

**trilogía**  
Ciencia Tecnología Sociedad

Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad

ISSN: 2145-7778

ISSN: 2145-4426

trilogia@itm.edu.co

Instituto Tecnológico Metropolitano

Colombia

Azanzazu López, Carlos Uriel; Bahamón Cardona,  
Carlos Augusto; Beltrán Cardona, Diego Felipe

Narrativas museográficas interactivas\*

Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad, vol. 10, núm. 19, 2018, Julio-, pp. 75-86

Instituto Tecnológico Metropolitano

Colombia

DOI: <https://doi.org/10.22430/21457778.1018>

- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en [redalyc.org](http://redalyc.org)





# NARRATIVAS MUSEOGRÁFICAS INTERACTIVAS\*

*Interactive museographic narratives*

Carlos Uriel Aranzazu López\*\*

Carlos Augusto Bahamón Cardona\*\*\*

Diego Felipe Beltrán Cardona\*\*\*\*

---

\*El presente artículo es un producto del proyecto de investigación titulado «La narrativa museográfica basada en el guion curatorial» (INV-ING-2368), financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad Militar Nueva Granada (UMNG).

\*\*Universidad Militar Nueva Granada, Grupo de investigación LA TRAMOYA, Bogotá – Colombia. E-mail: carlos.aranzazu@unimilitar.edu.co

\*\*\*Universidad Militar Nueva Granada, Grupo de investigación GREY, Bogotá – Colombia, E-mail: carlos.bahamon@unimilitar.edu.co

\*\*\*\* Universidad Militar Nueva Granada, Grupo de investigación LA TRAMOYA en alianza con GREY, Bogotá – Colombia.

E-mail: u1201376@unimilitar.edu.co

Fecha de recepción: 23 de noviembre del 2017

Fecha de aprobación: 15 de marzo del 2018

## Cómo Referenciar / How to cite

Aranzazu-López, C. U.; Bahamón-Cardona, C. A. y Beltrán Cardona, D. F. (2018). Narrativas museográficas interactivas. *trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 10(19), 75-86.

**Resumen:** el presente artículo de reflexión es un producto del proyecto de investigación: «La narrativa museográfica basada en el guion curatorial» (INV-ING-2368). Está soportado en publicaciones, comentarios y entrevistas a personas expertas y relacionadas con el ambiente del museo. Este artículo se estructura en dos apartados: en primer lugar, examinar desde las posturas del diseño y la ingeniería, la interactividad como un complemento interpretativo y de mediación humana para la museografía, haciendo uso de las narrativas como componente estructural en la comunicación entre el público y la exposición. En segundo lugar, estudiar las disciplinas museísticas y sus actividades, los roles de los integrantes que las desempeñan, haciendo énfasis en la importancia de la curaduría y la museografía, la figura del curador como narrador y el museógrafo como implementador de las exposiciones museales, y el papel clave del guion curatorial en estas funciones. Finalmente, se llega a la concluir que las narrativas museográficas interactivas son desarrolladas por una conjunción multidisciplinaria de conocimientos concentrados en el guion curatorial, por parte de los roles museísticos, estructurados narrativamente con diferentes canales de diálogo para el fomento de la interacción.

**Palabras clave:** museografía, interacción, experiencia, curaduría, narrativa, guion.

**Abstract:** This reflection article is a product of the study titled “La narrativa museográfica basada en el guión curatorial” (INV-ING-2368) funded by the Research Vice-Chancellor’s Office at Universidad Militar Nueva Granada (UMNG). Publications, comments, and interviews with experts related to the museum environment support this work. The article is organized as follows: The first section examines interactivity as a complement for interpretation and human mediation in museography from the standpoints of design and engineering. Such interactivity employs narratives as a structural component for the communication between the public and the exhibition. The second part analyzes museum disciplines and activities, as well as the roles of the staff that conduct them. Furthermore, it emphasizes the importance of curatorship and museography, the figure of the curator as a narrator, the museographer as the implementer of museum exhibitions, and the key role of the curatorial script for those endeavors. The conclusion is that interactive museographic narratives are developed by a combination of interdisciplinary knowledge that comes together in the curatorial statement created by the museum staff, and those narratives are structured as different discussion channels that promote interaction.

