá verse en el sexto capítulo. Allí se vislumbran, con imágenes, *renders*, textos, explicaciones, dudas, cuestionamientos, aprendizajes, demostraciones y evidencias, las cuales se concretan de forma maravillosa

en una serie de productos únicos, dignos de estar en cualquier parte del mundo para ser mostrados.

Veremos cómo los resultados de talleres creativos revelan los atributos emocionales y narrativos que impulsan este proyecto. Desde la esencia misma de la iniciativa, hasta la descripción racional y emocional del equipo detrás de ella, cada palabra es un testimonio del compromiso con la preservación del patrimonio y la conexión emocional con la tierra y sus tradiciones.

Del apartado siete en adelante, se origina una aventura de exploración relacionada con el camino ya realizado, para la preservación cultural y la comunicación digital de lo que fueron diseños artesanales del territorio, con lo cual el proyecto se presenta y emerge como un faro de innovación y colaboración. Sumergiéndonos nuevamente en la rica tradición artesanal de Antioquia, Colombia, estos capítulos nos invitan a explorar las posibilidades infinitas de conectar el conocimiento ancestral con las herramientas más vanguardistas de nuestro tiempo, lo que termina siendo un caso de éxito rotundo, dentro de las inmediaciones de la memoria, sus gentes y saberes. Vale recordar que el desafío es monumental, ya que plantea cómo preservar, comunicar y reinterpretar la experiencia artesanal a través del prisma de las tecnologías digitales. En esta búsqueda, el equipo de investigación se introduce en la exploración de plataformas de libre acceso, buscando aquellas que puedan ser vehículos eficaces para la difusión de los procesos creativos y la gestión de artefactos vestimentarios. Mediante la explicación de herramientas como People Art Factory, Emaze y Thinglink, se despliega un mapa de posibilidades que abarcan desde la simulación tridimensional hasta la creación de recorridos virtuales inmersivos. Cada plataforma ofrece ventajas y limitaciones que desafían al equipo a encontrar el equilibrio perfecto entre funcionalidad y expresividad artística.

En el octavo episodio, sumergidos en el vibrante mundo de la preservación del patrimonio cultural, nos aproximamos en el fascinante reino del *podcasting*. En este episodio, el proyecto nos lleva en un viaje hacia la creación de experiencias sonoras que no solo divulgan, sino que también enriquecen el tejido cultural del departamento de Antioquia.

Es de aclarar que las herramientas usadas, analizadas y exploradas, emergen como un instrumento poderoso, una vía de comunicación directa con las comunidades interesadas en la conservación de los artefactos vestimentarios y las tradiciones ancestrales. Tanto con las virtualidades visuales, como con las auditivas, se buscó que las experiencias fueran

envolventes y pudieran participar hasta documentales informativos. Cada episodio se convierte en un universo sonoro que representa y celebra la riqueza cultural de lo que se quiere preservar.

Sobre lo que podremos encontrar en los últimos pasos, dados en este libro, los hallazgos revelan que la mayoría de las maneras, productos y resultados obtenidos dentro de la investigación, ofrecen una experiencia intuitiva, pero compleja, que otorga a cada participante de estas experiencias una gran validez como docente e investigador/a, pero también como diseñador/a y director/a de proyectos. Sin embargo, lo más destacado son los valiosos *insights* que aún emergen de las exposiciones virtuales y físicas que se hicieron, un ejemplo a seguir, construir y divulgar por varias instancias académicas, gubernamentales o colectivas que quieran conservar de esta forma lo valioso de su quehacer. Dentro de unas últimas instancias, este libro, sus textos, sus ejemplos verídicos son descubrimientos por exaltar, ya que nos recuerdan que el auténtico valor de un producto de investigación no reside solo en la calidad técnica, sino, también, en su capacidad para inspirar y conectar a través de historias que trascienden el tiempo y el espacio. Es en este espíritu de narración e inspiración donde encontramos la esencia misma de la misión de este proyecto: preservar, celebrar y compartir la riqueza cultural de un territorio a través del poder del diseño.

Por último, y para ir concluyendo este prólogo, es válido asumir cada uno de los capítulos como viajes y resultados alcanzados sobre testimonios de personas, grupos, colectivos, comunidades y culturas enmarcados en un proceso de investigación riguroso y creativo. Aliento para considerarlo no solo desde la sensación de tridimensionalidad digital o física, sino también desde lo que no se cuenta allí, es decir, la memoria misma de una investigación difícil, compleja, caótica, extraña, diversa y auténtica, la cual dejó sinsabores y grandes éxitos que, sin lugar a duda, deja un precedente en las personas y entidades que participaron en ella.

Animo, al cerrar estas páginas, a que el lector pueda comprender y ser un emisario que cuente el cómo un proyecto de investigación, desde lo creativo, es algo que trasciende las fronteras de la academia, muy por encima de los avances tradicionales y corrientes de los que estamos allí. Le pido, como un llamado o una invitación, a la acción, a sumergirse en la riqueza cultural de Antioquia y a participar en la creación de un futuro donde el pasado se entrelaza armoniosamente con el presente, para que le imprima valor a lo que pueda tener también alrededor de usted, y que

pueda ver en toda artesanía, diseño, manifestación artística material o inmaterial, algo dignificante, importante y humano.

Espero que este libro, que se destina para la academia, inspire a otros a emprender su propio viaje hacia la preservación y revitalización de las tradiciones culturales, utilizando la tecnología como aliada en la búsqueda de un legado perdurable para las generaciones venideras.

Finalmente, que este libro le sirva (como a mí) para aprender, idear y proyectar posibilidades; le sirva para imaginar y construir. Que el diseño, las experiencias tecnológicas y la intención necesaria para la apropiación cultural de las investigaciones, se unan de forma armoniosa para enriquecer nuestras vidas, nuestras disciplinas y trascender, así, las fronteras que nos separan.

Fausto A. Zuleta Montoya

Docente en la Institución Universitaria ITM, Facultad de Artes y Humanidades, Departamento de Diseño. Diseñador Industrial, Especialista en Diseño Estratégico, Especialista en Ergonomía, Magister en Ingeniería de Diseño, Doctor en Bioingeniería.



Presentación

Encontrar cómo manifestarnos y proyectarnos, ha sido una constante necesidad del ser animal humano, comparando, creando, proponiendo, materializando y desechando. Si queremos aprender, transformar o construir, pasamos por varias instancias individuales o colectivas, sin que la vida se detenga y sin que, en muchos casos, nuestros pasos se perpetúen. Como ejemplo, podríamos pensar en el mirar y el observar para, al unísono, cultivarnos en un mundo cada vez más diverso, complejo y conectado, premisa que posibilita y favorece que lo tecnológico sea un medio para compartir conocimiento, experiencias y desarrollo. Pero, cuidado, lo tecnológico no siempre es tal cual lo reconocemos; podría significar solamente la herramienta que lo posibilita.

Posterior a esa primera búsqueda, es decir, llegar a ser, debemos realizar un entretejido de lo que se ha tenido, se tiene y, posiblemente, servirá para lo que se tendrá, consecuencia de un acuerdo entre quienes lo realizan, teniendo en cuenta las personas, grupos y comunidades involucradas, que también están participando. Pero, nada que perder cuando se logra el uso de aquello que comprendimos, construimos o desarrollamos en algo que sirve para ver, hacer cosas, oír, tocar, sentir; una y todas, o solamente dos o tres. La cuestión es la necesidad de guardar tesoros, vivencias, experiencias, conexiones y muchas otras cosas más que el sentir no deja explicitar. Cuando algo así pasa y, por distintos motivos, se transfiere, las creaciones persiguen lo que el animal no logra: una perpetuidad mayor que la de su creador.

Entonces, allí hay algo, y esos relatos, historias, bailes, ritos, objetos y demás, que se han hecho, terminan siendo un algo que importa para una persona, un grupo o una comunidad, porque perderlo es perderse, no identificarse, no haber aprendido, no haberse transformado; no logró construir. Las etapas de cada hecho histórico, materializado o no, deja entrever lo que una sociedad es, ha sido y, posiblemente, será. No hablamos de productos, comercio, economía. Hablamos de personas, herencias y conservación que, a la larga, han sido mucho más potentes que los hechos mundanos que hacen de la vida de hoy algo diverso, complejo y conectado. Todo puede ser usado para bien o para mal, pero, significativamente, las ideas de conservar y resguardar nuestros hechos, hace que pensemos en

el cómo, de qué manera, para qué y un sinnúmero de cuestionamientos asociados; sin embargo, lo que encontramos al día de hoy, sirve para este propósito y es más que positivo.

Por lo anterior, aquí encontraremos soporte para la conservación, desde las historias, sus protagonistas y las formas de mostrarlas, señalarlas, evidenciarlas o simplemente renombrarlas con un proyecto académico que se convierte en memoria tecnológica física o virtual de lo que al día de hoy pasa en un territorio, como herramienta para una Antioquia vestida.

Este libro aparece como una narrativa de Investigación+Creación, acerca de las experiencias tecnológicas de un proyecto que busca establecer un reconocimiento a uno de los primeros planes avalados en las convocatorias de InvestigARTE, del Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación (MinCiencias); las cuales tuvieron inicio en el 2019, como resultado de una cadena de eventos provenientes de años atrás y afortunados para el diseño y sus colaboradores, respaldados por asociaciones, colectivos y grupos de toda Colombia. Desde sus orígenes hasta la actualidad, la integración de la investigación con la creatividad ha marcado precedentes dentro del territorio nacional, originando espacios para el reconocimiento de actores y sus muestras; objetos, productos o evidencias de generación de conocimiento, que no podían ser desestimadas bajo modelos actuales.

De allí la pertinencia de una investigación relacionada con el patrimonio, sus brechas, sus conceptualizaciones, todo con el ánimo de reconocer los rastros vivos y atemporales de nuestras sociedades y culturas, buscando construir una relatoría de esa Antioquia vestida, para dejar precedentes de sus actores, momentos y representaciones; así mismo, desarrollar experiencias narrativas conceptuales, museográficas, educativas, pedagógicas, transmediales o, simplemente, personales, a partir de objetos que hoy en día se materializan dentro de lo que es un territorio específico y extenso, delimitado por fronteras y convenciones modernas —cabe aclarar, ficticias o confusas para individuos que habitan la zona y que realizan dichas obras—; igualmente, establece posibilidades integradoras de sus haceres, creencias, vivencias de su lugar en un mundo que da cuenta de sus dotes, creatividades y maneras de verse, construirse, diferenciarse.

¿Qué sería de este territorio sin ellas y ellos? Más allá de pensar en una manera de interrumpir la historia, porque no hubiese habido telas para protegerse, para proteger la mula o el burro, para el frío, para la anécdota o el baile. Tampoco las calcetas o bolsos con los que se ayudaron para subir montes y contemplar, también para comerciar o cambiar,



permitirían la identificación de lo que el territorio es o propone. Entonces, el hecho de que contemos con maneras de cuidar y no dejar desaparecer, podrá constatar su existencia y legado, su materialidad y significado, su ubicación y realidad, bajo instrumentos que conectan y cierran brechas: las herramientas digitales.

No se puede entender este libro sin los trabajos realizados durante los dos años de investigación, sin los momentos de encierro bajo pandemia, sin los estreses de la vida docente haciendo una y mil cosas a la vez; momentos en los que han pasado una serie de eventos de carácter social, político, económico, cultural, para nada ajenos a nuestras realidades individuales y colectivas, ya que significan más que ver el resultado de conservar esos diseños, objetos, artefactos. También significan quienes los hacen, cómo los hacen, de qué manera, y establecer, así, cuáles son los procesos técnicos y creativos de cada uno de ellos, para indicar el patrimonio material o inmaterial que se ha realizado o conservado.

Todo deja un gran alivio, en razón a que para cada uno de los integrantes del proyecto el reconocer los saberes artesanales y tradicionales del quehacer de las comunidades del departamento antioqueño, refiriéndose exclusivamente a productos que tienen que ver con el cuerpo y sus artefactos, vestimentarios al día de hoy, manifiesta el logro del deber cumplido. Esperamos que lo aprecien.



SECCIÓN 1

Antecedentes teóricos de las experiencias tecnológicas



Capítulo 1

Apropiación cultural

La apropiación del conocimiento no es un fenómeno nuevo. En el sentido más amplio, puede decirse que es un aspecto necesario de la adaptación y evolución de las sociedades humanas pasadas y presentes. Es decir, pocas expresiones culturales, sean tecnológicas o tradicionales, surgen espontáneamente sin influencia alguna; por el contrario, provienen de la interacción y reinterpretación de conocimientos, ideas y experiencias previas. Este juego transcultural «subraya» la complejidad y la ambigüedad moral de los tipos de préstamo e imitación que se resumen en términos como apropiación cultural.

Sin embargo, muchos actos de apropiación cultural son moralmente indefendibles; baste decir que, incluso, algunos de ellos han resultado en obras de arte de gran valor estético. La controversia radica en analizar los argumentos que sustentan o cuestionan estas prácticas, así como los criterios utilizados para su evaluación. Existe una gran cantidad de literatura sobre la apropiación cultural, con debates centrados, casi en su totalidad, en especialistas en derecho, antropología, curaduría general, arqueología y artes liberales.

Las espinosas y apremiantes cuestiones estéticas y morales, derivadas de la apropiación cultural, no pueden desligarse de la contribución de los diseñadores como mediadores de la cultura y su desarrollo, más que del avance en el abordaje de las cuestiones éticas y estéticas derivadas de la apropiación de productos artísticos. Por lo dicho, es necesario comprender mejor el concepto de apropiación cultural.

Cultura y apropiación

Es importante empezar por entender la palabra *cultura*. Cabe indicar que es difícil definirla con rigor en las ciencias sociales. Aun, habiendo muchas interpretaciones diferentes de la cultura, esta se refiere a las costumbres, creencias, idiomas, artes, conocimientos e identidades colectivas formadas por una raza o una nación, ambas vistas como grupo social.



La definición de conceptos culturales no facilita la tarea de definir e identificar una cultura en particular. Al hacerlo, de modo inherente crea una separación entre las categorías pronominales *nosotros* y *ellos* que, claramente, muestran dos grupos excluyentes. Para identificar una cultura, es necesario que haya un grupo interno y un grupo externo, definidos por límites (Matthes, 2019). De hecho, los límites utilizados para identificar una cultura son fluidos y ambiguos.

Si bien es cierto que los bienes culturales son compartidos y con valores comunes, las interpretaciones que hacen de ellos, tanto los de adentro como los de afuera, difieren enormemente (Arya, 2021). Esto dificulta la identificación clara de la apropiación cultural, si el significado, la fuente o el valor del bien cultural, del cual se apropia, son controvertidos, como ocurre con la mayoría de los bienes culturales.

La cultura es maleable y se produce y reproduce, constantemente. El cambio cultural llega con las nuevas generaciones, los entornos cambiantes, los avances tecnológicos, los cambios políticos y las relaciones con otros grupos (Stearns, 2019). Ahora bien, la naturaleza amorfa de la cultura se aplica también a la afiliación, lo que hace fundamental considerar la interseccionalidad y la política de identidades.

La *interseccionalidad* se refiere a las complejas identidades sociales entrelazadas que un individuo puede tener en categorías sociales como la raza, el género, la sexualidad, la capacidad física y mental, que ‘determinan’ ventajas y desventajas sociales y políticas. La política de identidad se refiere al uso de la identidad y los símbolos para sugerir o asumir ideologías políticas. Las personas intentan, entonces, elaborar representaciones de sí mismas para reflejar su identidad ideal y «auténtica», lo que puede implicar el rechazo o la adopción de ciertos grupos culturales, costumbres y normas (Johnson, 2007.)

De manera, pues, que las obras de arte o de artesanía son solo una manifestación dentro de una amplia gama de elementos que podrían ser objeto de apropiación cultural. Los restos humanos, los hallazgos arqueológicos, los datos antropológicos, el conocimiento científico, el material genético, las creencias religiosas, y una variedad de elementos, han sido objeto de apropiación cultural; por tanto, la apropiación tenderá a ser moralmente sospechosa cuando se produzca en el contexto de desigualdad de poder provocada por la apropiación de la cultura. Si bien es cierto que se comparten los orígenes culturales y los valores, las interpretaciones de los de adentro y los de afuera difieren mucho (Arya, 2021);



de allí que sea complejo definir la apropiación cultural sin ambigüedades si el significado, el origen o el valor de los bienes culturales confiscados están en disputa.

Los antropólogos plantean que todas las culturas conocidas tienen una percepción de las cosas de valor, en términos de sus cualidades estéticas; pero, existe cierto debate en torno a si el concepto de arte es o no universal. Cuando hablamos de artes u oficios, hacemos referencia al concepto occidental moderno. Central a este punto de vista, es la idea de que los miembros de una clase de artefactos, es decir, obras de arte o artesanía, tienen el mismo valor que los objetos y técnicas de naturaleza estética. Para juzgar un acto de apropiación cultural se debe tener en cuenta cómo se ve en el contexto cultural original, una obra de arte, un oficio o una técnica.

Cuando se habla de apropiación de artes y oficios, se distinguen dos tipos de actividades: la primera es la apropiación de contenido artístico por parte de individuos, es decir, artistas que se consideran comprometidos en la producción de obras (o representaciones) de valor, verbigracia, objetos estéticos. Directamente, el contenido artístico puede incluir objetos completos o elementos artísticos que evocan patrones, características, temas musicales, motivos, temáticas, géneros y elementos; en sí mismos no son obras de arte, en cambio, sí pueden describirse como componentes básicos para obras de arte. El segundo tipo de actividad involucra individuos que se apropian de elementos considerados obras de arte, arte material y muchas exhibiciones, esto es, objetos de valor como creaciones estéticas.

Los artistas y coleccionistas pueden articular un elemento que no se considera arte en su cultura original. Al evaluar las adquisiciones de artistas y curadores, marchantes de arte y críticos especializados, especialmente cuando se realiza un juicio moral, es fundamental considerar que muchas veces priorizan el valor comercial sobre el valor estético de su cultura de origen. En algunos casos, los artistas toman referencias de otras culturas como eje central de su obra. Prefieren incorporar patrones, narrativas, historias y otros elementos visuales y simbólicos en sus creaciones. Por otro lado, los coleccionistas y expositores suelen tratar la totalidad de una obra de arte como propiedad privada, sin considerar su significado cultural original. Estas prácticas representan distintas formas de apropiación y reinterpretación dentro del mercado del arte.



Tipos de apropiación cultural

La apropiación cultural es un término muy amplio; es una plétora de interpretaciones y connotaciones. *Apropiación* significa tomar y hacer propio; en su forma más simple, es exactamente lo que parece: usar, adquirir o tomar prestados elementos de otra cultura. Se argumenta en contra del uso del término *préstamo*, cuando se habla de apropiación, ya que implica falsamente la restitución de bienes culturales. Nótese, entonces, que desde siempre se presenta tensión en su definición y en cómo se interpreta el comportamiento en sí.

Desde la perspectiva de la propiedad cultural, es crucial reconocer la intersección y superposición de culturas e identidades personales, lo que da lugar al intercambio cultural. En la era de la globalización y el Internet, es fundamental diferenciar entre *apropiación cultural* e *influencia cultural*. Mientras que ambas pertenecen al mismo ámbito de interacción, la influencia cultural ocurre cuando la transmisión de elementos se da de manera orgánica y respeta la integridad tanto del individuo que la recibe como de la cultura de origen.

Para comprender mejor los matices de la apropiación cultural, es necesario examinar sus principales tipos. Existen cuatro grandes categorías:

- **Dominación cultural:** se refiere a la imposición de elementos de una cultura dominante sobre una cultura subordinada, lo que generalmente resulta en la asimilación cultural.
- **Explotación cultural:** ocurre cuando una cultura dominante se apropia de bienes culturales de una cultura subordinada sin permiso, reconocimiento ni compensación. En estos casos, los símbolos y elementos culturales son descontextualizados y comercializados.
- **Intercambio cultural:** involucra el intercambio mutuo de elementos culturales entre grupos sin una relación de poder desigual evidente. No obstante, debido a las desigualdades históricas, los ejemplos de intercambio «puro» son difíciles de identificar.
- **Trasculturalidad:** se da cuando elementos de distintas culturas se combinan y superponen, generando nuevas expresiones culturales. Más que un producto final, es un proceso continuo de fusión y reinterpretación.



Estos tipos de apropiación pueden manifestarse de tres maneras:

- **Apropiación de objeto:** cuando un bien tangible de una cultura pasa a ser propiedad de otra.
- **Apropiación de contenido:** consiste en la reproducción o reinterpretación de una obra de arte intangible, inspirada en una cultura ajena.
- **Apropiación de sujeto:** se refiere a la representación de personas o comunidades de una cultura distinta por parte de individuos ajenos a ella, sin el contexto adecuado o con distorsiones.

Claramente, la apropiación cultural puede asumir muchas formas; por ejemplo, puede haber apropiaciones de la estética. Finalmente, la apropiación cultural vernácula/lingüística, a menudo se observa al adaptarse a diferentes modos de expresión, jerga o entrega (Persadie, 2019).

Para analizar la apropiación cultural, es fundamental considerar el papel de la identidad, la pertenencia a un grupo y los límites que definen una cultura. Las prácticas que se catalogan como actos de apropiación cultural son diversas y pueden generar tensiones dependiendo del contexto en cual ocurran. Comprender la complejidad de este fenómeno, implica reconocer sus diferentes formas y las objeciones éticas que conlleva.

Toda apropiación implica adquisición, pero el tipo de cosas que se pueden adquirir, aunque nos limitemos al arte, son variadas. Al menos cinco actividades han sido clasificadas como actos de apropiación cultural. Las obras de arte tangibles son la primera categoría. La apropiación de dichos artículos ocurre como apropiación de objetos y esta última ocurre cuando la propiedad de una obra de arte tangible se transfiere de un miembro de una cultura a un miembro de otra. El segundo tipo de elemento que puede ocupar es intangible. Trátese de una pieza musical, un cuento o un poema, la apropiación de contenido es una clasificación de la apropiación que cuando se produce el artista hace una reutilización significativa de la idea primera, expresada en la obra artística de otra cultura.

Es posible apropiarse de cosas que no expresan plenamente las ideas artísticas. A veces, un artista no copia el trabajo de otra cultura, pero aun así toma algo de esa cultura; en este caso, el artista crea una obra que tiene los mismos elementos estilísticos que otra obra cultural. Este tipo de actividad es una subcategoría del raspado de contenido y se puede llamar *raspado de estilo*.



Se puede identificar otro tipo de apropiación de contenido, relacionada con la apropiación de estilo, pero solo por los motivos básicos. Este tipo de apropiación puede denominarse *apropiación motivada*. Esto sucede cuando un artista está influenciado por otras artes culturales sin crear obras en el mismo estilo.

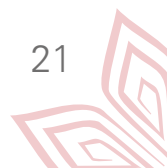
Ahora bien, se puede identificar un último tipo de apropiación que difiere de otros géneros y, en muchas discusiones sobre apropiación cultural, existe la preocupación de que los extraños representen a individuos o instituciones de otra cultura en sus obras de arte, que perciben como una forma de apropiación cultural. Apropiación de representantes, excepto de su propia cultura. Sea ficción o no ficción, cuando se produce esta apropiación, no se realiza sobre ningún producto artístico de una cultura, sino que el artista se apropia de un tema, de otra cultura o de algunos de sus miembros, lo cual se denomina *apropiación del sujeto*, porque lo hace indebidamente de un sujeto. A veces, esta apropiación se denomina *apropiación de la voz*, especialmente cuando un extraño representa la vida de un interno en primera persona.

Identidad y etnización racial

Las minorías étnicas son personas que se identifican, al menos en parte, con una raza distinta del origen racial o cultural de la mayoría. Los orígenes culturales de las personas suelen estar relacionados con la formación de sus identidades. La identidad proviene de una variedad de fuentes, tanto internas como externas. Al comprender la identidad étnica, los recuerdos relacionados con el patrimonio pueden servir como una *fuentes de identidad*. Ahora, la raza no se basa en la identidad de una persona, puesto que la identidad es fluida y puede cambiar rápidamente; por lo tanto, la formación de la identidad no es un proceso lineal que eventualmente pueda ser alcanzado y considerado completo.

El concepto de movilidad se opone a la noción de esencialismo, que sostiene que la pertenencia a un grupo étnico depende de la posesión de características. La identidad étnica se mantiene a través del sentido de pertenencia al grupo étnico; en cambio, la expresión del yo y la identidad personal, en un momento dado, están muy influenciadas por el entorno que lo rodea.

Para quienes hacen diferencias, la *raza* es una construcción sociopolítica que categoriza a las personas con base en características físicas superficiales, mientras que la *etnia* se refiere a las prácticas y conexiones



culturales establecidas a través del parentesco autoidentificado. La diferencia entre raza y etnia implica dos dimensiones distintas de identidad: la raza, como una construcción sociopolítica basada en rasgos físicos y, la etnia, como una identidad cultural que se define a partir de tradiciones, prácticas y vínculos comunitarios. Lo anterior plantea la cuestión de si los límites entre los grupos raciales se refuerzan de manera diferente para las personas con la misma identidad racial, por cuanto, pese a que las categorías raciales son políticas e ideológicas, la racialización es un proceso que afecta la vida y las experiencias cotidianas de manera importante.

La raza, entonces, a pesar de ser una construcción social que divide a las personas, es un concepto fundamental en el análisis social por su papel en la identidad social y la desigualdad social y la cultura es central para sostener el racismo y los sistemas de creencias racistas, pero también tiene el potencial para abordarlos.

Las jerarquías se forman casi de manera innata dentro y entre los grupos sociales para apoyar la vida grupal y abrir la posibilidad de competir por el poder. El grupo dominante tiene el poder y el privilegio de pertenecer. Cuando las personas atribuyen ciertas prácticas sociales, apariencias y comportamientos a otras culturas, tienden a atribuir la pertenencia a esas culturas. Este es el proceso de *racialización*, que se centra en las características físicas, en la herencia y las conexiones con regiones más específicas. Las personas racializadas se enfrentan a la exclusión y la discriminación debido a su identidad, cuestión que las marca como un grupo minoritario visible al que a menudo se refieren.

En una sociedad multicultural, los individuos evaluarán y procesarán sus diferencias con los demás de acuerdo con un modelo de desarrollo de identidad. No solo eso, sino que, dada la fluidez de las identidades, las diferencias percibidas que las personas reconocerán pueden variar. Nuestro sentido de identidad racial está formado por estructuras sociales e institucionales, que influyen en nuestras conexiones de red (Hampton, 2012). Las personas tienden a desconfiar de aquellos con los que menos tienen en común, razón por la cual personas con diferentes identidades raciales o étnicas, a veces tienen dificultad para confiar en los demás, como efecto de conflictos históricos profundos y complejos entre grupos.

Límites y esencialismo

La pertenencia a grupos es una forma fundamental de definir la identidad individual, en contraste con la de los demás, al tiempo que fortalece la cohesión entre quienes comparten una identidad colectiva. Como etnia/

cultura, la pertenencia a grupos supone cumplir ciertos criterios: apariencia, lugar de nacimiento, lugar de residencia o ascendencia (Matthes, 2019).

De modo que la identidad no es el único concepto de movilidad; los límites simbólicos de los grupos étnicos y las culturas también cambian temporal y geográficamente. Pertenecer a un grupo étnico, a menudo, garantiza el acceso a la comunidad, a las prácticas, a las tradiciones y al capital cultural de esa cultura en particular, pero, este capital no puede traducirse en capital utilizable para la diáspora (Erel, 2010.). Sin embargo, la membresía es fluida y puede ser determinada por individuos, otros miembros del grupo y personas fuera del grupo.

Al determinar qué se considera sagrado y al establecer límites, es importante recordar que estos criterios son subjetivos y dinámicos. Es decir, la tradición y la historia pueden decirnos qué objetos son intocables, pues tanto los de adentro como los de afuera juegan un papel en la creación de límites. Esto ocurre a través de un proceso dual reconocido externamente, en el cual los individuos pueden diferenciarse de los demás apelando a los estándares de la comunidad y a un sentido compartido de pertenencia dentro de sus subgrupos.

Recuperando el hilo de este apartado, el esencialismo cultural se puede observar en los límites creados por los miembros del grupo que se consideran estándares básicos de pertenencia a la comunidad. Permite la generalización y distorsión de la cultura y priva a los miembros de la libertad de autoexpresión, que los aleja de la identidad propia y del sentido de pertenencia, imponiendo en su lugar la homogeneidad del grupo al que pertenecen. El esencialismo proporciona estándares para la pertenencia a grupos que normalmente se desarrollan dentro de comunidades, mientras que los estereotipos y la racialización/raza, frecuentemente, provienen de grupos dominantes que atribuyen identidades raciales y étnicas a tipos de comportamiento. El esencialismo afirma la propiedad de ciertas características por parte de ciertas culturas y no fomenta el cruce de fronteras. Es válido aclarar que tener ciertos estándares de pertenencia cultural puede aumentar la cohesión de un grupo, pero tiende a promover divisiones más duras y reproducir desigualdades entre grupos culturales.

Es importante considerar el esencialismo, porque puede identificar la apropiación al saber si las personas que usan símbolos o tradiciones de su propia cultura son miembros de ese grupo y es a partir de la identificación que los miembros del equipo determinan si el caso se considera apropiación indebida; si se considera que alguien es ajeno a esa cultura,



el ocupante podría ser acusado de abusar de sus privilegios o explotar la cultura para obtener influencia o ganancias.

El argumento de la experiencia cultural

Un argumento común que intenta determinar que el trabajo de personas ajenas a una comunidad tendrá fallas estéticas evidentes, supone que la capacidad de utilizar con éxito un estilo está relacionado con la participación en una cultura. Desde esta perspectiva, los artistas y diseñadores no deben emplear con éxito un estilo, a menos que hayan tenido una experiencia que solo pueden adquirir los miembros de una cultura. En otras palabras, la experiencia vivida por un miembro de una determinada cultura es una condición *sine qua non* para poder crear obras exitosas desarrolladas por esa cultura, lo que podemos llamar la argumentación empírica cultural de la ética cultural y la tesis estética.

Los artistas que carecen de la formación cultural necesaria están obligados a producir obras o representaciones de menor calidad estética, pero, algunas objeciones muestran que, incluso, si un artista no puede dominar con éxito un estilo o género desarrollado en otra cultura, no significa que esté destinado al fracaso; Fracasan cuando se dedican a la apropiación cultural.

Necesitamos distinguir entre dos formas, con las cuales los artistas están involucrados en la apropiación del contenido; la primera se denomina *apropiación de contenidos no innovadores*. Los artistas involucrados en esta forma no crean una nueva categoría de obras de arte, sino que se suman a una categoría ya existente. Intentan tener mucho éxito en los estándares establecidos en la cultura que están adoptando. Alternativamente, los artistas pueden participar en la *apropiación de contenido innovador*. Un artista que se involucra en esta apropiación, asume un estilo o tema de una cultura, pero lo usa de una manera que no se encuentra en la cultura de su origen. Con esta distinción entre apropiación de contenido innovador y no innovador, nos encontramos con el primer problema con el argumento empírico cultural: si acaso, los artistas que se dedican a la apropiación de contenidos no innovadores están condenados al fracaso.

Hay poca evidencia de que dominar un estilo artístico esté relacionado con pertenecer a una cultura, pero se puede reunir una gran cantidad de evidencia para apoyar lo contrario. Hay muchos ejemplos de artistas de diferentes culturas que han practicado con éxito el mismo

estilo. El hecho de que no exista un vínculo sólido entre el éxito cultural y el artístico no debería sorprendernos.

El experiencialismo cultural, simplemente, propone que la experiencia de vivir en una cultura es una condición necesaria para poder crear obras exitosas en ciertas categorías; no obstante, nunca se ha dicho que la experiencia sea condición suficiente para poderlo hacer. Después de todo, muchas personas pertenecen a una determinada cultura y no lograron crear una obra de arte exitosa en una categoría típica de su cultura, dado que pertenecer a una cultura no es una condición suficiente para producir algún tipo de buen trabajo.

Puede ser imposible identificar las condiciones suficientes para la producción exitosa de cualquier tipo de trabajo, pero es fácil identificar algunas condiciones necesarias: los aspirantes a artistas deben estar capacitados, deben aprender el trabajo exitoso que aspiran realizar y deben estar familiarizados con las técnicas y los materiales; a menudo necesitan aprender el significado de ciertos símbolos, convenciones, etc. Estos son requisitos previos realmente importantes para ser un artista exitoso de cualquier estilo. Cualquiera puede tomar el entrenamiento necesario. Ser capaz de trabajar en un cierto estilo es como aprender un idioma, y no hay razón para que los extraños en la comunidad no puedan aprender ese idioma tan bien como los internos; por lo tanto, la creación exitosa no significa, no obstante, apropiación, pero sí generación de valor para la comunidad.

La ética de la apropiación cultural

La apropiación directa o indirecta del conocimiento es un elemento que, como la mayoría de los otros temas tratados, requiere una visión general para la selección del análisis orientado a los conocimientos tradicionales.

La apropiación del conocimiento tradicional, asociado con el patrimonio biocultural colectivo, es objeto de una creciente conciencia e interés en toda la sociedad; requiere un contexto para extraer y evaluar cuestiones éticas y filosóficas, clave para una aplicación más amplia. También se discuten algunos de los argumentos filosóficos y éticos en apoyo de un consenso internacional entre etnobiólogos y otros interesados en la investigación y el desarrollo que plantean el tema de la apropiación del conocimiento. Argumentan que el *espacio moral*, en el cual las culturas pueden establecer un diálogo para la comprensión y el acuerdo mutuo, comienza tratando de construir sobre conceptos y entendimientos compartidos.



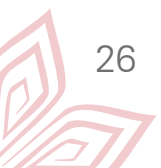
No importa que la naturaleza de este reclamo legal sea discutida entre las propias comunidades, ya que algunos están dispuestos a llamar propiedad a los reclamos legales, mientras que otros están descontentos con la idea de la «propiedad» cultural del conocimiento, a menudo fuera del alcance. Hay pruebas legítimas acerca de que el concepto sea replicado por la cultura dominante para justificar sus reclamos sobre los recursos biológicos. Ya sea que el conocimiento se considere propiedad o no, el denominador común es que otros no tienen derecho a tomar y afirmar la propiedad, sin el pleno consentimiento y el debido reconocimiento de los derechos e intereses legítimos del creador de ese conocimiento.

En este orden de ideas, los principios establecidos en el Código de Ética (Sociedad Latinoamericana de Etnobiología, 2015) en relación con la cultura y sus expresiones, determinan las implicaciones de la vigencia de este derecho fundamental de las comunidades a los conocimientos tradicionales, siendo las más importantes:

- El derecho a la participación de la comunidad en la investigación;
- El derecho al consentimiento verdaderamente informado para la investigación y la promulgación;
- El derecho a medidas cautelares en la protección de los recursos y cultura;
- El derecho a la reciprocidad, al beneficio mutuo y al reparto equitativo de beneficios;
- El derecho a la comunicación e interacción continua y permanente interacción;
- El derecho a respetar los métodos de investigación y las epistemologías ancestrales;
- El derecho al reconocimiento y al debido crédito.

Por supuesto, todos estos son reclamos que la comunidad puede orientar de manera legítima, aunque llegar a los hechos específicos de reclamarlos, o encontrar la manera de reclamarlos, sigue siendo un derecho relevante.

El «espacio ético» necesario para abordar de modo equitativo el conocimiento tradicional y la apropiación de los recursos biológicos puede lograrse, en parte, escuchando de manera atenta los reclamos de los demás. El primer paso en este camino es explorar hasta qué punto las demandas de las partes pueden alcanzar su propia comprensión moral.



Los que están a favor de la apropiación

De acuerdo con la comprensión del intercambio cultural, los estudiosos del arte, con regularidad, asocian la apropiación cultural con la producción cultural (Gordon, 2018). Según Shriver (2006) y Young (2008), esta sensibilidad y miedo a la misma apropiación, inhibe severamente la creatividad de escritores y artistas que quieren representar figuras o temas de otras culturas. El artista «revolucionario» Pablo Picasso no podría haber alcanzado el éxito y la fama si no hubiera estado expuesto al arte tradicional africano que lo inspiró a volver a pintar *Les Demoiselles D'Avignon* (Hummer, 2018.).

Gordon (2018) argumenta que la apropiación cultural es beneficiosa y rechaza aseveraciones que la problematizan. Primero, explica que la mirada severa de la apropiación niega la identidad de la persona que se la apropia; agrega que el borrado histórico no es equivalente a apropiación y esta, a su vez, tampoco borra el valor de lo que se está apropiando de manera indebida. Este argumento apoya la idea de que la apropiación cultural puede ser «útil» para las culturas marginadas, porque difunde sus símbolos al uso generalizado. Si bien un símbolo gana más reconocimiento de esta manera, Gordon no reconoce el aspecto de tergiversación que a menudo acompaña a la apropiación; finalmente, argumenta que prevenir la apropiación cultural les roba a los no miembros la posibilidad de participar.

Inevitablemente, en especial en un país conocido como «multicultural», estamos influenciados por personas de otras culturas; sin embargo, dar libertad en el arte para usar personas de otras culturas, especialmente cuando se crean relatos ficticios o se basan libremente en relatos históricos o personas reales, puede ser problemático.

Young (2008) arroja una amplia red con su comprensión de la apropiación, incluida la compra de recuerdos de artistas locales, mientras se viaja. Reconociendo esto, también defendió los muchos casos de apropiación del arte en su libro *Cultural Appropriation and de Art*, en el que cita a Margaret De LaBure: «[...] la apropiación es lo que hacen los novelistas [...]. Todo lo que escribimos, a veces conscientes o no, es prestado. [...] Nada viene de la nada». Esta perspectiva es interesante y muy cercana al concepto de intercambio intercultural y cultural.