**Keywords:** museography, interaction, experience, curatorship, narrative, curatorial statement.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación está estructurada bajo el modelo de artículo académico planteado en el libro *Escribir para objetivar el saber*, de Álvaro Hamburger (2017). Su desarrollo es una propuesta de continuación a los resultados del proyecto «Museografía interactiva: el pasado y el presente de las telecomunicaciones» (ING- 1774), en el que se evidencia el valor histórico de la conservación, la interacción y la divulgación de los contenidos museísticos, que van de la mano con la evolución técnica y conceptual del museo y su público espectador. El propósito de continuar esta investigación es el de aprovechar los antecedentes históricos del museo planteados en el proyecto mencionado y aplicar los conocimientos en los campos de la interactividad para la producción narrativa y diseño museográfico desde los perfiles del diseño y la ingeniería, pues dichos perfiles representan el conocimiento para la resolución de problemas relacionados con la comunicación a través de la interactividad, las narrativas visuales y el montaje de exposiciones. Además, entender cuáles son las labores que ejercen los roles profesionales en el trabajo expositivo del museo y sus flujos de trabajo, con el fin de investigar la manera de componer estos antecedentes, conocimientos y labores a través de narrativas museográficas interactivas, que contribuyen a la calidad de inmersión en las experiencias del público en los museos de hoy.

En el primer apartado, sobre las narrativas museográficas y el componente interactivo, se hace referencia a los conceptos de subjetividad y objetividad presentes en las posturas del diseño y la ingeniería, para entender la definición y relación de las concepciones de *narrativas*, *interacción* y *museografía*, desde la perspectiva de estas dos posturas. También se definen los *ambientes narrativos* y las *experiencias museográficas* como partes integrales del museo y sus visitantes, así como el concepto de *nueva museografía* para el museo tradicional y el museo contemporáneo. Se

definen también las narrativas de un modo que logra asociar el mensaje emitido por la exposición y el público receptor, el que a su vez interpreta el mensaje. En cuanto a los *espacios museográficos*, se llegan a considerar como integradores de objetos de exposición en narrativas y de canales de diálogo en experiencias a través de la interacción.

En la segunda parte, sobre las consideraciones de los roles profesionales del museo en el desarrollo de narrativas museográficas interactivas, se definen y relacionan las labores del investigador, museólogo, curador y museógrafo. También se exponen los diferentes guiones museísticos durante todos los aportes por parte de los roles, el proceso de diseño y la construcción del museo, haciendo énfasis en el guion curatorial por sus aportes en el desarrollo de las narrativas museográficas interactivas, donde el componente interactivo se plantea como una estrategia museal.

Finalmente, se concluye que las narrativas museográficas interactivas que componen esta *nueva museografía*, no pretenden sustituir las teorías y prácticas de la museografía tradicional, por lo contrario, buscan proponer y contribuir a sus canales de diálogo, a la interpretación de los mensajes emitidos y a sus experiencias resultantes. Además, estas narrativas museográficas interactivas vienen de una conjunción de aportes por parte de los roles museísticos, que tienen el espacio para su desarrollo dentro del guion curatorial.

## LAS NARRATIVAS MUSEOGRÁFICAS Y EL COMPONENTE INTERACTIVO

Emprender un estudio desde las posturas del diseño y la ingeniería requiere de un conocimiento específico que gira en torno a la subjetividad y objetividad, conceptos propios del saber en los procedimientos investigativos, debido a las competencias que caracterizan a cada una de estas posturas. Para el presente proyecto, el estudio se enfrenta a un amplio campo investigativo que

incluye temas como la museografía, la interacción y la experiencia, que en los términos del diseño y la ingeniería son campos de conocimiento complementarios. Además, indaga sobre las narrativas museográficas interactivas, haciendo uso de dichos conocimientos complementarios, para referirse a las narrativas desde una concepción subjetiva, pero al mismo tiempo bajo unos lineamientos objetivos de una implementación museográfica interactiva.

El museo, concebido para mostrar a los visitantes contenidos teóricos y prácticos, abre también un espacio para la investigación. Estos contenidos promotores de investigación ayudan a determinar el papel de las posturas del diseño y la ingeniería en el museo, las que, de acuerdo con Aranzazu y Bahamón (2016):

[...] juegan un papel fundamental en el proceso comunicativo, sensorial y contextual para la noción de museo, emergiendo conceptos favorables de interpretación sobre espacios clásicos como el museográfico. Tienen la tarea abierta de aplicar los conocimientos para la producción y diseño de medios interactivos porque otorgan un valor agregado a la hora de aprender, examinar, estudiar y disfrutar de una exposición (Aranzazu & Bahamón, 2016).

Las narrativas museográficas interactivas se deben entender como la conjunción de tres conceptos: narrativa, interacción y museografía, que van ligados a una respuesta mediada por los aportes del diseño y la ingeniería, determinadas desde el público y para el público, y que responden a la problemática de la calidad de inmersión en la experiencia del público visitante de los museos de hoy. Ahora, al desarrollar los contenidos del campo investigativo como narrativas, interacción y museografía es necesario detenerse en cada uno, concebir sus definiciones y sus respectivas relaciones, para entender por qué su conjunción contribuye a los procesos museísticos con miras a la generación de experiencias.

## Las narrativas como parte esencial del mensaje

Al hablar de narrativas no se debe enfatizar en su definición literal dentro de este proyecto, ya que no necesariamente toda implementación museográfica contará historias o instancias de la acción social en sus contenidos. Las narrativas pueden crear secuencias o ambientes narrativos que estructuren el fondo de las exposiciones, por lo que el término equivale a esas temáticas que hacen uso de los contenidos teóricos, las investigaciones sociales y todo contexto histórico, para que puedan ser reconocidas como el contenido esencial de una exposición. En una entrevista con el jefe de la sección técnica y de curaduría de la Unidad de Artes del Banco de la República, Nicolás Gómez Echeverri, se puntualizaron las narrativas como temáticas o contextos que hacen entender al público aquello que pueda llevarlo a la interpretación de la exposición (Echeverri-Gómez, 2017). Por esto las narrativas se conciben como una parte fundamental de la experiencia, gracias a que el público se puede apropiarse del mensaje emitido por la exposición.

## La interacción como componente estructural

La Interactividad es un concepto que Santacana y Piñol definen como: «La capacidad del receptor para controlar un mensaje no lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico» (Santacana-Mestre & Martín-Piñol, 2010). Las representaciones multimedia y los diseños de interacción son un ejemplo de comunicación asincrónica que han sometido a las experiencias museográficas al constante cambio en los museos, pues hoy en día las personas viven rodeadas de interactividad a través de múltiples dispositivos, los cuales marcan el cambio en la accesibilidad, la tecnología y, por supuesto, en la cultura. De manera que el museo, sus roles profesionales involucrados y sus visitantes hacen parte del componente museográfico «interactivo», que está de acuerdo con Santacana y Piñol, quienes expresan de tal componente lo siguiente:

La interactividad humana pretende dotar de elementos de interpretación [...] que acorten distancias entre aquello que se quiere explicar y el público receptor. Las actividades de mediación humana deberían entonces provocar experiencias, emociones y reflexiones en el público, [...] Además, gracias a las actividades de interactividad humana, podemos transportar a los visitantes a otros momentos históricos, a otros lugares..., puesto que podemos jugar con la imaginación y la capacidad de recrear espacios (Santacana-Mestre & Martín-Piñol, 2010).

Lo anterior indica que la interactividad es un componente estructural en el concepto museográfico del proyecto, pues «el uso de maquinaria interactiva en museografía ya no debe ser un elemento innovador, sino un elemento imprescindible para el museo de hoy» (Espacio Visual Europa, 2014), para el beneficio de la comunicación y las experiencias del público.

La *narrativa* y la *interacción* se relacionan entre sí con el fin de crear un intercambio de respuestas mediadas por una experiencia, una formación, o una interpretación del público espectador. Este intercambio deviene de lo expuesto por Santacana y Piñol, quienes dicen: «Si creemos, pues, en la emisión de mensajes y en la generación de respuestas dentro de las acciones de interactividad humana, podemos afirmar que se fundamentan precisamente en el intercambio» (Santacana-Mestre & Martín-Piñol, 2010). A esta relación se le suman los procesos formativos como mediación de tal fin, debido a que la interacción al estar constituida por un emisor y un receptor de la información, y que además involucra un objeto de conocimiento, da como resultado un aprendizaje por parte del público, que a modo de intercambio es la experiencia resultante de la enseñanza producida por estas narrativas de tendencia formativa.

De acuerdo con Hornbæk y Oulasvirta, en su ensayo titulado *What is interaction?*, uno de los enlaces, intercambios o acciones principales en la comunicación entre hombre y máquina es la naturaleza del diálogo (Hornbæk & Oulasvirta,

2017), por lo tanto, el ciclo de comunicación lineal en la museografía ha trascendido a paradigmas tecnológicos, con la inclusión de narrativas en interfaces de usuario que posibilitan la comunicación reciproca, la expansión de contenidos y la inclusión de diversos públicos.

## La museografía como el hacedor de exposiciones

Las *exhibiciones*, entendidas como «una secuencia de relaciones espaciales entre objetos de exposición, que según su disposición determinan la naturaleza de las narrativas a comunicar» (Dernie, 2006), se encuentran sometidas a un proceso de interpretación dado por la interacción entre el objeto y su espectador. La identidad que se dé a la exhibición a través de estas narrativas y la inmersión que estas logren generar determinan el nivel y tipo de experiencia. Ahora, el espectador requiere de un medio que propicie el contacto entre estos dos, por ello la museografía se convierte en el hacedor de experiencias inmersivas, al materializar las narrativas en exposiciones completas y permitir la interacción con ellas.