Preocupación por la apropiación

Los académicos también discuten los factores de poder y privilegio que juegan un papel en la apropiación cultural; esta se refiere, exclusivamente, a la adquisición de bienes culturales, conocimientos o tradiciones de cualquier cultura. Además, e independientemente de la intención, el comportamiento siempre es problemático debido a las asimetrías de poder existentes. Esta posición solo encaja, ciertamente, con uno de los cuatro tipos de apropiación cultural definidos por Rogers (2006): la explotación cultural. Esto demuestra aún más los matices del término y la relevancia de los desequilibrios de poder en el debate.

Se entiende que las sospechas sobre la apropiación cultural se dividen en tres categorías:

- Las preocupaciones sobre los elementos de privilegio que pueden usarse para identificar las desigualdades de poder;
- La posibilidad de explotar un grupo cultural, mercadear la cultura y proporcionar una compensación o un crédito inapropiado o inexistente a quienes se identifican legítimamente como miembros de esa cultura.
- Finalmente, el potencial de degradar o distorsionar las prácticas culturales, perpetuar estereotipos dañinos, sustituir o disminuir el significado o las raíces históricas y/o rendir culto a grupos culturales.

¿Quién es honrado y recompensado cuando se trabaja con otra cultura? El mérito por sí solo no es suficiente; las fuentes culturales y las personas deben tener ganancias materiales y compensaciones; igualmente, se debe considerar cómo comercializar el atractivo de los *otros* culturales, como el grupo dominante que es exótico, deseable y vanguardista. Esta ilusión «exótica», posteriormente, se vende a aquellos que pueden pagar la estética y la mercancía que intentan darle vida a sus identidades.

Estos bienes culturales pueden ser vendidos por personas del grupo cultural original; esto no significa que no haya daño; generalmente, se debe a la necesidad de generar ingresos (Rogers, 2006). Tanto los de dentro como los de fuera pueden diluir la «autenticidad» de los productos culturales para reducir sus costos de producción (Rogers, 2006). Finalmente, podemos considerar otra preocupación: la simplificación excesiva o la reinención de los bienes culturales que pueden ser parte del interculturalismo; sin embargo, existe el riesgo de borrar el significado histórico o los lazos con

la cultura original. Los peligros de la distorsión cultural son el borrado o la reculturalización, los estereotipos nocivos y el fetichismo cultural.

Retos de la apropiación

Globalización e internet

La globalización presenta desafíos para identificar y evaluar la apropiación cultural, ya que cada vez más culturas interactúan tanto personalmente como en línea. La globalización y el neocolonialismo están en el centro del debate intercultural (Rogers, 2006). Con tan amplia exposición a otras culturas, es imposible evitar algunas influencias de las mismas (Young, 2008). Lo inevitable de la globalización, que conduce a la apropiación cultural, no debe usarse para eliminarla, sino que es necesario mantener la atención en los factores políticos, económicos y sociales que unen a los grupos culturales; además, en cómo las jerarquías pueden conducir al uso poco ético de otra cultura. Como destaca Hahn (2008), la hibridación cultural y la mezcla de culturas es una forma de entender las relaciones actuales; en coherencia, al mirar la globalización, es necesario observar de forma aguda la cultura local para comprender del modo adecuado el intercambio cultural.

Para los fines del argumento, no cabe duda de que Internet, como parte esencial de la tecnología de la comunicación, brinda un espacio para que personas de todo el mundo se conecten en tiempo real y actúe como una «base de conocimiento global»(McKenzie, 2018). Lo dicho, presenta desafíos únicos, ya que es fácil eliminar y redistribuir imágenes e ideas de la fuente sin ningún crédito, especialmente en las redes sociales y cualquier plataforma que permita a los usuarios crear y compartir (Chen, 2019).

Multiculturalismo y personas/sociedades multiétnicas

Hay mucho debate sobre qué es la apropiación, generalmente, basado en la autenticidad cultural percibida del apropiador (Brauner, 2019). La dificultad para hacerlo surge del hecho de que no siempre es posible medir la relación de una persona con la cultura o la raza. Los miembros de un grupo pueden permitir o ayudar a los no miembros a adaptarse a su cultura; no obstante, no refleja sus verdaderos sentimientos o los de los demás, ni es una medida precisa de la relación de los no miembros con esa cultura.

Si bien es importante distinguir a los miembros de adentro de los de afuera, no significa que no existan elementos comunes o similares (Young, 2008); además, muchas personas no son miembros de una sola cultura.



Del mismo modo, uno podría esperar que alguien esté comprometido con una cultura en función de la filiación étnica, aunque la persona pueda sentir poca o ninguna conexión con ella. La dificultad de identificar con precisión la raza y el origen étnico de alguien complica nuestra capacidad de ver algo como apropiación cultural.

El multiculturalismo también ha sido descrito como multiétnico (Bolaffi, 2003) y definido como «un conjunto de principios, políticas y prácticas adaptadas a la diversidad como parte legítima e integral de la sociedad» (pág. xx). definición que no entrega una imagen de una población diversa y armoniosa que valora las diferencias culturales y raciales. Puede entenderse de diferentes maneras, particularmente, cuando se refiere a la coexistencia de personas de diferentes orígenes culturales, con los mismos derechos y obligaciones civiles dentro de un territorio nacional (Spencer, 2006); por otro lado, puede verse tanto como la diversidad visible como el reconocimiento de las diferencias culturales.

Quizás la mejor manera de ver el multiculturalismo es como un conjunto de prácticas y relaciones sociales, no solo como la existencia de otras culturas; pese a ello, en otros entornos, cuando eres un forastero, puede ser un desafío celebrar otras culturas, porque no se puede participar en ciertas tradiciones. Es, justamente aquí, donde entra el enfoque en la apropiación cultural.

El multiculturalismo también puede incorporar aspectos de diversas tradiciones y fomentar la interacción entre culturas que comparten ciertos rasgos en común. La inter-culturalización erosiona los límites entre culturas a través de la interacción regular y el intercambio cultural.

Preguntas finales

¿Hasta qué punto puede la ley controlar el movimiento de las ideas?

¿Tiene sentido que los grupos étnicos definan sus prácticas culturales como propiedad que otros no pueden estudiar, imitar o modificar sin permiso?

¿Hasta qué punto las democracias pueden brindar protección cultural a las comunidades sin violar los derechos individuales y públicos?

¿Cuál es el futuro de la esfera pública, exprimida por un lado por la lógica de la privatización corporativa global y, por el otro, por activistas de derechos locales que presionan por nuevas formas de derechos de autor colectivos?

Capítulo 2

Tecnología para la exhibición cultural

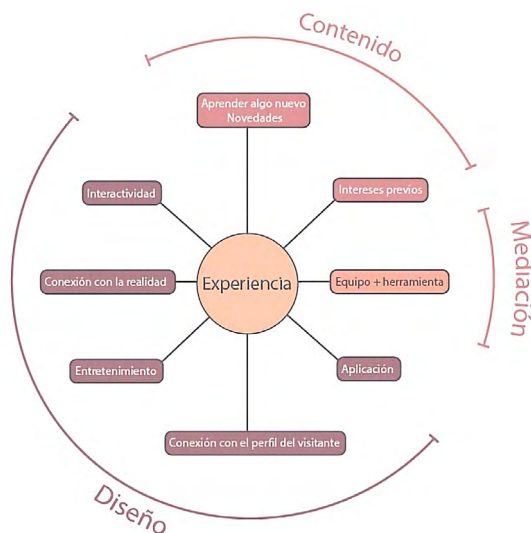
Las exhibiciones culturales han evolucionado con el tiempo, adaptándose a las necesidades del público y los avances tecnológicos que facilitan su acceso y comprensión. La incorporación de herramientas digitales y nuevas estrategias de mediación ha permitido diseñar experiencias más dinámicas, interactivas y personalizadas, transformando la manera en que los visitantes se relacionan con el contenido expuesto.

El éxito de una exhibición no solo depende de la calidad de los objetos mostrados, sino también de la forma en que se presenta y se conecta con los visitantes. La experiencia del usuario es un elemento clave en este proceso, pues define el impacto de la visualización y su capacidad para transmitir conocimientos, generar emociones y estimular la participación activa.

A continuación, se presenta la figura 1, que ilustra los elementos que influyen en la experiencia de una exhibición cultural, destacando la relación entre contenido, mediación y diseño.

Figura 1

Elementos de la experiencia en la exhibición



Fuente: Elaboración propia

La figura muestra la interrelación entre distintos factores que contribuyen a la construcción de una experiencia significativa en una exhibición cultural. En el centro del diagrama se encuentra el concepto de experiencia, rodeado de elementos que intervienen en su desarrollo. Estos elementos pueden agruparse en tres categorías principales:

- **Contenido:** incluye aspectos como la novedad del aprendizaje y los intereses previos del visitante. La posibilidad de descubrir algo nuevo y la conexión con conocimientos previos favorecen la inmersión y el *engagement* del público.
- **Mediación:** se refiere a los recursos y herramientas que facilitan la interacción entre el visitante y la exhibición. La presencia de equipos tecnológicos y metodologías de aplicación asegura una mejor comprensión y acceso a la información presentada.
- **Diseño:** comprende la forma en que la exhibición se estructura para estimular la creatividad, el entretenimiento y la conexión con la realidad del visitante. Un diseño bien ejecutado permite que la exhibición sea más atractiva y relevante para el público.

Los Centros de Ciencias como origen de las exhibiciones con tecnología

A principios del siglo XX, los centros científicos de Estados Unidos y Europa se desarrollaron simultáneamente (Caulton, 1998.). El primer paso para convertirse en un centro científico moderno se da cuando los museos regulares modifican algunas de sus exhibiciones para hacerlas más interactivas o agregan exhibiciones interactivas a sus museos. En Europa, en 1925, el Deutsches Museum de Munich permitió a los visitantes observar los motores industriales en acción, mientras que el Palais de Gouvette de París había estado realizando reacciones químicas desde 1937. Por su parte, en el Museo de Ciencias de Londres, inaugurado en 1931, crearon una *sala de juegos técnica y tecnológica*, con botones y un mecanismo de relojería. Originalmente fue diseñado para ser presentado a todos los visitantes del museo, pero pasó a llamarse *Galería de los niños*, debido a su popularidad entre una multitud más joven. En los Estados Unidos, en 1933, el *Museo de Ciencia e Industria de Chicago* permitió que sus visitantes fueran transportados a una mina de carbón simulada; ya en 1935, en el

Instituto Franklin, en Filadelfia, los visitantes podían caminar dos pisos a través de un corazón que late.

El primer centro de ciencia completamente interactivo fue el Exploratorium, inaugurado en California en 1969, que introdujo nuevos conceptos prácticos; esto significa que los visitantes podían sentir, escuchar y experimentar. Es lo opuesto a ‘no tocar’, un letrero común en los museos ordinarios para evitar que los visitantes toquen las exhibiciones. Frank Oppenheimer, el fundador del Exploratorium, fue comisionado por el gobierno de los EE.UU. Desde 1957 había percibido un rezago tecnológico tras el exitoso lanzamiento del primer satélite en órbita por parte de Rusia. La misión del Discovery Pavilion es, en el mejor de los casos, proporcionar a los niños y adolescentes los conceptos básicos de la tecnología y alentarlos a continuar su investigación sobre estos temas (Nisser, 1999).

Al crear el Exploratorium, Oppenheimer se inspiró en la *Galería de los niños* y el *Deutsches Museum*. El Exploratorium ha creado más de doscientos «libros de cocina» para exhibiciones interactivas a través de las cuales otros centros de ciencia pueden comenzar a partir de conceptos de exhibición existentes (Caulton, 1998). Como resultado, han surgido nuevos centros de ciencia, primero en los Estados Unidos y luego en todo el mundo (Nisser, 1999).

Con el creciente interés en las condiciones de vida y los ciclos de vida, los enfoques biológicos y humanos han entrado en los centros científicos de segunda generación. Los centros de ciencia de tercera generación implican la colaboración y participación de las escuelas. Con la ayuda de la tecnología informática, el Centro de Ciencias también ha entrado en su cuarta generación; hoy en día los visitantes pueden controlar las exhibiciones y entrar en un mundo virtual a través de una computadora (Nisser, 1999). También hoy, los objetivos del Centro de Ciencias son los mismos que, en 1969, fueron los del Exploratorium. Aumentar el interés de los niños y jóvenes por la tecnología y la ciencia, y alentarlos a continuar estudiando estas materias, también tienen como objetivo aumentar la comprensión sobre la importancia de la tecnología y la ciencia para la sociedad.

En un estudio realizado en el año 1998, acerca de los efectos de los Centros de Ciencias de California en la comprensión científica, las actitudes y los comportamientos del público, el 85% de los adultos, que visitaron un Centro, con un niño, informaron que la visita aumentó la exposición del infante a la ciencia o a la comprensión tecnológica. Esto sugiere que los centros de ciencia han logrado su propósito (Falk, 2011).

Teorías de aprendizaje en los Centros de Ciencias

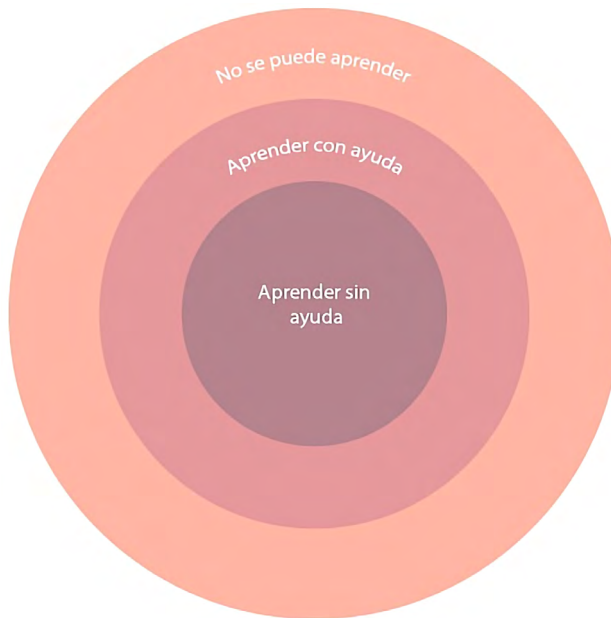
Las exhibiciones interactivas en los Centros de Ciencias se fundamentan en teorías educativas ampliamente estudiadas, cuyas raíces se encuentran en el trabajo de Jean Piaget y otros psicólogos del desarrollo como Froebel y Vygotsky. Estos enfoques han demostrado que el aprendizaje es un proceso dinámico, en el que la manipulación directa de objetos y la experimentación desempeñan un papel crucial en la construcción del conocimiento.

De otra parte, Piaget (1896-1980) expuso que un niño pasa por una serie de etapas de desarrollo. La etapa de desarrollo se refiere a las habilidades cognitivas actuales de un niño, y los niños solo pueden aprender y dominar los conceptos apropiados para su etapa de desarrollo actual. El aprendizaje de un niño ocurre a través de la manipulación de objetos y el descubrimiento de las relaciones entre ellos. Cuando un niño entra en contacto físico con el mundo exterior, descubre cómo funciona (Säljö, 2000).

Este es uno de los conceptos claves que emergen en el Centro de Ciencias. En el nuevo tipo de exhibición, los visitantes pueden interactuar e influir, mientras que en el antiguo museo solo se podían visitar las exhibiciones (Caulton, 1998.). Lo anterior, está estrechamente relacionado con la teoría de Dewey (2004), quien dijo: «[...] bajo ninguna circunstancia será efectivo simplemente explicar una nueva idea: el estudiante puede recitar la idea, pero no lograr captar el concepto. Los estudiantes también fallan en darse cuenta de su relevancia y conectarlo con otras ideas»; en cambio, enfatizó Dewey, el aprendizaje se logra a través de actividades con un propósito claro, en las cuales la cooperación y la comunicación con los demás son claves para el aprendizaje.

A diferencia de Piaget, Vygotsky (1896-1934) no considera que las etapas de desarrollo actual del niño sean lo más importante, y se refiere a ellas como indicaciones relativamente «estáticas» de las tareas intelectuales que los niños pueden realizar por sí mismos. Al darse cuenta de que el aprendizaje siempre ocurre dentro de un contexto social específico, en su tiempo, Vygotskij formuló el potencial de aprendizaje de los niños (Phillips, 2014). Para describir este potencial, el sicólogo ruso introdujo el término *zona de desarrollo próximo* (figura 2).

Figura 2
Ilustración de las zonas de aprendizaje de Vygotsky



Fuente: Adaptado de Phillips & Solsjö (2014, p. 125)

La zona de desarrollo próximo representa la diferencia entre tareas dentro del dominio cognitivo que el niño puede resolver por sí mismo y aquellas que puede resolver con la ayuda de un adulto. En los Centros de Ciencias se utiliza la teoría de Vygotsky para ampliar las ideas expresadas por Piaget y visualizar, de este modo, la capacidad de los visitantes para aprender cosas nuevas de una forma más dinámica.

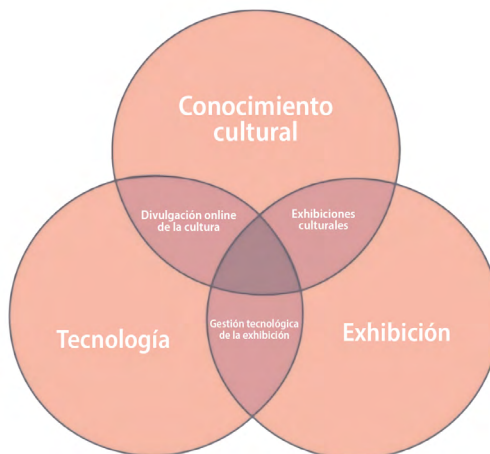
Las exhibiciones y la tecnología

Estas exhibiciones han logrado muchos objetivos en el desarrollo de exhibiciones digitales y recursos didácticos. En este sentido, las aspiraciones de las exposiciones digitales han sido ampliamente superadas. Está surgiendo una nueva relación entre objetos, creadores y tecnologías digitales; en estas, las exhibiciones son, ante todo, lugares de exploración y descubrimiento. De esta forma, la exposición se orienta hacia el futuro, y las líneas ya desdibujadas entre lo real y lo virtual, se desdibujan aún más, ya que tanto la exposición como los creadores comprenden mejor su propio proceso de investigación y creación.

La clave real para el desarrollo futuro puede ser la personalización de las actuaciones para aumentar, significativamente, la inclusión social de la tecnología, mediante el encuentro de formas de liberar a los creadores de exposiciones y desarrolladores de tecnología de las limitaciones actuales. En cuanto a la creación, se trata, en última instancia, de promover la ubicuidad en las instituciones educativas para salir del déficit; modele y desbloquee un potencial inconmensurable para los promotores de exposiciones y aquellos que deseen participar y aprender de muchas de las limitaciones actuales.

Esta revisión se focaliza en los aspectos creativos que ofrecen los expositores y galerías a través del uso de las tecnologías digitales (figura 3). Sin considerar otras funciones de la tecnología digital en el ámbito museístico, como la publicidad o la gestión, nos referimos al desarrollo de sistemas de colección que tengan un impacto potencial en las oportunidades creativas. Sin embargo, es necesario incluir en el entorno creativo de la exposición parte de la amplia gama de oportunidades creativas informales disponibles a través de otras modalidades y medios no digitales, y es igualmente imposible combinar la producción de la exposición con las galerías producidas en otros contextos informales.

Figura 3
Revisión de las interacciones



Fuente: Elaboración propia

Exposiciones interactivas

Las exhibiciones interactivas pueden definirse de diversas maneras, ya que el concepto de interacción varía según la práctica y el nivel de compromiso del visitante. De acuerdo con lo dicho en el Oxford English Dictionary, el término *interactivo* se describe como la capacidad de «actuar o influirse mutuamente».

Adams y Moussouri (2002) amplían esta definición al considerar la interacción como un conjunto de experiencias que abarcan distintos niveles de participación del visitante, incluidos aspectos prácticos, atractivos e inmersivos; es decir, una exhibición interactiva involucra múltiples sentidos y estimula al visitante no solo a nivel físico, sino también a nivel intelectual, emocional y social.

Por su parte, Roussou (2004) delimita aún más el concepto al señalar que la interacción implica la participación activa del visitante en la exposición. Además, subraya que la interactividad no solo depende de la exploración de los contenidos, sino también de la posibilidad de influir en el desarrollo de la exhibición, desde su apertura hasta su cierre.

En este sentido, las exposiciones interactivas representan un enfoque dinámico que fomenta el aprendizaje y el compromiso del público, promoviendo experiencias más significativas y enriquecedoras.

Roussou cree que para que una exposición se considere interactiva, debe haber una reciprocidad del entorno de ahí que se pueda comparar con una cinta de video. De acuerdo con la definición de Adams y Mussoorie, una cinta de video se puede considerar interactiva porque se puede detener, rebobinar y avanzar rápidamente.

Sin embargo, estas acciones no afectan, de ninguna manera, el resultado del contenido, y solo hay una dimensión que puede afectar el tiempo. Por esta razón, Talin (1994) señala que, según la definición de Roussou, una cinta de video no puede considerarse interactiva, ya que la interactividad requiere un impacto real en el desarrollo del contenido y no solo en la forma en que se accede a él.

Para una definición más adecuada del término interacción y sus variantes, es viable una comparación con los juegos de ordenador. La interactividad de un juego está determinada por el número de grados de libertad en el juego; no obstante, los juegos con un objetivo dado pueden tener diferentes niveles de interactividad, dependiendo de cuántas formas hay de lograr ese objetivo.

La interacción se utiliza para describir exposiciones en las cuales los visitantes están realizando una tarea de forma activa; en esta, la exposición responde a esa acción, de manera que se contrarrestan mutuamente. Las exhibiciones no interactivas se denominan exhibiciones activas, en las que el visitante está, como su nombre lo indica, haciendo algo activamente, pero la exhibición no responde a ese acto de ninguna manera. Adicionalmente, se definen en términos de la analogía del juego de computadora presentada anteriormente; significa que las exhibiciones con resultados claros y una sola forma de lograrlos tienen un bajo grado de interactividad.

Adams y Moussouri describen cinco temas para enmarcar espacios interactivos: diálogo multisensorial, conexión cultural, empoderamiento, singularidad y creación de significado:

Tabla 1

Temas para formar un marco para un espacio interactivo

Temas	Implicaciones
Diálogo multisensorial	Las exhibiciones deben involucrar a los visitantes en todos los niveles. También deben proporcionar soluciones a problemas reales y fomentar la creatividad. Los visitantes necesitan sentir retribución social por los esfuerzos de la exposición.
Conexiones culturales	Una exhibición interactiva exitosa amplía la comprensión del visitante de cómo encajan en la cultura, lo cual es importante porque a los visitantes les gusta ponerse en el medio ambiente.
Empoderamiento	Las exhibiciones que animen a los visitantes a contribuir con su conocimiento personal les permitirán crear su propia experiencia museística. Por lo tanto, es importante comprender la experiencia previa del visitante.
Singularidad	Los visitantes necesitan sentir que están experimentando algo nuevo. Si bien es importante que los visitantes no ignoren por completo las exhibiciones, en este caso pueden pensar que son demasiado difíciles.
Construcción de significado	Una experiencia interactiva exitosa consiste en hacer que los visitantes formen parte de un grupo social. Por lo tanto, las exhibiciones interactivas deben diseñarse para permitir que las personas se comuniquen y colaboren entre sí.

Fuente: Adaptado de Adams, M., & Moussouri, T. (2002). *The Interactive Experience: Linking Research and Practice. Proceedings of the International Conference on Interactive Learning in Museums of Art and Design. Victoria and Albert Museum.*

La principal ventaja de una exhibición interactiva es aprender haciendo. Amthor (1992) apoya esta cita, argumentando que las personas retienen alrededor del 20% de lo que escuchan, 40% de lo que ven y oyen,

y 75% de lo que ven, oyen y hacen. Esto resalta la idea de una exhibición interactiva como plataforma de aprendizaje.

Las actividades significativas pueden entenderse como aquellas en las que los resultados dependen directamente de las acciones y decisiones de los participantes, otorgando un sentido de agencia y responsabilidad en el proceso. En contraste con estructuras rígidas que imponen objetivos predeterminados, este tipo de dinámicas permiten un alto grado de libertad, favoreciendo la exploración y la experimentación. De esta manera, se fomenta un compromiso auténtico, en el que la interacción no solo es un medio para alcanzar un fin, sino una experiencia en sí misma, impulsada por la curiosidad y la toma de decisiones autónoma.

Aprendizaje experiencial

La experiencia del visitante y la participación activa son las ideas principales detrás del Centro de Ciencias.

La definición de aprendizaje experiencial varía de persona a persona. Kolb (1984), un psicólogo educativo que ve la experiencia como una condición *sine qua non* para el aprendizaje, manifiesta: «El uso común del término ‘aprendizaje experiencial’ lo define como una forma particular de aprender de la experiencia de la vida; las conferencias contrastan con el aprendizaje en el aula» (p. 1). El mismo Kolb optó por precisar esta expresión de manera más amplia: «Mi propósito al usar el término ‘experiencia’ es describir una visión teórica del proceso de aprendizaje individual que se aplica a todas las situaciones y áreas de la vida, un proceso holístico. [...]» (p. 2).

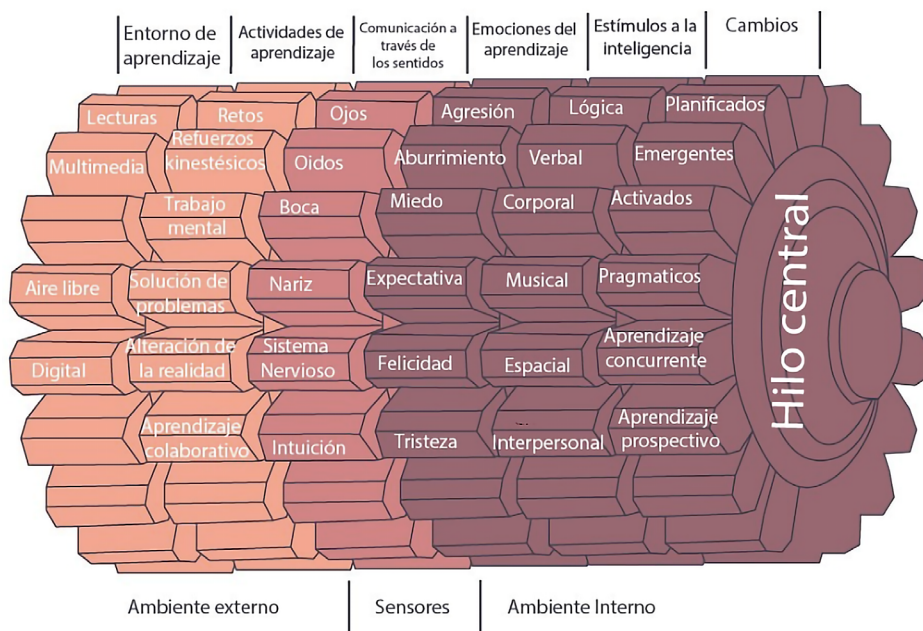
De acuerdo con la propia definición de Kolb, el aprendizaje experiencial, además de ser visto como un tipo distinto de *aprendizaje vivo* (como lo establece la definición general) o como un término holístico para el aprendizaje que se aplica a todas las situaciones, también puede verse como una conexión entre entornos.

Beard y Wilson (2006) definen el aprendizaje experiencial como «un proceso de creación de sentido que se involucra activamente entre el mundo interior de una persona y el mundo exterior del entorno» (p. 19), propusieron un modelo para describir el aprendizaje experiencial en forma de una cerradura de combinación de aprendizaje con seis parámetros diferentes; juntos forman la base de la experiencia de aprendizaje (figura 4). Estos parámetros son cambios provocados por el entorno, las actividades, los sentidos, las emociones, la inteligencia estimulada y el aprendizaje.

Cada parámetro debe ser considerado en relación con los demás para crear la mejor experiencia de aprendizaje.

Figura 4

El candado de combinación de aprendizaje desarrollado por Beard y Wilson (2006)



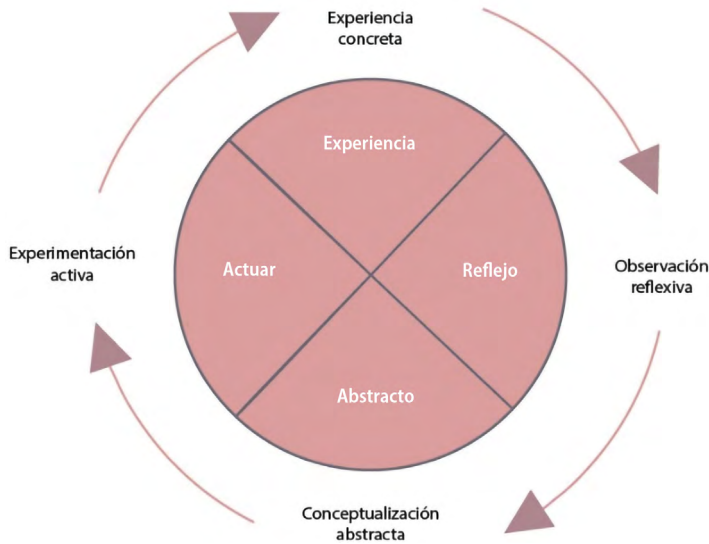
Fuente: Adaptado de: C. Beard & J. P. Wilson (2006). *Experiential Learning: A Best Practice Handbook for Educators and Trainers* (2ª ed.). Kogan Page.

Sin embargo, no todas las experiencias se traducen en aprendizaje, tanto así que todos los días estamos sujetos a muchas impresiones y experiencias que se nos hace imposible absorberlo todo. Entonces, la percepción y la interacción por sí mismas no son suficientes; si queremos aprender, debemos involucrarnos de manera significativa con la experiencia de estímulos externos. Una experiencia es un compromiso significativo con un entorno en el que usamos nuestro conocimiento previo (basado en la experiencia) para imprimir un nuevo significado a la interacción.

La experiencia no es directamente equivalente al aprendizaje; «la creencia de que toda verdadera educación ocurre a través de la experiencia, no implica que toda experiencia sea verdadera o igualmente educativa» (Dewey, 2004, p. 25). Kolb (1984) optó por describir la implementación del aprendizaje experiencial como un ciclo de cuatro formas

en las cuales los estudiantes deben experimentar, reflexionar, abstraerse y actuar (figura 5). En este contexto, la experiencia se complementa reflexionando sobre ella, abstrayendo el concepto y, en última instancia, actuando sobre lo que se aprende de la experiencia. Según Kolb, esto creará un aprendizaje experiencial.

Figura 5
Ciclo de cuatro modos de Kolb para el aprendizaje experiencial



Fuente: Adaptado de *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, por D. Kolb, 1984. Prentice Hall.

Beard y Wilson (2006) también mencionan una serie de factores que influyen en cómo las personas perciben las experiencias (tabla 2). Estos factores actúan como filtros y todas las experiencias se ven afectadas. A lo anterior se suma que Dewey (1938) avanzó la idea de que la experiencia debe existir en un contexto relevante y tener un propósito claro, de lo contrario, no importa cuán emocionante e interesante sea la experiencia, no creará un aprendizaje significativo:

Tabla 2
Factores que influyen en la percepción de una experiencia

Filtros que afectan nuestra experiencia (Beard y Wilson 2006)	Implicaciones
Conocimiento previo	Lo que sabemos sobre la experiencia de antes
Experiencia previa	Qué experiencias similares hemos tenido
Emociones	Con qué emociones venimos y qué emociones suscita la experiencia
Concepto de uno mismo	Cómo uno se experimenta a sí mismo
Elección	Qué tan autoelegida es la experiencia
'Loudness' del estímulo	Cómo llama la atención la experiencia
Ubicación	¿En qué tipo de entorno se desarrolla la experiencia?
Necesidades/deseos personales	Cuán dispuesto está uno a absorber la experiencia

Fuente: Adaptado de Beard, C., & Wilson, JP (2006). *Aprendizaje experiencial: un manual de mejores prácticas para educadores y formadores* (2ª ed.). Kogan Page.

Tecnologías digitales

Las tecnologías digitales cubren una amplia gama de sistemas y dispositivos mediados por sistemas, pero no limitados por sistemas. Abundan los sinónimos, como TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Algunas aplicaciones integradas en IoT (internet de las cosas), como bases de datos y motores de búsqueda, hacen que tareas hasta ahora lentas y tediosas sean más accesibles y rápidas.

Muchos reemplazan las alternativas analógicas anteriores: animación, audio, cine, gráficos, fotografía, televisión, video y más; otros, esencialmente, facilitan nuevas actividades que de otro modo serían imposibles; esto es especialmente cierto para las aplicaciones que crean materiales bajo demanda. Se presenta una lista de elementos relacionados con la creación dentro del ámbito expositivo y galerístico. Algunos elementos a tener en cuenta son:

- **WEB:** proporciona acceso a una variedad de recursos digitales (bibliotecas en línea, revistas, bases de datos y conjuntos de datos), a través de Internet. Muchas exhibiciones incluyen algún tipo de intranet dentro de la exhibición para proporcionar recursos dedicados y limitados con funciones similares.

- **Material multimedia:** además de texto, puede incluir gráficos, imágenes, fotografías, animaciones, películas, videos y sonidos. Además del texto, se pueden utilizar para admitir varios estilos de creación.
- **Computer Conference (CMC):** incluye correo electrónico, foros, tableros de anuncios y salas de chat para admitir muchos tipos de actividades de colaboración o discusión.
- **Tecnología de presentación:** incluidos los proyectores digitales, que pueden ser completamente interactivos o unidireccionales.
- **Simulaciones y modelos:** le permite interactuar y manipular entornos del mundo real.
- **Entorno del mundo real:** permitir experimentos de campo y otras actividades relacionadas con la colección de exhibiciones y la investigación que, de otro modo, no serían factibles debido al tiempo, la seguridad o los gastos, el tiempo, la ubicación, la seguridad o los gastos.
- **Micromundos y juegos:** las simulaciones se proporcionan mediante la combinación de escenarios de estudio de casos. En este tipo de juegos, los estudiantes participan directamente como personas virtuales (avatares), no solo como observadores.
- **Transmisión de audio y video digital:** la transmisión de audio y video digital, a través de una red, brinda acceso a situaciones de la vida real.
- **Herramientas de visualización:** los conjuntos de datos complejos se pueden representar visualmente.

Espacio creador

El concepto de aprendizaje en los *makerspaces* guarda similitudes con el enfoque del Centro de Ciencias, ya que ambos promueven la exploración y el aprendizaje práctico a través de la experimentación y la interacción directa con el entorno. El movimiento *maker* es una corriente que involucra todas las formas de Do It Yourself (DIY, en sus siglas en inglés) y Do It With Others (DIWO, en sus siglas en inglés), definido por el deseo de entender de manera práctica cómo funcionan las cosas. La característica esencial de este movimiento no es la curiosidad *per se*, sino las comunidades sociales y los lugares físicos para conocer personas de ideas afines, con el fin de compartir conocimientos. Estos lugares se llaman Maker Spaces (a veces, Hackerspaces o Fab Labs).

En 2005, con el lanzamiento de la revista *Make*, editada por O'Reilly Media, *maker* consideró una fecha aproximada de nacimiento. Las raíces del movimiento también se remontan a la universidad estatal Massachusetts

Institute of Technology (MIT, en sus siglas en inglés), que creó el concepto alternativo Maker Space Fab Lab. Siempre ha habido inventores aficionados, entusiastas de la electrónica y artesanos, pero antes del lanzamiento de *Make* eran solo individuos. La publicación no solo permitió visibilizar a estos creadores, sino que también les proporcionó una identidad colectiva, impulsando la consolidación del movimiento

El eslogan de la revista «Si no puedes encenderlo, no lo tienes» es una postura contraria al consumidor, lo que significa que hay una falta de comprensión entre los consumidores, incluso con la gran variedad de productos electrónicos en el mercado. La digitalización de la sociedad ha sido un factor determinante en el crecimiento del movimiento *maker*, ya que ha facilitado el acceso a conocimientos, herramientas y materiales sin necesidad de costosos procesos de investigación o trámites de patentes. En lugar de tener que acceder a la investigación y los materiales en la misma medida, y sin tener que solicitar una patente y todo el papeleo que la acompaña, ahora es posible simplemente crear algo y publicarlo en Internet. En la actualidad, hay casi mil *makerspaces*, y ese número está creciendo.

El movimiento *maker* puede describirse como la fusión de nuevas tecnologías y artesanía tradicional. Estos dos mundos, habitualmente, existen por separado en la sociedad moderna (y la educación); su combinación ha dado lugar a muchos híbridos valiosos en el movimiento. Esta teoría de vanguardia, con frecuencia, tiene ventajas educativas; por ejemplo, la exploración de cosas prácticas como el *origami* se puede traducir en matemáticas teóricas.

En beneficio de la discusión, el movimiento *maker* ofrece una nueva forma de aprender matemáticas y tecnología; por lo tanto, atrae a educadores que se preocupan por los estudiantes que no están involucrados en estas disciplinas en un entorno educativo formal. Así mismo, pone el énfasis en la importancia de una mentalidad de crecimiento, concebida como la creencia de que las cualidades personales se desarrollan a través del trabajo duro; lo contrario, es una mentalidad fija, en la cual las cualidades se consideran atributos innatos que no se pueden cambiar de modo significativo. A diferencia de la educación formal, donde tradicionalmente hay respuestas correctas e incorrectas, el movimiento *maker* no busca soluciones, sino que fomenta la exploración en sí misma.