Carlos Salazar Betancourt (2012), en la publicación colectiva *Museología, curaduría, gestión y museografía*, tiene una concepción de la museografía que dice: «Si bien hay diferentes definiciones de museografía, todas coinciden en definirla como una figura aplicada de la museología que comprende el diseño e instalación del espacio expositivo, e incluye también actividades de conservación, registro, y arquitectura» (Betancourt-Salazar, 2012). Lo que hace de la museografía una disciplina referida al objeto de exposición, donde el diseño y la ingeniería debutan en su contribución con la creación de espacios museográficos inmersos en ambientes narrativos, teniendo en cuenta los fundamentos estéticos y de usabilidad, a través de las tecnologías multimedia y el estudio de su correcto funcionamiento, para llegar a componer estos objetos de exposición en ambientes incentivadores de experiencias.



## Los ambientes narrativos y las experiencias museográficas

Los ambientes narrativos, entendidos bajo la definición de la reseña de Michael Forero del libro *Museum Making: pensando el quehacer museográfico* (2014) escrito por Suzanne MacLeod, Laura Hourston Hanks y Jonathan Hale: «son experiencias que integran objetos, espacios, historias y personas en un proceso narrativo que enfatiza el carácter, la capacidad y la conexión que tienen los museos con la percepción, la imaginación y la memoria» (Citado por Forero-Parra, 2014). Los ambientes narrativos tienen como propósito concebir al museo desde nuevas perspectivas, más incluyentes, comunicadoras y promotoras de la participación, con el objetivo de crear experiencias museográficas que Forero también menciona como:

[...] experiencias museográficas que promueven la autorreflexión, integran las voces antes marginadas y suscitan el trabajo reunido de curadores y audiencias, donde la museografía genera una sensación de vigencia y vitalidad capaz de problematizar en la mirada del espectador, y en términos elocuentes para la sensibilidad del mundo contemporáneo, la importancia de la colección. (Citado por Forero-Parra, 2014).

Lo anterior indica que las experiencias museográficas o hechas por ambientes narrativos son, finalmente, experiencias generadas por las exposiciones, que dotan al espectador de un nivel de interpretación o inmersión y lo llevan a un estado de cuestionamiento durante y después de su visita al museo.

### La nueva museografía

En una entrevista con la jefe de la sección de arte de museos de la UMNG, Ada Echávez, se habló del concepto de *nueva museografía*, en los siguientes términos: «El museo como museo clásico ha cambiado, por eso surgen las nuevas líneas de investigación que conforman la nueva museografía» (Echávez, 2017). A partir de esto, se indagó sobre el contraste entre la museografía

tradicional y la nueva museografía, partiendo del aporte de Alejandro Garay y Jorge Wagensberg, citados por Rafael Emilio Yunén, en el artículo «¿Museología nueva? ¡Museografía nueva!» (2004), en el que muestra una síntesis en quince puntos sobre las características de la nueva museografía. Se menciona en el octavo punto:

Las exposiciones se basan en emociones y no en conocimientos previos. Deben ser pensadas para todo tipo de público. Produce un impacto sensorial que genera una atmósfera que incita, que conmueve, que estremece, que provoca, que sugiere, que genera vivencias, que genera afecciones, que estimula el conocimiento y la interactividad [...]. (Citado por Yunén, 2004).

El concepto de nueva museografía, como ya se ha visto, debe ser contemplado bajo una mirada fresca y moderna, aun cuando «la museografía de los museos de arte hoy en día sigue siendo convencional y los museólogos más académicos la siguen defendiendo como la única concepción válida» (Santacana-Mestre & Martín-Piñol, 2010). La nueva museografía lleva consigo la responsabilidad de adaptarse al cambio y ofrecer nuevas alternativas, en sintonía con las dinámicas contemporáneas socioculturales, atrayendo mayor número de visitas y brindando experiencias satisfactorias a todos sus visitantes (Aranzazu & Bahamón, 2016). Desde el museo de arte hasta el museo de ciencia, el museo de hoy es cambiante dentro de los límites de su caracterización, por el constante intento de articular los márgenes de interpretación del público en contexto y así preservar su noción de comunicación, que de acuerdo con el aporte de Koester, Eva & Wright, citados por Bahamón y Aranzazu:

[...] El fin último de los museos ha ido variando a lo largo de la historia conforme cambian los valores de la sociedad que representa, desde el coleccionismo de objetos como símbolo de conquista cultural hasta su papel como exponentes de riqueza o prestigio económico o cultural [...]. (Aranzazu & Bahamón, 2016).

Piedad Solans, citada por Alejandro Garay y Jorge Wagensberg en el artículo Rafael Emilio Yunén, tiene una postura sobre la relación entre la nueva museografía y el componente interactivo, que se menciona en el sexto punto de los quince sobre la nueva museografía:

La(s) obra(s) no quedan solas en las paredes: espacio y obras irrumpen, se extienden, se contraen, transforman, invaden, vacían, dislocan o relocalizan el espacio y el lugar, alterando la mirada, involucrando el cuerpo, reconstruyendo la realidad. Las obras a menudo interactúan con las puertas, el suelo, las ventanas, la caja o cubo del espacio, las formas limítrofes, el afuera, generando una topografía singular, inédita, excéntrica: la exposición como environment, intervención o instalación es también la obra de arte. (Citado por Yunén, 2004).

De acuerdo con Yunén (2004), la interacción no se da únicamente entre el la obra y el espectador, pues esta se ejerce entre los mismos objetos de exposición como un fenómeno subsistente desde la museografía tradicional hasta la experiencia de usuario, mediada por la nueva museografía, lo que manifiesta bajo múltiples dimensiones las narrativas museográficas entre objetos y el espacio mismo.

### El espacio museográfico

Ahora bien, los campos como la producción industrial, la producción de contenidos digitales, la programación, la dirección artística o los entornos arquitectónicos, entre otros, se relacionan íntimamente al diseño y la ingeniería, y son los que permiten hacer evidente la trascendencia museográfica en lugares que regularmente son distintos a los museos. Una implementación museográfica surge a partir de la necesidad por comunicar, educar, difundir, o hacer comprensible aquello que esté puesto en escena, desde las instituciones educativas hasta el campo laboral de las industrias, en todo lugar donde exista dicha necesidad, la trascendencia museográfica está de

la mano con las tendencias artísticas y el devenir tecnológico según su contexto.

Un ejemplo de espacio museográfico como la universidad, se podría entender como un lugar de investigación y creación para el conocimiento museográfico, donde el diseño y la ingeniería funcionan como impulsores de la nueva museografía, y la expresión académica entabla desarrollos comunicativos a través del museo universitario, el que desde la perspectiva de Ada Echávez (2017) se contempla como:

La implementación de esta nueva museografía se ha alojado en el museo universitario, o por lo menos, en el museo de corte académico. Es el espacio preciso para hablar de estas nuevas posturas, pues hablar de interactividad es hablar de diálogo, relación e interacción entre el público y estas nuevas tendencias museográficas (Echávez, 2017).

### Consideraciones finales sobre el museo contemporáneo

El museo no busca dejar atrás las formas tradicionales en las que se muestra ante sus visitantes, entre ellas las exhibiciones dirigidas a públicos específicos, la forma de disposición de los recursos didácticos y nuevas tecnologías, o el canon que comprende las dinámicas, su normatividad y el intercambio de conocimiento.

Por el contrario, la búsqueda del museo contemporáneo está en proponer nuevos lenguajes de comunicación que permitan la transversalidad del diálogo entre las exposiciones y el público, ofrecer nuevas alternativas para la generación de sentimientos y sensaciones dentro de las experiencias museográficas, «hacer propuestas que complementen la museografía tradicional, que le añaden matices, ofrecen alternativas e incluso planteen y resuelvan problemas» (Santacana-Mestre & Martín-Piñol, 2010), y brindar oportunidades de participación a través de elementos expositivos novedosos y eficaces de



componente interactivo. Es por esto que el presente proyecto de investigación hace una apuesta por las narrativas museográficas interactivas como una postura desde el diseño y la ingeniería, que contribuye en múltiples dimensiones a la nueva museografía que se ejerce en el museo de hoy.

## CONSIDERACIONES SOBRE LOS ROLES PROFESIONALES DEL MUSEO EN EL DESARROLLO DE NARRATIVAS MUSEOGRÁFICAS INTERACTIVAS

El público espectador probablemente no pone en cuestión las labores que se encuentran detrás del museo, ya que no es el propósito de su visita, el espectador va más enfocado en sus experiencias, la recordación de lo aprendido y sus conclusiones. Por esto, los integrantes que desempeñan las labores del museo como función social y cultural deben contemplar constantemente el contexto en el que se encuentran para adaptar la planeación, construcción y desarrollo de los espacios museales a las necesidades del público espectador.

Existen varios roles que desempeñan las actividades que gestionan el desarrollo de los espacios museales, que de acuerdo con Poveda (2012): «En países como el nuestro (Colombia), la labor de gestor cultural es desarrollada por personas que vienen de todas las áreas de la cultura: curadores, investigadores, artistas, aficionados al arte y una serie de organizaciones alternativas que surgen día a día» (Poveda-Motta, 2012).

Por lo que estos roles no tienen que ser clasificados dentro de alguna categoría social para ser identificados, como lo expresa Dubé (1994) citado por Espacio Visual Europa (EVE) (2015): «Una profesión, para existir, necesita definirse como tal, pero también ser reconocida como tal por los otros, lo que no siempre es el caso en lo que concierne al mundo de los museos. No hay una profesión, sino profesiones plurales en los museos». (Citado por Espacio Visual Europa, 2015).