Los *makerspaces* se basan en la idea de los juegos experimentales, donde se aprende jugando y experimentando. Al desarmar los dispositivos electrónicos, no solo obtiene una mejor comprensión sobre cómo funcionan,

sino que, también, puede aumentar el interés general en la tecnología y, potencialmente, generar ideas para mejoras y nuevas aplicaciones que no han sido concebidas por los fabricantes.

Diseño de exhibiciones

Además de las áreas relacionadas con los Centros de Ciencias y otros campos orientados a la experiencia, hay que comprender el diseño y la construcción de exposiciones en general, donde se estudia el área de diseño expositivo.

El diseño de exposiciones es un término que describe el proceso de planificación y diseño, para el diseño y el contenido de las exposiciones. Este es un campo relativamente nuevo, y aunque la exhibición y el diseño se han conocido durante mucho tiempo como campos separados, carece de suficientes especialistas con formación específica en la integración de ambos ámbitos

Dado que aún no existe una profesión llamada Diseñador de Exposiciones, personas de diferentes orígenes participan en el diseño de exposiciones de diferentes maneras. Lake-Hammond y Waite (2010), por ejemplo, brindan muchos ejemplos de campos especializados relacionados con el diseño de exposiciones: arte, diseño gráfico, diseño industrial, diseño de interiores y arquitectura. En lo atinente al propósito del diseño de exhibición, las posturas varían según la disciplina desde la cual se aborde, por cuanto, mientras algunos lo consideran una herramienta educativa, otros enfatizan su papel en la comunicación, la inmersión o la experiencia estética.

Asimismo, es fundamental alinear los objetivos de la exposición con el entorno en el que se presentarán, garantizando que el diseño facilite una comunicación efectiva con los visitantes. El diseño debe facilitar una conexión entre los visitantes y el contenido de la exhibición, poniendo especial énfasis en la importancia de seleccionar estrategias adecuadas de presentación y organización de la información, que permitan generar una experiencia significativa una experiencia general a través de la elección de métodos de presentación y cómo se organiza la información.

El tema del diseño de exhibiciones involucra muchas disciplinas y aspectos diferentes a considerar. En los últimos años, el diseño de exposiciones ha evolucionado para estar más centrado en la audiencia, y los museos experienciales se han vuelto más comunes. Lake-Hammond y Waite (2010) señalan que el enfoque del desarrollo de la exhibición ha cambiado con el tiempo. Anteriormente, el diseño se daba de acuerdo con



los objetivos expositivos disponibles; hoy, en general, parte de un plan conceptual diferente, respecto a lo que se va a mediar.

Cuando se trata de elegir qué mostrar, es importante tomar decisiones. La información debe cubrir el tema, pero no ser demasiado amplia; también debe presentarse de manera que satisfaga tanto al visitante promedio como al aficionado; adaptarse a las necesidades del visitante, pero respetando la importancia del contenido.

Respecto de la información, es vital que llegue a la audiencia; para ello, es necesario tener en cuenta dos factores principales a considerar: la visibilidad y el contexto, donde la iluminación, la escala de los materiales de exhibición y la plataforma utilizada para la comunicación afectan la percepción de la exhibición por parte del público. No obstante, es importante recordar que los visitantes son individuos y siempre se verán influenciados por lo que ven y escuchan antes de ingresar a una exposición. El interés previo, los malentendidos y las emociones sobre el tema pueden influir fuertemente en la experiencia; por tanto, es relevante que los diseñadores de exposiciones entiendan lo que piensa el grupo objetivo.

El diseño de la exhibición enfatiza, además, lo vital que resulta conectar las diferentes partes de la exhibición para crear un significado completo; a esto se llama *estructura narrativa*. En concreto, se refiere a hacer que los objetos tengan significado entre ellos y su entorno.

Hay siete factores relacionados en la tabla 3, como base para una exposición exitosa:

Tabla 3

Factores para una exposición exitosa

Factores para una exposición exitosa	Implicaciones
Múltiples lados	La comunidad puede agruparse alrededor de la exhibición
Multiusuario	La interacción permite varios juegos de manos (o cuerpos)
Accesible	Utilizado cómodamente por niños y adultos
Multirresultado	Observación e interacción, suficientemente complejas, para fomentar la discusión en grupo
Multimodal	Apela a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de conocimiento
Legible	El texto está organizado en segmentos fáciles de entender
Importante	Proporciona enlaces cognitivos entre los conocimientos y experiencias existentes de los visitantes

Fuente: Elaboración propia

Las TIC y la creación

El nivel de acceso y uso de las TIC se debe comprender dentro y fuera de las exposiciones, dada la creciente digitalización de los recursos creativos disponibles a través de la *web*. Nuevamente, esto es cuestionable debido a la confiabilidad y oportunidad de los datos en esta área; pese a ello, algunos estudios estadísticos brindan una indicación y, ciertamente, identifican tendencias en los sistemas de acceso e Internet.

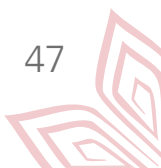
Cabe destacar la visión optimista de Resnick (2002): «Una caída en los costos del sistema hará que la tecnología digital sea accesible para casi todos en todas partes, desde las comunidades urbanas hasta las áreas rurales en los países en desarrollo» (p. 32). Si bien esto sugiere mayores niveles de propiedad y uso en todos los sectores de la sociedad, los recursos económicos siguen siendo el factor más importante en su disponibilidad y uso.

Teorías de la creación en las exhibiciones

Hay muchas teorías sobre la creación, algunas claramente más aplicables a las creaciones y exposiciones informales, y otras al uso de la tecnología digital. Muchos de los modelos más conocidos brindan información útil que, al menos, identifica problemas que vale la pena considerar. La creación de exhibiciones ha recibido una atención considerable en los últimos años, aunque los motivos, las perspectivas y la terminología pueden diferir, las conclusiones son sorprendentemente similares.

Han pasado casi setenta años desde que Bloom y sus colegas (1956) publicaran la taxonomía de objetivos educativos. La creación, argumentan, solo puede tener lugar en cualquiera de los tres dominios: cognitivo, psicomotor y afectivo. El sector formal, tradicionalmente ha enfatizado en el primer dominio, mientras que las exposiciones y galerías tienen un gran potencial para lo segundo. Además, en el dominio cognitivo, el recuerdo de hechos, incluidos los términos técnicos, ocupa el nivel más bajo de los seis. Por su parte, Blum propone una taxonomía de cinco categorías de experiencia en la creación de exposiciones: cognitiva, afectiva, social, de desarrollo de habilidades y personal; adicionalmente, cuatro áreas de conocimiento y comprensión, a saber: a) habilidades, b) valores y actitudes, c) disfrute, inspiración y creatividad y d) actividad, comportamiento y progresión.

Estos análisis coinciden con la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983). Sus siete tipos son: a) lógico-matemática, b) lingüística, c) espacial, d) musical, e) kinestésico: intrapersonal e interpersonal.



La riqueza de la experiencia de las exhibiciones

La riqueza de la experiencia planteada, sustenta que estimula diferentes tipos de inteligencia, mientras que las creaciones tradicionales tienden a centrarse en un ámbito más limitado, mayoritariamente, en el ámbito del lenguaje verbal y extraverbal.

Un enfoque distinto y enriquecedor se encuentra en el análisis que de la creación informal, definida como motivación intrínseca, no linealidad y autodireccional que determina cuatro tipos de creación, la mayoría de los cuales se encuentran en el ámbito emocional:

- a. Despertar el interés
- b. Creación retardada
- c. Creación visceral
- d. Creación envolvente.

Aunque la terminología puede variar, estas categorías hacen eco de gran parte del trabajo reciente en la creación de forma libre para exposiciones y puestas en escena.

Todas estas consideraciones encajan de manera armoniosa en la definición más amplia y rica de *creatividad*, adoptada por el movimiento de investigación que influye en la misma. Su amplio alcance hace referencia a su capacidad de abarcar múltiples dimensiones del aprendizaje, desde el desarrollo de habilidades hasta la adquisición de conocimientos y valores. De igual modo, resalta que la creatividad no es un fenómeno pasivo, sino una interacción dinámica en la que el individuo modifica su entorno y, a su vez, es transformado por él.

Este proceso activo, caracterizado por la construcción, el diálogo y el seguimiento, está vinculado a la creación efectiva que implica la construcción de la comprensión, conectando las nuevas experiencias con los conocimientos existentes, es crítico sostener un diálogo con nosotros mismos, cuando cuestionamos nuestros conceptos y, con el mundo, cuando experimentamos y exploramos e interpretamos los resultados. Cuando seguimos este proceso, buscando activamente el conocimiento en lugar de consumirlo pasivamente, estamos ganando fuerza en la cultura.

Otro modelo activo para el diseño de exhibiciones generadoras de estilo creativo es el modelo de creación experimental de Kolb (1984); allí, se describen las cuatro dimensiones de un ciclo creativo: a) la inmersión en

una experiencia concreta, b) seguida de observaciones y reflexiones; c) la formación lógica o inductiva de conceptos abstractos y generalizaciones, y, por último, d) la comprobación empírica de las implicaciones de los conceptos en situaciones nuevas.

Se recomienda a los creadores que prefieran dos de ellos, con cada par identificado como una de las cuatro estrategias creativas básicas. En la tabla 4 se resumen estas estrategias y su posible impacto en la creación de exposiciones.

Tabla 4
Estrategias e implicaciones de las exhibiciones

		Estilos de creación				
		Acomodador	Asimilador	Convergente	Divergente	
Componente	Experiencia concreta					
	Observación y reflexión					
	Formalización conceptual					
	Testeo de conceptos en nuevas situaciones					
	En las exhibiciones tradicionales	Preferir	Imaginación por ensayo y error	Interpretación que proporciona ideas	Probar teorías	Interpretación que proporciona interacción social
		Buscar	Significados ocultos	Comprensión intelectual	Solución de problemas	Significados personales

Fuente: Elaboración propia

Conocimiento, objetos y creación de libre elección: Los Usp de las exhibiciones

Conocimiento

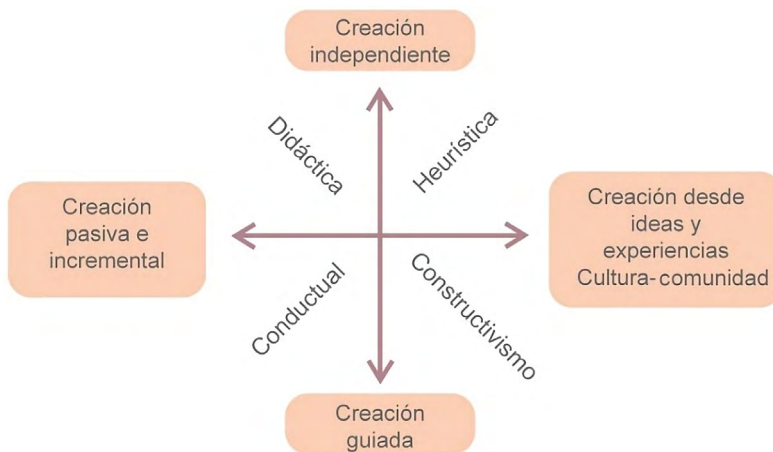
Tan importante como las dimensiones emocionales y sociales de la creación, es no olvidar la dimensión cognitiva. Después de todo, las exhibiciones no tienen largas listas de elementos, sino el conocimiento asociado con ellos. En el contexto de la exposición, ambos se distinguen útilmente relacionados a la hora de elegir entre teorías del conocimiento y de la creación. Una visión extrema del conocimiento lo ve como algo absoluto, como verdad revelada. La visión opuesta de la naturaleza epistemológica

sostiene que el conocimiento es una creación de la mente humana y, por lo tanto, es temporal. Del mismo modo, la teoría de la creación muestra una dicotomía simple: la visión de que la creación, simplemente, se agrega a un contenedor vacío; por otro lado, las nuevas creaciones se absorben activamente en las estructuras comunitarias existentes. Estas perspectivas en conflicto proporcionan, así, una imagen del conocimiento que posee la exposición y las formas en que los creadores se relacionan con ese conocimiento.

A propósito, se distinguen dos constructivismos: conocimiento y creación, de la exhibición cultural, lo que da como resultado cuatro dominios, como se muestra en la figura 6:

Figura 6

Modelo de creaciones



Fuente: Elaboración propia

En la siguiente tabla (5) se muestran los contextos aplicables a la exhibición para la creación:

Tabla 5
Contextos de las exhibiciones y las creaciones

Personal	Social/cultural	Físico
Automotivación, satisfacción emocional, gratificación personal	Conocimiento compartido en la comunidad.	Aprendizaje situado
Significativo, elección y control, niveles de apropiación	Creaciones distribuidas	Creación influenciada por las localizaciones.
Creación no es solo cognitiva	Narrativa fuerte	
Creación se basa en las necesidades identificadas		

Fuente: Elaboración propia

Construir a partir de una exhibición basada en tecnología está más cerca de lo informal que de lo formal, porque la motivación es intrínseca y la mayoría de las decisiones (qué, dónde, cuándo, cómo crearlo) están bajo el control del creador. Se han identificado los siguientes sistemas para potenciar la creación en exposiciones de base tecnológica:

Tabla 6
Combinaciones entre exhibiciones tradicionales basadas en tecnología

Medio tradicional	Nuevas tecnologías
Individualista	Personalizado
Centrado en el objeto	Centrado en el usuario
Fija	Móvil
Colaborativa	En red
Temporal	A temporal

Fuente: Elaboración propia.

Como tal, la tecnología es fundamental para ampliar el alcance de la creación y la experiencia de los creadores y las comunidades.



Capítulo 3

La narrativa transmedia

Antes de iniciar con las condiciones y funciones de lo transmedial, revisemos el concepto de narrativas o *storytelling* [contar historias]. Para muchos, el término *storytelling* aparece como algo nuevo, extraño o, incluso, ausente del contexto cotidiano, y este distanciamiento se debe a que, muchas veces, por buscar ser más llamativos, usamos, los términos en inglés: *marketing storytelling*, *brand storytelling*, *transmedia storytelling* o *digital storytelling*, cuando en español se hace completamente evidente su significado en nuestra lengua materna: la narración.

La narración hace parte fundamental de nuestra cultura. Narrar es la principal forma de interacción comunicativa; es transversal a todas las instituciones; de ahí que toca esferas de la cotidianidad, en razón a que «[...] las historias son la unidad más pequeña a través de la cual los seres humanos comunican la experiencia y el conocimiento que poseen sobre el mundo» (Greenhalgh, 2009; citado por Edu Trends, 2017, p. 5). La necesidad de narrar es evidente; primero, porque el ser humano busca contarse para perpetuarse, para ser recordado; segundo, porque la manera en que los humanos se reproducen culturalmente es por medio de los relatos, así le explicamos a nuestros descendientes lo que es malo o bueno, lo que es peligroso, honorable o sagrado. Cuando estos relatos se construyen con intención, se convierten en narración: «Las narraciones permiten construir la identidad humana al dar sentido a los incidentes y etapas de la vida» (Edu Trends: Storytelling, 2017, p. 6).

Narración puede ser un chiste, una noticia, una película, un discurso e, incluso, una clase. La estructura básica de cualquier relato en Occidente tiene un inicio, nudo y desenlace (Zavala, 2017); pero la forma en la que se estructuran los relatos, sobre todo, los más informales, no son tan simples; en la cotidianidad, nuestros relatos aparecen con estructuras narrativas mucho más complejas que principio, desarrollo y final.

Por esto, la narratología, como disciplina derivada de la semiótica, que estudia la estructura de los relatos y las maneras que estos pueden adoptar, se ha encargado de estudiar y definir las estructuras de los relatos, de los

mitos que conforman la cultura. Las industrias de los medios masivos del siglo XX, sobre todo, el cine, pero también el cómic, la radio y la televisión, evidenciaron la necesidad de formalizar los procesos de producción, y el guion se convirtió en la principal manera de formalizarlos.

Entonces, aparecieron metodologías de creación como la pirámide de Freytag (Zavala, 2017), el modelo actancial de Greimas (Zavala, 2017), diferentes técnicas de diseño de personajes, hasta llegar a la teoría de Syd Field (2002). El paradigma de la estructura de los tres actos dominó el contexto narrativo audiovisual hasta finalizar la década de los setenta. El cambio de metodología no vino de la mano de la lingüística, sino de la antropología. Joseph Campbell (1959), en *El héroe de las mil caras*, hace un recorrido por los mitos más importantes de la humanidad y encuentra un patrón recurrente en ellos, incluso en aquellos más antiguos que aún sobreviven a sus propias culturas.

Películas muy reconocidas como *Regreso al futuro* (Zemeckis, 1985), *El rey león* (Allers & Minkoff, 1994) y *Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999) han sido moldeadas teniendo en cuenta los doce pasos del héroe y sus arquetípicos personajes: «Al compartir una historia ocurren varios fenómenos: se empodera al narrador, se focaliza la atención de los oyentes y se establece un contexto común, un sueño colectivo» (Campbell, 1959).

Hoy, estamos en una edad dorada de la televisión, un resurgimiento de la narrativa serial, y era, justamente, que fuera desde aquí desde donde se propusiera la nueva teoría narrativa; una narrativa construida desde los cimientos de las nuevas tecnologías mediáticas del siglo e que nos urgen a apresurar las historias, a contarlas en poco tiempo, a dividir las en muchas plataformas y, y a ponerlas al fácil alcance del usuario. Dan Harmon, un escritor de mucho trayecto, reconocido por su exitosa serie *Rick y Morty*, observó la dificultad que tiene los escritores sin experiencia en TV a la hora de redactar historias estructuradas para el medio, aunque tengan experiencia en otros medios narrativos.

Decidió destilar la metodología de Campbell en ocho sencillos pasos que denominó *el embrión de la historia* (Adult Swim, 2017) y que hoy se conoce como el círculo de Dan Harmon. Se trata de una metodología infalible para generar historias coherentes y, a su vez, construirlas sin necesidad de tener claro todos los personajes, motivaciones, relaciones entre ellos, contradicciones, etcétera. Esta metodología ha sido probada con éxito en televisión (Adult Swim, 2017), en la industria narrativa (Uribe

y Robles Bastida, 2021), y aplicada en la práctica educativa en la Institución Universitaria Pascual Bravo.

Las anteriores son, en todo caso, teorías narrativas, muy aplicables al estudio de los textos narrativos para cualquier medio; sin embargo, tanto la teoría de Campbell como la de Harmon funcionan como guías de construcción narrativa, como método, si se quiere, que permite generar las historias. Estos tipos de metodologías de creación son muy importantes para el desarrollo de las estrategias *transmedia*; son increíblemente intuitivas y ayudan a centrar la narración en la experiencia del usuario, tema que se desarrollará a profundidad en capítulos posteriores.

Transmedia, crossmedia, intermedia

¿Qué son las narrativas transmedia? Dice Scolari (2013) que el término *narrativas transmedia* fue acuñado por Henry Jenkins en un artículo del 2003. Scolari no menciona el nombre del artículo, sin embargo, aquí, Jenkins (2003) señalaba la llegada de una narrativa diferente, mundos creados por una generación que creció viendo a *Star Wars*, *He-Man* y *Pokémon*; una narrativa diseñada para construir mundos que cuentan historias en múltiples plataformas y medios: «Los jóvenes consumidores se han vuelto cazadores y recolectores de información, les gusta sumergirse en las historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlos con otros textos dentro de la misma franquicia» (Scolari, 2013, p.24).

Cada medio aporta diferentes elementos a la construcción de las historias, sobre todo, cada medio favorece superar las debilidades del otro. Cuando la televisión tiene la capacidad de la transmisión masiva de mensajes, pero poca interacción, aparece Twitter. Cuando en el cine hay poco control sobre la lectura del medio, aparecen las historietas. La idea es dividir y diseminar las historias por diferentes medios y plataformas de comunicación, de tal manera que cada medio haga lo suyo.

Tal como explica Jenkins (2003), en las NT cada medio hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego. Cada franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O sea, no debes ver la película para entender el videojuego, y viceversa. En un texto posterior, Jenkins (citado por Scolari, 2013) reafirmará que las NT son «historias contadas a través de múltiples medios. En la actualidad, las historias más significativas tienden a fluir a través de múltiples plataformas mediáticas» (p. 24).

Para hacer claridad en los conceptos, dentro del contexto transmedia aparecen fenómenos que se han denominado *crossmedia*, intermedia y transmedia. Aclaremos la diferencia y los alcances de interacción que puede generar cada uno.

Crossmedia (cruce de medios)

La historia va de un medio a otro, y cada plataforma tiene relación con la historia general, pero no entre ellas. El todo no tiene porqué ser mayor que las partes. Podríamos decir, entonces, primero es la historia; después, la difusión en distintas plataformas (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016). Un buen ejemplo de este modelo es *Tarzán*. Edgar Rice Burroughs, entre 1912 y 1965, escribió las novelas de la serie *Tarzán*. En este mismo periodo, el autor licenció la obra literaria y los derechos de adaptación a diferentes medios, verbigracia, las historietas, la radionovela, los cortos, seriados cinematográficos y, posteriormente, películas para cine y series de televisión. Cada uno de estos medios extrae y adapta lo que mejor le funciona del personaje, de acuerdo con las características de cada medio en sí (Freeman, 2014).

Aunque la audiencia se relaciona con los diferentes contenidos, no hay ninguna relación entre estos, y lo que sucede en la serie de televisión no necesariamente refleja fielmente lo que sucede en la novela. Aquí el fenómeno no es diseñado; solo funciona por las necesidades comerciales, y la historia solo se adapta de medio a medio, no se transforma, no se separa, no se conecta, y la interacción que genera con el público no supera la simple lectura de la historia en el medio en que lo recibe. De hecho, cada iteración de la historia puede sustituir a la anterior, sin ninguna repercusión

Intermedia (entre medios)

La historia pasa de un medio a otro, pero la interacción sucede de manera lineal; es decir, en el caso de una película cualquiera que continúa su historia en una serie de televisión, para entender la serie la audiencia debe haber visto antes la película (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016). Un buen ejemplo de esto es *Cobra Kai* (Heald, Hurwitz & Schlossberg, 2018), serie de YouTube que narra la continuación de las vidas de Johnny Lawrence y Daniel LaRusso, posterior a la serie de películas *Karate Kid*. En este caso, no sería un sistema complejo, aunque se imprima cierto nivel de transmedialidad. Un caso más concreto y de mayor relevancia es el de *Buffy la caza vampiros* (Weadon, 1997). Luego de ser cancelada la serie

de televisión en su séptima temporada, su creador, Josh Weadon, decidió relanzar el proyecto en los cómics. Sin embargo, en vez de contar la historia desde el inicio, mantuvo la continuidad hasta el punto de separar las historias por temporadas, algo que no se hace en las historietas, pero sí es muy común en la televisión (Torrado Morales et al, 2017).

Transmedia (a través de los medios)

Todas las plataformas son autorreferenciales, tienen sentido en sí mismas y, al mismo tiempo, son necesarias para la construcción y comprensión del mundo narrativo en su totalidad. El todo ha de ser mayor que la suma las partes; es un sistema complejo dinámico en el cual todos los elementos interaccionan entre sí (Scolari, 2013; Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016).

Otro ejemplo tomado del mundo del entretenimiento es la película *Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999). Con el lanzamiento de la segunda parte, apareció una serie de contenidos para la audiencia, que les permitía relacionarse con el contenido y con la historia en diferentes niveles. El videojuego exploraba las historias de los personajes secundarios de la película, en este. El usuario hacía el papel de dos héroes que tenían que seguir su propio camino para al final ayudar a Neo, el personaje principal, a lograr su cometido.

También aparecieron una serie de cortos animados que exploraban otros aspectos del mundo, como las anteriores versiones de la *Matrix*, otros personajes que, durante las aventuras de Neo, son despertados y rescatados de la *Matrix*, un corto que cuenta la historia acerca del cómo los humanos produjeron la guerra contra las máquinas.

Otro medio de exploración fue el cómic, esta vez, en versión digital; también exploraron diferentes aspectos del universo y de los personajes. La experiencia *online*, por otro lado, aportó desde la creación de un mundo virtual en el cual los usuarios podían entrar y sentir lo que significaba ser un personaje dentro del universo de *Matrix*. La relación del usuario con el universo narrativo se dio no solo desde el mero placer del consumo de entretenimiento; se llevó a cabo desde lo experiencial; una experiencia inmersiva.

La narrativa transmedia, a diferencia de los demás modelos comunicativos, supone una forma de comunicación circular, retroactiva y libre de interferencia. Una comunicación que promueve la interacción y el *engagement*¹. *Transmedia* hace alusión a un conjunto de medios, a procesos de

1 *Enganche* sería la mejor traducción del concepto, aunque, se prefiere el término *apropiación*, en español.

comunicación multiplataforma, más acorde con la comunicación hipermedial del siglo XXI. Este tipo de estrategias busca fraccionar el contenido de manera intencionada, con el fin de diseminarlo en diferentes plataformas *online* u *offline*. Así, en cada una de ellas se cuenta una parte específica y complementaria de la historia; además, se genera una hipertextualidad que fomenta la interactividad y que relaciona más directamente al público con el contenido. Es un modelo de comunicación en donde el público ya no es un espectador pasivo, y donde los niveles de comprensión del contenido se multiplican de modo exponencial.

En la narrativa transmedia, el mundo en que suceden las historias debe construirse para que tenga ocurrencia la fragmentación; los personajes secundarios deben ser capaces de llevar historias en las que participen como principales, y la interacción del usuario con la historia debe diseñarse para permitir el flujo del público de una plataforma a otra de forma interactiva. Aquí aparecen conceptos importantes como el *engagement*, la gamificación y el viaje del usuario:

En pocas palabras, las NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil. (Scolari, 2013, p. 24).

Para que un proyecto sea considerado transmedia, debe contener ocho elementos: que se cuente usando una variedad de modos narrativos, a través de múltiples plataformas mediáticas, todas dentro de un mundo unificado, que fomenta y recompensa la participación de las audiencias, involucra un elemento social usando mecánicas de juego adheridas y es diseñada para múltiples niveles de participación (Shenton & Ondine, 2012).

Ahora bien, un universo transmedia debe cumplir con siete principios fundamentales (Jenkins, 2010):

- Expansión vs. profundidad: la historia se expande a través de múltiples plataformas, permitiendo a los seguidores profundizar en el universo narrativo.
- Continuidad vs. multiplicidad: Se mantiene una coherencia narrativa, aunque pueden existir múltiples versiones o interpretaciones de la historia.

- Inmersión vs. extracción: los consumidores pueden sumergirse completamente en el mundo narrativo o extraer elementos para aplicarlos en otros contextos.
- Construcción de mundos: creación de universos ricos y detallados que pueden ser explorados desde diferentes ángulos y plataformas.
- Serialidad: la historia se presenta en partes, incentivando a la audiencia a seguirla a través de diferentes medios.
- Subjetividad: exploración de diferentes perspectivas dentro del universo narrativo, a menudo a través de personajes secundarios.
- Realización: fomenta la participación activa de la audiencia, permitiendo que contribuyan y expandan la narrativa.

De esta manera, la narrativa transmedia se define como la condición que facilita que un contenido, sea narrativo o no, pueda mostrarse en múltiples plataformas, tanto digitales como análogas, y que sus seguidores se lo apropien para, posteriormente, construir nuevos contenidos multiplataforma, digitales y análogos, basados en el original:

Lo que propone, finalmente, una narrativa transmedia es la capacidad de fragmentar un relato. Dividirlo por múltiples escenarios, formatos y canales. Cada división, cada fragmentación es una posibilidad de ahondar en un personaje, en un conflicto, en un escenario, posibilitando todo un universo narrativo que compone la historia, que es lo que hacemos los humanos desde tiempos inmemoriales. (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016, pág. 11).

Los fenómenos transmedia se han venido dando de manera orgánica; la multiplicidad de plataformas mediáticas ha permitido la llegada de otros modos de comunicación, una comunicación en la que el lector asume un rol activo, que busca y construye su conocimiento acerca de un tema, de forma colaborativa. Las redes sociales, los medios interactivos y los blogs han generado una ecología mediática que ha permitido el desarrollo de los contenidos hipermediales, de la lectura multiplataforma y de la generación de contenidos por parte de los lectores.

El fenómeno de la lectura activa en las narrativas transmedia

Tradicionalmente, las funciones del mensaje han sido tratadas de forma reducida como entretenimiento, información y educación. Los conceptos de *recreación*, *comunicación* y *formación* abarcan muchas más

posibilidades teóricas y prácticas; además, se pueden usar en muchos más ámbitos que los que enuncian las nociones de entretenimiento, información y educación. Siendo así, se asume recreación en lugar de entretenimiento, puesto que este último sugiere una relación de intercambio comercial entre el receptor y el emisor del mensaje; comunicación en lugar de información, puesto que información elimina la posibilidad de interactividad que está implícita en el concepto de comunicación; formación por educación, por la reducción que este concepto hace de la formación, enfocándola exclusivamente a los ambientes escolarizados. Es importante anotar que aquí, cuando se trata uno u otro, se hace de manera intencional dependiendo del contexto específico.

Cuando leemos un libro, un cómic o vemos una película, tenemos la opción de realizar una lectura pasiva o activa. Le llamamos lectura pasiva a la revisión del mensaje de manera literal, es decir, sin realizar ningún análisis, mucho menos, interpretación. Hablamos de lectura activa al análisis crítico del mensaje, buscando contrastarlo con los mensajes leídos con anterioridad o previos (Barrero, 2002)². El problema de la lectura activa y pasiva no depende solamente de la conducta del público; en otras palabras, el conocimiento que se tenga del tema, el tipo de medio, los soportes y plataformas, el lenguaje, el lugar o espacio, el hecho de que sea digital o análogo, son razones que pueden determinar la actitud del lector.

Ahora bien, en relación con las lecturas previas —intertextos—, «hace ya varias décadas, el teórico de la literatura Gérard Genette (1989) habló de la literatura como un producto transtextual, que se genera en segundo grado; con esto se refería a las notables relaciones que establece un texto con otros» (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016, pág. 21).

Queda claro, entonces, que las grandes transformaciones deben gestarse desde el momento de la creación de las historias. Las historias deben pensarse desde su origen como algo capaz de transformarse y expandirse a otros medios y formatos, y es desde la escritura que surgen las posibilidades narrativas multiplataforma; de ahí la importancia de que los nuevos generadores de contenido, comprendan estos fenómenos que se vinculan de manera innata con la literatura:

Una narración puede dar origen a otras, de hecho, ese sería el proceso natural en la literatura, por lo que podríamos pensar que la literatura es esencialmente transmediática, desde su génesis, máxime cuando se retoma el hecho que [*sic*] muchos de los antiguos y clásicos relatos

2 Conferencia en la ciudad de Jerez, el 23 de febrero de 2002.

proceden del medio oral y han sido llevados posteriormente a la escritura, asumiendo otras formas y extendiendo la narración original hacia otros planos. (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016, pág. 31).

Con el devenir de la multimedia, la convergencia de medios, los contenidos hipertextuales, la distribución de mensajes *crossmedia* e intermedia, y las redes sociales, se comenzó a fomentar la interacción entre el lector y otros mensajes, generando cada vez más actitudes de lectura activa en las audiencias. Se ha dejado atrás aquella vieja noción de que los contenidos de entretenimiento se leen de forma pasiva. Ahora, los receptores de los mensajes se convierten en productores de contenidos, fomentando aún más la lectura activa entre otros usuarios (Gallego Escobar, 2016). «Los nuevos medios apropian “algunas” cualidades y relaciones de los viejos medios para producir contenidos y construir audiencias, pero, innegablemente, generan nuevas formas de producción y de recepción que no tienen equivalente con sus predecesores» (Sánchez Ávila, 2020, p. 125).

Experiencias de transmediación, en el campo del entretenimiento, como *Star Wars* (Lucas, 1977), *Los vengadores de Marvel* (Whedon, 2012) o *Canción de Hielo y Fuego (Juego de Tronos)* (David & Weiss, 2011), son el principal síntoma de este cambio cada vez más evidente. Estas experiencias, entre muchas otras, han generado nuevos desafíos en cuanto a la creación de narraciones que aproximan a la lectura activa, han mostrado que el presente de la apropiación social del conocimiento y la divulgación cultural se encuentra en las posibilidades que consiente la narrativa transmedia, junto a otras experiencias de narración multiplataforma, derivadas de esta, como el *crossmedia* y el intermedia (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016).

Los vínculos entre los medios y la educación son identificables. Y el arribo de distintos medios o canales de comunicación en red, al interior del aula y por fuera de ella, han producido un quiebre educativo, más retos a las instituciones, a los currículos, a los docentes y a los estudiantes (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016).

El enfoque de las narrativas transmedia en la apropiación social del conocimiento y la divulgación cultural

Los medios de comunicación siempre han desempeñado un papel importante en el cambio y la evolución de la sociedad. Uno tras otro han modificado la forma en que los humanos perciben el mundo y su propia evolución, haciendo más rápida la transmisión de la información,

convirtiéndose en factores esenciales en la introducción de nuevos modelos sociales, en la interacción humana. Los medios han sido testigos del al mismo tiempo, testigos y artífices de la evolución humana:

Conceptualizados a grandes rasgos y reconociendo el riesgo que implica toda simplificación, podrían mencionarse tres momentos históricos definidores de nuevas eras: la revolución neolítica, con la aparición de la vida sedentaria y la agricultura; la revolución industrial, que señala la hipertrofia del poder científico y el dominio de la materia por la técnica; y, finalmente, la revolución de la comunicación que ha deshecho los conceptos de distancia y de tiempo, empequeñeciendo el Planeta, construyendo nuevas formas de realidad y dando paso al nacimiento de nuevas necesidades en lo que se refiere a las interacciones humanas o al conocimiento de la actualidad (ya no se llama el presente), del pasado y del futuro. (Loscertales Abril, 1999, p. 16).

Los medios de comunicación han pasado de ser modestas innovaciones sociales a herramientas cruciales para el avance de la humanidad y la cultura (Tello, 2014; Williams, 1992). Es por ello que el progreso de la comunicación está intrínsecamente ligado al desarrollo de las personas, los grupos, las civilizaciones y las culturas: «Los efectos de los medios de comunicación son nuevos ambientes, tan imperceptibles como el agua para el pez, subliminales en su mayoría» (McLuhan, 1969, p. 22).

Puesto que los públicos se encuentran inmersos en actos comunicativos y culturales, los medios juegan un papel fundamental en los procesos de divulgación cultural. Entender la manera como se desarrollan estos procesos, demanda entender a los sujetos como actores culturales, las relaciones que las personas tejen alrededor de su comunidad, desde los procesos comunicativos, y las relaciones que generan con su cultura. Desde esta óptica, dichos procesos comunicativos son también procesos formativos, pues logran crear conciencia del lugar de los sujetos en su sociedad y las posibilidades que tienen de transformarla (Badenes, 2014); así lo explica McLuhan (1974):

Hoy en nuestras ciudades, la mayor parte de la enseñanza tiene lugar fuera de la escuela. La cantidad de información comunicada por la prensa, las revistas, las películas, la televisión y la radio, exceden en gran medida la cantidad de información comunicada por la instrucción y los textos en la escuela. Este desafío ha destruido el monopolio del libro como ayuda a la enseñanza y ha derribado los propios muros de las aulas de modo tan repentino que estamos confundidos, desconcertados. (p. 155).

Si a esta realidad le añadimos la infraestructura comunicativa que tenemos hoy en día, es decir, la capacidad informática, la infraestructura en redes y la capacidad de conexión móvil, la llegada de la convergencia de medios, es posible observar cómo en el paisaje comunicativo han venido surgiendo grandes cambios en la relación que la sociedad, los públicos y los sujetos establecen con los medios, sus lenguajes y contenidos. La creciente atracción por lo audiovisual y la proliferación de los contenidos narrativos, la manera en que los procesos de comunicación y de contenidos a través de las redes sociales se viralizan, han generado un cambio en el desarrollo de los nuevos procesos creativos narrativos, que ha influido en la cantidad y calidad en que los públicos los adquieren (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016).

Según Muro (2004) más allá de impartir conocimientos, la función de la universidad es la de brindar herramientas necesarias para «facilitar el conocimiento de la condición, funcionamiento y finalidad de los medios de comunicación» (p. 17), pues, estos son cruciales en la construcción de nuestra visión del mundo y de las maneras en que las hacemos realidad, tanto desde lo ideológico como desde lo crítico.

El ser capaz de entender la forma en que los sistemas que componen el lenguaje actúan con la cultura, en la cultura y para la cultura, y el entender cómo los medios de comunicación pueden influenciarla en ámbitos tan diversos, son indispensables para poder ampliar la percepción que tenemos de los procesos formativos: «El desprecio a los medios de comunicación de masas supone la ignorancia de su gran influencia en la sociedad, tanto desde lo ideológico como desde lo artístico» (Gadamer, 1992, p. 122; citado por Muro, 2004, p. 17).

En este enfoque, los medios y los modos de relacionamiento con ellos suponen una transformación en muchos de los procesos de divulgación y transferencia del conocimiento. Esta condición no debe menospreciarse; por el contrario, la capacidad de entendimiento de esta nueva realidad y su implementación en las dinámicas comunicativas, representan tanto un reto, como una oportunidad significativa para la cultura, más incluso, teniendo en cuenta los cambios obligatorios que se han tenido que implementar de cuenta de la pandemia covid-19.

La revolución mediática en la era digital y la consolidación de las narrativas transmedia abren un amplio panorama en la divulgación cultural, a la vez que transforman la manera como la sociedad percibe el mundo y cómo cada persona se relaciona con los mensajes, los canales y los contenidos en el proceso básico de la comunicación. Esta nueva realidad

infiere un impacto en diferentes ámbitos de la vida humana, tales como el relacionamiento, la recreación, la comunicación y formación; en pocas palabras, la cultura.

Esta evolución implica una transformación en las maneras en que se estructuran los contenidos, los cuales trascienden el medio. Desde este punto de vista, la divulgación cultural debe ser afín a estas dinámicas y responder a las expectativas y necesidades de un nuevo usuario que espera encontrar multiplicidad de historias que se conecten en diferentes plataformas. Los diseñadores, comunicadores y gestores culturales de hoy deben estar preparados no solo para generar conceptos o hilos conductores en pro de la divulgación o discusión de la cultura; deben crear historias, mundos narrativos capaces de crecer y adaptarse a diferentes medios:

Del mismo modo, el *transmedia storytelling*, visto como la narrativa del siglo XXI —que se expande a través de toda una organizada y estructurada malla de medios, de una arquitectura mediática—, se configura como un espacio de discusión, desde el diseño de un relato, su estructura y contenido, hasta el impacto que genera en las audiencias masivas en todo tipo de medios. (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016, pág. 7).

Los gestores culturales se enfrentan al problema de encontrar, en su objeto de comunicación, los mundos narrativos, las múltiples historias contenidas en ellos y la posibilidad de adaptarlos a los diferentes medios y plataformas y, de esta manera, generar que las audiencias se apropien de la cultura, desde una actitud activa. Entender el potencial de un mundo, sus posibilidades de adaptación, de evolución y ramificación es vital para que las historias sean aceptadas por el público de hoy:

El concepto de *transmedia storytelling* o narrativas transmedia (NT) envuelve una gran cantidad de significaciones relacionadas con el diseño y producción de historias con un énfasis mediático, que toma diferentes variaciones dependiendo de los círculos académicos, industriales, periódicos o comerciales. (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016, pág. 9).

No hay momento más pertinente que este para adentrarse en las posibilidades narrativas que ofrecen los fenómenos de *transmedialización*. La tecnología ha permitido expandir las características y alcances de los medios, pero, de igual forma, la evolución comunicativa de la sociedad indica que no solo está preparada para leer de manera activa nuevas formas narrativas, sino que exige que los contenidos trasciendan en todos los sentidos posibles:

La presencia de las tecnologías, en sus formatos híbridos, en su proliferación, en su mezcla, en su sinergia, permite crear vías alternativas abiertas, combinadas y simultáneas de producción intertextual, de circulación de conocimiento y abre posibilidades de pluralidad de experiencias emocionales y cognitivas que envuelven una reconstrucción activa de materiales, objetos, conceptos e identidades. (Kap, 2020, p. 5).

Ya lo decía Jenkins en la entrevista que le hace Scolari en su *libro Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*:

Yo he hablado sobre una lógica *transmedia*. El *transmedia*, en su expresión más básica, significa historias a través de medios. Podemos imaginarnos distintas expresiones de esa lógica. El *transmedia storytelling* es quizá la más investigada en este momento. Se podría hablar de *performance transmedia*, *branding transmedia*, *educación transmedia*, *movilización transmedia* o *rituales transmedia*, como alguna vez me referí en las iglesias durante la Edad Media. También podemos pensar en espectáculos *transmedia*—como el carnaval en algunos lugares de América Latina—o en el juego *transmedia*. En algunas empresas ya se habla de *transmedia knowledge management*. Todas estas experiencias son diferentes, pero al mismo tiempo están conectadas entre sí. Cada una de ellas puede aprender de las otras. (Scolari, 2013, p.35).

El mundo de hoy plantea nuevos retos para los procesos de creación narrativa: los de apropiación social del conocimiento y los de divulgación cultural, que provienen, principalmente, de la manera como el público se relaciona con el contenido. El público lee, relee, reedita y reconstruye de manera diferente los contenidos actuales, lo cual supone una lectura activa, no solo por la libertad de regresar y releer los contenidos, sino por la forma en que los autores y las audiencias plantean los contenidos que, muy frecuentemente, promueven la lectura de otros contenidos que se relacionan directa o indirectamente con la historia. Este es el principal valor de la narrativa transmedia, cuando se aplica a procesos de divulgación y apropiación social de la ciencia y la cultura, ya sea que hagan parte de estrategias pedagógicas estructuradas o, simplemente, como parte de procesos de divulgación cultural:

Las plataformas virtuales en sí son un espacio de interacción social. El usuario deja de ser sólo receptor de información, un consumidor sedentario de los medios tradicionales, y adopta un papel activo frente una oferta completa y heterogénea de contenidos que él mismo puede seleccionar según sus necesidades. (Jódar, 2010; citado por Jáuregui Caballero y Ortega Ponce, 2020, p. 362).

En Colombia, existe una riqueza cultural que es necesario salvaguardar; es ahí donde las instituciones educativas, tienen la responsabilidad de vincularse respecto a lo que expresa la Constitución Política de Colombia de 1991, en su artículo 70:

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

La cultura ha pasado de ser entendida como un bien de consumo suntuario, a ser un factor clave del desarrollo social y económico, que contribuye profundamente al bienestar de la sociedad y a la cohesión social, y es por ello que dentro de las estrategias que se contempla implementar en el mediano plazo, en el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018, Todos por un nuevo país, se encuentra, entre otros, el de fortalecer la apropiación social del patrimonio cultural (DNP).

Los estudios en diseño no son ajenos a los fenómenos de *transmedialización*; de hecho, como lo afirman Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno (2016), en su publicación *Transmedia Literacy e Intertextualidad*:

La conjunción entre autores y lectores, entre espectadores y emisores viene a producirse bajo estos fenómenos *transmedia* (...) se enfoca en el diseño mismo de la experiencia transmediática, en las estrategias particulares que envuelven la producción y la creación de los contenidos narrativos. En este punto, ha de volverse entonces al concepto de narración y a sus implicaciones en la *transmedia*. (Sepúlveda Cardona & Suárez Quiceno, 2016, pág. 30).

De ahí la importancia de que desde el diseño se busque comprender las mecánicas que componen la divulgación cultural en los contextos *transmedia*, pues, la cultura contemporánea es *transmedial*, no solo por la forma en la cual los autores y las audiencias se relacionan entre sí, sino por ser la base de la comunicación actual en todos los medios: «para diseñar buenas NT antes debemos conocerlas a fondo, ver cómo funcionan y comprender la potencialidad que nos ofrecen los diferentes medios y plataformas de comunicación» (Scolari 2013 p. 20; citado por Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, 2016, pág. 30).



SECCIÓN 2

**Indagaciones y experimentos
para las experiencias tecnológicas**



Capítulo 4

Definición de atributos emocionales y de marca para los procesos de diseño y comunicación de las experiencias tecnológicas

La actividad artesanal está condicionada por el medio geográfico, puesto que este constituye la fuente principal de sus materias primas, sus procedimientos e instrumentos. Es una forma de conocimiento concreto y observable; un saber que involucra a los sujetos desde unos procesos comunitarios que propician sentimientos de identidad y reconocimiento. Son procesos que traen consigo la potencia de la memoria que constituye un territorio, que como tal, debe ser transmitida generacionalmente, pues una vez se pierde no es recuperable.

Desde esta perspectiva, se hace necesario generar y transmitir los conocimientos de las técnicas artesanales tradicionales y de los objetos que integran el patrimonio cultural inherente a los territorios, para salvaguardar estas prácticas artesanales y ancestrales. La problemática que aborda el proyecto surge de las posibles formas de vinculación del conocimiento, alrededor de diferentes técnicas artesanales asociadas al desarrollo de productos vestimentarios, con otros procesos de creación, de tal manera que se logre preservar, comunicar y recrear esos saberes a partir del uso de diferentes medios.

Estos cuestionamientos se centran en la búsqueda de estrategias que posibiliten el diálogo entre los procesos de creación artesanales de productos vestimentarios y otras herramientas propias de las artes y de las tecnologías de la información y la comunicación. Se busca propiciar que el conocimiento ancestral, que hace parte del patrimonio inmaterial de Antioquia, pueda ser comunicado para que las comunidades que aún lo



conservan y lo transmiten, y la sociedad en general, sean partícipes del reconocimiento y la importancia de dichas expresiones.

Sin perder de vista lo anterior, y apoyándonos en las experiencias expuestas, se intenta diseñar los elementos de la narración, en concordancia con las necesidades de interacción de la audiencia, para que los autores puedan crear los mundos narrativos de acuerdo con las necesidades presentes y futuras del proyecto. Para ello, se decide iniciar con la definición de los atributos emocionales y desarrollar la marca, como punto de partida de la coherencia visual y conceptual, pero teniendo en cuenta valores narrativos como los arquetipos de personajes y las tipologías de historias. A partir de este ejercicio, debe surgir el logo y el manual de marca donde se consigne la información de todos los procesos posteriores de producción en las diferentes plataformas. Por último, se realizan talleres creativos para poner en práctica la metodología diseñada de esta investigación.

Para ilustrar, presentamos los siguientes ejercicios de creación realizados por los investigadores del proyecto, adscritos a la Universidad Pontificia Bolivariana, a la Institución Universitaria Pascual Bravo y a la Corporación por los Derechos Humanos (CADH), y apoyados por los estudiantes de los semilleros Lila y Ovni de la Institución Universitaria Pascual Bravo. La intención es aportar a la construcción de conocimiento teórico-práctico en el área de la divulgación cultural y de la apropiación social del conocimiento, con el fin de desarrollar productos de narración transmedia para una experiencia tecnológica de museografía digital en el proyecto «Vestuario, patrimonio y comunidad: inventario de productos vestimentarios tradicionales en Antioquia».

En el taller, como metodología de solución de problemas en la investigación-creación, el conocimiento no se proporciona, más bien, se construye. A partir de la construcción de conocimiento, surgen nuevos métodos de lectura y reinterpretación de la realidad. Esta técnica permite al investigador-creador buscar información por sí mismo, ampliar o complementar su proceso de formación de manera autónoma y mantenerse actualizado frente a los problemas reales y sus posibles soluciones.

La discusión de problemas a resolver es la piedra angular del taller como metodología de creación en diseño, en gracia a que estimula los procesos cognitivos que promueven la creatividad y facilitan la búsqueda de soluciones diferenciadas. Estos procesos creativos en el taller deben orientarse a través del pensamiento y la reflexión, deben mantener una estructura rigurosa; el procedimiento de recolección de experiencias debe

ser dirigido, pero, a su vez, debe facilitarse a la persona que opere de forma independiente. El taller se basa en la experimentación del mundo real, pero es deseable integrarlo con un análisis de la realidad y una reflexión sobre los hallazgos del experimento.

Dicho esto, teniendo en cuenta esta aproximación y las necesidades particulares del problema, se debió construir un taller que favoreciera tanto la construcción de comunicación de marca como, también, el desarrollo de narrativas multiplataformas. Es la razón para que se haya asumido una propuesta de taller de construcción de identidad de marca, combinando las metodologías de *Brand Wheel* y *Bulss Eye* (Casalà Surribas, 2016), para encontrar los atributos emocionales. Igualmente, se aplicó un ejercicio de proyección desde lo emocional; se aplicaron preguntas basadas en la teoría narrativa de Cambell (2020), para los arquetipos de personaje que se complementaron con los de Jung (2014). Relativo a las las tipologías de trama, se usaron las siete tramas básicas propuestas por Booker (2004).

Resultados del taller

A partir del desarrollo del taller con los estudiantes del semillero, se definió la esencia del proyecto *Vestuario, Patrimonio y Comunidad; Inventario de productos vestimentarios tradicionales en Antioquia* con los siguientes atributos emocionales y narrativos:

– *¿Qué hacemos?*

Conservar, por medio de experiencias sensoriales digitales, la cultura de las comunidades que habitan el territorio antioqueño, desde los artefactos vestimentarios construidos con sus saberes artesanales y tradicionales.

– *¿Cuál es nuestro público?*

Habitantes de las comunidades que actualmente, y en el futuro, habitan el territorio antioqueño y buscan reconocer sus saberes artesanales y tradicionales, y los saberes de las demás comunidades que conforman Antioquia.

– *¿Cómo nos describimos desde lo racional?*

Un grupo de docentes y estudiantes que buscamos entender, conservar y divulgar la cultura de las comunidades de Antioquia, mediante experiencias sensoriales digitales.

– *¿Cómo nos definimos desde lo emocional?*

Somos seres comunicativos, multisensoriales y multiplataforma, s en constante búsqueda de conocimiento. Tenemos un gran sentido de pertenencia por lo nuestro, sentimos orgullo por lo tradicional y nuestro territorio. Somos híbridos culturales, heterogéneos, fluidos y diversos.

Ejercicio proyectivo desde lo simbólico

- a. Animales: pulpo (por su capacidad de estar en diferentes lugares al tiempo; es ingenioso y adaptable).
- b. Lugares: Medellín. Antioquia, la montaña, el agua, la selva, el pueblo clásico colonial.
- c. Colores: naturales, multicolores, contrastes; colores de las flores, no son colores artificiales, son los de la naturaleza.
- d. Aromas: de las flores, de la montaña, de la selva.
- e. Texturas: mosaico de baldosa cerámica o piedra.
- f. Figuras: patrones geométricos tradicionales.
- g. Sonidos: tiple, trino de aves.
- h. Sabores: guayaba, queso, plátano y agua panela, arepa.
- i. Personaje mitológico o fantástico: Atenea (diosa del conocimiento, las artesanías y la estrategia)

– *¿Por qué lo hacemos?*

La posibilidad de que por medio de las tecnologías digitales nos reconozcamos como territorio heterogéneo y diverso, que alberga una cantidad de comunidades y culturas, por tanto, generar un sentido de pertenencia, de orgullo por lo que somos.

– *¿Con qué arquetipos de personajes nos identificamos?*

- Jung (2014): el Mago y el Sabio
- El Mago: como un arquetipo visionario; busca crear cosas o soluciones originales y especiales; por ello es que desde su voluntad permite que se materialicen las cosas. Este arquetipo es transformador, carismático y se presenta como la inspiración al cambio.

- El Sabio: valora la verdad por encima de todo y comparte su conocimiento con aquellos que se relacionan con él. Es intelectual, honesto, confiable y contribuye con su sabiduría al aprendizaje y la comprensión.

- Campbell (1959): Heraldo-Mentor
 - Heraldo: puede ser un personaje, un objeto o una situación que anuncia la aventura del héroe, actuando como catalizador que impulsa la trama. Puede manifestarse como un sueño, una orden, una carta o cualquier evento que saque al héroe de su zona de *comfort*. Su aparición es breve, ya que su única función es esta. En ocasiones, el Heraldo se fusiona con otros arquetipos como el mentor, la sombra o el cambia formas.
 - Mentor: es una figura de autoridad con gran sabiduría y habilidad, cuya función es proporcionar al héroe todo lo necesario para alcanzar su objetivo: desde las reglas del universo hasta los peligros, los aliados, y sus motivaciones. Generalmente, el mentor desaparece una vez que el héroe está encaminado y listo para asumir su destino.

- ¿Cuáles son los tipos de tramas que identifican el tono de la narración?
 - La búsqueda: es el viaje que emprenden los protagonistas y sus aliados para encontrar un objeto significativo o *alcanzar* un destino específico. Durante su travesía, deben enfrentarse a *obstáculos*, enemigos y tentaciones. Algunos ejemplos se encuentran en obras como *La Ilíada* (Homero, siglo VIII a.C.), *El progreso del peregrino* (Bunyan, 1678, primera parte; 1684, segunda parte), *El señor de los anillos* (Tolkien, 1954-1955), *Las minas del rey Salomón* (Haggard, 1885), *La divina comedia* (Alighieri, 1472), *Watership Down* (Adams, 1972), *La Eneida* (Virgilio, años 30 y 19 a.C.). A las obras literarias aludidas, se suman dos películas, a saber: *En busca del arca perdida* (Spielberg, 1981), y *Monty Python y el Santo Grial* (dirs. Gilliam y Jones, 1975).
 - Viaje y regreso: los protagonistas y sus aliados se embarcan en una travesía hacia una tierra extraña, donde superan obstáculos y aprenden lecciones propias del lugar, para luego regresar a su hogar con ese nuevo conocimiento. Algunos ejemplos que pueden

ilustrar: *El Ramayana* (Valmiki, siglo V a.C.), *La Odisea* (Homero, siglo VIII a.C.), *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (Carroll, 1865), *Ricitos de oro y los tres osos* (Southey, 1867), *Orfeo* (Anónimo, siglo XIII), *La máquina del tiempo* (Wells, 1985), *Peter Rabbit* (Potter, 1901), *El Hobbit* (Tolkien, 1937), *Brideshead Revisited* (Waugh, 1945), *Las rimas del viejo marino* (Taylor, 1795), *Lo que el viento se llevó* (Mitchell, 1936), *El tercer hombre* (Green, 1950), *El rey león* (película animada del año 1994 y dirigida por Allers y Minkoff), *Regreso al futuro* (Zemeckis y Gale, 1985); *El león, la bruja y el armario* (Lewis, 1980), *Los viajes de Gulliver* (Swift, 1726), *Peter Pan* (Barrie, 1904) y *La epopeya de Gilgamesh* (relato épico sumerio, siglo III a.C.).

De este modo, las narrativas deben situarse en los viajes de aprendizaje y de descubrimiento, en los cuales se debe tratar el objeto u artefactos vestimentarios como tesoros mágicos de invaluable valor. El protagonista debe ser el público, motivo por el cual es el proyecto el que debe asumir el papel de mentor, sabio, mago o heraldo, que enseña y direcciona la búsqueda del público del conocimiento que se le ofrece, ya sea del objeto como tal o de su proceso de creación. Los géneros adecuados para estos productos son los didácticos, los documentales, los noticiosos y los narrativos.

El desarrollo de este proyecto es un aporte al capital cultural de las sociedades contemporáneas, pues no solo promueve el acceso a la diversidad cultural, sino que, además, implica el uso de nuevas tecnologías para su conservación y difusión. El enfoque que se da desde las TIC permite que el acceso al patrimonio cultural y a las prácticas sustentables, se aborde desde su pertinencia para el presente y el futuro, posibilitando que las prácticas artesanales, tradicionales y ancestrales obren como puentes para comprender problemáticas actuales y para favorecer un mejor porvenir.

Además, el proyecto demanda un proceso, cuyo foco no solo sea de investigación, sino de creación de experiencias tecnológicas, que conecten los saberes artesanales con nuevos públicos, tanto desde lo formal como desde lo conceptual; de ahí que sea necesario adaptar metodologías y técnicas de creación que puedan llegar a resolver las necesidades puntuales (del proyecto).

Ahora bien, buscando generar los productos apropiados, se han creado una serie de experimentaciones, tanto técnicas como artísticas, que proponen las temáticas centrales de la investigación, desde lo permanente y

lo procesual; tal es el caso de este taller. El contexto racional en el cual se enmarca el proyecto se ha definido, claramente, desde las particularidades de la investigación, pero sus necesidades de creación hacen necesario definir unos marcos emocionales y sensoriales que serán el punto de partida para la inspiración en la creación de productos posteriores, como el desarrollo del logotipo y el manual de marca basados en la esencia del proyecto que describimos a continuación.

Actualmente, la ecología mediática en la que participamos le otorga gran valor a la comunicación visual. En términos generales, las marcas que se construyen teniendo en cuenta este predicado son, fundamentalmente, reconocibles en medio del mar de estímulos mediáticos al que nos enfrentamos cada día. Esta noción debe ser tenida en cuenta al momento de desarrollar una estrategia transmedia; en pocas palabras, el logotipo del proyecto, como unidad de representación visual, cobra importancia:

En la sociedad actual, consumidora de imágenes a las que les otorgan un gran valor y donde a las marcas se les da una lealtad e incluso valores emocionales, las imágenes pueden generar un sentido de pertenencia y fungir como identificadores ante cierto sector, despertar la lealtad a una marca, así como su estilo e imagen pública. De modo que la marca se ha vuelto en un activo muy valioso para la empresa (...). (García, González, y Benítez, 2019, p. 19).

Sin embargo, la visual no es la única característica para tener en cuenta en el desarrollo de proyectos de divulgación cultural. Como hemos expuesto, la característica multiplataforma de la comunicación hace imperativo que el diseño visual de los elementos de identidad se construya teniendo en cuenta la capacidad de adaptabilidad a las diferentes plataformas: análogas y digitales, verticales y horizontales, pantallas e impresos, etcétera. «Hoy en día, la nueva identidad se concibe sonora, móvil, discursiva, persuasiva, seductora y gráfica al mismo tiempo, donde la combinación de innovación y tradición no deben demeritar la calidad», concluyen García y otros (2019, p. 19).

El proyecto requería no solo un desarrollo de logotipo general, sino una serie de símbolos que representaran las diferentes subregiones de Antioquia para generar una fácil identificación de la procedencia de los artefactos. De esta manera, se llevó a cabo el ejercicio de diseñar el logotipo del proyecto, el sistema icónico para las subregiones de Antioquia y un código de colores para la identidad visual general; para lograrlo, se partió de la esencia del proyecto, tanto como punto de inicio y como inspirador creativo.

Para la primera versión del logotipo se analizaron los conceptos de las flores y sus colores. Se pensó en usar los diferentes pétalos de la flor, como íconos que representan las nueve subregiones; en cuanto al polígono de nueve lados resultante, se propuso que fuera la cámara de entrada al museo virtual y el entramado como expresión del camino de descubrimiento del inventario de artefactos vestimentarios. La primera revisión dio como resultado el siguiente concepto:

Figura 7
Propuesta de logotipo versión 1



Fuente: Ríos Molina, Manuela y Nieto Maldonado, Carolina. Manual de marca Vestuario Patrimonio y Comunidad Versión 1. Estudiantes Semillero de Investigación OVNI Medellín (2021)

A partir de este concepto y sus posibilidades de aplicación, se desarrollaron el logotipo y los demás íconos del sistema, así como la paleta de colores y el sistema iconográfico del proyecto y, posteriormente, se generó el manual de imagen con los resultados del ejercicio de la esencia de la marca:

Figura 8
Paleta de colores



Fuente: Ríos Molina, Manuela y Nieto Maldonado, Carolina. Manual de marca Vestuario Patrimonio y Comunidad Versión 1. Estudiantes Semillero de Investigación OVNI Medellín (2021)

Figura 9
Sistema iconográfico subregiones de Antioquia



Fuente: Ríos Molina, Manuela y Nieto Maldonado, Carolina. Manual de marca Vestuario Patrimonio y Comunidad Versión 1. Estudiantes Semillero de Investigación OVNI Medellín (2021)

Sobre la marcha, se decidió rediseñar el logotipo principal para darle más elegancia a la imagen y mayores posibilidades de uso en otras plataformas (horizontal y vertical), además de darle más brillo a los colores propuestos para resaltar el valor de heterogeneidad en el contexto de la región. Muchos de los elementos conceptuales del primer diseño se mantuvieron, por ejemplo, el entramado de líneas y los nueve pétalos; sin embargo, el polígono central se eliminó. El resultado del rediseño del logo fue el siguiente:

Figura 10
Logotipo versión 2, página 1



Fuente: Buelvas Gil, Steven. Manual de marca Vestuario Patrimonio y Comunidad versión definitiva. Estudiante Semillero de Investigación OVNI Medellín (2022)

Esta versión (figura 11) tiene el fondo azul oscuro en lugar del gris, puesto que se determinó que el fondo gris oscuro generaba emociones

negativas; así mismo, se actualizó para que funcionara sobre fondos claros con lo que se buscaba generar emociones positivas.

Figura 11

Logotipo versión 2 horizontal; aplicación en fondo claro



Fuente: Buelvas Gil, Steven. Manual de marca Vestuario Patrimonio y Comunidad versión definitiva. Estudiante Semillero de Investigación OVNI Medellín (2022)

Figura 12

Logotipo versión 2, vertical aplicación en fondo claro



Fuente: Buelvas Gil, Steven. Manual de marca Vestuario Patrimonio y Comunidad versión definitiva. Estudiante Semillero de Investigación OVNI Medellín (2022)



Capítulo 5

Diseño de la estrategia de narrativa transmedia

Como hemos visto hasta ahora, adoptar el uso de las narrativas transmedia como estrategia en los procesos de divulgación cultural, fomenta la lectura activa y la apropiación social del conocimiento. El proceso de divulgación cultural, usando narrativas transmedia, es propicio para que las audiencias interpreten la realidad desde la conexión que se genera entre el pasado, el presente y el futuro. La narración de historias en múltiples plataformas ayuda a generar procesos de identificación positiva entre los interlocutores (narradores, creadores, audiencias, es decir, todos los que participan del proceso) y las audiencias, precisamente, porque la condición hipertextual y multiplataforma hacen que la narrativa pueda darse desde diferentes voces, formales o coloquiales, didácticas o lúdicas, dependiendo de la plataforma y el público (Beck y Cable, 1998, p. 47).

De modo similar, la narración de historias genera una vinculación de las audiencias desde «espacios democráticos de interacción, donde la información juega un papel fundamental en la transferencia del conocimiento» (Jáuregui Caballero y Ortega Ponce, 2020, p. 369), debido a que la audiencia puede «producir, revisar, proponer y criticar a través de arquitecturas participativas donde el propio conocimiento generado por los públicos estimula la creación de nuevas aplicaciones y servicios» (Monge, 2017, p. 29). Además, las interacciones digitales con los artefactos museográficos o de patrimonio cultural o producciones mediáticas que representen estos, pueden generar una experiencia muy similar a la verdadera, incluso, de primera mano, cuando son los mismos autores, o productos patrimoniales, quienes transmiten la información a la audiencia (Falco y Vassos, 2017, p. 978): «Producir contenidos con nuevas tecnologías es costoso, pero con alianzas y buena relación con otros actores se logran cosas de calidad y resultados que impactan en la sociedad» (Vásquez Arias; citado por Osorno Varela, 2020, p. 122).

Por la complejidad de los procesos de diseño, es necesaria la relación de lo teórico con lo práctico. Esta relación se materializa por medio del análisis de casos de divulgación cultural, aplicados a la narrativa transmedia, literatura, radio, televisión, cómic, videojuegos, entre otros, los cuales nos permitirán identificar los elementos que componen un mundo narrativo transmedia y sus posibilidades de fragmentación y diseminación de contenidos, múltiples plataformas, para de esta manera diseñar una metodología que facilite la construcción del mundo narrativo de la experiencia tecnológica. En este sentido, existen diferentes proyectos en Colombia que han asumido como estrategia la narrativa transmedia, que se destacan por su gran impacto.

Mediación tecnológica en la construcción de memoria e identidad cultural: caso comunidad étnica Wounaan residente en Bogotá genera una serie de propuestas para reafirmar la identidad de los miembros de la cultura, a través de una serie de audiovisuales (Sepúlveda Manrique, 2020). Adicionalmente, el proyecto *Comunicar el patrimonio: divulgación patrimonial en la era digital prototipo: aplicación Android por los caminos de Monguú y recorrido virtual* (Ojeda Bernal, 2020) buscó salvaguardar las narrativas territoriales del municipio de Monguú, por medio de una aplicación locativa Android que usa la gamificación y la geolocalización como estrategias experienciales. «León de Greiff, el poeta que se volvió *transmedia*» es un proyecto de la Universidad EAFIT que busca recuperar la obra de León de Greiff, a través del uso de diferentes recursos narrativos y tecnológicos (Osorno Varela, 2020). Por su parte, en el proyecto *Transmedia, memoria y alfabetización mediática, la experiencia de 'La Piragua'* (San Pablo-Moreno y otros, 2019) investigadores, antropólogos y cineastas, emplean la *transmedia* como empoderamiento para comunidades en riesgo de exclusión, abandono y marginalidad; así lo confirman los mismos autores.

San Pelayo, porro santo: Una narración transmedia para la divulgación de los aspectos históricos y culturales del porro es el proyecto de Rodríguez Navarro (2020); en él, a través de la creación de una narración digital *transmedial*, se resalta la importancia del porro como género representativo del municipio de San Pelayo, Córdoba (Rodríguez Navarro, 2020).

Por último, en el proyecto *Universo de aldeas espaciales de sombrero vultiao y ruana: diseño de un ambiente virtual de aprendizaje transmedia para la enseñanza de ciencia ficción colombiana*, Carranza Barrajas (2020) diseña una experiencia de aprendizaje para la construcción de un universo narrativo de ciencia ficción.

En la ejecución de cualquier producto transmedia se involucran una cantidad innumerable de variables necesarias para lograr su éxito, pero, sin duda, la principal variable es el diseño del proyecto. En esta etapa es fundamental definir todos los aspectos referidos al diseño de proyectos transmedia:

[...] en primera instancia, el diseño de una historia que permita establecer el interés en la continuidad; seguido, una precisa clasificación de medios que aporten al relato; y finalmente, una vinculación de los usuarios con personajes, todas ellas con la intención de la masificación de productos de la industria del entretenimiento. (Sepúlveda Cardona y Suárez Quiçeno, 2016, pág. 16).

En este sentido, lo ideal sería definir qué metodologías de diseño de proyectos transmedia caen dentro de esta propuesta, compararlas y proponer una para el ejercicio de creación, así como proponer metodologías de creación que sirvan para el desarrollo del elemento narrativo de los proyectos transmedia.

El proceso de desarrollo de un proyecto transmedia siempre debe tener en cuenta dos elementos fundamentales que son la narrativa y la experiencia del usuario. Desde cualquier óptica, el diseño de estos dos elementos, junto a la forma en que se entretajan, es el principal factor que determina la calidad y el éxito del ejercicio:

Para que exista una apropiación significativa del conocimiento es necesario que se faciliten canales de interacción generados [sic] por las investigaciones en manos de los investigadores, productores de contenidos y tecnólogos; a su vez también [sic] necesario estimular la propia apropiación mediante el reconocimiento de las capacidades de los usuarios en un sentido más democrático, [sic] esto permitirá que las prácticas propias que se establecen en el proceso de comunicación de).

El diseño de la estrategia transmedia debe, por tal motivo, considerar el modo en que se construyen, desde los elementos narrativos, la historia y el universo y, desde la interacción del usuario, la experiencia que tendrá con cada una de las plataformas, medios, en los que se desarrolle la historia. Encontrar una adecuada metodología que permita a los productores de contenido desarrollar estos dos procesos fundamentales en el contexto de las narrativas transmedia, es una necesidad elemental; en virtud de ello, se ha pensado este ejercicio de desarrollo metodológico:

Un mensaje puede tener varias formulaciones que derivan de los dispositivos, para los actores los dispositivos se vuelven extensiones, en tanto

su uso propicie la interacción y la vinculación con otros actores, en este caso los dispositivos digitales son una forma de extensión de la interacción humana. (Jáuregui Caballero y Ortega Ponce, 2020, p.362).

La producción digital y audiovisual le da sentido a la vida. El contacto con las comunidades y la presencia en los territorios permiten crear contenidos de impacto que buscan que nuestras tradiciones perduren en el tiempo y en la memoria. Eso es claro. No obstante, en el desarrollo de la experiencia tecnológica se han presentado diferentes inquietudes como:

- La estrategia de la narrativa transmedia del proyecto define el universo narrativo, de una parte, desde los artefactos vestimentarios, lo artesanal, lo tradicional y lo ancestral y, de otra, desde el territorio antioqueño. Sin embargo, aparecen líneas narrativas complementarias que pueden trabajarse de forma paralela, como el maquillaje, la historia de los artefactos y las fantasías, mitos y leyendas.
- La plataforma principal está determinada por el proyecto mismo. Es la experiencia tecnológica de museografía virtual; por tal motivo, esta será el centro de la estrategia y el punto de partida en la determinación de la interacción del usuario con los artefactos vestimentarios digitales.
- La experiencia debe ser mediada por el objeto digital que representa al artefacto vestimentario. Es desde este que deben vincularse las demás expresiones interactivas pendientes a realizar, pero el artefacto es, además, el centro de la narrativa, junto con los artesanos fabricantes del objeto; por tal razón, las narrativas que se creen deben girar en torno al artefacto o las personas y comunidades que lo fabrican y lo usan.
- Las experiencias que vivimos en entornos reales están mediadas por la relación que tengamos con el otro. Aunque falten, de esta misma manera, las que vivimos en la realidad virtual, deben considerar a las otras personas, de modo que el otro es fundamental en nuestro proceso de acercamiento a los contenidos en una experiencia tecnológica de museografía en realidad virtual.

De esta manera, se prosiguió, con la construcción de la estrategia (tabla 7), adaptando algunos elementos de la metodología del Active Story System™ (Pratten, 2011).

Tabla 7
Ficha Definición del Universo Pratten (2011)

Historia	
Búsqueda de la conservación de los artefactos vestimentarios en Antioquia y sus técnicas de construcción desde sus saberes artesanales y tradicionales.	
Experiencia	
Sensoriales digitales	
Visual= multicolor, formas geométricas tradicionales, texturas en armonía.	
Sonoro= ambientes sonoros de las regiones, el aire, los árboles, los animales, los pájaros, sonidos de instrumentos y música de la región.	
Táctil= desde lo visual en las texturas. La interacción con los objetos	
Olfativo-gusto= audiovisual, descriptivo desde lo sonoro, visual desde los elementos que componen lo olfativo	
Lo emocional: alegría, familiaridad, festivo, la nostalgia, la identidad	
Desde lo racional= lo tradicional que conforma el territorio y las culturas antioqueñas. Ser muy descriptivos.	
Premisa	
La posibilidad de que por medio de las tecnologías digitales nos reconozcamos como territorio heterogéneo y diverso, que alberga una cantidad de comunidades y culturas, para, de esta manera, generar un sentido de pertenencia, de orgullo por lo que somos.	
Público	Plataformas
Habitantes de las comunidades que actualmente y en el futuro habiten el territorio antioqueño, que busquen reconocer sus saberes artesanales y tradicionales, y los saberes de las demás comunidades que conforman el departamento de Antioquia.	Principales: Museo, página <i>web</i> y aplicación móvil Sonoro: Google Podcast Spotify, Soundcloud, Ivox Audiovisual: YouTube, TikTok Imagen: Instagram
Objetivo	Ejecución
Conservar, por medio de experiencias sensoriales digitales, la cultura de las comunidades que habitan el territorio antioqueño, desde los artefactos vestimentarios construidos con sus saberes artesanales y tradicionales.	Se hará hincapié en las plataformas principales: exposición museográfica virtual, app móvil y página <i>web</i> ; adicionalmente, las secundarias: documental y serie de cortos documentales; se desarrollarán durante la vigencia del proyecto; y las complementarias: cómics y pódcast se desarrollarán posteriormente, es decir, finalizado el proyecto.

Fuente: Adaptado de Pratten, R. (2011). *Getting started with transmedia storytelling*. CreateSpace.