Sin embargo, las técnicas y prácticas que han implementado las disciplinas museísticas han proporcionado roles con actividades que varían según sus competencias en la planeación museal.

## La curaduría, el curador y el guion curatorial

La curaduría, desde la perspectiva de Alejandra Mosco, en su reporte «Sobre la curaduría y su papel en la divulgación» (2016), consiste en: «conceptualizar y desarrollar contenidos para las exposiciones, con un sentido de comunicación y divulgación dirigida a los públicos, por medio de la interpretación de sus valores y significado» (Mosco-Jaimes, 2016). La importancia de la curaduría para el desarrollo del proyecto «La narrativa museográfica basada en el guion curatorial», se refleja en la contemplación narrativa de la información, y la asociación con la que se lleve a cabo los objetos de exposición. Por lo que existe un guion curatorial que traslada los campos investigativos a narrativas asociadas con experiencias de interacción, haciendo uso de la museografía. En la definición de Alejandra Mosco se explica la funcionalidad del guion curatorial en relación con otros guiones museísticos:

[...] un puente entre los guiones científico o académico (investigación especializada, selección de obra, cuando existe) y museográfico (diseño arquitectónico, espacial, gráfico e industrial); [...] que sintetiza los contenidos científicos o académicos, o «traduce» la terminología especializada a un lenguaje claro y comprensible (plasmado, primordialmente, en las cédulas), así como la selección de obra (cuando exista) y la articulación de las estrategias interpretativas de divulgación para que los contenidos resulten relevantes y significativos para todos los públicos. (Mosco-Jaimes, 2016).

Vale la pena, entonces, considerar ciertos roles que apoyan el proceso de redacción del guion curatorial, para identificar de qué están constituidas las narrativas y de qué se componen sus implementaciones. Como anteriormente se mencionó, muchas de las actividades de un museo pueden ser multidisciplinarias, lo que por un lado

aporta al flujo de sus actividades y al entendimiento entre los roles, pero por otro lado puede desordenar los procesos sistemáticos a implementar. Por esto, se busca definir la labor del curador desde la figura interpretativa del objeto de exposición, tal como lo plantea Boris Groys en su texto *El curador como iconoclasta*: «El trabajo del curador consiste en colocar en el espacio expositivo determinados objetos [...], contextualizar y narrativizar la obra de arte, y así, necesariamente, relativizarla» (Groys, 2011). Así es como la figura del curador es el objeto de enfoque en la investigación, debido a sus contribuciones específicas para el desarrollo de narrativas.

### El investigador, el museólogo y el museógrafo

El investigador «tiene la responsabilidad del cuidado, el control, el estudio de las colecciones a su cargo, y sus funciones están definidas por la especificidad de su campo de estudio» (Sánchez, 2012). Lo cual indica una necesidad de materializar el estudio del investigador en un guion científico que presente la idea en su respectivo lenguaje técnico, que mantenga el rigor sobre lo que se comunica, para que el curador pueda sintetizar la información, traducirla a un lenguaje para el público y plasmarla a través de objetos de exposición.

El museólogo, como su nombre lo indica, teoriza sobre el museo, y con base a la definición de Luis Caballero Zoreda, en su texto *La profesión de museólogo*: «Se supone museólogo al investigador de fondos del museo, que ofrece una base científica para su descripción, exposición y divulgación» (Zoreda, 1981), lo que marca la característica esencial del museólogo en con la mirada teórica sobre los museos. Según Violeta Tavizón (2012), el guion museológico «permite conocer los objetivos generales y específicos, planificar el programa de trabajo, delimitar el diseño, distribución y montaje de la exposición» (Tavizón-Mondragón, 2012). Es entonces la museología una disciplina que trata muchos aspectos de carácter teórico-investigativo que pueden aportar al funcionamiento y gestión

de proyectos museísticos. Sin embargo, la idea del guion curatorial no aplica desde la perspectiva museológica, pues según expresa Jane Q. Kessler, citado por Sánchez (2008), el guion curatorial corresponde a un rol de competencias teórico prácticas, que se encuentran bajo conocimientos balanceados para su desarrollo: «El reto consiste en mantener el balance entre la objetividad y la subjetividad. Ambas son válidas para el curador. Una de ellas le da la distancia, la evaluación abierta y honesta. La otra le da la cercanía, la chispa propia que es muy personal» (Sánchez, 2008).