Tabla 8*Ficha de la Historia. Diseño: Pratten (2011)*

Historia	Experiencia
<p>Búsqueda de la conservación de los artefactos vestimentarios en Antioquia y sus técnicas de construcción desde sus saberes artesanales y tradicionales.</p>	<p>Sensoriales digitales</p> <p>Visual= multicolor, formas geométricas tradicionales, texturas en armonía.</p> <p>Sonoro= ambientes sonoros de las regiones, el aire, los árboles, los animales, los pájaros, sonidos de instrumentos y música de la región.</p> <p>Táctil= desde lo visual en las texturas. La interacción con los objetos</p> <p>Olfativo-gusto= audiovisual, descriptivo desde lo sonoro, visual desde los elementos que componen lo olfativo.</p> <p>Lo emocional: alegría, familiaridad, festivo, la nostalgia, la identidad</p> <p>Desde lo racional= lo tradicional que conforma el territorio y las culturas antioqueñas, Ser muy descriptivos.</p>
Premisa	Temas
<p>La posibilidad de que por medio de las tecnologías digitales nos reconozcamos como territorio heterogéneo y diverso, que alberga una cantidad de comunidades y culturas y, de esta manera, generar un sentido de pertenencia, de orgullo por lo que somos.</p>	<p>Artefactos vestimentarios de Antioquia. Técnicas de creación artesanal, tradicional y ancestral. El artesano en su taller Subregiones de Colombia</p>
Personajes	Lugares
<p>Los artesanos y el público son los personajes principales; las historias deben asumirse desde el diálogo del mentor, sabio, mago o heraldo</p>	<p>Antioquia, los pueblos, los talleres de los artesanos</p>
Periodos	Objetos
<p>Actual</p>	<p>Los artefactos vestimentarios</p>
<p>Facciones</p>	<p>Jerarquías</p>
<p>Existen nueve subregiones que trabajan sus artefactos con técnicas diversas.</p>	<p>Los artesanos son los protagonistas y el público aparece en segundo grado.</p>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9
Ficha de experiencia. Diseño: Pratten (2011)

Premisa	Temas
La posibilidad de que por medio de las tecnologías digitales nos reconozcamos como territorio heterogéneo y diverso, que alberga una cantidad de comunidades y culturas y, de esta manera, generar un sentido de pertenencia, de orgullo por lo que somos.	Artefactos vestimentarios de Antioquia. Técnicas de creación artesanal, tradicional y ancestral. El artesano en su taller Subregiones de Colombia
Objetivos	Motivaciones
Conocer la cultura de las comunidades antioqueñas, desde los artefactos vestimentarios que producen, para su posterior reconocimiento.	Aprender sobre la cultura de las comunidades antioqueñas desde los artefactos vestimentarios que producen.
Juego	Role-playing
Exposición didáctica de la información, de manera inmersiva.	Asumir el rol del artesano al crear sus propios artefactos vestimentarios.
Observación	Exploración
Somos seres comunicativos, multisensoriales y multiplataforma, en constante búsqueda de conocimiento. Tenemos un gran sentido de pertenencia por lo nuestro, sentimos orgullo por lo tradicional y nuestro territorio. Somos híbridos culturales, heterogéneos, fluidos y diversos.	La exploración debe ser inmersiva y los productos deben remitir a la exposición museográfica virtual.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 10
Tabla de ejecución. Diseño: Pratten (2011)

Tabla de ejecución	Tiempo relativo																													
	Online	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27											
Plataforma principal	Museo virtual	X	X	x	x	x	X	X	X	x	x	x	x	x	x	x														
	App	X	X	x	x	x	X	X	X	x	x	x	x	x	x	x														
	Web	X	X	x	x	x	X	X	x	x	x	x	x	x	x	x														
	Documental	X	X	x	x	x	X	X	x	x	x	x	x	x	x	x														
	Serie Cortos	X	X	x	x	x	X	X	x	x	x	x	x	x	x	x														
	Mundo real																													
	Exposiciones físicas												x	x	x	x	x	x	x	x	x									
	Pódcast																											x	x	x
	Cómic																											x	x	x

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11*Biblia de participación. Diseño: Pratten (2011)*

Objetivos	
Conocer la cultura de las comunidades antioqueñas, desde los artefactos vestimentarios que producen, para su posterior reconocimiento.	
Políticas	
Toda comunicación debe ser inmersiva y didáctica; debe tener intención educativa	
Dentro del mundo	Fuera del mundo
Enfocada en el Artefacto y el Artesano	Enfocada en la diversidad cultural
Juego/Role playing/observación/exploración	Política de redes sociales
Asumir el rol del artesano	Tono comunicacional didáctico
Plataformas	Política de comunidad
Principales: Museo, página <i>web</i> y aplicación móvil	Inmersivo
Sonoro: Google Podcast Spotify, Soundcloud, Ivox	
Audiovisual: Youtube, TikTok	
Imagen: Instagram	
Eventos	Políticas editoriales para contenido generado por los fans
Exposiciones físicas y virtuales	Permitido
Lanzamiento del documental	
Participación en eventos culturales y científicos	
Calendario	Políticas legales
--	--
	Procedimientos de escalado
	--

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12

Ficha de Inmersión. Diseño: Pratten (2011)

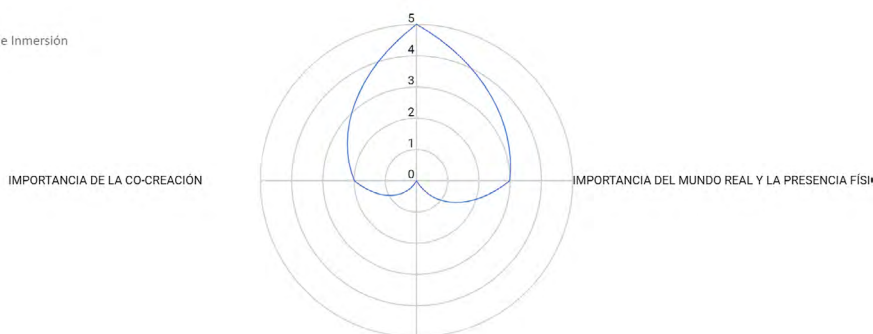
Importancia de la historia y la presencia emocional	Importancia del mundo real y la presencia física
<p>La narración es fundamental en el viaje del usuario; las narrativas deben situarse en los viajes de aprendizaje y de descubrimiento en los cuales se debe tratar el objeto o artefactos vestimentarios como tesoros mágicos de invaluable valor.</p> <p>El protagonista debe ser el público, por tanto, es el proyecto el que debe asumir el papel de mentor, sabio, mago o heraldo, que enseña y direcciona al público hacia la búsqueda del conocimiento que se le ofrece, ya sea del objeto como tal o de su proceso de creación. Los géneros adecuados para estos productos son los didácticos, los documentales, los noticiosos y los narrativos.</p>	<p>La principal plataforma es la virtual y la interacción debe ser muy similar a la real; sin embargo, también habrá exposiciones reales. Valga aclarar que, aunque estas son importantes para el proyecto, no son fundamentales en la perspectiva temporal, ya que solo se harán una única vez en cada territorio.</p>
Importancia de la cocreación	Importancia de la gamificación
<p>No se le otorgará importancia a la cocreación más allá de algunos eventos, tipo talleres, o de la presencia en encuentros científicos o culturales. Siempre deberá ser guiada por los investigadores del proyecto.</p>	<p>No hay mecánicas de juego, solo mecánicas de participación en los eventos. Cada evento formulará sus propias mecánicas, adecuadas al contexto.</p>

Fuente: Elaboración propia

Figura 13

Gráfico de Inmersión. Diseño: Pratten (2011)

Gráfico de Inmersión



Fuente: Elaboración propia

Tabla 13*Ficha de Motivaciones. Diseño: Pratten (2011)*

Autonomía: decisiones y control	Crecimiento: maestría, competencia, aprendizaje y comprensión
La experiencia es inmersiva, el público tiene autonomía de recorrido, pero no hay avatar ni personalización de las interacciones	Todos los mensajes son didácticos; sin embargo, el progreso es determinado por el usuario en el mundo real, no en las plataformas.
Relación: conexión y contribución	Importancia: significancia y unicidad
La experiencia es individual; las conexiones son posteriores a las experiencias.	No aplica
Curiosidad: confort, variedad y sorpresa	
Inmersión e interacción con los artefactos virtuales	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 14*Ficha de Participación. Diseño: Pratten (2011)*

Premisa	Objetivo
La posibilidad de que por medio de las tecnologías digitales nos reconozcamos como territorio heterogéneo y diverso, que alberga una cantidad de comunidades y culturas, para generar un sentido de pertenencia, de orgullo por lo que somos.	Conocer y reconocer la cultura de las comunidades antioqueñas desde los artefactos vestimentarios que producen. La llamada a la acción es la conservación del patrimonio cultural.
Acción final	Primera acción
reconocer los saberes artesanales y tradicionales, y los saberes de las demás comunidades que conforman el departamento de Antioquia.	curiosidad por los artefactos pertenencia al territorio
Personajes	Personalización
Mentor, sabio, mago o heraldo, que enseña y direcciona al pública en la búsqueda del conocimiento que se le ofrece, ya sea del objeto como tal o de su proceso de creación	No aplica
Acciones individuales	Acciones comunitarias
<i>Online</i> son individuales	<i>Offline</i> son colectivas
Acciones competitivas	Acciones colaborativas
No aplica	Talleres en los eventos
Ritmo	
Debe estar muy ajustado con el tono didáctico	

Fuente: Elaboración propia.



Capítulo 6

Indagación de plataformas digitales de libre acceso para la museografía digital y la divulgación de contenidos culturales

El desafío que enfrentan los autores del proyecto, en parte, se deriva de la posibilidad de conectar el conocimiento entre los diversos enfoques artesanales relacionados con el desarrollo de artefactos vestimentarios con otros procesos creativos, con el fin de preservar, comunicar y reinterpretar dicha experiencia a través del uso de diversos medios digitales, enfocados principalmente, en la búsqueda de herramientas que ayuden a la difusión de los procedimientos de creación de dichos artefactos artesanales, mediante el empleo de herramientas y metodologías del arte, y las tecnologías de la información y la comunicación. A través de la indagación, se buscó determinar las maneras de crear dicho vínculo y facilitar la gestión y difusión de los artefactos vestimentarios y sus métodos de creación artesanal, por medio del diseño de interacciones sensoriales que puedan ser útiles a la experiencia de museografía virtual.

Indagación de plataformas de exposiciones digitales

Para esta indagación, se escogieron tres herramientas de libre acceso para la creación de muestras visuales: People Art Factory, Emaze y Thinglink, herramientas que dan la sensación de virtualidad, sin necesidad de construir un espacio virtual desde cero. Para la curaduría de las muestras, se siguió la metodología propuesta en el *Manual básico de montaje museográfico*, escrito por Restrepo y Carrizosa (2006), que proponen partir de dos elementos: el guion y el espacio de exhibición. Para los dos elementos se debió revisar, previamente, las características de las aplicaciones, puesto



que algunas de ellas permiten tener más libertad que otras, tanto desde la concepción de la muestra, como desde el espacio.

Para las muestras realizadas con People Art Factory se usaron los proyectos de investigación formativa de los semilleros Lila y Ovni, del 2019, puesto que aún no se contaba con registro fotográfico de los artefactos vestimentarios. Para las muestras visuales con Emaze, se eligieron dos exploraciones fotográficas; la primera, parte del portafolio de uno de los investigadores; la segunda, la exposición Aretes artesanales de Antioquia, la cual se usó también para la plataforma de Thinglink. La exhibición de los productos, desde las plataformas en eventos científicos, es importante para la indagación, puesto que nos permite una retroalimentación de los expertos

Resultados alcanzados

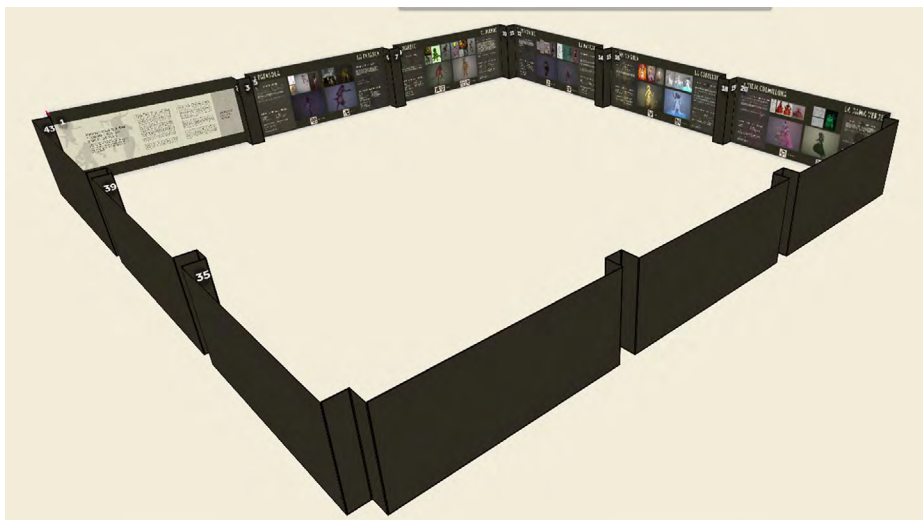
Plataforma peopleartfactory.com

La plataforma People Art Factory favorece la sensación de tridimensionalidad y simula un recorrido, pero tiene muchos limitantes en cuanto al peso de los recursos gráficos; permite usar imágenes, audios y videos, y puede ser una buena alternativa, si se paga por el espacio. Se realizaron dos indagaciones:

- Identidad y territorio desde los mitos de Antioquia (<https://peopleartfactory.com/g/Rz5hBewfcH3SdsEuRpve>)
- Muestra virtual identidad y territorio desde los mitos de Antioquia. Construcción, resignificación y apropiación de personajes de los mitos y leyendas de Antioquia (<https://peopleartfactory.com/g/Rz5hBewfcH3SdsEuRpve-copy-2bf4f5f2>)

Figura 14

Exposición Identidad y territorio desde los mitos de Antioquia. Vista de diseño 1



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Figura 15

Exposición Identidad y territorio desde los mitos de Antioquia. Vista de diseño 2



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Figura 16

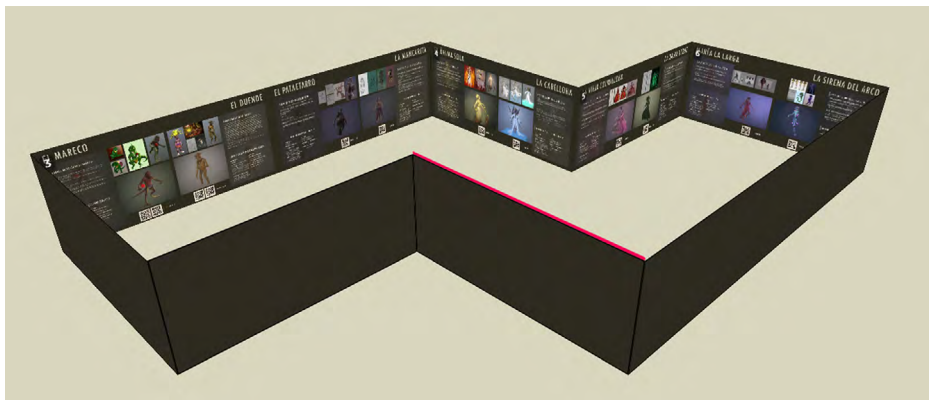
Exposición Identidad y territorio desde los mitos de Antioquia. Vista de recorrido.



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Figura 17

Exposición Muestra virtual identidad y territorio desde los mitos de Antioquia. Construcción, resignificación y apropiación de personajes de los mitos y leyendas de Antioquia vista de diseño.



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Figura 18

Exposición Muestra virtual identidad y territorio desde los mitos de Antioquia. Construcción, resignificación y apropiación de personajes de los mitos y leyendas de Antioquia vista de recorrido



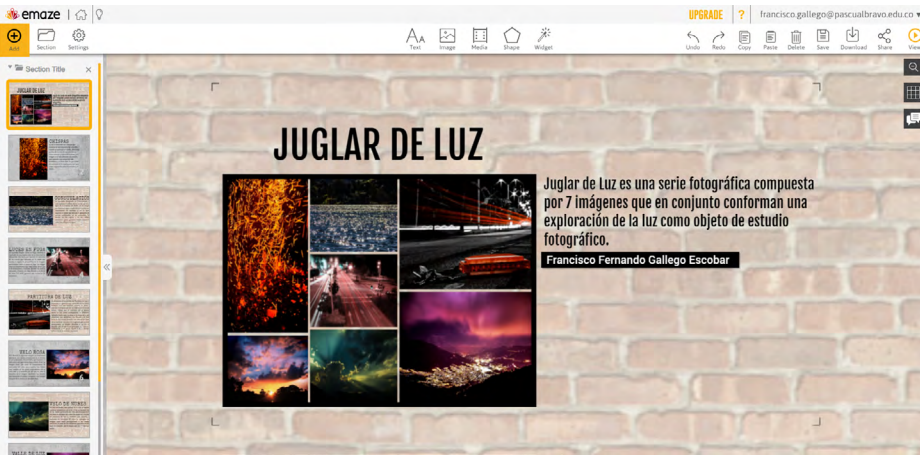
Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Plataforma emaze.com

La plataforma Emaze puede simular el recorrido, pero no hay tridimensionalidad. Tiene muy pocas opciones de personalización, por tanto, es obligatorio usar plantillas prediseñadas para los recorridos simulados. Básicamente, son diapositivas en volumen con algunas transiciones. Se hicieron dos indagaciones:

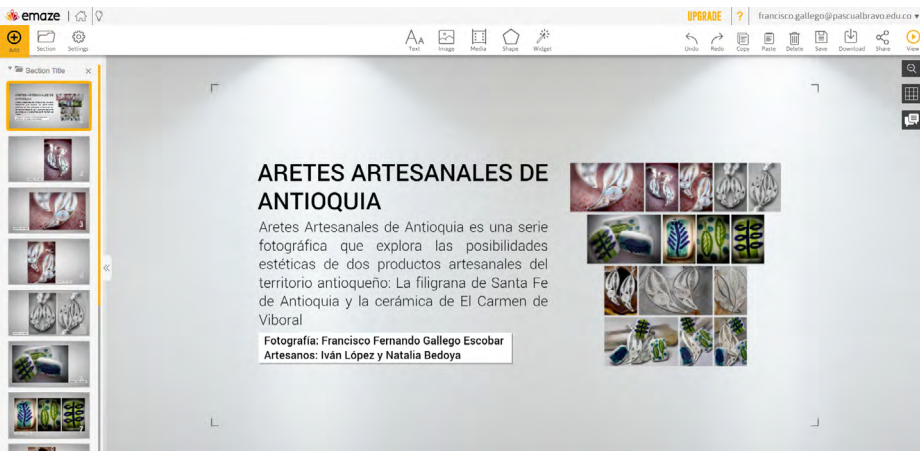
- Juglar de Luz
(<https://www.emaze.com/@AOQFQRRCW/aretes-artesanales-de-antioquia>)
- Aretes artesanales de Antioquia
(<https://www.thinglink.com/video/1497417063872856067>)

Figura 19
Exposición Juglar de Luz vista de diseño



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Figura 20
Exposición Aretes artesanales de Antioquia. Vista de diseño



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Figura 21
Exposición Juglar de Luz vista de recorrido 1



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Figura 22
Exposición Juglar de Luz vista de recorrido 2

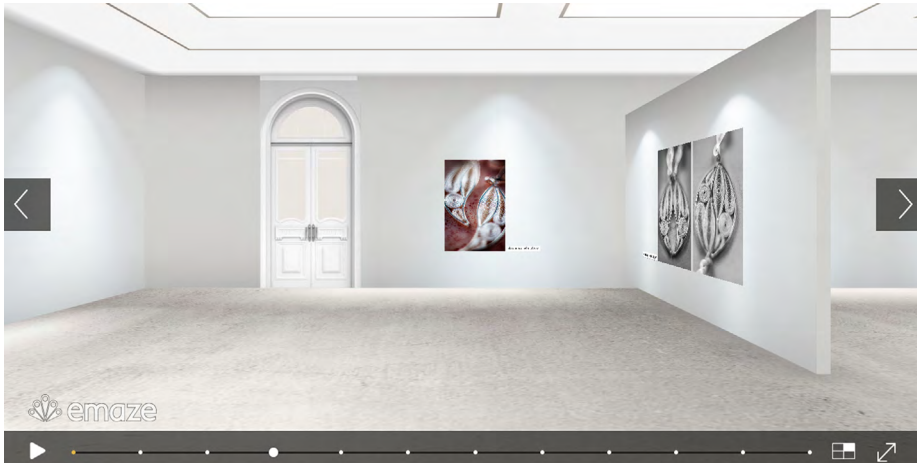


Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)



Figura 23

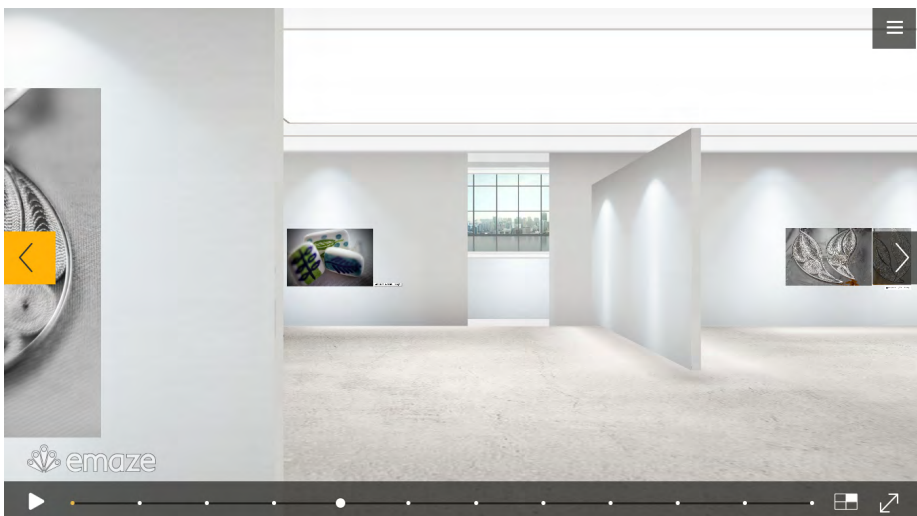
Exposición Aretes artesanales de Antioquia vista de recorrido 1



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Figura 24

Exposición Aretes artesanales de Antioquia vista de recorrido 2



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Figura 25

Exposición Aretes artesanales de Antioquia vista de recorrido 3



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Plataforma thinglink.com

La plataforma Thinglink permite generar el espacio tridimensional; además, se puede trabajar con sonido y video y realizar la simulación de recorrido; incluso, permite usar gafas de realidad virtual para una experiencia inmersiva, punto central de la experiencia. De las tres plataformas, esta es la más adecuada. No obstante lo dicho, es muy restringida desde el uso de elementos gráficos e interactividad con los objetos. Para una adecuada experiencia y mejora de diseño es necesario utilizar la versión *premium*. Al respecto, se llevó a cabo una indagación:

- Aretes artesanales de Antioquia 3D
(<https://www.thinglink.com/video/1497417063872856067>)

Figura 26
Exposición Aretes artesanales de Antioquia 3D vista de diseño



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín 2022

Figura 27
Exposición Aretes artesanales de Antioquia 3D. Vista de recorrido en pantalla



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

Figura 28

Exposición Aretes artesanales de Antioquia 3D vista de recorrido en VR



Fuente: Archivo del proyecto. Medellín (2022)

En la búsqueda de generar los productos apropiados, se crearon una serie de experimentaciones técnicas y artísticas que, a pesar de proponer otras temáticas que se alejan de la principal, permiten dar cuenta, desde lo permanente y lo procesual, de las necesidades para la experiencia de museografía virtual que se propone en el proyecto, lo que significa que estos cuestionamientos, desde lo conceptual, lo tecnológico y el diseño, no pueden dejarse de lado y son fundamentales para el éxito del objetivo planteado, además de ser relevantes para que se documenten y divulguen, al igual que los temas centrales del proyecto.

Tal es el caso de esta muestra, que nos permitió determinar necesidades fundamentales del proyecto desde las herramientas digitales disponibles en la web. A partir de las necesidades creativas y artísticas requeridas.

«[...] la exposición temporal [...] restituye al público los objetos, las obras que no están expuestas habitualmente. Pero, sobre todo, la exposición temporal puede abordarlos desde puntos de vista diferentes, temáticos, lúdicos, creativos e insertarlos en su contexto social, histórico o estético. Estas presentaciones puntuales permiten probar nuevos medios de visualización y de sensibilización. (Valdés Sagues, 1999; citada por Restrepo y Carrizosa, 2006, p. 4).

Indagación de plataformas de pódcast

Dentro del proyecto, se optó por el uso de herramientas digitales como canales idóneos para la divulgación de contenidos culturales vinculados a este. Se impulsó la creación de diversos productos sonoros como estrategia para conectar con las comunidades interesadas en la conservación de los objetos investigados, difundir los hallazgos de la investigación y contribuir a la preservación del patrimonio cultural, sus técnicas de manufactura y el reconocimiento de la diversidad cultural del territorio.

Entre los formatos propuestos, se encuentran pódcast narrativos y documentales, en los cuales, para construir historias y paisajes sonoros, se toma como base el inventario de artefactos vestimentarios de Antioquia. Antes de iniciar la producción de estos contenidos, se llevó a cabo una investigación preliminar para evaluar las ventajas y desventajas de las distintas plataformas de pódcast (González Cardona *et al.*, 2021). Para este fin, se consultaron blogs y páginas web especializadas de las que se extrajeron datos sobre estadísticas, cualidades, beneficios e inconvenientes de cada servicio. Esta información, junto con recomendaciones y estrategias clave, se sistematizó en una tabla comparativa para guiar la selección de la plataforma más adecuada. La indagación completa se puede consultar en el siguiente enlace: <https://view.genially.com/6172e366d4be160deac3ce35/interactive-content-indagacion-de-plataformas-para-podcasts>. Los siguientes fueron los hallazgos de la búsqueda:

- SoundCloud se destaca por un funcionamiento similar a una red social, dado que permite la interacción y comentarios puntuales en las grabaciones. Aunque está más dirigida a la producción musical, posibilita diferentes enfoques y facilita la inserción de contenido en blogs. Sus principales debilidades son los constantes cambios en diseño y las estrictas, a veces arbitrarias, normas de *copyright*. Se sugiere utilizar el correo electrónico para el contacto inicial y el *marketing*, aprovechando herramientas como ToneDen para la recopilación de correos.
- Spotify, a pesar de ser pionera y contar con una amplia biblioteca musical, se enfrenta a una alta competitividad y, paradójicamente, no es tan conocida para la escucha de pódcast, aunque fue la aplicación más popular en EE. UU. en 2020. Sus fortalezas radican en el aumento de usuarios, su reputación favorable y sus alianzas estratégicas con grandes empresas. La compañía ofrece Spotify para

podcasters, una herramienta valiosa con análisis y apoyo de *marketing*. Las debilidades incluyen altos costos de regalías, la necesidad de conexión a internet y vulnerabilidades de seguridad.

- iVoox es el portal de mayor número de audios de habla hispana y es totalmente gratuita. Es sencilla de usar, completa y permite acceder a audiolibros y controlar la reproducción. Su principal desventaja es la publicidad intrusiva que no se puede eliminar y los cambios radicales en las nuevas versiones. Se recomienda trabajar el SEO del pódcast.
- Spreaker se presenta como una plataforma muy intuitiva y fácil de manejar que ofrece apoyo en la creación de pódcast a través de sus aplicaciones móviles y web, Spreaker Studio. Destaca por sus estadísticas detalladas sobre el consumo y la procedencia de la audiencia y su capacidad para llegar a audiencias masivas gracias a sus aliados.
- Player FM es una aplicación completa y gratuita, y es la más descargada en Google Play. Su única desventaja señalada es la cantidad de pódcasts disponibles en comparación con otras plataformas.
- TuneIn es una aplicación gratuita y la más descargada, con una interfaz sencilla y diferentes categorías. En ella se puede encontrar una amplia variedad de contenido que incluye radio en línea y cuenta con la participación de empresas importantes como CNN. Su principal debilidad es el exceso de publicidad.
- CastBox es gratuita y ofrece elementos avanzados como la búsqueda de pódcast, reproducción en streaming, modificación de la velocidad de audio, modo sin conexión y temporizadores. Su debilidad es que ofrece compras y publicidad.
- Audacity se diferencia de las demás por ser una herramienta de producción que ofrece la posibilidad de alcanzar una gran calidad auditiva y trabajar con múltiples formatos de audio. Su debilidad es que requiere la descarga previa de *software* y su versión móvil es muy básica.
- Google Podcast se distingue por ofrecer métricas de calidad que incluyen el porcentaje de retención de audiencia y el promedio de tiempo de escucha, lo que permite tomar decisiones informadas sobre la duración y el contenido del pódcast.
- Otras plataformas mencionadas en la indagación incluyen Podcast Go, valorada por su diseño simple y efectivo; Live 365 que es una

buena opción para compartir contenido pero requiere pago para publicar; Podcast Alley que ofrece servicios eficientes y una funcionalidad diferente para agregar valor al contenido; iTunes, que permite descargar música sin publicidad; Apple Podcast que funciona como un agregador y requiere un hosting externo para el contenido; y Audioboom, una plataforma simple con la que es posible subir o grabar «minipódcast» en formato RSS e iTunes, pero cuya versión gratuita limita las grabaciones a diez minutos.

«Las plataformas identificadas como mejor calificadas para pódcast en la indagación son: Apple podcast, Ivoox, Spotify, Google Podcast y Audible, que están entre las cinco primeras, de un total de veinte plataformas» (González Cardona *et al.*, 2021).

Al revisar las distintas plataformas para la creación y difusión de pódcast, es evidente que la mayoría de ellas buscan ofrecer una experiencia intuitiva para el usuario. Sin embargo, esa facilidad de uso no siempre se traduce en una experiencia completa. Con las opciones gratuitas, por ejemplo, se puede iniciar con recursos limitados, pero restringen el tiempo de grabación y suelen incluir una cantidad considerable de publicidad, lo cual puede interferir con la experiencia tanto del creador como de la audiencia. En contraste, las plataformas que ofrecen versiones de pago incluyen herramientas que marcan una diferencia significativa. Entre los elementos más valorados se encuentran el acceso a métricas detalladas, la posibilidad de conocer mejor a la audiencia y el soporte para optimizar la calidad y el alcance del contenido.

Estos recursos permiten tomar decisiones más informadas y ajustar las estrategias de producción de manera más eficaz. No obstante, más allá de la plataforma que se utilice, lo que realmente sostiene y proyecta un pódcast es su contenido. Un buen pódcast no solo informa o entretiene: cuenta historias, transmite emociones y genera conexiones. Cuando hay una intención clara detrás de cada episodio y se busca inspirar o dejar una reflexión, el impacto es mucho mayor. En este sentido, la herramienta es importante, pero lo esencial sigue siendo la voz, la idea y la capacidad de resonar en quienes escuchan.



SECCIÓN 3

Desarrollos de experiencias museográficas



Capítulo 7

Diseño de una experiencia museográfica en realidad virtual

Museografía digital en la era de la Cuarta Revolución Industrial

La museografía digital ha transformado radicalmente la manera en que los museos conciben la preservación, exposición y difusión del patrimonio cultural. Su evolución ha sido impulsada por la convergencia entre la museología y las TIC, permitiendo la integración de herramientas digitales en los procesos expositivos. Esta sinergia ha ampliado el alcance de los museos al ofrecer experiencias interactivas y dinámicas que trascienden las limitaciones del espacio físico tradicional. En las últimas dos décadas, el uso de las TIC en el ámbito patrimonial ha crecido exponencialmente, redefiniendo la relación entre las instituciones culturales y sus visitantes mediante nuevas formas de interacción y personalización de la experiencia museográfica, tanto en entornos presenciales como virtuales (Wang *et al.*, 2008; como se cita en Martí, 2018).

El término conservación proviene del latín *conservatio*, compuesto por el prefijo *cum*, que denota continuidad, y el verbo *servare*, que significa preservar o salvar (González-Vara, 2008). En el ámbito patrimonial, los bienes culturales muebles se definen como aquellos objetos que pueden trasladarse sin perder su identidad y cuyo valor se encuentra en su dimensión histórica y funcional (Morales & Cruz, 2015). Dentro de este conjunto, las obras de arte adquieren un significado especial debido a su *condición dual*, es decir, su capacidad de ser apreciadas tanto desde una perspectiva estética como documental (González-Vara, 2008). La digitalización del patrimonio ha ampliado esta doble función, permitiendo que la museografía no solo exponga, sino que también medie el conocimiento a través de narrativas interactivas y accesibles.

El desarrollo de la museografía digital ha sido acompañado por una redefinición de los conceptos de museo y exposición. Simon (2010) introduce la noción de museo 2.0, un modelo participativo influenciado por la web, en el cual los visitantes desempeñan un papel activo en la

construcción del conocimiento. Posteriormente, Zepeda (2018) amplía el concepto con el término museo 3.0, caracterizado por su capacidad de interacción multisensorial y su acceso a través de múltiples plataformas. Finalmente, Martí (2018) define la museografía 4.0 como la integración natural e inmersiva de datos digitales en los espacios expositivos, facilitando nuevas formas de interacción con el público.

Sin embargo, este proceso no ha estado exento de desafíos. La crisis sanitaria provocada por la pandemia de covid-19 puso de manifiesto la vulnerabilidad del sector cultural ante la imposibilidad de acceso físico a los espacios expositivos. Las restricciones impuestas por el confinamiento resaltaron la necesidad urgente de estrategias digitales que permitieran la continuidad de la difusión del patrimonio.

En este contexto, Mejuto *et al.* (2020) enfatizan que la digitalización de colecciones patrimoniales dejó de ser una opción complementaria para convertirse en una prioridad absoluta. La imposibilidad de visitar museos de manera presencial convirtió a las plataformas web y redes sociales en los principales canales de acceso a los contenidos culturales.

Según estos autores, un análisis de los fondos digitalizados en museos de España y Europa evidencia la urgencia de trascender la mera conservación y avanzar hacia estrategias de difusión más dinámicas. De igual manera, destacan las iniciativas implementadas por diversas instituciones para visibilizar sus colecciones durante la pandemia, subrayando la importancia de contar con herramientas tecnológicas capaces de garantizar una comunicación efectiva con ciudadanos y visitantes.

Ejemplos concretos han demostrado el impacto positivo de estas estrategias. Avendaño (2020) analiza cómo el Museo de Arte Contemporáneo (MAC) de la UCH ha asumido el reto de la digitalización en el ámbito cultural y museístico. Su propuesta se basa en una aproximación reflexiva, lúdica y creativa que evita caer en la lógica del espectáculo mediático, priorizando en su lugar la generación de experiencias significativas para la ciudadanía digital. Este enfoque resalta el papel de los museos como agentes activos en la redefinición de su función en un entorno cada vez más mediado por lo digital, asegurando la integración de las tecnologías en sus estrategias de difusión y comunicación cultural.

Más allá de las ventajas evidentes de la digitalización, la museografía digital enfrenta retos significativos que limitan su alcance e impacto. Uno de los principales desafíos radica en la falta de modelos de diseño específicos que integren tecnologías interactivas de manera efectiva, abordando



tanto las necesidades de accesibilidad como las de significancia cultural. La ausencia de estrategias integrales que incorporen tecnologías emergentes como la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR) de manera significativa también representa un obstáculo para la consolidación de experiencias museográficas digitales inclusivas y sostenibles (Lazar, Goldstein & Taylor, 2015).

El impacto de la museografía digital en la experiencia del visitante ha sido ampliamente analizado por diversos estudios. La implementación de herramientas interactivas no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también fomenta un aprendizaje más significativo. Falk y Dierking (2013) sostienen que la personalización de la experiencia museográfica fortalece la conexión emocional entre el visitante y el patrimonio, promoviendo una mayor retención del conocimiento.

En este sentido, instituciones como el Museo del Prado han desarrollado aplicaciones móviles que permiten explorar sus obras maestras con análisis detallados y referencias cruzadas, mientras que el Museo de Historia Natural de Londres ha implementado recorridos en realidad aumentada que posibilitan la interacción con reconstrucciones de especies extintas.

La incorporación de estas tecnologías ha modificado la manera en que los visitantes perciben y experimentan los espacios museográficos. La interactividad se ha convertido en un elemento clave, permitiendo que los usuarios sean agentes activos en la construcción de significados. Más allá de ser meros espectadores, ahora pueden manipular objetos digitales, participar en narraciones inmersivas y contribuir con sus propios relatos. Estos avances han posicionado a la museografía digital como un campo en constante evolución, en el que la integración de tecnologías emergentes redefine continuamente las posibilidades de mediación y participación.

Representación del Patrimonio Vestimentario de Antioquia en RV

La creación de una experiencia museográfica en *realidad virtual* para la representación del patrimonio vestimentario de Antioquia responde a la necesidad de desarrollar estrategias innovadoras de divulgación cultural mediadas por tecnologías digitales. Como parte de este ejercicio, se concibió un museo virtual que organiza y exhibe artefactos vestimentarios tradicionales de las *nueve subregiones del departamento*, articulando elementos visuales, narrativos y técnicos que permiten una aproximación integral a la riqueza textil artesanal del territorio. La materialización digital de esta experiencia ha requerido no solo la adaptación de los artefactos a

entornos tridimensionales, sino también la configuración de un espacio museográfico coherente con los principios de accesibilidad, representación territorial y fidelidad en la reproducción de los elementos patrimoniales.

El diseño del museo virtual ha tomado como eje estructural la geografía de Antioquia, reflejando su diversidad a través de una *configuración en forma de enéagono*, donde cada uno de los nueve lados representa una subregión del departamento. Esta disposición no solo responde a una lógica organizativa dentro del entorno expositivo, sino que también fortalece la relación entre el visitante y la territorialidad del vestuario tradicional, permitiéndole recorrer los diferentes contextos productivos y culturales en los que se inscriben estos artefactos. En el centro del espacio, se dispuso un área simbólica de encuentro, en la que se integran elementos característicos de cada subregión, reforzando el sentido de identidad y pertenencia dentro de la narrativa museográfica.

Uno de los desafíos más significativos en la concepción de esta experiencia ha sido garantizar la representación precisa de los artefactos vestimentarios en un entorno digital sin comprometer sus atributos materiales y técnicos. Para ello, se llevó a cabo un proceso de *modelado tridimensional*, en el que se utilizaron técnicas avanzadas de reconstrucción visual para capturar detalles estructurales y texturas de cada objeto. Este proceso no solo exigió un alto nivel de rigurosidad en la reproducción gráfica, sino también una curaduría especializada que asegurara la selección de piezas emblemáticas de cada subregión, representando tanto sus características formales como sus valores simbólicos y funcionales dentro de las comunidades artesanales.

La experiencia museográfica en realidad virtual ha sido concebida para ofrecer un recorrido interactivo en el que los visitantes puedan explorar el museo desde diferentes perspectivas. Se han diseñado *dos modalidades de navegación*, permitiendo tanto una *ruta guiada* con un único punto de entrada y salida, como una *ruta de recorrido libre*, donde el usuario puede desplazarse y detenerse en los puntos de su interés. Esta flexibilidad ha sido clave para garantizar que la experiencia se adapte a diversos perfiles de visitantes, desde investigadores interesados en el análisis técnico de los artefactos hasta público general que busca una aproximación más sensorial e inmersiva a la cultura vestimentaria de Antioquia.

Otro aspecto fundamental en el diseño de esta experiencia ha sido la *iluminación y ambientación del espacio expositivo*, elementos que influyen directamente en la percepción del contenido. Se estableció un esquema



de iluminación estratégica con puntos focales dirigidos a los cuadros explicativos y artefactos tridimensionales, asegurando que los detalles de cada pieza sean apreciados sin generar deslumbramientos o alteraciones en la percepción cromática.

Del mismo modo, se implementó un sistema de señalética diseñado para orientar intuitivamente a los visitantes dentro del entorno virtual, utilizando símbolos y colores representativos de cada subregión para facilitar la navegación.