Por lo anterior, las implicaciones investigativas o museológicas se deben concebir dentro de un marco investigativo o estructural o como procesos complementarios a la realización del guion curatorial. Esto con el propósito de dar enfoque desde el proyecto de investigación al curador, las narrativas del guion curatorial y su influencia en la implementación museográfica, la cual, es finalmente desarrollada por el museógrafo, quien sería el encargado de los problemas técnico-prácticos de exposición, organización y conservación en el museo (Zoreda, 1981). El curador y el museógrafo se complementan en gran medida en sus labores en el museo, pues Nicolás Gómez expresa que «Al curador le interesa el argumento y las asociaciones de los objetos de exposición, al museógrafo le interesa cómo estas asociaciones se ponen en escena sobre la exposición» (Echeverri-Gómez, 2017).

El museógrafo materializa los ambientes narrativos sin olvidar al conservador, el restaurador, el expógrafo o el escenógrafo, y entre otros roles profesionales contribuyentes en el montaje de exposiciones. Pero dentro del orden sistemático de los museos, el museógrafo generalmente concluye la implementación de narrativas a través del guion museográfico, el cual «contempla todas las partes como son el guion, el espacio, los recursos disponibles (humanos y económicos) y la colección si la hay, y elaborar con ello un proyecto de diseño» (Arias, 2013). A diferencia del guion curatorial, el guion museográfico contiene las especificaciones

necesarias para realizar el montaje, instalación o adaptación de los objetos de exposición en un espacio, convirtiéndolo en museal.

### Consideraciones finales sobre los roles profesionales y las narrativas museográficas con componente interactivo

El planeamiento de propuestas interactivas forma parte de las estrategias museológicas, curatoriales y museográficas. Pues en la planeación, construcción y el desarrollo del museo, son factores a tener en cuenta dentro de la contemplación de cualquier discurso dado en la mediación entre el público y la exposición. El componente interactivo de la museografía «responde a una lógica científica que pretende intermediar respecto a un objeto de conocimiento y musealización, para hacerlo más comprensible a un amplio horizonte destinatario» (Santacana-Mestre & Martín-Piñol, 2010), lo que hace del museógrafo el fabricante de la estrategia interactiva, que define los recursos disponibles, las intervenciones necesarias con artefactos interactivos sobre las exposiciones y el mantenimiento de los mismos.

La consolidación, de estas narrativas museográficas interactivas, se manifiesta en el guion curatorial. Se expresa narrativamente a través de los objetos de exposición, con miras a la experiencia de usuario a través de la interacción y la implementación museográfica validada por los recursos de la exposición. El guión curatorial como texto museístico varía su formato de acuerdo con las prácticas museísticas del curador, lo que permite expresar con un flujo narrativo las dinámicas entre la implementación museográfica, los espectadores, y las propuestas de mediación a través de la interacción, acordes a la propuesta expositiva.

Las narrativas museográficas interactivas, como se ha dicho, vienen del conocimiento y aportes de distintos roles y guiones museísticos. A este

respecto, el curador y el guion curatorial posibilitan la formulación e implementación de las narrativas museográficas interactivas dentro de la estructura museal, considerando que sus aportes son la base interpretativa y práctica. El museo de hoy se ejerce bajo lineamientos flexibles y actualizados, que busca constituir a los roles museísticos de una concepción más abierta a las posibilidades de diálogo, entendimiento y experimentación; que induce nuevas dinámicas narrativas, investigativas e interactivas a la nueva museografía.

### CONCLUSIONES

Debido a las dinámicas socioculturales contemporáneas y al aprovechamiento que puede hacerse de la tecnología en el marco de los museos, las posturas del diseño y la ingeniería apuestan por una nueva museografía y su componente interactivo. Sus capacidades contribuyen a los procesos contextuales, comunicativos y sensoriales, para la generación de nuevos canales de diálogo que fomenten la interacción y la creación de nuevas experiencias museográficas.

Las narrativas museográficas son incentivadoras de experiencias, pues el público puede apropiarse del mensaje emitido por la exposición, interpretándolo e incorporándolo a sus conocimientos, bajo una estructura narrativa que direcciona su experiencia museográfica en términos comprensibles y de alta recordación.

Los roles profesionales partícipes de la planeación, la construcción y el desarrollo del museo, provienen de distintas áreas del conocimiento, son multidisciplinarios y varían según las necesidades de la metodología museal. Sus aportes en la creación de narrativas museográficas interactivas se concentran en la contemplación del discurso dado en la mediación entre el público y la exposición, y las estrategias para la generación de experiencias museográficas.

El guion científico es el fundamento teórico-investigativo esencial para la creación de narrativas; y el guion museográfico es el complemento necesario de las narrativas para que sean implementadas en exposiciones. Siendo el guion curatorial un puente entre el fundamento científico y la implementación museográfica, se puede decir que las narrativas que dicho guion plantea hacen posible el acercamiento del público a las exposiciones, ya que presentan las asociaciones entre los objetos narrativamente estructurados.

Los roles del curador como narrador e interpretador y el museógrafo como implementador de las exposiciones museales, se estructuran para hacer el balance entre la objetividad y subjetividad de sus conocimientos. Este balance permite que las narrativas museográficas interactivas lleven a la realidad diferentes propuestas de comunicación entre las exposiciones y el público.