El proceso de conceptualización y desarrollo de este espacio virtual no se ha limitado a la digitalización de artefactos, sino que ha incorporado una *narrativa museográfica estructurada*, en la que cada elemento expositivo ha sido cuidadosamente contextualizado. Se han integrado fichas técnicas detalladas que ofrecen información sobre el origen, materiales y técnicas de fabricación de cada artefacto, complementadas con material visual y audiovisual que enriquece la comprensión de los visitantes. Esta estrategia ha permitido no solo ofrecer una experiencia estética atractiva, sino también garantizar la *rigurosidad documental* en la presentación del contenido.

Finalmente, la construcción de esta experiencia museográfica en realidad virtual representa un avance significativo en la aplicación de tecnologías digitales para la preservación y divulgación del patrimonio cultural. A través de este museo virtual, se ha logrado consolidar un espacio accesible y dinámico que amplía las posibilidades de interacción con el patrimonio vestimentario de Antioquia, trascendiendo las limitaciones físicas de los museos tradicionales y abriendo nuevas vías para la apropiación y el reconocimiento de la riqueza cultural del departamento.

Información general del tema para la experiencia museográfica

El *museo virtual* constituye un espacio expositivo digital diseñado para la preservación, divulgación y exploración interactiva del patrimonio vestimentario de Antioquia. A través de un entorno tridimensional, la plataforma exhibe artefactos vestimentarios en modelos 3D de alta fidelidad, acompañados de representaciones visuales en forma de cuadros explicativos y descripciones detalladas que contextualizan su uso, función y significado en cada subregión del departamento. Esta estructura no solo busca reproducir fielmente las características formales de los objetos, sino también ofrecer una experiencia inmersiva que permita a los visitantes comprender la riqueza cultural y las tradiciones asociadas a estos artefactos.

La disposición de los elementos expositivos sigue un criterio territorial, en el que cada sala virtual está dedicada a una subregión específica de Antioquia. Esta organización responde a la necesidad de reflejar la diversidad cultural del departamento y destacar las particularidades de cada comunidad en términos de técnicas artesanales, materiales empleados y usos simbólicos de los artefactos vestimentarios. Al navegar por el museo virtual, el visitante puede explorar de manera estructurada los distintos elementos del vestuario tradicional, estableciendo conexiones entre el contexto geográfico, los procesos de manufactura y las dinámicas socioculturales que han dado forma a estas expresiones textiles a lo largo del tiempo (Sossa-Londoño *et al.*, 2023).

Además de su valor como herramienta de divulgación, este museo virtual representa una estrategia innovadora de conservación digital, permitiendo documentar y resguardar piezas patrimoniales mediante tecnologías que facilitan su acceso y estudio en múltiples niveles. La integración de modelos tridimensionales detallados posibilita el análisis técnico de los artefactos sin comprometer su integridad física, al tiempo que brinda nuevas oportunidades para la educación y la investigación en el ámbito de la museografía digital y el patrimonio vestimentario.

Objetivo de la experiencia museográfica

Documentar y estructurar el contenido de la exposición mediante un planteamiento que abarque la organización temática, la selección de artefactos, la ambientación textual y visual, y la información técnica de las piezas exhibidas.

Diseño museográfico y configuración del espacio expositivo

Diseño y distribución del espacio expositivo (planimetría)

El diseño museográfico y la configuración del espacio expositivo han sido concebidos bajo un enfoque que combina criterios estéticos, simbólicos y funcionales, garantizando una experiencia inmersiva y estructurada para el visitante. La estructura central del museo virtual se organiza en torno a una geometría en forma de enéagono, un polígono de nueve lados que no solo responde a una necesidad espacial, sino que también simboliza la división territorial de Antioquia en sus nueve subregiones. Este esquema arquitectónico permite representar de manera equitativa la diversidad

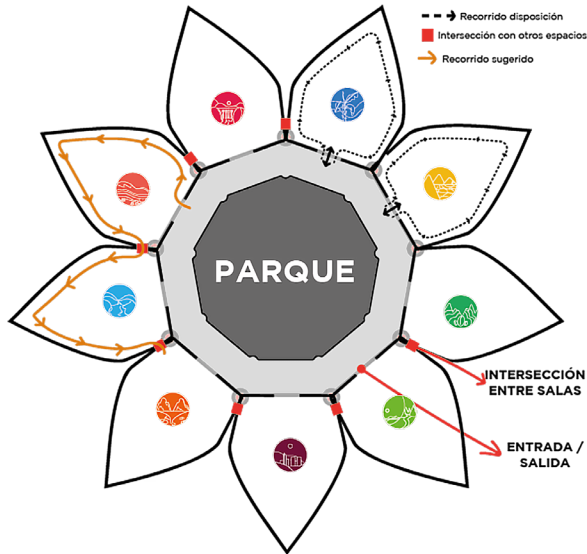
cultural y artesanal del departamento, asegurando que cada subregión tenga un espacio propio dentro del recorrido expositivo.

En el núcleo del espacio se dispone un parque central concebido como un punto de convergencia simbólica, en el cual se integran elementos representativos de cada subregión. Este diseño no solo cumple una función ornamental, sino que también opera como un punto de referencia dentro del recorrido museográfico, facilitando la orientación del visitante y promoviendo una mayor cohesión narrativa entre los distintos sectores de la exhibición.

Cada una de las fachadas expositivas que conforman el enéagono ha sido cuidadosamente diseñada para reflejar la identidad visual y cultural de la subregión a la que representa. Para ello, se ha definido una paleta cromática específica, basada en los colores que caracterizan la estética tradicional de cada territorio. Esta decisión responde a un enfoque de diseño sensorial que busca reforzar la asociación visual entre el espacio expositivo y las particularidades de cada comunidad representada.

Además de su dimensión estética, la configuración del espacio expositivo ha sido pensada para maximizar la accesibilidad y la interactividad. La disposición de los artefactos vestimentarios, imágenes y elementos tridimensionales permite una experiencia de exploración intuitiva, en la que el usuario puede recorrer de manera fluida cada sector del museo. La integración de señalética virtual y puntos de información contextualizados refuerza la narrativa del espacio, asegurando que cada visitante pueda acceder a descripciones detalladas sobre las técnicas, materiales y usos de los artefactos exhibidos.

Este enfoque museográfico no solo responde a una necesidad de exhibición, sino que también plantea un modelo innovador de interpretación patrimonial en entornos digitales, en el que la arquitectura, el diseño visual y la tecnología convergen para potenciar la comprensión y valoración del patrimonio vestimentario de Antioquia.

Figura 29*Diseño y distribución del espacio expositivo (planimetría)*

Fuente: Gómez Hernández, Julieth Andrea; Díaz Restrepo, Alisson. Estudiantes Semillero de Investigación LILA

Ruta de recorrido

El diseño del recorrido museográfico ha sido estructurado bajo un enfoque que combina accesibilidad, flexibilidad y narrativa expositiva, permitiendo a los visitantes interactuar con los contenidos de manera orgánica y significativa. Para ello, se han definido dos modalidades de recorrido, cada una adaptada a distintos perfiles de usuario y necesidades de exploración dentro del espacio expositivo. Estas modalidades pueden complementarse sin alterar la coherencia del guion museográfico, favoreciendo una experiencia inmersiva y personalizada.

1. *Ruta de disposición:* esta modalidad se basa en un esquema de tránsito lineal, donde el visitante accede al museo virtual a través de un único punto de entrada y avanza de manera secuencial hasta un punto de salida determinado. Esta disposición asegura un flujo ordenado y progresivo, lo que resulta particularmente beneficioso para visitantes que prefieren una experiencia estructurada y guiada. Además, esta ruta facilita la comprensión del guion narrativo

del museo, ya que cada espacio ha sido diseñado para ofrecer una progresión lógica en la exhibición de los artefactos vestimentarios.

2. *Ruta de recorrido sugerido:* a diferencia del esquema lineal, esta modalidad ofrece una mayor flexibilidad en la exploración del espacio expositivo. Aunque mantiene una estructura secuencial orientada a facilitar la lectura del contenido museográfico, permite que los visitantes personalicen su trayectoria en función de sus intereses particulares. La disposición de los artefactos, imágenes y elementos interactivos ha sido diseñada estratégicamente para generar un flujo intuitivo, asegurando que el visitante pueda recorrer las distintas subregiones sin perder el hilo conductor de la exhibición. Esta opción también potencia la inmersión y el sentido de descubrimiento, promoviendo una mayor autonomía en la experiencia del usuario.

Ambas rutas han sido concebidas no solo para responder a las necesidades de orientación espacial, sino también para garantizar que el contenido expositivo se adapte a distintos estilos de aprendizaje y exploración. Además, la señalización interactiva y los puntos de información complementarios enriquecen la experiencia, proporcionando detalles clave sobre los artefactos exhibidos sin interferir con la fluidez del recorrido.

Este enfoque dual permite una mayor democratización del acceso a la información patrimonial, asegurando que cada visitante, independientemente de su nivel de familiaridad con la temática, pueda encontrar un modo de recorrido acorde con sus expectativas e intereses. Así, el diseño del recorrido museográfico trasciende la simple disposición espacial, convirtiéndose en una estrategia fundamental para la construcción de una experiencia de visita significativa, dinámica y enriquecedora.

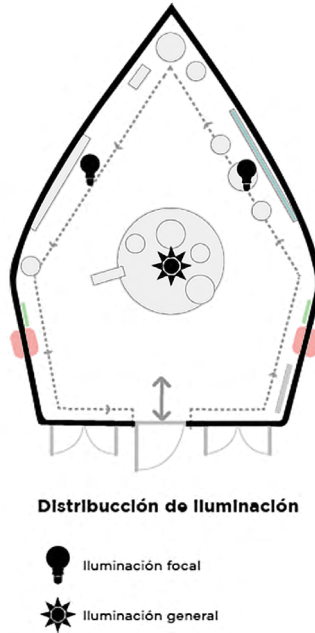
La iluminación general, ubicada en el centro del espacio expositivo, tiene como propósito proporcionar una cobertura lumínica homogénea, garantizando que todos los elementos del entorno sean apreciados sin generar sombras excesivas o efectos de sobreexposición. Esta luz de base cumple una doble función: mejorar la legibilidad del espacio y preservar la fidelidad cromática de los artefactos, evitando alteraciones en su percepción por parte del visitante.

Por otro lado, las luces focales han sido dispuestas de manera estratégica para dirigir la atención hacia puntos específicos de la exhibición. Estas fuentes de luz están orientadas hacia los cuadros explicativos, imágenes representativas y artefactos vestimentarios, permitiendo que sus texturas, detalles y formas sean apreciadas con mayor nitidez. La intensidad y el ángulo de incidencia de estas luces han sido calibrados cuidadosamente para evitar reflejos excesivos, minimizando el riesgo de deslumbramiento o fatiga visual en los visitantes.

La combinación de iluminación general y focal contribuye a la jerarquización visual de los elementos expuestos, orientando la mirada del espectador de manera natural a través del recorrido museográfico. Asimismo, esta configuración permite modular la percepción del espacio, generando contrastes sutiles que enfatizan la tridimensionalidad de los objetos sin distorsionar su apariencia original.

En este sentido, la iluminación no solo cumple una función técnica, sino que también actúa como un recurso narrativo y experiencial, potenciando la conexión del visitante con la muestra. Al resaltar la materialidad de los artefactos y reforzar la identidad visual de cada subregión representada, el esquema lumínico se convierte en un componente esencial para la inmersión y la comprensión del guion museográfico.

Figura 31
Distribución de la iluminación



Fuente: Gómez Hernández, Julieth Andrea; Díaz Restrepo, Alisson. Estudiantes Semillero de Investigación LILA

Diseño y distribución de la señalética en el espacio museográfico

La señalética en el espacio museográfico ha sido concebida como un elemento esencial para la orientación del visitante y la estructuración del recorrido expositivo. Su función principal es facilitar la navegación por las distintas secciones del museo, asegurando una experiencia fluida y comprensible para todo tipo de público. Para ello, se han dispuesto elementos visuales que guían al visitante de manera intuitiva, reduciendo la necesidad de asistencia externa y permitiendo una inmersión más autónoma en el relato museográfico.

La disposición de la señalética sigue un criterio estratégico, ubicándose en el lado izquierdo de cada acceso e intersección de la sala, lo que permite a los visitantes anticipar la dirección a seguir en el recorrido. Esta ubicación responde a patrones de lectura visual predominantes y facilita la percepción de las indicaciones sin interferencias. Cada señal cuenta con

flechas direccionales acompañadas de símbolos representativos de cada subregión, lo que refuerza la conexión visual y cognitiva entre las distintas áreas expositivas y permite una asociación inmediata con el contexto geográfico y cultural de cada sección.

Esta distribución no solo optimiza la orientación dentro del espacio, sino que también contribuye a la coherencia del diseño museográfico, generando una experiencia más estructurada y accesible. La claridad en la disposición de las señales evita confusiones, permitiendo que los visitantes se desplacen con facilidad a través de las diferentes salas sin perder la secuencia del relato expositivo.

Elementos del diseño en la señalética museográfica

Para garantizar una adecuada integración de la señalética en el entorno museográfico, se han considerado diversos elementos de diseño que contribuyen a su funcionalidad, estética y coherencia con el concepto curatorial. A continuación, se detallan los aspectos clave de su configuración:

- *Iluminación cálida y estratégica.* La señalética cuenta con una iluminación cálida, tenue y equilibrada, diseñada para ofrecer visibilidad sin generar distracciones ni distorsionar la percepción de los artefactos en exhibición. La temperatura de color ha sido cuidadosamente seleccionada para evitar contrastes excesivos con la ambientación general del museo, garantizando que las indicaciones sean perceptibles sin alterar la armonía visual del espacio. Este enfoque lumínico busca generar una sensación de confort en el visitante, promoviendo un ambiente propicio para la exploración y la contemplación del patrimonio expuesto.
- *Tipografía y legibilidad.* Para mantener una identidad gráfica coherente y una lectura clara, se ha seleccionado la tipografía Ubuntu, la cual destaca por su alta legibilidad y diseño limpio. Su aplicación en la señalética responde a la necesidad de integrar un sistema de comunicación visual uniforme en todo el museo, evitando inconsistencias gráficas que puedan dificultar la interpretación de las indicaciones. Además, se ha considerado un tamaño tipográfico óptimo, asegurando que la información sea accesible para todos los públicos, incluidas personas con dificultades visuales.
- *Integración temática y experiencial.* La señalética no solo cumple una función informativa, sino que también actúa como un recurso

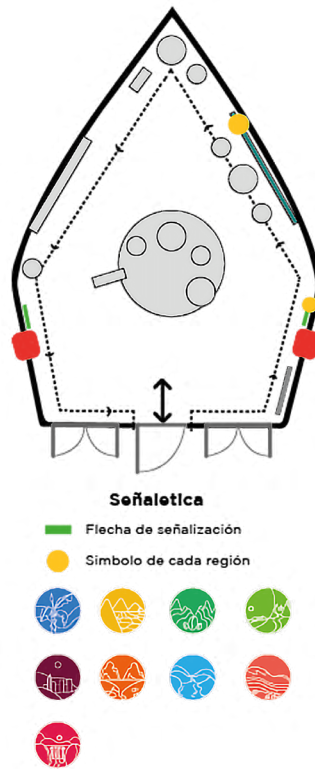
narrativo y sensorial, enriqueciendo la experiencia del visitante. Cada elemento ha sido diseñado para reforzar la identidad cultural del museo, transmitiendo sensaciones vinculadas con la historia, la tradición y la diversidad patrimonial de las subregiones de Antioquia. A través de símbolos, colores y referencias visuales, la señalización se convierte en un componente inmersivo que amplifica la conexión del espectador con el contenido expositivo.

- *Dimensiones y disposición del mobiliario.* Las bases utilizadas en la exposición han sido diseñadas para proporcionar estabilidad y coherencia estética a la señalética. Dependiendo de su función y ubicación, las estructuras pueden incluir:
 - Tarimas de 10 cm a 30 cm de altura, destinadas a la instalación de esculturas o elementos volumétricos que complementen la orientación espacial.
 - Pedestales con alturas entre 50 cm y 120 cm, utilizados para soportar señalización de mayor visibilidad sin interferir con la percepción de las piezas expuestas.
 - Placas informativas y paneles suspendidos, diseñados con materiales que minimizan reflejos y facilitan la lectura en diferentes condiciones de iluminación.

La selección de estos soportes responde a principios de accesibilidad y adaptabilidad, garantizando que la información proporcionada por la señalética sea clara y funcional sin generar barreras visuales o espaciales dentro del recorrido.

En síntesis, el diseño y la distribución de la señalética en el espacio museográfico han sido concebidos para optimizar la orientación, reforzar la identidad cultural de la exposición y mejorar la experiencia de navegación del visitante. Su integración cuidadosa en el entorno expositivo no solo facilita la comprensión del recorrido, sino que también fortalece el discurso curatorial, convirtiéndola en un elemento clave para la interacción y el aprendizaje en el museo.

Figura 32
Señalética museográfica



Fuente: Gómez Hernández, Julieth Andrea; Díaz Restrepo, Alisson. Estudiantes Semillero de Investigación LILA

Decisiones operativas y de producción

La planificación y ejecución de la exposición museográfica han requerido un enfoque integral que articule aspectos técnicos, curatoriales y logísticos. La implementación de estrategias operativas ha permitido consolidar un espacio expositivo dinámico y coherente, donde la diversidad cultural de Antioquia se materializa a través de una combinación de recursos visuales, textuales y tridimensionales.

Exposición de antropología y etnografía

El concepto curatorial de la exposición se fundamenta en la riqueza antropológica y etnográfica de Antioquia, abarcando elementos representativos de su cultura, costumbres, tradiciones, manifestaciones folclóricas

y diversidad étnica. La muestra integra artefactos vestimentarios de cada subregión, los cuales reflejan no solo las prácticas de producción artesanal, sino también las influencias históricas y socioculturales que han definido la identidad vestimentaria del territorio.

Para lograr una inmersión significativa del visitante, se han dispuesto diversas estrategias de mediación museográfica que combinan elementos físicos y virtuales, potenciando la interacción con los contenidos expuestos. El uso de tecnologías digitales enriquece la interpretación del patrimonio, permitiendo una exploración detallada de las piezas a través de visualizaciones tridimensionales y narrativas interactivas que contextualizan su uso en las comunidades de origen.

Decisiones operativas de montaje

El montaje de la exposición ha sido diseñado para garantizar una lectura clara y accesible del contenido, facilitando la conexión entre los visitantes y los objetos exhibidos. La disposición de los elementos expositivos responde a criterios de organización espacial que optimizan la circulación dentro del museo, promoviendo un flujo natural del recorrido.

Cada artefacto vestimentario se encuentra acompañado de una ficha técnica detallada, la cual proporciona información clave sobre su origen, materiales de fabricación, técnica artesanal empleada y contexto de uso dentro de la comunidad. Estas fichas han sido diseñadas para ofrecer un equilibrio entre rigor académico y accesibilidad, asegurando que tanto especialistas como público general puedan interpretar la información de manera efectiva.

Así mismo, se han incorporado cuadros expositivos con imágenes representativas de los artefactos en su contexto original, reforzando la comprensión de su significado cultural. Cada imagen está acompañada de una referencia al autor o institución responsable de la documentación, lo que contribuye a la trazabilidad de los registros visuales y fortalece la validez de la muestra.

Además, el montaje integra diversos recursos tridimensionales, como maquetas, dioramas y gráficos, que complementan la narrativa museográfica. Estos elementos permiten contextualizar la funcionalidad de los artefactos, ilustrando su relación con el entorno social y productivo de las comunidades que los han preservado a lo largo del tiempo.

Ambientación de los textos de apoyo

Para garantizar una coherencia estética y funcional en la identidad visual de la exposición, se ha seleccionado la *tipografía Ubuntu*, reconocida por su legibilidad y adaptación a entornos digitales e impresos. Su uso se extiende a la papelería, señalética, materiales gráficos y demás elementos de comunicación visual del museo, asegurando una experiencia homogénea en todas las plataformas expositivas.

Los textos de apoyo han sido diseñados con un enfoque inclusivo, utilizando un lenguaje claro y estructurado que facilite su interpretación por parte de distintos perfiles de visitantes. La jerarquización de la información, mediante la diferenciación tipográfica y el uso de contrastes adecuados, optimiza la lectura en diversos formatos y dispositivos.

En términos de ambientación, la disposición de los textos no solo responde a criterios de accesibilidad, sino también a principios de inmersión narrativa. Su ubicación en el espacio expositivo ha sido planificada para integrarse de manera orgánica con los artefactos y recursos visuales, evitando sobrecargar el entorno y favoreciendo la fluidez en el recorrido.

De tal modo que, las decisiones operativas y de producción han sido clave en la construcción de una experiencia museográfica innovadora y accesible, donde la tradición vestimentaria de Antioquia cobra vida a través de un diseño expositivo que combina el rigor académico con una presentación atractiva y envolvente. La articulación entre tecnología, narrativa visual y recursos físicos ha permitido consolidar un espacio que no solo documenta el patrimonio, sino que también invita a los visitantes a interactuar con él de manera activa y significativa.

Figura 33
Tipografía utilizada



Fuente: Dalton Maag Ltd. (2011)

Medidas del espacio

El diseño del espacio expositivo se fundamenta en la recreación de una casa tradicional típica de los pueblos de Antioquia, trasladando su estructura y atmósfera al entorno digital. Esta decisión responde a la intención de generar un vínculo identitario entre el visitante y el espacio museográfico, rescatando elementos arquitectónicos que evocan la memoria colectiva y la cotidianidad de las comunidades antioqueñas. La casa tradicional ha sido, históricamente, un punto de encuentro social y un testigo silencioso de las dinámicas culturales, por lo que su adaptación al museo virtual no solo fortalece la inmersión del usuario, sino que también dota de mayor autenticidad a la experiencia.

Uno de los aspectos clave en la conceptualización de este espacio ha sido la preservación de la escala humana, evitando distorsiones que alteren la percepción del usuario dentro del entorno virtual. La altura de la exposición se ha establecido en 2.20 metros, respetando las proporciones arquitectónicas predominantes en muchas construcciones patrimoniales de la región. La decisión de mantener esta dimensión responde a la necesidad de conservar la sensación de acogida e intimidad característica de estas edificaciones, evitando la monumentalidad que podría descontextualizar la narrativa museográfica.

Además de la altura, la profundidad y el ancho del espacio expositivo han sido definidos en 7 metros y 5 metros, respectivamente, garantizando una distribución equilibrada de los elementos museográficos. Este diseño permite la integración armoniosa de los artefactos vestimentarios, la señalética, la iluminación y otros recursos expositivos sin generar saturación visual ni afectar la movilidad dentro del recorrido.

El uso de una museografía digital basada en la arquitectura de la casa tradicional no solo facilita la apropiación simbólica del espacio por parte del visitante, sino que también refuerza la identidad cultural del proyecto. La disposición de los elementos arquitectónicos, como corredores, muros de adobe, techos de teja y patios internos, contribuye a la ambientación del entorno y a la construcción de una experiencia inmersiva que trasciende la mera observación de los objetos en exhibición.

En definitiva, el diseño del espacio expositivo no es un mero contenedor de artefactos, sino un componente fundamental en la construcción del relato museográfico. Su configuración permite al visitante no solo conocer el patrimonio vestimentario de Antioquia, sino también experimentarlo en un contexto arquitectónico y socialmente significativo, propiciando una

conexión más profunda con las tradiciones y los saberes que se buscan preservar y difundir.

Dimensiones del espacio expositivo

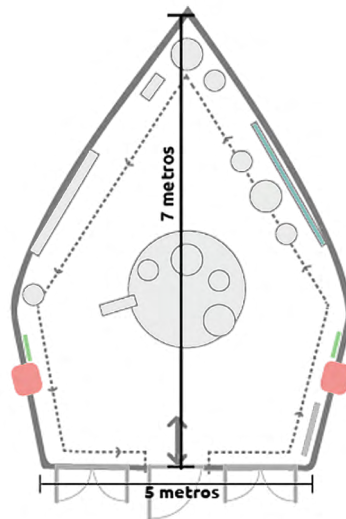
Altura: 2.20 metros

Profundidad: 7 metros

Ancho: 5 metros

Figura 34

Representación del espacio



Fuente: Gómez Hernández, Julieth Andrea; Díaz Restrepo, Alisson. Estudiantes Semillero de Investigación LILA

Tema de la exposición: Artefactos tradicionales de Antioquia

La exposición de artefactos vestimentarios tradicionales de Antioquia en un entorno museográfico virtual permite no solo la preservación y difusión del patrimonio material e inmaterial de las comunidades, sino que también favorece el acceso a información detallada sobre la identidad cultural de cada subregión. La museografía digital, al integrar modelos tridimensionales, descripciones interactivas y material audiovisual, fortalece la experiencia inmersiva de los visitantes, quienes pueden explorar y comprender el significado de cada artefacto en su contexto histórico y sociocultural.

Cada subregión de Antioquia presenta una diversidad de prácticas artesanales relacionadas con la indumentaria, expresando no solo técnicas de manufactura transmitidas a través de generaciones, sino también tradiciones, cosmovisiones y dinámicas económicas que han moldeado la identidad de sus habitantes. A través de esta exhibición virtual, se evidencia la riqueza del patrimonio vestimentario, destacando los procesos de producción, los materiales utilizados y las narrativas que otorgan valor simbólico a cada prenda o accesorio.

La tabla 16, Subregiones y artefactos tradicionales, presenta una sistematización de los elementos vestimentarios más representativos de cada una de las subregiones de Antioquia, destacando su distribución geográfica y su relevancia dentro del patrimonio cultural del departamento. Esta organización permite evidenciar la diversidad de técnicas artesanales, materiales y procesos de elaboración que caracterizan a cada comunidad, así como su relación con el entorno social, económico y geográfico.

Cada fila de la tabla agrupa los municipios que componen una subregión específica, vinculándolos con los artefactos vestimentarios tradicionales que han sido documentados en el estudio. Se incluyen piezas de indumentaria, accesorios y elementos textiles que han perdurado en el tiempo como símbolos identitarios, muchos de los cuales han sido elaborados mediante técnicas ancestrales transmitidas de generación en generación.

Este registro estructurado permite no solo reconocer la riqueza del patrimonio vestimentario antioqueño, sino también visibilizar la importancia de su preservación y divulgación en contextos académicos y museográficos. Al integrar esta información en el museo virtual, se proporciona una herramienta de consulta accesible que contribuye al fortalecimiento de la memoria cultural y la valoración de los saberes artesanales en el departamento de Antioquia.

Tabla 15
Subregiones y artefactos tradicionales

Subregión	Municipios representados	Artefactos destacados	Descripción cultural
Urabá Antioqueño	Turbo, Apartadó, Carepa, Chigorodó, Mutatá	Calceta de plátano y banano, prendas en saburete y molas, cestería en bijao e iraca	Región costera con fuerte influencia afrodescendiente e indígena, destacada por su producción bananera y artesanal.
Suroeste Antioqueño	Jericó, Jardín, Betania, Caramanta, Ciudad Bolívar, Concordia	Carriel tradicional, sombrero aguadeño, ruana, atuendo arriero	Zona cafetera con tradición arriera y fuerte influencia cultural paisa.
Occidente Antioqueño	Sopetrán, Buriticá, Dabeiba	Sombrero aguadeño, cestería en bijao e iraca	Región con tradiciones agrícolas y artesanales en sombrería y cestería.
Norte Antioqueño	Don Matías, Yaru-mal	Carriel tradicional, atuendo trovador, ruana	Zona de tradición ganadera y artesanal, con producción textil significativa.
Valle de Aburrá	Medellín	Muleras, atuendo tradicional arriero, vestuario de la mula	Centro urbano con riqueza cultural e histórica, influencia metropolitana en la vestimenta.
Bajo Cauca	El Bagre, Tarazá, Nechí, Cauca	Joyería en filigrana, cañaflecha	Región minera con fuerte producción artesanal en joyería y fibras naturales.
Magdalena Medio	Puerto Berrío, Puerto Nare	Atuendo del pescador, desfile de balleneros	Zona ribereña con vestimenta adaptada a la actividad pesquera y portuaria.
Nordeste Antioqueño	Anorí, Remedios, Amalfi, Yolombó	Pañolones, mantillas y mantones, bisutería con alusión al tigre	Territorio de gran riqueza artesanal textil y cultural, con influencias tradicionales.
Oriente Antioqueño	Carmen de Viboral, Sonsón	Taller de artesanías en telares, bisutería en cerámica, ruana perrileña	Zona montañosa con tradiciones en tejidos y cerámica, fuerte identidad artesanal.

Fuente propia.

Figura 35
Ficha Bajo Cauca



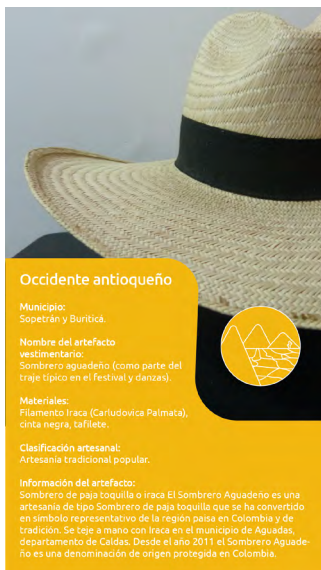
Fuente: Gutiérrez Valencia, Yojan Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

Figura 36
Ficha Norte Antioqueño



Fuente: Gutiérrez Valencia, Yojan Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

Figura 37
Occidente Antioqueño



Fuente: Gutiérrez Valencia, Yojan Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

Figura 38
Oriente Antioqueño



Fuente: Gutiérrez Valencia, Yojan Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

Figura 39
Suroeste Antioqueño



Fuente: Gutiérrez Valencia, Yojan Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

Figura 40
Valle de Aburrá



Fuente: Gutiérrez Valencia, Yojan Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

Resultados

A continuación, se muestran imágenes que detallan el resultado de la experiencia de museografía virtual:

Figura 41
Experiencia de museografía virtual inicio 1.



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 41 representa el espacio central del museo virtual, configurado como un patio abierto con una distribución simétrica de jardines elevados y senderos de ladrillo. En el centro, se ubica un pedestal con una estructura escultórica de geometría estrellada, simbolizando un elemento identitario del proyecto museográfico. El pedestal cuenta con una placa informativa que refuerza la narrativa del espacio expositivo.

Las áreas ajardinadas están delimitadas por pequeños muros de ladrillo y decoradas con una abundante vegetación de flores amarillas y plantas autóctonas, que evocan un entorno natural armónico, característico de las plazas tradicionales de los pueblos antioqueños. En uno de los jardines se observan artefactos artesanales, lo que sugiere una integración de elementos patrimoniales dentro del recorrido museográfico.

Al fondo, se aprecian las fachadas de edificaciones con colores vibrantes (verde, amarillo y azul), con puertas y ventanas de madera que evocan la arquitectura colonial y vernácula de la región. La distribución del espacio, el uso del color y la integración de elementos representativos, refuerzan el propósito del museo virtual de recrear un ambiente inmersivo que conecte al visitante con la identidad cultural y vestimentaria de Antioquia.

Figura 42

Experiencia de museografía virtual inicio 2.



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación *LILA*

La figura 42 muestra un detalle del pedestal central dentro del espacio museográfico virtual. Sobre la estructura de ladrillo se encuentra una placa informativa que introduce la Experiencia Tecnológica de Museografía Digital 4.0 (realidad virtual), vinculada al proyecto «Vestuario, Patrimonio y Comunidad». La placa contiene un logo gráfico con patrones geométricos multicolores y un recuadro superior donde se exhibe una imagen representativa del entorno expositivo virtual que muestra una sala de exhibición con elementos vestimentarios y recursos museográficos.

Encima del pedestal se ubica una escultura estrellada con un diseño angular y metálico, que aporta un elemento distintivo a la composición del espacio y refuerza la identidad visual del proyecto. En el fondo, las fachadas de la arquitectura colonial con puertas y ventanas de colores vibrantes, así como la presencia de vegetación y flores amarillas, generan un entorno que conjuga tradición y tecnología.

La escena enfatiza la integración de la museografía digital en un contexto patrimonial, destacando la importancia del uso de tecnologías inmersivas para la preservación y divulgación del patrimonio vestimentario de Antioquia.

Figura 43
Experiencia de museografía virtual inicio 3



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 43 captura una vista parcial del espacio museográfico a través de una celosía de madera pintada de azul intenso. La estructura de barrotes tallados evoca la estética de la arquitectura colonial antioqueña, generando un encuadre que enfatiza la transición entre el interior y el exterior del recinto expositivo.

Figura 44
Experiencia de museografía virtual inicio 4



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 44 presenta un enfoque en el suelo empedrado del espacio museográfico virtual, que resalta la textura de las piedras y el reflejo de luz sobre su superficie. Este detalle evoca las tradicionales calles empedradas de los pueblos antioqueños, reforzando la conexión con el contexto patrimonial y arquitectónico de la región.

En el fondo, se distingue el muro de ladrillo que delimita el jardín central, donde la vegetación y las flores amarillas aportan dinamismo y calidez al entorno. Sobre el pedestal, la placa informativa del proyecto se mantiene como un punto focal dentro de la composición, resaltando la identidad del museo virtual.

El juego de luces y sombras, generado por la presencia de los árboles, añade profundidad y realismo a la escena, resaltando el equilibrio entre el diseño digital y la evocación de la experiencia física de recorrer un espacio patrimonial.

Figura 45*Experiencia de museografía virtual Bajo Cauca 1.*

Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 45 muestra un segmento de la sala expositiva dedicada a la subregión del Bajo Cauca dentro del museo virtual. En primer plano, el nombre de la subregión se presenta en relieve sobre la pared, acompañado de un ícono gráfico alusivo a su identidad cultural. La tipografía en tono naranja contrasta con el fondo neutro, aportando tanto a la legibilidad como al componente visual que refuerza la identidad de la sala.

A la izquierda, se exhiben dos piezas de joyería en filigrana, una de las técnicas artesanales más representativas del Bajo Cauca. Las piezas están enmarcadas en paneles oscuros, lo que permite resaltar el brillo y la minuciosidad de su diseño. Debajo de cada obra, una ficha técnica proporciona información sobre los materiales utilizados y el contexto cultural de la pieza, promoviendo un acercamiento detallado y educativo a las técnicas artesanales de la región.

El sistema de iluminación con focos dirigidos enfatiza la relevancia de cada elemento expuesto y asegura una visibilidad óptima, sin generar deslumbramientos. La combinación de una estética minimalista con elementos identitarios logra un equilibrio entre la inmersión digital y la evocación del patrimonio tangible de la región del Bajo Cauca.

Figura 46
Experiencia de museografía virtual Bajo Cauca 2



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 46 captura una sección de la sala expositiva dedicada al Bajo Cauca en el museo virtual, centrada en la exhibición de piezas de joyería en filigrana. Cuatro paneles de color oscuro destacan la meticulosa artesanía de los objetos expuestos, los cuales incluyen un collar, un par de aretes colgantes, broches ornamentales y pendientes circulares. Cada pieza es acompañada por una ficha técnica donde se especifican los materiales, la técnica empleada y el contexto cultural de su uso.

El sistema de iluminación con focos dirigidos resalta los detalles de cada obra, enfatizando el brillo del oro y la complejidad del trabajo artesanal, sin generar reflejos excesivos. En el extremo izquierdo de la imagen, un panel informativo complementa la experiencia, ofreciendo datos adicionales sobre la tradición joyera en la región y su importancia dentro del patrimonio cultural del Bajo Cauca.

La disposición de los elementos en la sala facilita una apreciación ordenada de cada pieza, lo cual permite al visitante establecer conexiones visuales y conceptuales entre las diferentes expresiones de la filigrana. La combinación de una curaduría precisa con un diseño museográfico, cuidadosamente planificado, garantiza una experiencia inmersiva que enriquece la comprensión del legado artesanal de la subregión.

Figura 47*Experiencia de museografía virtual Magdalena Medio 1*

Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 47 presenta la sala expositiva dedicada a la subregión del Magdalena Medio en el museo virtual, donde se destaca la identidad cultural y las tradiciones vestimentarias de la zona. En la pared principal, el nombre 'Magdalena Medio' aparece acompañado de un logotipo en tonalidad azul que representa la conexión de la región con el río Magdalena, elemento vital en su geografía y desarrollo sociocultural.

Frente a la pared, tres paneles informativos en atriles metálicos ofrecen detalles sobre las costumbres y prácticas vestimentarias del territorio. Las imágenes ilustran actividades tradicionales como la pesca y la artesanía textil, resaltando la relación entre los habitantes y su entorno acuático. Cada panel presenta contenido descriptivo que contextualiza el uso de los elementos vestimentarios y su papel en la vida cotidiana de las comunidades locales.

El diseño museográfico de esta sala combina una paleta cromática en tonos azules, evocando el agua y la frescura del Magdalena Medio, con una iluminación focal que resalta la información expuesta, sin generar deslumbramientos.

Figura 48*Experiencia de museografía virtual Magdalena Medio 2*

Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 48 muestra un espacio expositivo dedicado a la subregión del Magdalena Medio, donde se presentan elementos visuales y documentales que reflejan las tradiciones culturales y económicas de la región. En la pared, tres piezas gráficas enmarcadas componen la exhibición: dos fotografías que capturan momentos cotidianos de los habitantes y un cartel central que anuncia una festividad local.

A la izquierda, una fotografía representa a un pescador en su labor, destacando la importancia de la pesca en la economía y el estilo de vida del Magdalena Medio. En el extremo derecho, otra imagen muestra embarcaciones en el río, lo que evidencia el papel del transporte fluvial y la relación de la comunidad con el agua. En el centro, el cartel promociona un evento cultural en Puerto Berrío, para resaltar la riqueza festiva y el sentido de identidad regional.