## REFERENCIAS

- Aranzazu, C. U., & Bahamón, C. A. (2016). Museografía interactiva: el pasado y el presente de las telecomunicaciones. *Calle 14*, 1–20.
- Arias, L. (2013, June). El proceso museográfico en el Museo Nacional de Costa Rica. *Boletín Electrónico Del M.N.C.R.*, 1. Recuperado de [http://www.museocostarica.go.cr/es\\_cr/tema-del-mes/la-museograf-a.html?Itemid=117](http://www.museocostarica.go.cr/es_cr/tema-del-mes/la-museograf-a.html?Itemid=117)
- Betancourt-Salazar, C. (2012). Conceptos generales de museología. *Museología, Curaduría, Gestión y Museografía*, 16–27. Recuperado de [http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/manual\\_artes\\_visuales\\_mincultura.pdf](http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/manual_artes_visuales_mincultura.pdf)
- Dernie, D. (2006). *Exhibition Design*. Laurence King. Recuperado de <https://www.amazon.com/Exhibition-Design-David-Dernie/dp/0393732118>
- Echávez, A. (2017). *Prácticas museológicas en el museo universitario de la UMG*.
- Echeverri-Gómez, N. (2017). *Prácticas curatoriales en la Unidad de Artes y otras colecciones del Banco de la República*. Colombia.
- Espacio Visual Europa (EVE) (2014). Museos e Interactividad. *EVE Museología+Museografía*, 1. Recuperado de <https://evemuseografia.com/2014/05/21/museos-e-interactividad/>
- Espacio Visual Europa (EVE) (2015). De profesión: museólogo. *EVE Museología+Museografía*, 1. Recuperado de <https://evemuseografia.com/2015/08/03/profesion-museologo/>
- Forero-Parra, M. A. (2014, December). Museum Making: pensando el quehacer museográfico. *Intervención. Revista Internacional de Conservación, Restauración y Museología*, 94–74. Recuperado de <https://revistaintervencion.inah.gob.mx/index.php/intervencion/article/view/270/3906>
- Groys, B. (2011). El curador como iconoclasta. *Centro Teórico Cultural CRITERIOS*, 23–25. Recuperado de <http://19bienal.fundacionpaiz.org.gt/wp-content/uploads/2014/02/CURADOR-ICONOCLASTA-BGROYS-02.pdf>
- Hamburger-Fernández, Á. A. (2017). *Escribir para objetivar el saber* (Unisalle, Ed.) (Segunda ed). Bogotá: CMYK Diseño e Impresos S.A.S.
- Hornbæk, K., & Oulasvirta, A. (2017). *What Is Interaction?* Denver.
- Mosco-Jaimes, A. (2016). Sobre la curaduría y su papel en la divulgación. *Intervención, Revista Internacional de Conservación, Restauración y Museología*, 74–79. Recuperado de <https://revistaintervencion.inah.gob.mx/index.php/intervencion/article/view/3743>
- Poveda-Motta, C. (2012). Para hacer de un sueño una realidad. Guía de gestión para proyectos artísticos y exposiciones. *Museología, Curaduría, Gestión y Museografía*, 56–80. Recuperado de [http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/manual\\_artes\\_visuales\\_mincultura.pdf](http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/manual_artes_visuales_mincultura.pdf)

- Sánchez, P. (2008). ¿Curadores y/o museólogos? Recuperado de <https://museologiaalpalo.wordpress.com/2008/03/07/¿curadores-yo-museologos/>
- Sánchez, M. E. (2012). Funciones del investigadorcurador en la reestructuración de una sala de exposición en el Museo Nacional de Antropología. *Gaceta de Museos*, 24–29. Recuperado de file:///C:/Users/PERSONAL/Downloads/1079-1865-1-SM.pdf
- Santacana-Mestre, J., & Martín-Piñol, C. (2010). *Manual de museografía interactiva*. (TREA, Ed.). Recuperado de <http://www.trea.es/books/manual-de-museografia-interactiva>
- Tavizón-Mondragón, V. (2012). Narradores de objetos: el curador como mediador entre la obra y el espectador. *Gaceta de Museos*, 30–37. Recuperado de <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/gacetamuseos/article/view/1080>
- Yunén, R. E. (2004). ¿Museología Nueva? ¿Museografía Nueva! *Cielonaranja*, 1. Recuperado de <http://nuevamuseologia.net/wp-content/uploads/2015/12/museologianueva.pdf>
- Zoreda, L. C. (1981). *La profesión del museólogo*. Recuperado de file:///C:/Users/Diego/Downloads/Dialnet-LaProfesionDeMuseologo-965308.pdf