Cada pieza cuenta con una ficha técnica que proporciona información sobre el municipio de origen, el autor y la fecha de captura o creación, lo que permite contextualizar históricamente cada elemento exhibido. La iluminación puntual resalta los detalles de las imágenes, sin generar reflejos o interferencias visuales, asegurando una experiencia inmersiva para el visitante.

Figura 49*Experiencia de museografía virtual Nordeste antioqueño 1*

Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 49 presenta un espacio expositivo dedicado a la subregión del Nordeste Antioqueño, resaltando su identidad cultural y patrimonial mediante un diseño museográfico estructurado. En la pared principal, el nombre de la subregión está acompañado por un símbolo gráfico que evoca elementos característicos de la zona y que refuerza la identidad visual de la exposición.

Frente a la pared, se exhiben varios paneles informativos inclinados, cada uno con contenido ilustrado y descripciones detalladas sobre aspectos relevantes del patrimonio vestimentario, las tradiciones y los procesos artesanales de la región. Estos paneles, con una cromática en tonos rojizos, refuerzan la unidad estética del espacio y facilitan la lectura del contenido expositivo.

El sistema de iluminación focal resalta los elementos gráficos, sin generar reflejos molestos, asegurando, de esta manera, una experiencia inmersiva y dinámica para los visitantes. La disposición abierta del espacio permite un flujo de recorrido intuitivo, disposición que promueve la interacción con la información sin obstáculos visuales.

Este espacio museográfico enfatiza la riqueza cultural del Nordeste Antioqueño, integrando recursos gráficos, textuales y lumínicos para ofrecer una experiencia educativa y envolvente sobre el patrimonio regional.

Figura 50

Experiencia de museografía virtual Nordeste antioqueño 2



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 50 muestra un espacio museográfico dedicado a la subregión del Nordeste Antioqueño, donde se exponen piezas visuales y documentales que reflejan la riqueza patrimonial y cultural de la zona. La pared principal alberga cinco obras enmarcadas; cada una representa un aspecto significativo del patrimonio de la región. Estas incluyen representaciones de figuras humanas, paisajes naturales, arquitectura tradicional y textiles característicos de la comunidad.

Debajo de cada obra se encuentran descripciones detalladas que identifican el municipio de origen, el año de creación y el nombre del autor, lo que aporta rigor documental a la exposición. En el primer plano, paneles informativos inclinados proporcionan contexto adicional sobre la historia, los procesos artesanales y las manifestaciones culturales de la subregión. Estos paneles, con un diseño visual en tonos rojizos, mantienen la coherencia cromática con la identidad gráfica del Nordeste Antioqueño dentro de la exposición.

La distribución del espacio permite una circulación fluida; esto promueve una interacción activa con el contenido expositivo, facilitando la exploración de los elementos patrimoniales de la región.



Figura 51

Experiencia de museografía virtual Norte antioqueño 1



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 51 presenta un espacio expositivo dedicado a la subregión del Norte Antioqueño dentro del museo virtual. El diseño museográfico incorpora un concepto visual limpio y minimalista, en el cual el nombre de la subregión se destaca en un tono verde vibrante sobre un fondo neutro, acompañado de un logotipo alusivo a la identidad cultural y geográfica de la zona.

El sistema de iluminación focal, ubicado en la parte superior, realza la señalización y garantiza una visibilidad óptima del área expositiva. En el lateral izquierdo, se observa un panel informativo inclinado, que contiene datos claves acerca de la subregión, su historia y sus manifestaciones patrimoniales, lo cual permite a los visitantes contextualizar los elementos exhibidos en la sala.

El encuadre de la imagen sugiere una perspectiva de acceso al espacio museográfico, encuadre que genera un efecto de profundidad y una sensación de descubrimiento para el espectador. La paleta cromática predominante, en tonos verdes, refuerza la identidad visual del Norte Antioqueño, evocando su riqueza natural y paisajística.

Figura 52
Experiencia de museografía virtual Norte Antioqueño



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 52 exhibe una sección de la sala dedicada a la subregión del Norte Antioqueño dentro del museo virtual. En el centro del espacio, tres piezas visuales enmarcadas capturan elementos representativos del vestuario tradicional de la región. La imagen central destaca la figura del arriero, un personaje emblemático de la cultura paisa, acompañado de su equipamiento característico. A su izquierda, una representación del proceso de trabajo con textiles y, a la derecha, un retrato de un hombre ataviado con la vestimenta tradicional, incluidos el carriel y el sombrero aguadeños.

El sistema de iluminación juega un papel fundamental en la exhibición, ya que la disposición de los focos realza cada una de las piezas, destaca detalles y texturas, sin generar sombras excesivas. Complementando la exposición, dos paneles informativos inclinados en los laterales proporcionan contexto adicional sobre los artefactos y su relevancia en la identidad cultural de la subregión.

El suelo en tonos cálidos y la pared en un tono neutro permiten que las imágenes y textos se destaquen, creando un ambiente museográfico inmersivo.

Figura 53*Experiencia de museografía virtual Occidente Antioqueño 1*

Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 53 muestra una sala de exhibición dedicada a la subregión del Occidente Antioqueño dentro del museo virtual. En el espacio, se destaca la presentación de uno de los elementos icónicos de la región: el sombrero aguadeño. En la pared, se exhiben diversas imágenes enmarcadas que documentan tanto la tradición del tejido artesanal como la variedad de sombreros característicos de la zona.

Un elemento distintivo de esta sala es la recreación de un ambiente de producción artesanal, donde se ha dispuesto una estructura que simula un fogón tradicional con una olla sobre el fuego, representando una de las etapas en la fabricación de los sombreros. La presencia de una mesa de trabajo, un taburete y plantas decorativas refuerza la atmósfera inmersiva, evocando el entorno en el cual los artesanos realizan sus labores.

El uso de la iluminación focal realza los detalles de cada pieza exhibida, mientras que la tipografía y los colores utilizados en la señalética refuerzan la identidad visual del recorrido. La integración de elementos tridimensionales y gráficos informativos permite que los visitantes no solo contemplen la riqueza cultural del Occidente Antioqueño, sino que, también, comprendan los procesos tradicionales que han dado forma a su patrimonio vestimentario.

Figura 54*Experiencia de museografía virtual Occidente antioqueño 2*

Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 54 enseña un espacio museográfico dedicado a la tradición artesanal del sombrero aguadeño, una de las piezas más representativas del patrimonio cultural del Occidente Antioqueño. En la pared, hay tres grandes paneles enmarcados donde se presentan fotografías detalladas del sombrero, destacando su diseño, materiales y proceso de confección.

En el área central de la sala, se ha dispuesto una mesa expositiva con varios sombreros en diferentes tamaños y estilos, permitiendo a los visitantes apreciar la diversidad en sus formas y acabados. La ambientación se complementa con elementos naturales, como una planta decorativa y una escoba de fibras vegetales, resaltando la conexión del tejido artesanal con los recursos naturales de la región.

Una señalética informativa, situada al lado izquierdo, proporciona datos claves en torno a la historia y elaboración de estos sombreros, la cual sirve de guía a los visitantes en la comprensión del proceso productivo. La combinación de iluminación focal y general en la sala permite resaltar tanto las piezas exhibidas como los textos explicativos en la pared, que generan un equilibrio visual que favorece la experiencia inmersiva dentro del recorrido museográfico.

Figura 55*Experiencia de museografía virtual Oriente antioqueño 1*

Fuente: Correa Henao, Jader Andrés y Rodríguez Londoño, Juan Pablo. Estudiantes Semillero de Investigación LILA

La figura 55 presenta una sala museográfica dedicada a la tradición textil del Oriente Antioqueño, donde se exponen diversos elementos representativos del proceso de producción artesanal de tejidos para la *ruana perrileña*, vestimenta típica de la región.

En primer plano, destacan dos maniqués vestidos con ruanas elaboradas en lana, acompañados de ovillos de hilo de gran tamaño que simbolizan la materia prima utilizada en la confección de prendas tradicionales. Junto a ellos, una señalética informativa ofrece detalles sobre las técnicas de tejido, la historia de la producción textil en la región y su importancia en el contexto patrimonial.

Al fondo, se encuentran dos telares de madera, uno de ellos con una pieza en proceso de tejido, lo que posibilita ilustrar de manera didáctica las herramientas empleadas por los artesanos en la elaboración de textiles. Además, sobre la pared se observa un cuadro con una imagen de fibras naturales, que enfatizan en la conexión entre el recurso primario y el producto final.

El diseño museográfico integra una iluminación focal que resalta los elementos más relevantes de la exhibición, mientras que la señalización en la pared, con el nombre de la subregión, Oriente Antioqueño, refuerza la identidad de la exposición. La distribución del espacio y la selección de

piezas permiten a los visitantes comprender el valor cultural y técnico de la producción textil artesanal en esta zona de Antioquia.

Figura 56
Experiencia de museografía virtual Oriente antioqueño 2



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés y Rodríguez Londoño, Juan Pablo. Estudiantes Semillero de Investigación LILA

La figura 56 muestra un espacio expositivo dedicado a la producción artesanal en el Oriente Antioqueño, destacando dos tradiciones fundamentales de la región: la cerámica decorativa y el tejido en fibras naturales.

En primer plano, se dispone una mesa de trabajo con pinceles, pigmentos y pequeños recipientes, representando el proceso artesanal de pintura sobre cerámica, característico del municipio de El Carmen de Viboral. A la izquierda, un panel circular exhibe platos con decoraciones florales, un elemento icónico de la tradición ceramista local. Junto a este, un estante con múltiples piezas cerámicas dispuestas en diferentes niveles refuerza la importancia de este oficio en la identidad cultural del territorio.

En la pared de fondo, se encuentran dos cuadros que enfatizan la riqueza material de la región. Uno de ellos exhibe un detalle de la producción cerámica, con el logotipo Alam y elementos decorativos pintados a mano. El otro presenta una imagen en primer plano de fibras naturales utilizadas en la confección de textiles tradicionales, resaltando el vínculo entre la materia prima y la indumentaria artesanal.

Complementando la experiencia expositiva, dos señaléticas informativas proporcionan datos claves sobre la tradición ceramista y textil en el Oriente Antioqueño. La iluminación focal resalta los objetos en exhibición, mientras que el nombre de la subregión en la pared refuerza la identidad territorial del espacio. La disposición museográfica permite una interacción fluida con los elementos expuestos; lo anterior, facilita una comprensión integral del patrimonio material de la región.

Figura 57
Experiencia de museografía virtual Suroeste antioqueño 1



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 57 presenta un espacio expositivo centrado en las prácticas artesanales del Suroeste Antioqueño, resaltando técnicas tradicionales de producción de objetos utilitarios y decorativos. La ambientación y distribución del espacio permiten un acercamiento detallado a los materiales y procesos representativos de la región.

En primer plano, una estructura cilíndrica de gran tamaño sugiere la representación de un telar de gran escala o una superficie de trabajo artesanal. A su alrededor, mesas de madera exhiben piezas elaboradas con fibras naturales, como canastos y cestos, los cuales evidencian la destreza de los artesanos en la cestería y el tejido.

Dos paneles informativos, ubicados estratégicamente en el recorrido, ofrecen datos relevantes sobre las tradiciones artesanales del Suroeste

Antioqueño. Las señaléticas incluyen imágenes detalladas de los procesos de manufactura y los contextos culturales en los que estas prácticas se desarrollan, reforzando la conexión entre el conocimiento técnico y la identidad patrimonial.

El fondo de la sala está dominado por el nombre, Suroeste Antioqueño, acompañado de un símbolo gráfico alusivo a la naturaleza de la región. La iluminación focal ilustra la textura y los detalles de los objetos exhibidos, creando un ambiente inmersivo que permite a los visitantes explorar de manera interactiva la riqueza artesanal del territorio.

Figura 58

Experiencia de museografía virtual Suroeste antioqueño 2



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 58 muestra una sala de exhibición dedicada a la artesanía y patrimonio cultural del Suroeste Antioqueño, con una distribución espacial que favorece la exploración detallada de los artefactos representativos de la región.

En primer plano, en mesas de madera se exhiben productos elaborados con fibras naturales, como cestería y tejidos, destacando la importancia de las técnicas artesanales en la identidad cultural del territorio. A su alrededor, paneles informativos proporcionan contexto sobre los procesos de producción y la historia de los oficios tradicionales.



El fondo de la sala está dominado por el rótulo Suroeste Antioqueño, resaltado con una identidad gráfica que evoca la geografía y el entorno natural de la subregión. En las paredes, se presentan imágenes enmarcadas de sombreros y técnicas de fabricación artesanal, lo que refuerza la narrativa expositiva sobre los saberes transmitidos a lo largo de generaciones.

La iluminación focal contribuye a resaltar los detalles de los objetos exhibidos y permite una apreciación más inmersiva de los elementos patrimoniales. Este espacio museográfico digital brinda una experiencia educativa e interactiva que conecta a los visitantes con el legado artesanal del Suroeste Antioqueño.

Figura 59
Experiencia de museografía virtual Urabá 1



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 59 presenta un ángulo complementario de la sala expositiva del Urabá Antioqueño, donde se observa con mayor detalle la disposición de los elementos museográficos y el enfoque narrativo de la muestra. La exhibición mantiene una distribución organizada con mesas centrales y soportes informativos, que permiten una experiencia inmersiva y estructurada.

En primer plano, una mesa de madera sostiene piezas representativas de la artesanía de la región, entre ellas un canasto tejido con fibras naturales y otros objetos que evidencian las técnicas tradicionales del Urabá. A su alrededor, se pueden apreciar materiales adicionales que complementan

la comprensión del proceso artesanal, resaltando la importancia de la conservación y transmisión del conocimiento cultural.

Las paredes continúan la narrativa visual, con imágenes enmarcadas que ilustran los productos típicos de la región, destacando elementos como la cestería, la indumentaria y el arte decorativo. Los paneles informativos ofrecen datos claves sobre las técnicas de producción y el significado sociocultural de cada artefacto, lo que imprime solidez al recorrido que busca educar y sensibilizar a los visitantes sobre la riqueza del patrimonio vestimentario de esta subregión.

La iluminación focalizada sigue desempeñando un papel esencial en la museografía, asegurando que los detalles de cada pieza sean apreciados con claridad, mientras que el esquema de colores y la disposición espacial refuerzan la identidad visual del Urabá Antioqueño dentro de la experiencia virtual.

Figura 60
Experiencia de museografía virtual Urabá 2



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 60 presenta una vista detallada de la exhibición museográfica dedicada al Urabá Antioqueño, destacando tres piezas representativas del patrimonio vestimentario y artesanal de la región. En el centro de la composición, se observa un canasto tejido con fibras naturales, elemento icónico de la cestería local, elaborado mediante técnicas tradicionales que

han sido transmitidas a lo largo de generaciones. A su derecha, una representación artística de un sombrero tejido con colores vibrantes refleja la identidad visual y cultural de la subregión.

A la izquierda, una figura textil muestra la vestimenta tradicional con detalles artesanales, en la que se resalta la aplicación de técnicas de bordado y confección que caracterizan la indumentaria de la zona. Los marcos envejecidos que contienen cada pieza generan un contraste con la modernidad de la museografía digital, resaltando la riqueza histórica de los artefactos expuestos.

Los paneles informativos ubicados a los lados proporcionan datos clave sobre cada pieza, incluyendo su municipio de origen, el autor de la obra y el año de creación. La iluminación direccional enfatiza los detalles de las piezas, asegurando una óptima apreciación del color, la textura y la técnica utilizada en su elaboración. Esta disposición refuerza la inmersión del visitante en la experiencia museográfica, permitiéndole comprender la relevancia cultural y artesanal del vestuario en el Urabá Antioqueño.

Figura 61

Experiencia de museografía virtual Valle de Aburrá 1



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

La figura 61 muestra la entrada a la sección dedicada al Valle de Aburrá, dentro de la experiencia museográfica virtual. En el centro de la imagen se destaca el rótulo en gran formato con la denominación de la subregión,

acompañado de un ícono representativo que simboliza la identidad urbana y el desarrollo arquitectónico característico del territorio.

El espacio expositivo presenta un diseño sobrio y elegante, con paredes en tonos neutros que favorecen la visibilidad de los elementos gráficos. La iluminación cenital está estratégicamente distribuida para generar un ambiente equilibrado, evitando reflejos indeseados y asegurando la correcta apreciación de los contenidos informativos y visuales.

A la izquierda de la imagen, se observa un panel informativo que proporciona detalles sobre los artefactos vestimentarios y patrimoniales exhibidos en esta sección. La disposición de los elementos y la paleta cromática seleccionada refuerzan la identidad visual del Valle de Aburrá dentro del recorrido museográfico, ofreciendo a los visitantes una introducción clara y estructurada a los contenidos que encontrarán en esta sala.

Figura 62

Experiencia de museografía virtual Valle de Aburrá 2.



Fuente: Correa Henao, Jader Andrés. Estudiante Semillero de Investigación LILA

En esta figura 62, se exhibe una selección de artefactos vestimentarios tradicionales del Valle de Aburrá, presentados en un entorno museográfico digital cuidadosamente diseñado. La composición incluye tres piezas destacadas, cada una representativa de la identidad cultural y el patrimonio vestimentario de la región.

En el extremo izquierdo, se observa un sombrero tradicional, elaborado con fibras naturales mediante técnicas artesanales que han sido transmitidas de generación en generación. En el centro, una mulera, pieza textil de uso común en la vestimenta tradicional arriera, cuya función original era proteger a los arrieros de las inclemencias del clima y del polvo del camino. A la derecha, se exhibe un carriel, un icónico accesorio del vestuario antioqueño, conocido por sus múltiples compartimentos y su importancia en la cultura paisa.

Cada una de estas piezas está acompañada de fichas técnicas con información relevante sobre su origen, materiales y procesos de elaboración, lo que permite al visitante comprender la trascendencia histórica y cultural de estos elementos. La iluminación focalizada resalta los detalles de los artefactos sin generar reflejos, garantizando una experiencia de apreciación óptima dentro del recorrido expositivo.



Capítulo 8

Guion museográfico de la exposición presencial Ethos Vestimentarios de Antioquia

Descripción del tema de la exposición

Narrativa o historia que desarrolla la exposición

Las condiciones históricas, socioeconómicas, y biogeográficas de Antioquia determinan las necesidades comunitarias para sobrevivir o expresarse culturalmente; es por ello que los objetos vestimentarios artesanales de cada subregión son diferentes, pues responden a las condiciones únicas y particulares fusionadas con el ingenio, astucia y creatividad del pueblo antioqueño. Por ello, para esta exposición se desea develar el *ethos*, como esa esencia de ser, pensar, actuar y sentir.

La recopilación de objetos, imágenes, relatos y, en general, la sistematización de conocimiento patrimonial, en este caso, vinculado al vestuario, ayuda a salvaguardar las prácticas culturales regionales; además, el ejercicio discursivo de compartir los hallazgos permite reafirmar y construir la identidad individual y colectiva del departamento.

Comparar los artefactos artesanales que se producen en la actualidad, con el archivo fotográfico de la Biblioteca Pública Piloto, ayuda a entender y a reflexionar sobre el dinamismo de la cultura, a partir de su carácter histórico y evolutivo, apoyado en el consenso social.

En términos generales, los artefactos presentados poseen características comunes como procesos de elaboración artesanal, tener una interacción directa con el cuerpo, y que corresponden a los vestidos tradicionales, étnicos, folclóricos y/o nacionales, los cuales contienen, en sí mismos, un alto valor simbólico y se hacen bajo técnicas tradicionales, que permiten conservar su unicidad.



Justificación

Ethos Vestimentarios de Antioquia busca concentrar, en un solo espacio, parte del patrimonio³ artesanal relacionado con el cuerpo, presente en las nueve subregiones del departamento de Antioquia, para acercar a foráneos y propios las diversas prácticas culturales de este departamento plural, crisol de razas, creencias y tradiciones que se encuentran dispersas en todo el territorio.

Así mismo, es un homenaje a esas manos que recrean la cultura antioqueña, con artefactos cargados de herencia e historia, que conllevan la dualidad de la resistencia a las corrientes dominantes de pensamiento que favorecen el capitalismo, el colonialismo, el eurocentrismo y el patriarcado, y el reconocimiento del mestizaje cultural, como factor fundamental en la construcción de sentido y pertenencia, confirmando los límites difusos por medio de las adaptaciones morfológicas y técnicas del vestido como expresión de la identidad cultural de esta región.

La vinculación que la exposición *Ethos Vestimentarios de Antioquia* posee con las fotografías seleccionadas bajo la metodología netnográfica, en el archivo de la Biblioteca Pública Piloto, conducen a estimular la capacidad de asombro hacia lo cotidiano, que se vuelve invisible a los ojos desde su utilitarismo.

Metodología

Desde el sentido formal museográfico, se utilizó una concepción de exposición temporal, ya que solo estuvo exhibida entre el 28 de julio y el 26 de agosto del 2022, en el Palacio Rafael Uribe Uribe de la ciudad de Medellín, en las salas 113 y 114 de su planta del primer nivel. Se buscó brindar la posibilidad de renovar el contenido presentado en el Palacio, como medio y espacio de conexión cultural con la riqueza artesanal del departamento, desde el enfoque vestimentario, lo que provee al público un acercamiento sensible a su patrimonio.

Ethos Vestimentarios de Antioquia, también posee elementos itinerantes, dado que desde su concepción se contempla la funcionalidad de la misma, entendiendo las restricciones arquitectónicas en pro del cuidado del Palacio Rafael Uribe Uribe, declarado Monumento Nacional desde 1982 y que hoy en día es el hogar del Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia (ICPA).

3 Desde su concepto ampliado.

Público objetivo

La exposición tuvo como objetivo llegar a un público joven y adulto, interesado por las manifestaciones, prácticas y objetos culturales vinculados al patrimonio regional, desde enfoques estéticos, artísticos, creativos, y proyectuales. No obstante, se alinea con el público declarado por el Palacio de Cultura Rafael Uribe Uribe:

El público general está constituido principalmente por turistas nacionales e internacionales, en su mayoría adultos. Otro grupo grande de público es el del sector cultural del departamento: artistas, gestores culturales y directores de museos. Además, la academia representada en estudiantes de carreras de artes y humanidades. (Palacio de la Cultura Rafael Uribe Uribe, 2018).

Inventario de piezas

Fichas de registro piezas expositivas

En este apartado hacemos referencia a los parámetros necesarios para inventariar las piezas que se utilizaron en la exposición *Ethos Vestimentarios de Antioquia*. Cada uno de los descriptores puestos en las fichas de registro, corresponden a las exigencias específicas de los artefactos y los requerimientos del Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia (ICPA), en su formato: acta de entrada y salida de obras de arte (tabla 16).

Tabla 16

Ejemplo de inventario de piezas

	Título	Aretes rombos colgantes
	Artesano	Desconocido
	Contacto	Comunidad Dojura
	Municipio	Chigorodó
	Técnica	Tejido en chaquira (mano alzada)
	Dimensiones	9 cm largo x 3 cm ancho
	Estado	Excelente
	Valor	\$ 15.000
	Observaciones:	Producto usado. Par

Fuente: Elaboración propia

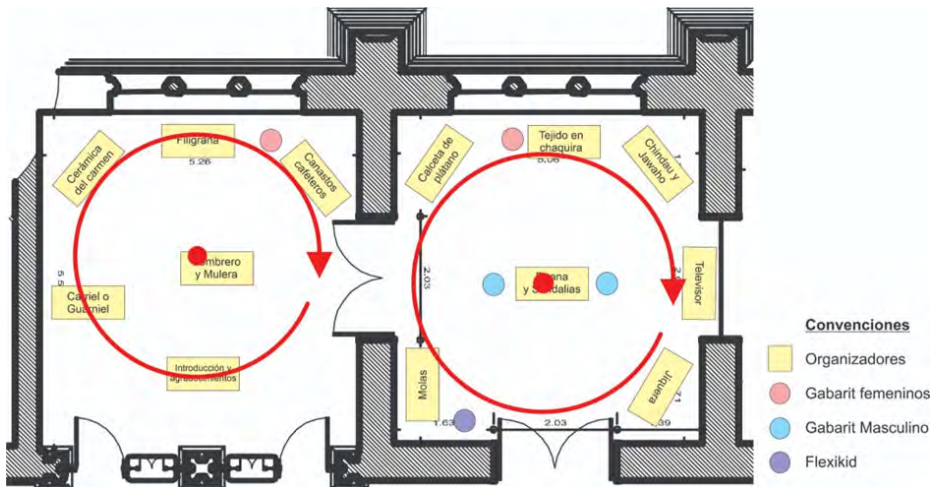
Propuesta de montaje o distribución técnica

La distribución técnica de los objetos expositivos, en primer lugar, correspondió a los artefactos más comunes, más vinculados a la arriería y a la cultura campesina; seguidamente, los artefactos menos conocidos relacionados con lo indígena y también con lo campesino. Teniendo en cuenta lo anteriormente descrito, sobre los organizadores y torsos de patronaje, previamente se realizaron pruebas acordes con el tamaño, la morfología y colorimetría de cada una de las artesanías, para determinar su mejor disposición visual, del cual se realizó un registro fotográfico para el día del montaje.

Luego, se analizaron los sistemas de seguridad que se utilizaron en cada artefacto relacionado con su posición dentro el organizador, dado que no era posible unificarlo. Valga aclarar que este ítem se desglosará de forma más detallada en el apartado de Seguridad del presente guion.

El espacio se organizó en forma circular, con un punto central para obtener una distribución armónica, amena y agradable para el espectador.

Figura 64
Organización del espacio



Fuente: Elaboración propia

La subdivisión del espacio se presenta de acuerdo con tres grandes núcleos: 1) Temática que posee relación directa con la arriería; 2. Temática vinculada a oficios artesanales provenientes o conectados con factores

Figura 66
Proceso de montaje

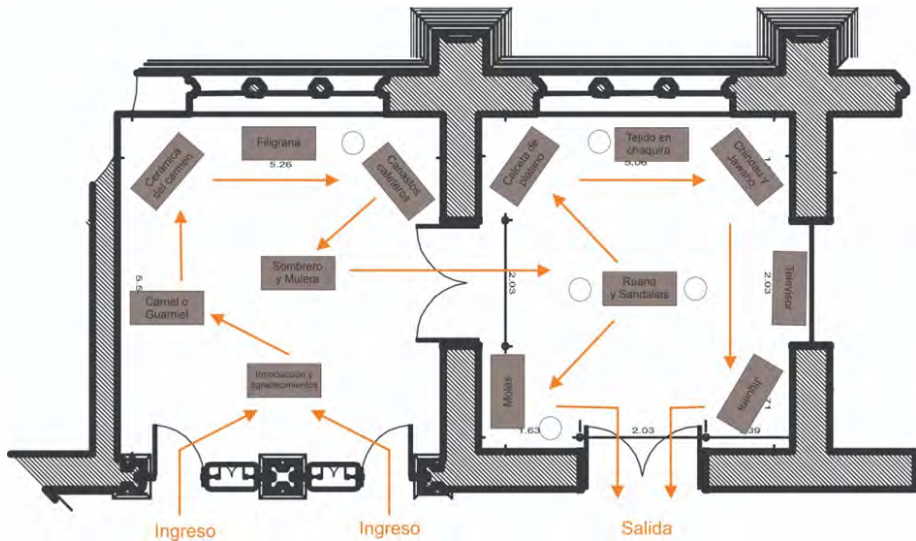


Fuente: Elaboración propia

Recorrido o circulación

Para determinar el recorrido de la exposición, se tuvo en cuenta la circulación natural de inicio que tiene el Palacio; por esto se estableció que las dos primeras puertas de la sala 113 serían ideales para iniciar el recorrido. Desde este punto de partida, se estableció la distribución técnica y de montaje, descrito en ítems anteriores. La circulación es de tipo libre para que el visitante pueda acercarse a los módulos de exhibición, según sus gustos o inquietudes. Sin embargo, dentro de la presente propuesta se establece un recorrido sugerido, que se muestra en la figura adjunta.

Figura 67
Recorrido o circulación



Fuente: Elaboración propia

Mobiliario

Entendidas las restricciones de montaje del Palacio, se definió utilizar organizadores de ropa abiertos, entre otros, estanterías de exhibición, su selección estuvo definida desde su tamaño, utilidad, precio y combinación de materiales, factores determinantes para que la exposición tuviera una estética agradable, funcional y, sobre todo, afin con el espacio proporcionado.

En cuanto a los exhibidores de joyería, se optó por los realizados en acrílico, que han mostrado su correcto funcionamiento en el ámbito comercial. Su color negro garantiza su perdurabilidad en el tiempo y un mejor contraste de las piezas a exhibir, además de ser fáciles de intervenir para garantizar su seguridad.


En relación con las cabezas de icopor, se incluyeron por ser un soporte liviano y de costo medio. Fueron cubiertas de negro con pintura acrílica para resaltar los artículos puestos sobre ellos. Acerca de los portarretratos, se emplearon como marco portátil e intercambiable para elementos planos o textiles. Sus materiales de plástico, acrílico y cartón permiten su permanencia y reutilización en el tiempo. Para los tres ítems anteriormente descritos, se consideró la dinámica morfológica y dimensional con

los organizadores de ropa y los artefactos vestimentarios, para asegurar su armonía.

Continuando con la enumeración del mobiliario de la exposición, los torsos de patronaje femeninos y masculinos y *flexikid*, se constituyeron en elementos que apoyan de manera significativa el contenido museográfico, debido a que ayudan a entender la interacción de ciertos artefactos vestimentarios con el cuerpo.

Por último, las urnas de policristal fueron manufacturadas a la medida, en armonía con las dimensiones de los peldaños de los organizadores y de los productos vestimentarios de joyería y bisutería que las requerían en términos de seguridad.

Tabla 17
Ejemplo de inventario de piezas

	Objeto	Organizador de 4 entrepaños
	Materiales	Madera (MDF) y metal
	Dimensiones	150 cm largo x 100 cm ancho x 41 cm profundo
	Cantidad	14 unidades
	Estado	Nuevo
	Valor	\$ 2.340.000
	Observaciones: serán armados en el lugar	

Fuente: Elaboración propia

Iluminación

Con respecto a la iluminación, la exposición se acogió a las estructuras existentes en los dos espacios del Palacio, que corresponden a dos rieles posicionados en rectas perpendiculares al techo, con tres *spots* blanco cálido en cada sala. Este tipo de iluminación presente es de flujo directo con percepción visual para ver y mirar, la cual crea un ambiente tenue y acogedor.

Entendiendo que esta iluminación podría no ser suficiente para el ejercicio contemplativo y de lectura de los visitantes, en parte por la altura en donde están ubicadas, en lugares estratégicos se dispusieron tres lámparas de piso, de forma semidirecta; adicionalmente, la primera y las dos restantes fueron ubicadas, de manera indirecta, en las esquinas del espacio, para mejorar la experiencia visual.

Figura 68
Iluminación



Fuente: Elaboración propia

Textos, elementos gráficos y audiovisuales de apoyo

Los textos se definieron, en primer lugar, de acuerdo con la exigencia realizada en la compra de las fotografías de la Biblioteca Pública Piloto, donde se debía poner los siguientes datos: título de la imagen, año, nombre del fotógrafo, Biblioteca Pública Piloto de Medellín/archivo fotográfico. También se aplica agregando la descripción, la cual refuerza el uso y reconocimiento de los artefactos vestimentarios de interés.

En segundo lugar, bajo la premisa de que *Ethos Vestimentarios de Antioquia* hace parte de los mecanismos de divulgación y difusión de algunos segmentos del conocimiento documentado en el libro *Atlas Antioquia Vestida: caracterización del inventario de artefactos vestimentarios patrimoniales de territorio diverso*⁴, se realiza una selección de datos vinculados a la historia, localización, técnica de elaboración, contexto social, materias primas, funciones y ocasiones de uso del artefacto vestimentario a exhibir.

4 Escrito por Sandra Vélez, Claudia Fernández, Ana María Sosa, Ángela Echeverri, Daiana Muñoz Bedoya, Laura Morales Moreno y Rocío Torres, investigadoras del proyecto.

De la misma forma, como parte del rastreo investigativo para resaltar los oficios artesanales del departamento, se realiza un directorio de artesanos que incluye contactos de Whatsapp, Facebook e Instagram, para que los visitantes puedan adquirir directamente las piezas exhibidas. Este funge como una estrategia, en apoyo y promoción directa para los artesanos independientes y pequeños emprendimientos locales.

En cuanto a la propuesta gráfica de diagramación, se toma la decisión de utilizar un fondo neutro (blanco) para garantizar una lectura sin esfuerzo, aunque se quiso imprimir algunos acentos de color (lila y naranja) para focalizar la atención en datos claves. Con relación a la tipografía utilizada, se eligió una fuente sin serifa (palo seco) llamada Gotham regular, recomendada para textos museográficos; se usó con un juego de negrita para los títulos e información relevante.

La exposición Ethos Vestimentarios de Antioquia, cuenta con cuatro cortos documentales digitales: de la guarnielería de Jericó, la ruana perrileña de Sonsón, la cerámica del Carmen de Viboral, y la filigrana de Santa Fe de Antioquia. Dichos videos recopilan parte de la información recolectada en los trabajos de campo realizados en el departamento, por medio de la observación participante. Los espectadores pueden acceder a ellos, posterior a su visita por medio de códigos QR que los llevan a enlaces de YouTube, ubicados junto al televisor instalado en la sala 114.

Figura 69

Captura de pantalla Aretes Cerámicos - Un Corto Documental Digital



Fuente: Elaboración propia



Figura 70

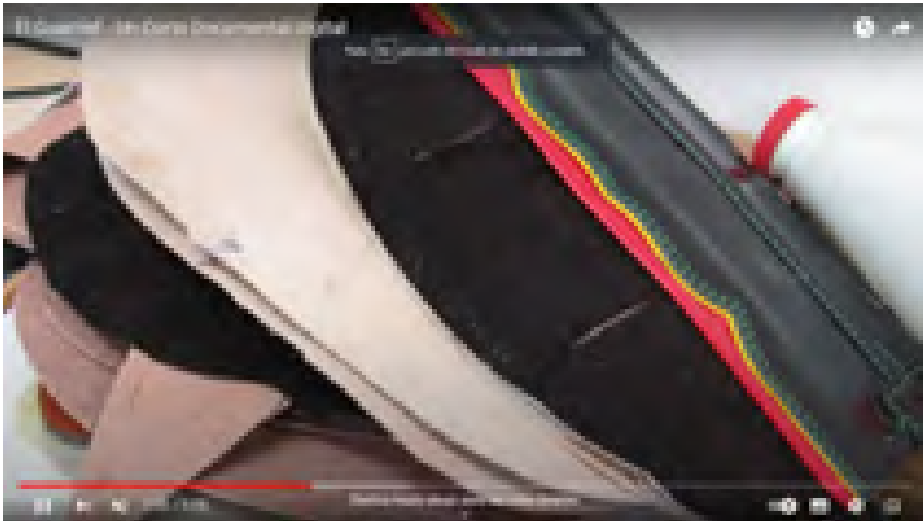
QR Aretes Cerámicos - Un Corto Documental Digital.



Fuente: Elaboración propia

Figura 71

Captura de pantalla El Guarniel - Un Corto Documental Digital



Fuente: Elaboración propia

Figura 72

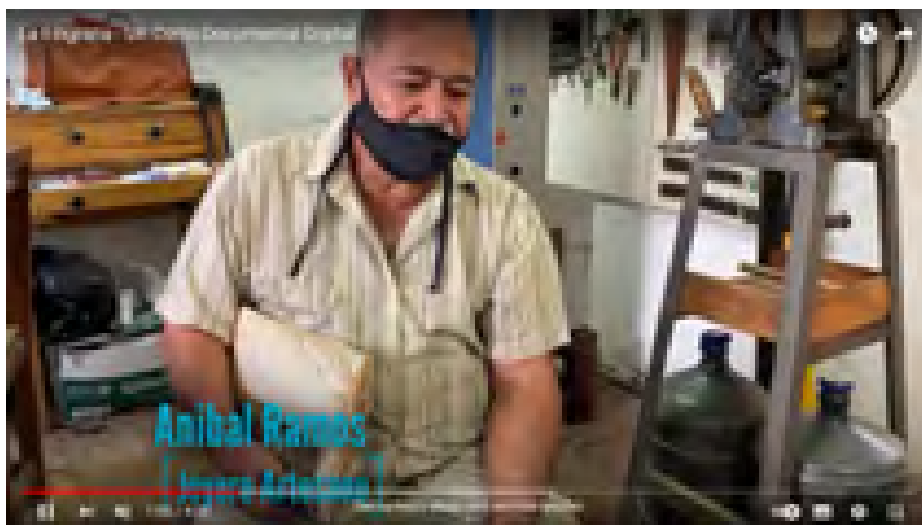
QR El Guarniel - Un Corto Documental Digital



Fuente: Elaboración propia

Figura 73

Captura de pantalla La Filigrana - Un Corto Documental Digital



Fuente: Elaboración propia

Figura 74

QR La Filigrana - Un Corto Documental Digital



Fuente: Elaboración propia



Figura 75

Captura de pantalla La Ruana Perrileña - Un Corto Documental Digital



Fuente: Elaboración propia

Figura 76

QR La Ruana Perrileña - Un Corto Documental Digital

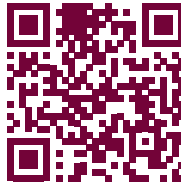


Figura 77
Ejemplo diseño de los elementos gráficos



Fuente: Elaboración propia

Seguridad

La seguridad de la exposición estuvo dividida en tres componentes, dos de ellos permanentes del Palacio y uno temporal para la exposición: 1) La seguridad del Palacio Rafael Uribe Uribe consta de una empresa de vigilancia permanente y registro con documento de identidad y fotografía de todas las personas que ingresan; 2) También, cuenta con un circuito cerrado de televisión con permanente monitoreo. En cada sala, en su costado superior izquierdo, existe una cámara; 3) Gracias a la gestión de

los funcionarios del Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia, se reforzó la presencia de vigilancia, asignando un guarda permanente en las salas 113 y 114.

En cuanto a la seguridad contemplada desde el montaje y distribución técnica, se describen cinco modos de sujeción estructurales que se utilizaron de manera individual o combinada, según el artefacto a fijar, que permiten velar por la seguridad de cada pieza expuesta; así mismo, al incrustar los elementos, se tuvo la precaución de que los artefactos no sufrieran daño. A continuación, se detalla una a uno:

- *Grapas*: estos dispositivos se construyeron a partir de alfileres metálicos, a los cuales se les cortó la punta y la cabeza, de manera que pudieran ser utilizados en elementos pequeños, tipo joyería y bisutería. Como estos tipos de artefactos estaban sobre soportes de acrílico negro para joyería, con un cuantil se perforaba la superficie para que el alambre en forma de **u** pudiera pasar por los orificios y, en la parte de atrás, se pudieran doblar hacia adentro, con pinzas. En todo momento, se analizó en cada pieza dónde era el lugar más seguro, y que no se notara mucho, para evitar la distracción visual en la muestra.

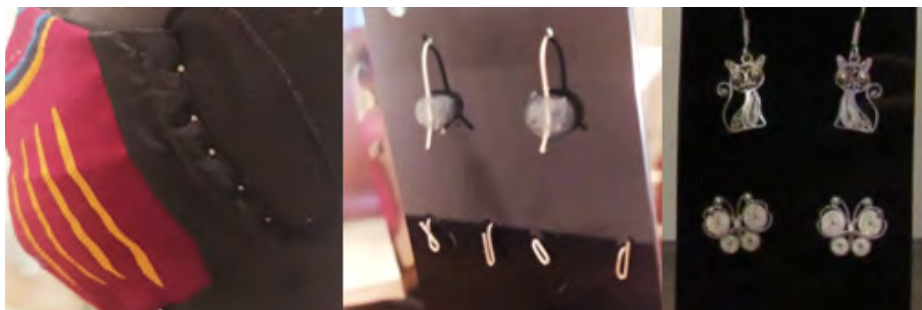
Figura 78
Grapas



Fuente: Elaboración propia

- *Alfileres de costura*: estas herramientas de costura tuvieron varios usos; los más grandes, de cabeza plástica, se insertaron en los artefactos textiles para asegurarlos directamente en el icopor o en los torsos de patronaje. Así mismo, y siguiendo con la línea de la joyería, los pequeños se usaron de forma que su cuerpo pudiera pasar en el entramado de la filigrana, hasta llegar al tope, en este caso, su cabeza; posteriormente, se realizó el mismo procedimiento que con las grapas de perforar el acrílico y torcer el alambre restante.

Figura 79
Alfileres de costura



Fuente: Elaboración propia

- *Correa o abrazadera de nylon*: las abrazaderas blancas de nylon, con dimensiones 10 cm x 3 mm, se usaron en artefactos como guarnieles, jíqueras, canastos cafeteros, soportes de anillos, entre otros. Su sistema de corredera ajustable permitió pasarlas en artefactos de tejeduría, sin afectar sus características, y apretar de forma que quedaran en puntos fijos, todos escondidos para evitar perturbaciones visuales.

Figura 80
Correa o abrazadera de nylon



Fuente: Elaboración propia

- *Cáncamos cerrados*: los cáncamos utilizados fueron de una medida intermedia N.º6, dado que servían para el grosor de la tabla del organizador, y permitían insertar, en su ojo, cargaderas, herrajes, tiras y fibras. En la mayoría de los organizadores se colocaron de forma que los objetos colgaran, para evitar que se viera. Una característica importante es que debían estar cerrados, por su grado de dificultad



para ser abiertos; se requirieron palancas o pinzas, para evitar que fueran descolgados.

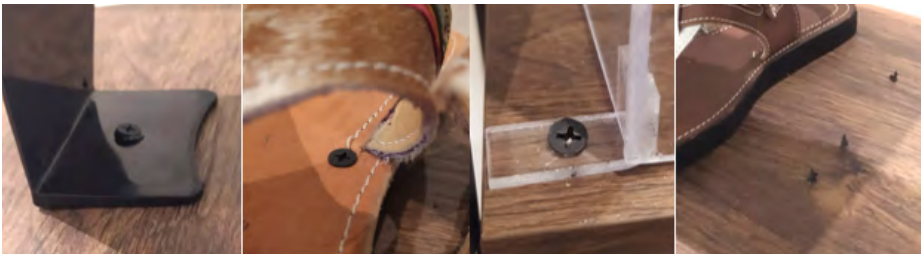
Figura 81
Cáncamos cerrados



Fuente: Elaboración propia

- *Tornillos*: se utilizaron tornillos de ensamble para madera de $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$ y 1 pulgada. Se perforaron las bases de los acrílicos de joyería, las eles o pestañas de las urnas de policristal, y las sandalias, de forma que fuera difícil su sustracción.

Figura 82
Tornillos



Fuente: Elaboración propia

- *Amarres directos*: los amarres a los que se hace referencia, son aquellos que se realizaron directamente entre los organizadores y los artefactos vestimentarios; es decir, se tomaron las cargaderas de algunos artefactos como guarnieles, jíqueras y bolso con molas, y se insertaron en la estructura misma de madera y metal de los muebles. Este sistema ayudó a la exhibición y a la seguridad, porque para sacarlos de allí era necesario desensamblar parte del organizador;

por ende, la única posibilidad de ser hurtados era el corte de las cargaderas, lo que los dejaba inservibles.

Figura 83
Amarres directos



Fuente: Elaboración propia

Señalética de seguridad y cuidado

Se utilizan señales de prohibición de forma redonda y banda transversal de color rojo, con pictograma de una mano, en color negro, todo sobre fondo blanco y acompañado de un aviso: «Por favor, no tocar», siendo consecuentes, de esta manera, con los colores y formas que se recomiendan desde la teoría básica de la señalización de seguridad. Se elaboran, a modo de *stickers*, para ser pegados en el primer y tercer peldaño de los organizadores, ubicados en su borde frontal izquierdo. Con esta estrategia se busca disuadir y, a la vez, recordar a los visitantes a la exposición, que el ejercicio es visual y auditivo, no táctil, en pro de cuidar las artesanías expuestas.

Figura 84
Señalética de seguridad y cuidado



Fuente: Elaboración propia

Actividades de ejecución

Para cerrar este apartado, se nombran, en términos generales, las actividades desarrolladas durante todo el proceso de la exposición. Es importante mencionar que su realización, en muchos casos, se traslapa; quiere decir que este proceso no es necesariamente secuencial. Si bien los cronogramas ayudaron a tener una planeación estratégica, su cumplimiento se constituyó en un elemento flexible que dependía del avance y decisiones de múltiples factores y personas, a continuación, se presenta el listado de las actividades de ejecución:

- a. Ideación de la exposición
- b. Desarrollo temático
- c. Construcción de narrativa temática
- d. Gestión de espacio y aliados
- e. Proyección creativa del mobiliario
- f. Proyección creativa de los gráficos y textos
- g. Realización del presupuesto
- h. Consecución de proveedores
- i. Gestión administrativa de presupuesto
- j. Ejecución de presupuesto
- k. Proyección y consecución de artefactos
- l. Gestión logística de montaje
- m. Preparación de seguridad
- n. Montaje
- o. Inauguración y difusión
- p. Registro fotográfico

Experiencia y conclusiones

La experiencia de la elaboración de la exposición Ethos Vestimentarios de Antioquia, fue un camino arduo y muy enriquecedor. El transitar por elementos museográficos, permitió profundizar en aspectos de las creaciones efímeras en diseño, enmarcadas en los espacios e instituciones culturales y patrimoniales, reconocidas a nivel regional y nacional.

Por otro lado, el exhibir las piezas en el espacio museográfico del Palacio Rafael Uribe Uribe, posibilitó el reconocimiento de los oficios artesanales y el vestuario, como obras artísticas, dignas de su contemplación desde

una «estética de lo cotidiano», propuesta por Katya Mandoki en su libro *Estética cotidiana y juegos de la cultura: prosaica I*, cuya teoría se encuentra al margen de la categoría de lo bello y el paradigma de lo artístico (Mandoki, 2006), y abre los horizontes hacia el análisis de la riqueza y complejidad de la vida social en sus diferentes manifestaciones. Lo anterior, gracias a la postura amplia y flexible del Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia. Es más, el impacto y la trascendencia de la exposición derivó en que se declarara el interés para su comodato o donación y, de esta manera, convertirla en parte del acervo permanente de este ente departamental.

La estructura de la propuesta museográfica, permite que el Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia pueda nutrir de modo constante su contenido con otros artefactos vestimentarios artesanales de otros municipios. Así mismo, surge la idea de alianzas posteriores para la investigación-creación.

Son múltiples las ideas para mejorar la experiencia Ethos Vestimentarios de Antioquia, que la premura del tiempo de ejecución, pospandemia, del proyecto «Vestuario, Patrimonio y Comunidad», ganador de la convocatoria de Minciencias Investigarte 2019, no permitió explorar; sin embargo, las mencionaremos, *grosso modo*, de manera que puedan ser realizadas en un futuro cercano:

- a. Incorporar la exposición artefactos representativos de carácter afroantioqueños.
- b. Generar un espacio de interacción digital con diferentes categorías, donde los participantes puedan enviar fotos de los artefactos vestimentarios artesanales que son herencias familiares, o fotografías relacionadas con los oficios, descritos que tengan interacción con el cuerpo, para luego hacer una exposición fotográfica de estos prosumidores.

Con lo anterior, también se pueden realizar, a manera de concurso o libro interactivo, en el marco, por ejemplo, de la celebración de la antioqueñidad.

El adaptarse a la pandemia y pospandemia, hace que los investigadores quieran apoyar, para su reinención, al Instituto de Cultura y Patrimonio de Antioquia, para que puedan seguir con su labor educativa, pedagógica y divulgativa, física y digital, como una forma de agradecimiento a la posibilidad brindada al proyecto.



Capítulo 9

Investigación + Creación, un punto de partida para la museografía como estrategia de apropiación del conocimiento

Dentro del contexto nacional de Colombia, MinCiencias (2020a) propone como definición:

La Investigación + Creación se puede interpretar como aquel modelo de generación de conocimiento que, si bien acude a lenguajes proposicionales y utiliza herramientas del método científico, se encuentra más cercano a las disciplinas creativas, pues el conocimiento que produce se inscribe principalmente en sus resultados de creación y su apropiación social (artefactos y objetos estéticos). (p. 11).

A su vez, MinCiencias referencia para la misma definición, la investigación. Los procesos de creación artística, también pueden generar nuevo conocimiento, desarrollo tecnológico e innovación transferible al sector social, cultural y productivo (especialmente, al de las industrias creativas y culturales). Sin embargo, durante muchos años la creación no fue reconocida dentro del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SNCTI), debido a que su forma de formular un proyecto y desarrollar sus obras/productos no corresponden al imaginario tradicional de la ciencia (Estévez *et al.*, 2018). Dentro de la investigación-creación, se entiende desde una perspectiva procesual.

Acerca del caso de arte, Juan Loeck (2003) apunta que las prácticas procesuales son aquellas experiencias que no necesariamente se encuentran enfocadas en lograr como producto un objeto de arte, sino que conciben como fundamental la producción de conocimiento que tiene lugar en el transcurso de esas experiencias, así como su comunicación.

Dentro del proyecto de investigación-creación *Vestuario, Patrimonio y Comunidad: Inventario de productos vestimentarios tradicionales en*



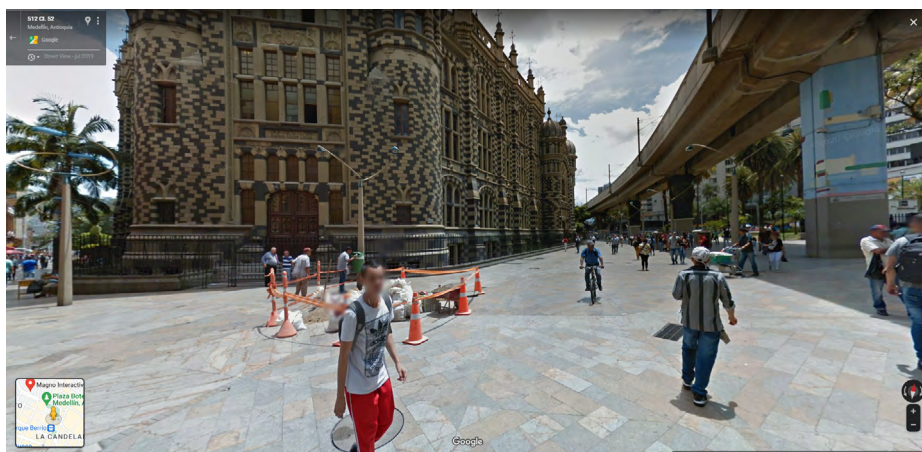
Antioquia, se parte de un rastreo de artefactos vestimentarios buscando con ello dar respuesta a la pregunta sobre los productos de I+C que puedan surgir como estrategia para la apropiación social del conocimiento patrimonial. De este ejercicio se proponen estrategias como la muestra de resultados a través de aplicaciones de museografía física y digital.

Ejemplo 1

Desde diferentes propuestas de implementación, se plantean, a la vez, diferentes formas de divulgación científica, tomando como base la estructura de la museografía. Una de ellas es la estructuración de recorridos virtuales, capturados por medio de cámaras 360, de un espacio físico que cuente con los artefactos que a través de una narrativa vincule los hallazgos que se plantean difundir. Recorridos virtuales como este, permiten realizar un recorrido guiado por la información presentada, posibilitando que el usuario experimente la experiencia de acuerdo con el guion museográfico por medio del cual se estructuró el mismo, lo cual facilita una aproximación a la información; no obstante, limita la interactividad del usuario con la experiencia, Ejemplo de esto, puede ser la interactividad presentada por la herramienta Google Maps.

Figura 85

Captura de pantalla Google Maps Palacio de Cultura Rafael Uribe Uribe



Fuente: Elaboración propia

Una de las propuestas del proyecto presentó la interpretación digital de la muestra museográfica física *Ethos vestimentarios de Antioquia*, presentada en el Palacio de la Cultura de Medellín, donde se realizó un recorrido guiado con tomas 360 del espacio, permitiendo tener una experiencia digital de la muestra física por medio de la virtualidad.

Figura 86

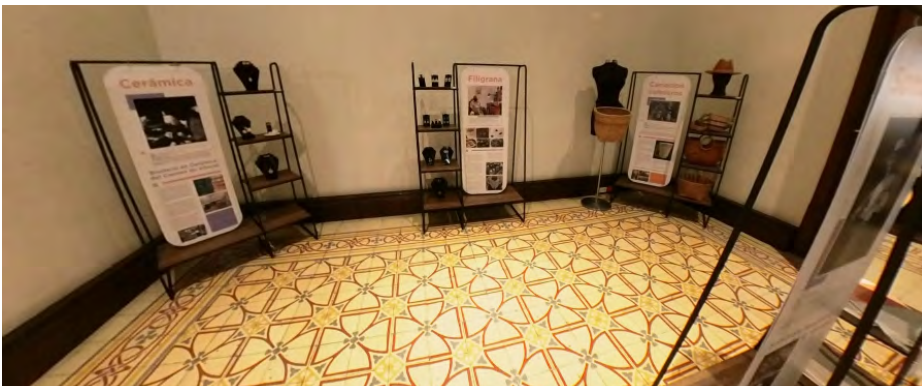
Proyección equirrectangular de la captura 360 del espacio de exhibición Ethos Vestimentarios de Antioquia



Fuente: Elaboración propia

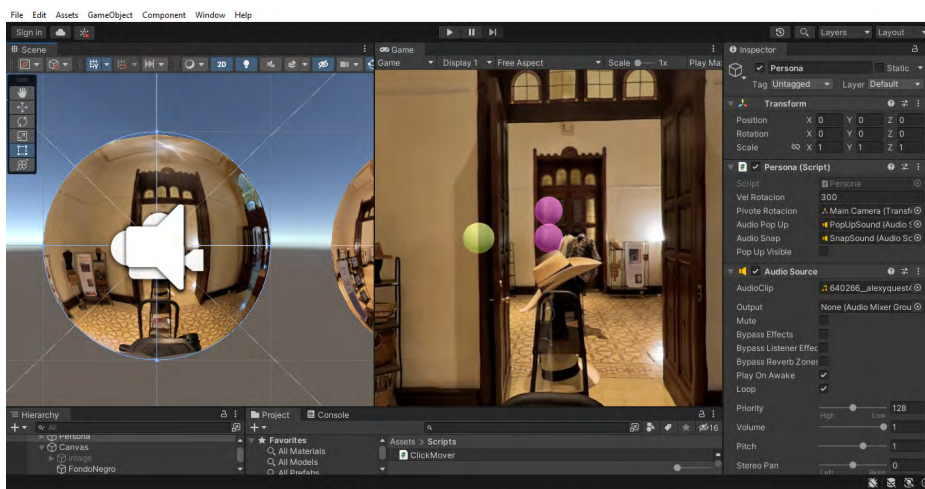
Figura 87

Apariencia o perspectiva de usuario de la interactividad y navegación dentro del recorrido digital de la muestra virtual de Ethos Vestimentarios de Antioquia



Fuente: Elaboración propia

Figura 88
Captura de pantalla Software Unity



Fuente: Elaboración propia

Para la construcción del recorrido virtual, las esferas de colores en la interfaz derecha dan respuesta a ítems interactivos que permiten acercar objetos, ampliar detalles o desplazarse dentro del espacio. El resultado del recorrido virtual puede ser exportado en formatos digitales, ejecutables en un sitio Web, móviles o computadores, lo cual posibilita el acceso a muestras museográficas a poblaciones y lugares fuera de la ciudad, y dando acceso a la apropiación social del conocimiento a una población aún mayor que rompe las barreras de la presencialidad.

Ejemplo 2

La siguiente propuesta responde a la museografía digital, partiendo de un escenario imaginario, donde se recrean los espacios y artefactos vestimentarios, que simulan colores, texturas y formas de los objetos, con el fin de invitar al usuario a realizar un recorrido virtual, como el anteriormente mencionado y, a la vez, que pueda acercarse a los artefactos construidos como modelos 3D, dentro de una experiencia tipo video juego, para observar en detalle las características de la muestra e, incluso, manipular los artefactos, en una aproximación al concepto más completo.

Figura 89

Captura de pantalla software Autodesk Maya, presentando la construcción y diseño del espacio museográfico imaginario

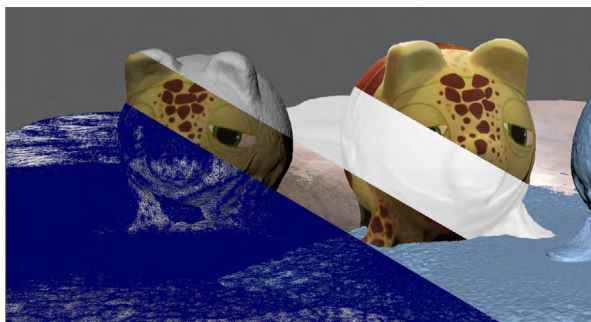


Fuente: Elaboración propia

Elementos como el espacio y la utilería pueden fabricarse de acuerdo con las medidas de exactas de los elementos reales, dentro de un espacio 3D, por medio de *software* de modelado 3D, dando como resultado espacios que permitan al usuario acercarse a centímetros de las piezas expuestas; más aún, que logren manipularlas sin las barreras físicas que suelen encontrarse en un museo físico.

Figura 90

Captura de ejemplo de escaneo 3D por fotometría, donde se identifican los detalles en color, forma y textura, logrados por el proceso

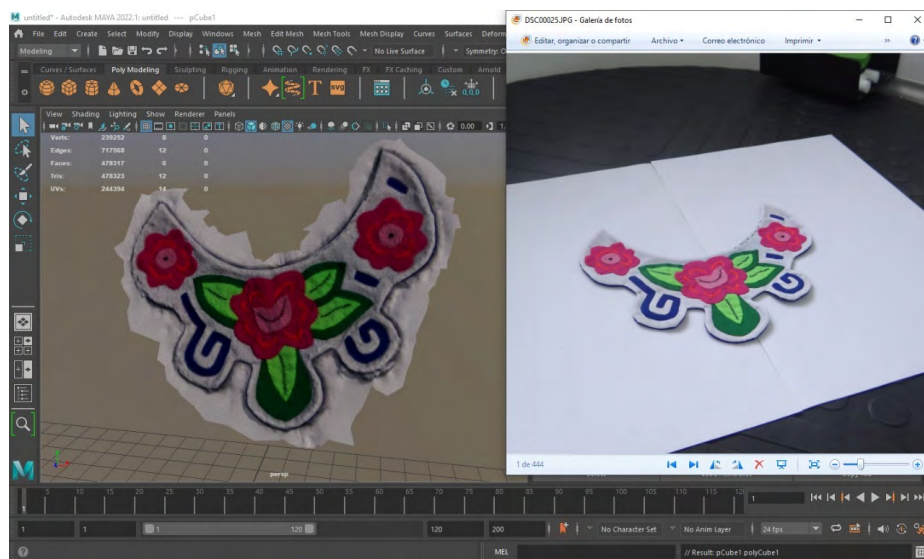


Fuente: Elaboración propia

En cuanto a la *fotometría*, consiste en tomar una secuencia de fotografías del objeto desde diferentes ángulos, con una iluminación y exposición controladas, de modo que, al ser procesadas por medio de motores gráficos, se calculen los volúmenes y geometría del objeto; posteriormente, se proyectan las texturas y colores del mismo sobre este, obteniendo un *gemelo digital* construido en 3D. El resultado puede ser utilizado en aplicaciones como animación 3D, videojuegos, impresión 3D, aplicativos móviles, realidad aumentada, realidad virtual, para citar algunos.

Figura 91

Captura de pantalla software Autodesk Maya, presentando el resultado del escaneo 3D de un artefacto vestimentario, Mola, en proceso, para su posterior integración dentro de la experiencia museográfica



Fuente: Elaboración propia

Los artefactos escaneados en 3D, pasan a ser optimizados dentro del *software* de modelado 3D, reduciendo su peso en píxeles y polígonos, para luego integrarse en un motor de diseño de videojuegos.

Figura 92.

Render de la experiencia tipo videojuegos dentro de un espacio referenciado museo virtual



Fuente: Elaboración propia

Aquí se integran las capturas 3D de los artefactos vestimentarios escaneados con el espacio virtual imaginario donde se daría la muestra. En este ejemplo, el usuario puede interactuar con los artefactos, fotografías, videos e, incluso, sonidos simulados dentro del espacio digital.

Los objetos dentro de esta propuesta se interpretan dentro del espacio 3D por medio de la técnica de escaneo 3D fotometría, que permite capturar, en gran detalle, las características formales del artefacto vestimentario, para, seguidamente, ubicarlo y manipularlo en un *software* 3D. De esta forma se logran experiencias, tipo videojuego, con un gemelo digital del artefacto real estudiado dentro del proyecto.

Figura 93

Render de acercamiento al artefacto dentro de la experiencia virtual



Fuente: Elaboración propia





Referencias bibliográficas

- Adams, M., & Moussouri, T. (2002). The Interactive Experience: LinkinProceedings of the International Conference on Interactive Learning in Museums of Art and Design, 27-34. Victoria and Albert Museum.
- Adult Swim. (2017). The Story Circle - Rick and Morty - Adult Swim Shows. <https://www.adultswim.com/videos/rick-and-morty/the-story-circle/> Consultado: 2018-09-17
- Arya, R. (2021). *Cultural Appropriation: What It Is and Why It Matters?*
- Avendaño S., L. (2020). El Museo de Arte Contemporáneo (MAC) de la UCH, y su ampliación museística en versión online en tiempos de crisis política y pandémica (2019-2020). RdM. Revista de Museología: Publicación científica al servicio de la comunidad museológica, 79, 70–87. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7764389>
- Badenes, D.. (2014). Historia de los medios de comunicación. Universidad Virtual de Quilmes.
- Barrero, M. (2002). Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. Jornadas sobre narrativa gráfica, (p. 12). Jerez.
- Beard, C. & falta (2006). *Experiential Learning: A Handbook of Best Practice for Educators and Trainers.*
- Beard, C., & Wilson, J. P. (2006). *Experiential Learning: A Best Practice Handbook for Educators and Trainers (2ª ed.)*. Kogan Page.
- Beck, L., & Cable, T. (1998). *Interpretation for the 21st Century*. Champaign, IL. Sagamore Publishing.
- Bolaffi, G. (2003). *Dictionary of Race, Ethnicity and Culture*. London.
- Booker, C. (2004). *The seven basic plots: Why we tell stories*. A&C Black.
- Brauner, D. (2019). *The Politics of Identity: Cultural Appropriation and Black-Jewish Relations in Zoe Heller's The Believers*. Jewish Culture and History.
- Camp, S. L. (2020). El Museo de Arte Contemporáneo (MAC) de la UCH, y su ampliación museística en versión online en tiempos de crisis política y pandémica (2019-2020). RdM. Revista de Museología, 79, 70–87. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7764389>
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. incompleto
- Carranza Barajas, M. (2020) *Universo de aldeas espaciales de sombrero vueltaio y ruana: diseño de un ambiente virtual de aprendizaje transmedia para la enseñanza de ciencia ficción colombiana*. incompleto

- Casalà Surribas, I. (2016). Comunicación de marca para vender. Los resultados de la construcción valor de marca desde la comunicación. Análisis de los Premios Eficacia (Doctoral dissertation, Universitat Ramon Llull).
- Caulton, T. (1998.). Hands-On Exhibitions : Managing Interactive Museums and Science Centers.
- Chen, K.-Y. (2019). Practical Internet Usage for Cultural Appropriation Development. Wireless Internet.
- Constitución Política de Colombia. (1991). República de Colombia. Incompleto
- Dalton Maag Ltd. (2011). Ubuntu [Fuente tipográfica]. Versión 0.80. <https://design.ubuntu.com/font/>
- Dewey, J. (1938). Experiencia y educación . Macmillan.
- Dewey, J. (2004). Individ, skola och samhälle. incompleto
- DNP. (s.f.). Departamento Nacional de Planeación. Recuperado el 5 de 8 de 2019, de <https://www.dnp.gov.co/programas/desarrollo-social/subdireccion-de-educacion/Paginas/cultura.aspx>
- Edu Trends. Storytelling. (2017) Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.itesm.mx/edutrends-storytelling>
- Erel, U. (2010.). Migrating Cultural Capital: Bourdieu in Migration Studies. Sociology. Incompleto
- Escobar, A. (2016). Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal (primera edición en castellano). Universidad del Cauca. https://censat.org/apc-aa-files/686468646b6c61736a6b6c646a61736b/autonomi-a-y-disen-o_completo.pdf
- Falco, F. D., & Vassos, S. (2017). Museum Experience Design: A Modern Storytelling Methodology. *The Design Journal*, 20(sup1), S3975-S3983. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352900>
- Falk, J. &. (2011). Measuring the impact of a Science Center on its community. *Journal of Research in Science Teaching*.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2013). *The Museum Experience Revisited*. Routledge.
- Field, S. (2002). *El manual del guionista: ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Plot.
- Freeman, M. (2014). The Wonderful Game of Oz and Tarzan jigsaws: Commodifying Transmedia in early twentieth-century consumer culture. *Intensities: The Journal of Cult Media*, 7, 44-54.
- Gallego Escobar, F. (2016). Los ideales de formación humana vistos en los textos icónico-narrativos Superman y Condorito. Incompleto
- García, A. M. (Ed.). (2020). *Ecologías digitales 2019: ex-presiones culturales*. (Tercera Edición. pp, 124-130)



- García, M. D. L. Á. L., González, S. I., & Benítez, S. R. (2019). El manual de imagen de identidad corporativa Importancia, características y función. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 5(25).
- González Cardona, L., Orozco Hernández, V., Gallego Escobar, F. (2021). *Indagación de plataformas de podcast en el marco del proyecto vestuario, patrimonio y comunidad* [Genially]. <https://view.genially.com/6172e366d4be160deac3ce35/interactive-content-indagacion-de-plataformas-para-podcasts>
- González-Vara, I. (2008). *Conservación de bienes culturales. Teoría, principios y normas*. Ediciones Cátedra.
- Hampton, L. A. (2011.). *Identities and Inequalities: An Examination of the Role of Racial Identity in the Formation of Social Capital inside a Voluntary Youth Organization*. Social identities. https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/17523/arrieta_2015_exponer.pdf?sequence=1#page=167
- Hummer, M. (2018.). *The Appropriation of African Objects in Pablo Picasso's Les Demoiselles d'Avignon*. incompleto
- Jauregui Caballero, A. y Ortega Ponce, C. (2020). Narrativas transmediáticas en la apropiación social del conocimiento. *Revista Latina de Comunicación Social* (77), 357-372. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1462>
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling: MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmediastorytelling>.
- Jenkins, H. (2010). Transmedia education: The 7 principles revisited.[Mensaje en un blog]. <http://henryjenkins>.
- Jenkis, H. (2006). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona. Paidós.
- Johnson, G. (2007.). *In the Moment: Identity Shift by Multiple Language Users*. Fielding Graduate University, Ann Arbor.
- Jung, C. (2014). *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. Buenos Aires. Paidós.
- Kap, M. (2020). Nuevas mediaciones en el campo de la didáctica: derivas sobre mutaciones y transmedia. [Archivo PDF]. <https://www.academia.edu/download/64115656/KAP%20Miriam%20Nuevas%20Mediaciones%20en%20el%20Campo%20de%20la%20Did%3%A1ctica.pdf>
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: experience as the source of learning and development*. incompleto
- Lake-Hammond, A., y Waite, N. (2010). Diseño de exposiciones: cerrando la brecha del conocimiento. *The Design Journal* 13(1), 77–98.
- Lazar, J., Goldstein, D. F., & Taylor, A. (2015). *Ensuring Digital Accessibility through Process and Policy*. Morgan Kaufmann.
- Loscertales Abril, F. (1999). Mitos, estereotipos y arquetipos de la educación en los medios. *Comunicar* (12), 15-18.

- Mandoki, Katya. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: prosaica I*. Editorial Siglo XXI.
- Martí T., A. (2018). *Hacia una museografía 4.0. Diseño de experiencias inmersivas con dispositivos de realidad aumentada* [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València]. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/107375>
- Matthes, E. H. (2019). *Cultural Appropriation and Oppression*. Philosophical Studies. incompleto
- McKenzie, E. (2018). *The Impact of the Internet on Globalization*. Techwalla.
- McLuhan, M. (1969). *Contraexplosión*. Nueva York: Paidós.
- McLuhan, M. (1974). El aula sin muros. En M. McLuhan & E. Carpenter. *El aula sin muros*, pp. 155-156.
- Mejuto, A. y otros. (2020). Difusión online del patrimonio en tiempos de cuarentena. *Revista de Museología: Publicación científica al servicio de la comunidad museológica*, 79, 29-37. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7764386>
- Monge, J. (2017). *Herramientas de difusión del Patrimonio Cultural en España (Trabajo de grado)*. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/60605/6/jmongehTFG0117mem%C3%B2ria.pdf>
- Morales R., M., & Cruz, S. (2015). *Manual de conservación preventiva de bienes culturales en recintos religiosos*. 30. incompleto
- Muro, M. Á. (2004). *Análisis interpretativo del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Universidad de La Rioja, Servicio de Publicaciones.
- Nisser, M. (1999). Tekniska museet - ett levande museum. In: M. Höjeberg (ed). *Dædalus - Teknik som kultur*.
- Ojeda Bernal, D. A. (2020). *Comunicar el patrimonio: divulgación patrimonial en la era digital prototipo: Aplicación Android por los caminos de Monguú y recorrido virtual*. incompleto
- Osorno Varela, K. (2020). León de Greiff, el poeta que se volvió transmedia. *Revista Universidad EAFIT*, 55(175), 120-123.
- Palacio de la Cultura Rafael Uribe Uribe. (2018, 8 mayo). *Programa de Memoria, Patrimonio y Archivo Histórico de Medellín*. <https://patrimoniomedellin.gov.co/proyectos/mdm/museos-de-medellin/palacio-de-la-cultura/>
- Persadie, R. (2019). *Sounding the '6ix': Drake, Cultural Appropriation, and Embodied Caribbeanization*. MUSICultures.
- Phillips, D. &. (2014). *Perspektiv på lärande*. incompleto
- Pizarro, N. (2017). *Blog IDA Chile | Estrategias de transmedia storytelling para proyectos digitales | IDA Chile*. <https://blog.ida.cl/marketing-digital/estrategias-transmedia-storytelling-proyectos-digitales/>
- Pratten, R. (2011). *Getting started with transmedia storytelling*. London. CreateSpace.

- Resnick, M. (2002). Replanteamiento del aprendizaje en la era digital. En G. Kirkman (ed.). *The Global Information Technology Report: Readiness for the Networked World* (pp. 32-37). Oxford University Press.
- Restrepo, P., & Carrizosa, A. (2006). Manual básico de montaje museográfico. División de museografía. Museo Nacional de Colombia.
- Rodríguez Navarro, L. M. (2020). San Pelayo, porro santo: Una narración transmedia para la divulgación de los aspectos históricos y culturales del porro. incompleto
- Rogers, R. A. (2006). 2006. From Cultural Exchange to Transculturation: A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation. *Communication Theory*. incompleto
- Säljö, R. (2000). *Lärande i Praktiken*. Stockholm. Bokförlaget Prisma.
- San Pablo Moreno, P. y otros. (2019). Transmedia, memoria y alfabetización mediática, la experiencia de “ La Piragua”. En: *Contenidos audiovisuales, narrativas y alfabetización mediática* (pp. 415-430). McGraw-Hill.
- Sánchez Ávila, N. J. (2020). Transformación de las narrativas literarias: de lo lineal a lo multiforme en el tránsito a lo digital. En: I. C. Restrepo Acevedo (ed.). Incompleto
- Scolari, C. A. (2013). Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. En *Narrativas transmedia* (pp. 1–38). Centro Libros PAFP, S.L.U. <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>
- Sepúlveda Cardona, E. A., y Suárez Quiceno, C. (2016). LITERACY e intertextualidad. Funlam. http://www.funlam.edu.co/uploads/fondoeditorial/218_Transmedia_literacy_e_intertextualidad.pdf
- Sepúlveda Manrique, W. G. (2020). Mediación tecnológica en la construcción de memoria e identidad cultural: caso comunidad étnica Wounaan residente en Bogotá. incompleto
- Serrat Antolí, N. (2015). Interactividad y patrimonio. Retos, tendencias y líneas de futuro. En *El desafío de exponer: procesos y restos museográficos* (pp. 167–185). Iñaki Arrieta Urtizberea. incompleto https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/17523/arrieta_2015_exponer.pdf?sequence=1#page=167.
- Shenton, K., & Ondine, A. (2012). *8 Elements of Transmedia on Vimeo*. <https://vimeo.com/54199142> <https://www.provideocoalition.com/video-8-elements-of-transmedia/>
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Sociedad Latinoamericana de Etnobiología (SOLAE). (2015). Código de ética para la investigación. La investigación-acción y la colaboración etnocientífica en América Latina. incompleto
- Spencer, R. (2006). Challenging Multiracial Identity. incompleto

- Stearns, P. N. (2019). *Cultural Change in Modern World History: Cases, Causes and Consequences*. First published. London Oxford New York New Delhi Sydney. Bloomsbury Academic.
- Talin. (1994). Real interactivity in interactive entertainment. incompleto
- Tello, A. O. M. (2014). *Historia de la comunicación humana*. Palibrio.
- Torrado Morales, S. y otros. (2017). *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales*. *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales*, 1-204. incompleto
- Urán, A. U. (2011). Publicaciones USB. https://issuu.com/publicacionesusb/docs/caracterizacion_de_las_artesantias_e
- Victoria-Uribe, R. y Robles Bastida, N. (28 de octubre de 2021). Los juegos de rol como apoyo para el desarrollo de narrativas literarias de fantasía y ciencia ficción. 5to Coloquio de estudios sobre juegos de rol. Red de Investigadores de Juegos de Rol (RIJR) y Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Mexicali, México. <https://www.facebook.com/academiadelrol/videos/428082218933426>
- Williams, R. L. (1992). *Historia de la comunicación*. Bosch.
- Young, J. O. (2008). Cultural Appropriation and the Arts. incompleto
- Zavala, L. (2017). Breve historia de la teoría del cuento. *Forma breve*, (14), 29-44.
- Zepeda, C. (2018). *Museo 3.0: Transformaciones digitales en la exhibición patrimonial*. Editorial Universitaria.



Reseña. En este libro se desarrolla una investigación relacionada con el patrimonio, sus brechas y sus conceptualizaciones con el ánimo de reconocer los rastros vivos y atemporales de nuestras sociedades y culturas hacia la búsqueda de una relatoría de esa Antioquia vestida, para dejar precedentes de sus actores, momentos y representaciones.

www.pascualbravo.edu.co

 **IUPascualBravo**

VIGILADA Mineducación

Acreditados en Alta Calidad.
Resolución 012512 del MEN.
29 de junio de 2022 - 6 años.

Teléfono: (+57) 604 448 05 20
Calle 73 # 73a - 226 Robledo,
Vía El Volador



Alcaldía de Medellín

Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación