



<Estudios y tendencias

Monográfico sobre humanidades digitales y pedagogías culturales>

MuRe, museografía en red

Delma Rodríguez Morales¹ 

Enviado: 25/05/2019. Aceptado: 04/06/2019. Publicado en prensa: 04/11/2019. Publicado: 08/01/2020

//Resumen

INTRODUCCIÓN. Las visitas a museos representan una poderosa estrategia para el desarrollo educativo y cultural. MuRe, museografía en red, hace un paso adelante en este sentido, integrando países, personas, museos y objetos de diferente índole. MuRe fue un proyecto creado en Anilla Cultural Latinoamérica-Europa de Uruguay, el cual se desarrolló durante el año 2017 a través del Fondo Concursable para la Cultura del Ministerio de Educación y Cultura de Uruguay.

MÉTODO. El objetivo de MuRe es generar un circuito expositivo en internet avanzado en tiempo real con diferentes instituciones y personas conectadas. MuRe está compuesto por dos proyectos: un proyecto de cultura e intervención y un proyecto de investigación educativa. Este artículo muestra la organización desarrollada con sus principales estrategias, los grupos de interés más relevantes, junto con las tendencias o producciones derivadas.

RESULTADOS. Los participantes crearon relatos y diálogos expositivos que solamente existieron en internet en torno a los museos y su patrimonio. Dichas audiencias, que no coexistieron geográficamente, compartieron el mismo tiempo y espacio virtual.

DISCUSIÓN. Los objetos expositivos se conciben en un sentido amplio, como obra de arte, objeto patrimonial material o inmaterial, con el objetivo de estimular procesos de cocreación en TIC.

//Palabras clave

Museo; Educación; Cultura; Redes de internet; Innovación.

//Datos de la autora

¹ Docente de Formación Docente en Teoría de la Imagen, Teoría de las Artes Visuales e Historia y Teoría de la Danza en el Instituto de Profesores Artigas de Montevideo. Instituto de Profesores "Artigas", CFE Consejo de Formación en Educación de Uruguay, Uruguay.

Directora de Anilla Cultural Latinoamérica-Europa en Uruguay desde el 2011 hasta la actualidad. Autora para la correspondencia:

delma.rodriguez@gmail.com

//Referencia recomendada

Rodríguez Morales, D. (2020). MuRe, museografía en red. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(1), 1–19.

<http://doi.org/10.1344/reire2020.13.128684>

© 2020 Delma Rodríguez Morales. Este artículo es de acceso abierto sujeto a la licencia Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons, la cual permite utilizar, distribuir y reproducir por cualquier medio sin restricciones siempre que se cite adecuadamente la obra original. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



//Títol

MuRe, museografía en xarxa

//Resum

INTRODUCCIÓ. Les visites a museus representen una poderosa estratègia per al desenvolupament educatiu i cultural. MuRe (Museografía en Red), fa un pas endavant en aquest sentit integrant països, persones, museus i objectes d'índole diferent. MuRe és una creació d'Anilla Cultural Latinoamèrica-Europa a l'Uruguai i va ser un projecte seleccionat pel Fondo Concursable para la Cultura del Ministerio de Educación y Cultura de l'Uruguai, desenvolupat durant l'any 2017.

MÈTODE. L'objectiu de MuRe és generar un circuit expositiu a Internet avançat en temps real amb diferents institucions i persones connectades. MuRe està compost per dos projectes: un projecte de cultura i intervenció i un projecte de recerca educativa. Aquest article mostra l'organització desenvolupada, les estratègies principals, els grups d'interès més rellevants, i les tendències o produccions derivades dels projectes.

RESULTATS. Els participants van crear relats i diàlegs expositius, que només van existir a Internet, al voltant dels museus i el seu patrimoni. Aquestes audiències, que no van coexistir geogràficament, van compartir el mateix temps i espai virtual.

DISCUSSIÓ. Els objectes expositius es conceben en un sentit ampli, com a obra d'art, objecte patrimonial material o immaterial, amb l'objectiu d'estimular processos de cocreació en TIC.

//Paraules clau

Museu; Educació; Cultura; Xarxes d'Internet; Innovació.

//Title

MuRe: a project in museography networking

//Abstract

INTRODUCTION. The experience of museum-going can be made richer in many ways because represents a key process in educational and cultural development. and MuRe takes this process a step forwards by bringing together countries, people, museums and objects. Created in Uruguay by an international cultural network called the Anilla Cultural Latinoamèrica-Europa and selected by the cultural funding agency of Uruguay's Ministry of Culture and Education, MuRe was launched in 2017.

METHOD. MuRe aims to generate an exhibiting, real-time, advanced Internet circuit connecting different institutions, and it combines projects in two areas: cultural intervention and educational research. This article will focus on the project in cultural intervention, describing the main strategies, stakeholders and project content.

RESULTS. The participants created an exhibition that could only be visited on the Internet. The participating institutions and audiences did not coexist geographically, but shared the same virtual time and space.

DISCUSSION. MuRe's objects are broadly conceived of as art pieces and heritage objects associated with tangible and intangible culture. They are intended to stimulate processes of IT co-creation.

//Keywords

Museum; Education; Culture; Internet networking; Innovation.

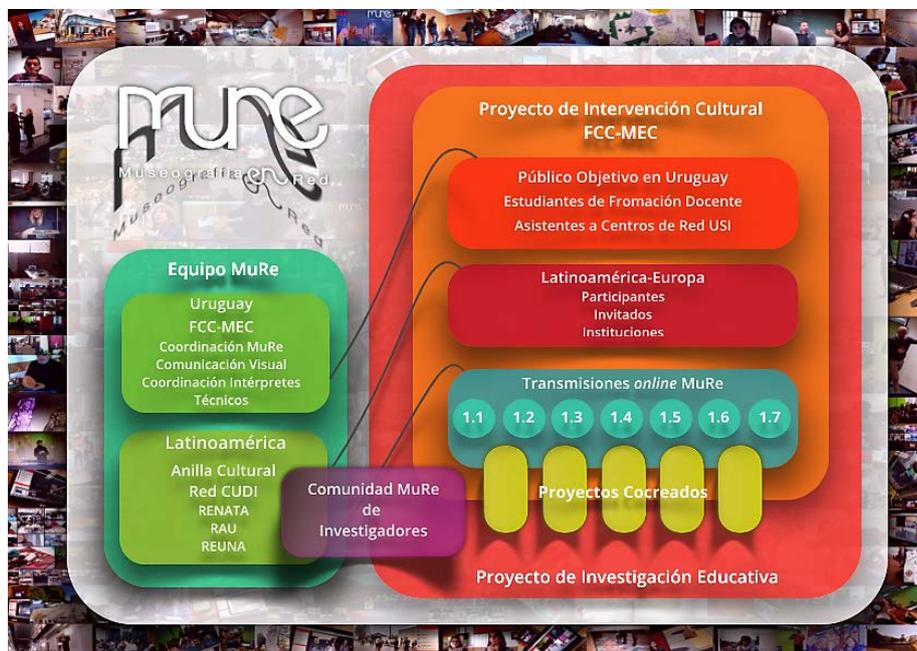


1. Convergencias para la innovación educativa y cultural

Museografía en Red, también conocido por su acrónimo MuRe, tuvo como objetivo la generación de un circuito expositivo en internet, con narrativas en torno a objetos patrimoniales, diálogos e interacciones en tiempo real con dichos objetos, donde solamente existió su exhibición en conjunto a través de redes de internet avanzado. Los museos, centros culturales, instituciones educativas y personas que participan no todos coexistieron geográficamente, pero habitaron juntos el mismo espacio y tiempo virtual. Museografía en Red construye relatos mediales en un formato audiovisual interactivo con el público que participa en cada sesión en línea. Bajo el lema «Experimenta Internet creando en Red», diversas instituciones culturales y educativas de América y Europa realizaron múltiples apropiaciones de contenidos de museos en clave local y global.

MuRe está compuesto por un proyecto de intervención cultural, financiado por el Fondo Concursable para la Cultura del Ministerio de Educación y Cultura de Uruguay, e interrelacionado con este se encuentra una investigación educativa en colaboración con el grupo de investigadores de MuRe.¹ Este artículo focalizará principalmente en el proyecto de intervención cultural, porque desde ahí se derivaron las sinergias para diversas líneas de trabajo e investigaciones. En la figura 1 podemos observar el diagrama organizacional de funcionamiento, integrado por múltiples partes interesadas que contribuyeron en el desarrollo del proyecto.

Figura 1. Gráfico organizacional del proyecto



Dentro del proyecto de intervención cultural, su objetivo general fue generar apropiaciones de producción simbólica por parte de los artistas, los museos y los públicos a través de internet avanzado. En los objetivos específicos hubo por un lado acciones para conformar un circuito interactivo-expositivo de producciones en artes visuales a través de internet, para diseñar guiones y relatos interactivos en formato de

¹ Grupo de Investigadores de MuRe: Ricard Huerta, Amparo Alonso, Chiara Panciroli, Anita Macaudo, Verónica Russo, Liliana Fracasso, Agapito Chuctaya, Lina Henao y Norberto Díaz, Paula Parada, Federico Brum y Delma Rodríguez.



transmisiones *online* que permitan incorporar producciones en artes visuales de diferente índole, integrando diversos museos, espacios expositivos y sitios patrimoniales en clave transversal local y global. Por último, dentro de las metas específicas estaba formar e incluir públicos de jóvenes uruguayos que participen y construyan significados en red (en los contextos descritos) sobre producciones en artes visuales. Los objetivos de la investigación educativa planteaban establecer las preferencias en interacciones y apropiaciones de docentes y estudiantes (de formación docente) para sus aprendizajes en relación con la cocreación de contenidos museales mediados por TIC en los entornos mencionados. Así como, entre otros objetivos específicos estaba explorar el funcionamiento de los procesos heurísticos entre estudiantes y docentes.

El principal público objetivo se encontraba en la formación docente de Uruguay (estudiantes y docentes), a través de esta imagen (véase la Figura 1) se muestra el nexo con otros públicos e instituciones en la región y en Europa. En particular, dentro de la formación docente hubo intercambios sincrónicos en línea (dentro y fuera de la agenda programada de MuRe) entre estudiantes y docentes de Profesorado de Comunicación Visual en el Instituto de Profesores “Artigas” de Montevideo, con estudiantes y docentes de la Facultad de Magisterio de la Universidad de Valencia.

La estructura de agenda en MuRe con las transmisiones *online* tuvo una planificación de siete encuentros sincrónicos. En los cinco primeros, la temática era propuesta por el proyecto y en los dos últimos encuentros las temáticas fueron completamente proporcionadas y creadas por los participantes. Por este motivo, el proceso de trabajo desde la sesión uno a la cinco tuvo por cometido generar pequeñas apropiaciones entre el medio de comunicación (una plataforma de videoconferencia multilingüista, además canales de retransmisión en directo como por ejemplo *YouTube* y otras redes sociales que expandieron lo que estaba sucediendo en la sala de videoconferencia con todos los participantes), los contenidos con su interrelación y los participantes distribuidos territorialmente entre América y Europa.

Figura 2. Diagrama de las sesiones *online* y los proyectos cocreados



La Figura 2 muestra las temáticas de las sesiones en línea de Mure. Fueron: 1.1 Conciencia “Glocal”; 1.2 Signodio; 1.3 Ancestros TIC; 1.4 Las máquinas del Arte; 1.5 Los viajeros; 1.6 Cocreación en red, y 1.7 Las Musas de MuRe. El público objetivo produjo cinco proyectos cocreados —incluyendo producciones artísticas y materiales sobre patrimonio—, integrando a los demás participantes. Las imágenes que se



encuentran en el gráfico (véase la Figura 2), en la parte de abajo, muestran los momentos de interacción o exhibición de los proyectos cocreados expuestos en las dos últimas sesiones en línea.

2. Conexiones y contextos

MuRe se desarrolló en el contexto de Anilla Cultural Latinoamérica Europa, concebida como “una red de cocreación, colaboración y participación, que enlaza América Latina y Europa en el campo de la acción cultural contemporánea a partir del uso intensivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación e Internet de segunda generación” (<http://anillacultural.net/que-es/>). Dentro de esta se basará en el nodo de Uruguay diseñado como nodo país, que integra diversas instituciones públicas y privadas locales e internacionales junto con un marcado perfil en la democratización de contenidos de calidad. El acceso a los mismos es en clave transdisciplinar en arte, ciencia, tecnología y sociedad (<http://anillaculturaluruguay.net/quienes-somos/>). Entonces, el nodo uruguayo ha involucrado la participación de un amplio público en clave local y sinergias con redes académicas conocidas por sus siglas RNIE (Redes Nacionales de Investigación y Educación) en América y Europa occidental principalmente (Rodríguez Morales, 2016).

En formación docente de Uruguay, dentro de una esfera local de sensibilización con la población objetivo, la Anilla Cultural ha realizado desde el 2011 extensos trabajos, proyectos y acciones previas a MuRe. Así se detalla en el artículo “e-Cultura: desde una cartografía para navegantes de internet avanzado a la formación docente de Uruguay” (Rodríguez Morales, 2017). Internet, en la intersección de e-Cultura —en el contexto mencionado de la formación docente—, se sitúa como propiciadora y gestora de nuevos espacios pedagógicos y variados modos de comunicación en la clase, que van conformando un perfil educativo en la creación y colaboración en red. Dichos espacios, con características expandidas con respecto a las modalidades educativas tradicionales, configuran entornos que, por su naturaleza informal en comparación con clásicas maneras de educación, implican más que una dicotomía una excelente oportunidad para educar en artes (Huerta y Alonso-Sanz, 2017).

MuRe tuvo una compleja y acertada planificación, que permitió conjugar en su desarrollo altos niveles de conectividad con accesos a sitios singulares y nuevas oportunidades emergentes o no previstas, que se incorporaron y enriquecieron a todos los participantes. Entre las figuras 3 y 4 se puede identificar claramente la coherencia entre la planificación de conexiones a nivel de redes y el involucramiento de públicos integrados durante el proyecto. Esto evidencia un logro en las estrategias de difusión y en el interés manifestado por parte de los participantes, ya que en la planificación previa (con más de un año de antelación) no se sabía qué públicos aceptarían participar o no. Incluso la figura 4 muestra una expansión de nodos conectados mayor al plan inicial.

Por otro lado, en la figura 5 se detalla la participación de instituciones educativas, culturales y sociales en Uruguay. La conformación total del escenario virtual denota las posibilidades de visibilidad para las creaciones colectivas que realizaron los estudiantes y docentes de formación docente, junto con una interconexión tecnológica y humana entre otros niveles educativos y sociales. En este sentido, se integró en MuRe a la Red USI, que consiste en centros de acceso a la sociedad de la información distribuidos en todo Uruguay y que tienen por cometido acortar la brecha digital en contextos sociales desfavorecidos.

Figura 3. Mapa con planificación de redes e interconexión entre América Latina y Europa

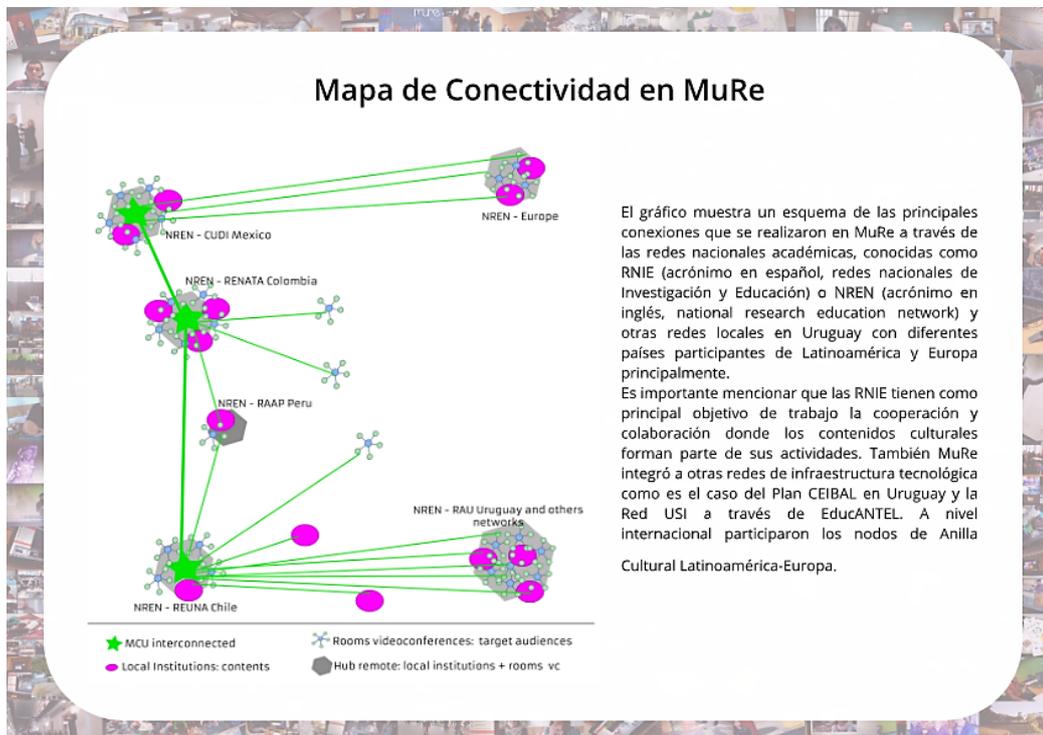


Figura 4. Mapa de nodos o salas participantes (fuera de Uruguay) durante el proyecto

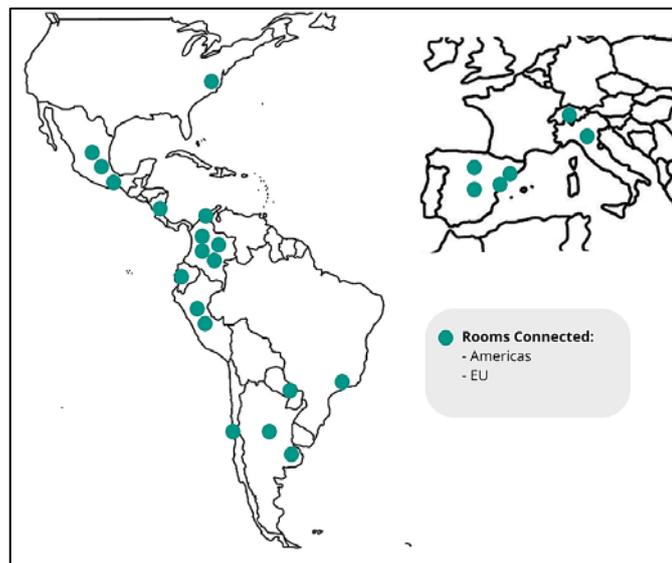
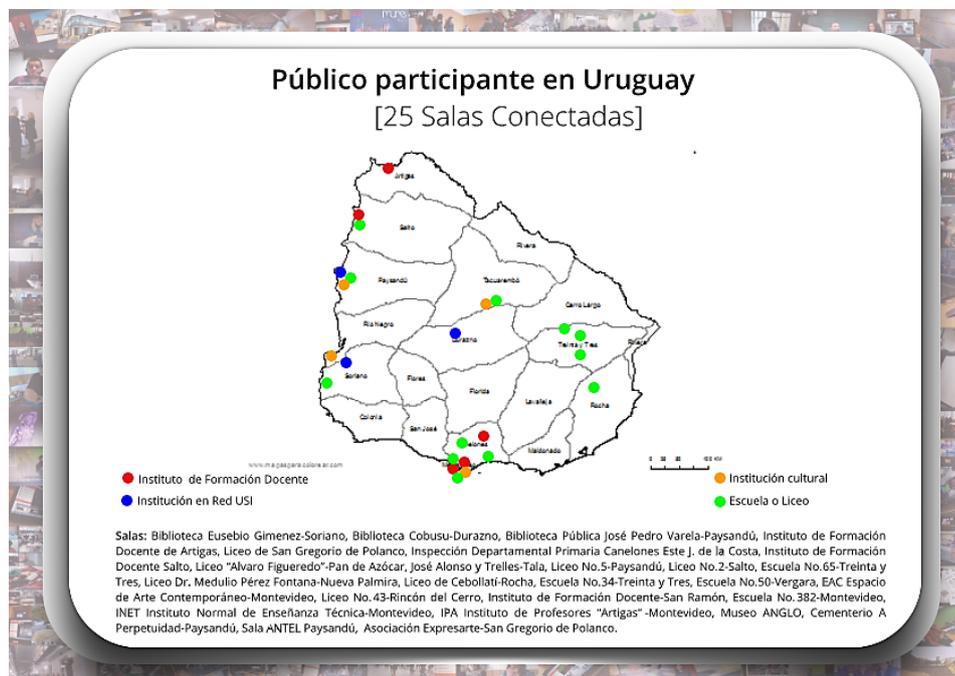




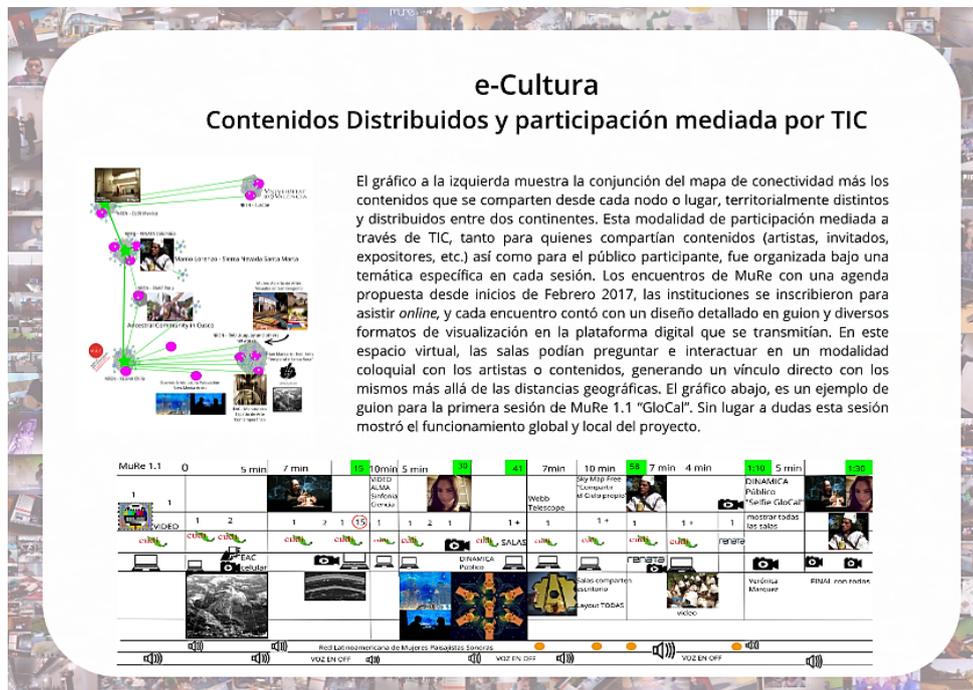
Figura 5. Mapa con tipología de sala o nodos participantes en Uruguay



3. e-Cultura e innovación educativa

El término e-Cultura desde la perspectiva europea aparece vinculado a la preservación del patrimonio cultural, con cierta contraposición a aspectos comerciales o de negocios (Ronchi, 2009). Actualmente, se posiciona e-Cultura asociada a estudios interdisciplinarios de creadores tanto artistas como científicos, entre otros, quienes crean diversas manifestaciones digitales en redes de internet y sus dispositivos vinculados (Baeva, 2017). Se establecen dos tipos interconectados: los objetos digitales que tienen su símil en la realidad como por ejemplo e-museos, e-bibliotecas, etc.; el segundo tipo serían objetos digitales, en sí mismos como videojuegos, aplicaciones, sitios en redes sociales, etc. De acuerdo con esta tipología de Baeva podemos establecer vínculos con casos que solamente existieron en internet, como fue el proyecto "MuRe, museografía en Red" (<http://anillaculturaluruguay.net/mure/>). Aunque existen diferencias entre estas categorías y las características del proyecto porque Baeva no menciona específicamente dentro de su tipología la infraestructura de redes en internet avanzadas usadas en MuRe, dicha ausencia posibilita la necesidad de ser detallado por parte del proyecto con el objetivo de contribuir al campo de estudio de e-Cultura. Esto suma más elementos en la pertinencia de su abordaje en el presente artículo. No se plantea como una excepción, sino en la misma línea que plantea Baeva sobre la necesidad de fundamentar una teoría de e-Cultura sustentada en una "tercera naturaleza" (Baeva, 2019, p. 513), generada entre las interacciones de la creatividad humana y las tecnologías de la información. Todo ello conlleva desarrollar una "sistematización de la cultura electrónica" (Baeva, 2018, p. 328) de estos procesos en el campo de e-Cultura, en ello está la necesidad de escribir este artículo. Un claro ejemplo práctico de estos aspectos conceptuales se encuentra en la figura 6, donde se visualiza un mapa de redes de internet y territorio en las regiones europea-latinoamericana y el guion técnico correspondiente de la primera sesión (MuRe 1.1) sincrónica en línea. Este gráfico demuestra una forma de sistematizar las producciones en e-cultura y las interacciones de esa tercera naturaleza, proveniente de la interrelación entre creatividad y las diversas herramientas o sistemas del mundo TIC.

Figura 6. Contenidos distribuidos y su mediación tecnológica



En el escenario telemático de la Anilla Cultural y los procesos de interacción entre grupos creativos existe una expansión de la conciencia a través del trabajo mismo, en la red y para la red, donde una “sensibilidad intersectorial” (Ascott, 2003, p. 389) sería el nexa para una profunda empatía en la atracción mutua de encuentros sincrónicos y asincrónicos entre la creación personal y colectiva. En este proceso de educación cultural que se desarrolló durante MuRe, encontramos sintonía en una característica clave del pensamiento de Roy Ascott, en relación con las “mentes hiperconectadas” y las “identidades en telepresencia”, en la propia “mente museo” (Ascott, 2003, p. 360). En el sentido más prístino de templo evocador de musas, como una especial transformación espiritual que transversalice tres áreas personales básicas de nuestra conciencia —tal como indaga cuestionando el propio autor: ¿qué es más ubicuo que la conciencia?—, para obtener un empoderamiento digital de “cerebro, cuerpo y corazón” (Ascott, 2003, p. 353).

4. Arte y ciencia mediada por TIC en internet avanzado

Para muchos, la primera mención de los vínculos del arte y la ciencia como sistema se encuentra en los ideales legados por Henri Saint-Simon. Luego de su muerte en 1825, sus seguidores elaboraron un modelo de estado tecnocrático socialista en el cual la sociedad sería liderada por un “triumvirato de profesiones: el artista, el científico y el industrial” (Cottingham, 2013, p. 5). Actualmente, la Academia Nacional de Ciencias en Estados Unidos, en las interacciones arte y ciencia dice que estas pueden converger tanto en proyectos, experimentos o también confluir en una misma persona. Tanto artistas como científicos salen de su zona de confort de trabajo disciplinar, para producir algo nuevo donde cada uno aporta sus propios lenguajes y formas de pensamientos, así como la generación de un punto de vista que no había sido tenido en cuenta hasta ese momento. Donde el arte y la ciencia se encuentran, estas transformaciones e innovaciones suceden de una forma más poderosa, a diferencia de otros cruces disciplinares, en el que en un sentido figurado las ‘paredes institucionales se derriban’, aceptando colaborar, sintiéndose cómodos con la incertidumbre y basándose en la intuición, la curiosidad y la creatividad (National Research Council, 2016).



En la sesión de MuRe 1.1 coexistieron los vínculos entre arte, ciencia y tecnología, fomentando una conciencia “glocal” (sincretismo entre global y local) como base para la identidad individual y comunitaria. En la figura 7 vemos (de izquierda a derecha) a Brian Mackern, artista *net* uruguayo, quien brindó un miniconcierto electrónico; el Mamo Lorenzo, desde Colombia, líder espiritual de la comunidad arhuaca; la artista medial argentina Laura Palavecino, con un taller de astrolabios para los participantes y la artista visual Veronika Márquez interactuando con el público. Entre ellos hubo tópicos sobre los radiotelescopios de ALMA y el telescopio espacial Webb.

Roy Ascott, legendario artista, teórico y referente mundial en telemática sobre las intersecciones arte-ciencia, ejemplifica diciendo: “la ciencia está tratando de explicar qué es la conciencia con un limitado éxito... Para el artista, la conciencia es más para ser explorado que explicado” (Ascott, 2003, p. 369). Esta combinación de pensamiento divergente y convergente hace la naturaleza en la conjunción Arte y Ciencia, donde las humanidades están en su eje articulador. Por eso, desde la primera a la última sesión de MuRe se enfatizó la experimentación y la vivencia de estas convergencias, donde los niños en escuelas, los adolescentes liceales y los estudiantes de formación docente (entre otros) crearon juntos y compartieron como en un espejo su propia imagen a través de múltiples pantallas. La tecnología, en especial internet y el diseño de la propuesta permeó las paredes de las instituciones educativas, museales y las distancias geográficas, reuniendo diversos ámbitos educativos y construyendo un único espacio de colaboración, de convivencia y creación en red. En este sentido, la propuesta de MuRe 1.2, llamada “Signodio” (representada en las escenas de la figura 8) analizó acciones-reflexiones artísticas y producciones sobre sentimientos, sobre impresiones, sobre percepciones, y sobre actitudes producidas por el miedo y la violencia.

Aquí fue la primera vez que los estudiantes de magisterio de la Universidad de Valencia mostraron sus producciones de artes visuales en el marco del proyecto “El miedo al cuerpo”, (liderado por el Prof. Ricard Huerta). En sincronía virtual, los estudiantes de profesorado en Montevideo estaban participando, desde el Espacio de Arte Contemporáneo, de la performance “Memoria viva” con el artista Clemente Padín. A su vez, desde Buenos Aires, la interacción y sensibilidad del público profundizaron aún más con los aportes de la artista medial Mariela Yeregui y su instalación interactiva “Condición de alerta”. Y para cerrar la reflexión estuvo Gonzalo Biffarella con su obra telemática “Memorias del miedo”, en la Universidad Nacional de Córdoba en Argentina.

Figura 7. Escenas de MuRe 1.1 “Conciencia ‘Glocal’”





Figura 8. MuRe 1.2 signos del odio expresados por las artes visuales y mediales



5. Atmósfera digital. Comunidades, patrimonio material e inmaterial

El sentido de la propia comunidad y la pertenencia a comunidades cibernéticas fue un claro potenciador para el crecimiento de una atmósfera de encuentro digital con lo nuevo que cada sesión ofrecía y provocaba. Las figuras 9, 10 y 11 sintetizan los roles y procedencias individuales o comunitarias, en un claro ejemplo de diversidad y sinergias de convivencia cibernética. Desde los importantes aportes ancestrales de MuRe 1.3 (“Ancestros TIC”) a las comunidades locales, que bajo el eco dejado en MuRe 1.1 con la premisa ‘No hay identidad sin comunidad y viceversa’ siguieron acumulando experiencias entre la contemplación y la actividad de compartir hallazgos, creaciones y arte de diferente índole. El multilingüismo tuvo un especial énfasis donde las sesiones en línea tuvieron canales tanto para español, inglés, portugués, quechua y kichwa. Desde niños reunidos (figura 9) con la comunidad quechua de la Festividad Watunakuy, con la Asociación Cheqaq Ñan en el Instituto Gregoria Santos de formación docente en Sicuani, en el Departamento del Cusco (Perú), al grupo “Quetzayolotzin” de danza prehispánica en México. Se exploró tradición y arte contemporáneo con artistas mapuches (Bernardo Oyarzún y Sebastián Calfuqueo) en Chile, la obra “Mestizaje” de Gonzalo Biffarella, con música electroacústica a partir de cantos wichis en Argentina y un proyecto en Uruguay de arte 3D (Fernando Foglino) sobre los extintos charrúas.

En MuRe 1.4, titulado “Las Máquinas del Arte”, el principal protagonista fue la comunidad (como motor humano y engranaje vital) en el pueblo San Gregorio de Polanco de Uruguay, caracterizado por su producción de murales y artes visuales en toda su zona urbana. La colectividad que promueve y mantiene el museo de artes visuales a cielo abierto de esa localidad fue quien generó los contenidos para el evento, en comunicación con artistas, músicos locales e internacionales. Así aparece en la figura 10, las imágenes que muestran una escena de la versión del tango “La Cumparsita” —interpretado por la thereminista austríaca Dorit Chrysler—, cerró la sesión el bandoneón de un músico local de San Gregorio y un grupo de danza. También desde Montevideo estuvo “Su Tango Amigo”. Entre medio de estos bloques dedicados al tango como abrazo comunicativo, hubo artistas mediales desde el Museo de Arte Contemporáneo de Chile (junto a su director) y la innumerable producción artística de murales en San Gregorio de Polanco, que hicieron un evento en línea muy particular intercambiando visiones y concepciones de las máquinas del arte.

Figura 9. MuRe 1.3 “Ancestros TIC” una atmósfera fértil de participación

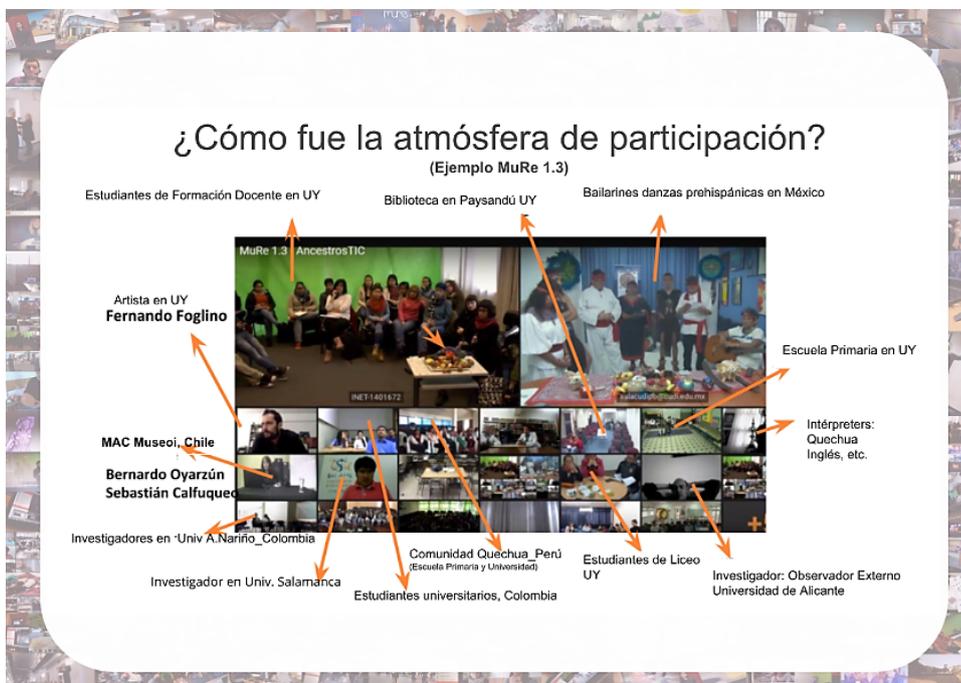


Figura 10. No hay identidad sin comunidad y viceversa, lema transversal de MuRe



En esta atmósfera dinámica y siguiendo el concepto de movimiento, el encuentro MuRe 1.5, con el tema “Los viajeros”, puso el foco en el proceso creativo de cualquier viaje real o simbólico. Navegantes, cazadores, inmigrantes, exploradores, viajeros imaginarios, la idea de viajar está en su movimiento. Hubo experiencias de viajeros expresadas a través de las artes y las ciencias. Por ejemplo, John Huth (figura 11), desde la Universidad de Harvard (entrevistado por el científico Steve Goldfarb en el CERN), estuvo con bases científicas y técnicas a través de “El arte perdido de encontrar nuestro propio camino” y por otro lado

el investigador chileno Samuel Quiroga contó relatos de viajeros en la araucanía algunos siglos pasados. Se exhibieron dibujos de la yerba mate realizados por viajeros del s. XIX, atesorados en la plataforma Herbario Virtual de Brasil. También tuvo su participación en vivo el Museo ANGLO, patrimonio mundial industrial por UNESCO, de Fray Bentos (Uruguay), y se finalizó con viajes ético-ecológicos realizados por los jóvenes Julián Caló y Margot Guilbert alrededor del mundo.

Figura 11. MuRe 1.5, titulado “Los viajeros”



El viaje de los internautas en MuRe fue diferente, colectivo y creativo. El relato más conmovedor fue el de una niña peruana de una escuela primaria de Montevideo que contó su experiencia como viajera. Así terminó MuRe 1.5 abierto a un futuro final cercano. Con ese mismo sentido prospectivo se asumió la última etapa de encuentros sincrónicos.

6. Cocreación en red

Retomando los criterios de colaboración en red, sobresale el valor operativo de la inteligencia colectiva (Lévy, 2004) y sus capacidades de invención. Gene Youngblood, referente en *mass media*, dice que “una revolución de la comunicación no es sobre tecnología, es sobre las posibles relaciones entre las personas” (como citó en Ascott, 2003, p. 85). Por tanto, para una apropiada focalización del tema en las implicancias de la mediación tecnológica, el acento, el estudio y la articulación deben estar centradas en lo humano.

La cocreación, además de ser el perfil fundante de la Anilla Cultural, aparece como estrategia, como habilidad humana a desarrollar y como perfil cultural-educativo a ser empoderado.

La reciente edición novel de “El arte de la cocreación” de Rill y Hämäläinen (2018) es una excelente compilación que teoriza sobre dicha práctica como arte. Etimológicamente, cocreación está compuesta por el prefijo co- de raíz latina, *cum*, que significa con, junto a creación, que implica producir algo nuevo o de valor para beneficio mutuo o de las partes involucradas (Rill y Hämäläinen, 2018).

Bajo los conceptos de apertura y democratización, en relación con la naturaleza de internet (Coalición de Derechos Humanos de Internet, 2015) y también en e-cultura, encontramos una nueva coincidencia con la



perspectiva de que la “cocreación es para todos” (Rill y Hämäläinen, 2018, p. 6), vinculada a la cooperación, la colaboración y la inteligencia colectiva, con una naturaleza propia en cómo organizar opcionalmente múltiples técnicas que fluyan eficazmente. Este tipo de habilidad creativa tiene una naturaleza práctica y que, si bien lo autores se sitúan en el marketing, el diseño y los negocios,—por ende podríamos pensar que quedarían fuera actividades sin fines de lucro, dentro de estas las culturales o relacionadas a museos, o consumos culturales intangibles, etc.—, es aquí dónde está la mayor relevancia en la siguiente definición: “la cocreación es un proceso de metanivel que mejora la creatividad colectiva y que impulsa la innovación, el cambio cultural aprovechando el potencial creativo de cualquier grupo” (Rill y Hämäläinen, 2018, p. 12). Entonces está en la innovación y el cambio cultural donde se establece el sesgo y su articulación con el contexto de Anilla Cultural como bisagra innovadora de puente entre las instituciones educativas, culturales y sus contenidos.

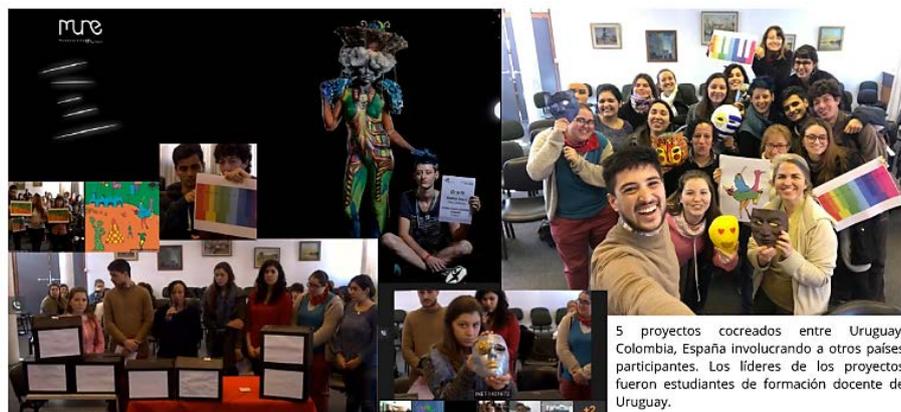
Desde la perspectiva de Rill y Hämäläinen, la creación en esta perspectiva colectiva implica facilitar la experiencia de diseño, cualquiera sea el caso, junto con el desarrollo de talentos en las diferentes partes involucradas. Los autores advierten que la cocreación no puede ser ingenierizada, que los procesos tienen que estar centrados en las personas con un balance entre lo conocido y lo desconocido y que el enfoque más apropiado debería ser holístico y no lineal. Aunque estos autores plantean claramente los pilares necesarios para cocrear, —basados en sus experiencias de campo en Finlandia, Estados Unidos y Hong Kong—, ellos enfatizan sobre la importancia de la improvisación como parte de la naturaleza en los procesos heurísticos colectivos.

Los procesos colaborativos de creación que se desarrollaron en MuRe tuvieron a “la experimentación por el puro disfrute de esta” (Stocker, 2009, p. 277) en la interacción con nuevos medios y sus más variados exponentes, principalmente latinoamericanos.

Particularmente, en los procesos de creación colectiva con los estudiantes de formación docente, se identificaron acciones como, por ejemplo, desde la distribución de tareas según la idoneidad de los cocreadores, o resolución de problemas por equipo o en conjunto, todos ellos coincidieron en asumir el desafío como de todos por igual. En general, los grupos encontraron cosas nuevas durante el proceso, tanto en las herramientas TIC como en identificar ideas. O incorporando modificaciones en un sentido de adaptación a los cambios, o ensayo error, o improvisando, coincidiendo con lo mencionado por los autores anteriormente. En las habilidades que desarrollaron los estudiantes durante las actividades como cocreadores, muy pocos mencionan estas relativas a destrezas digitales, sino que la mayoría señala la incorporación de habilidades personales y grupales, tales como la tolerancia, el saber escuchar al otro, el organizarse y delegar tareas, el saber comunicarse, la resolución de problemas, entre otras. Los ámbitos de clase y la interacción con algún docente marcaron la diferencia de calidad para algunos grupos, en momentos que precisaron ayuda. Para todos los cocreadores fueron sumamente valiosos los intercambios con participantes extranjeros en la modalidad del proyecto. Cuando se les preguntó si hubo algún líder, mayoritariamente respondieron que no porque trabajaron en equipo, o mencionaron una serie de líderes vinculados a las áreas a las que cada uno se encargaba dentro del grupo. Solamente hubo un caso en que se encontró un líder, porque implicó la producción como artista de una obra de *performance*, los demás proyectos tuvieron otras características más vinculadas al intercambio y la colaboración a través de la producción en artes. El índice de MuRe 1.6 (ver figura 12) fueron los proyectos cocreados algunos en su etapa de muestra (para ejecutarse en MuRe 1.7) y otros con producciones finales. Los propios estudiantes organizaron el espacio en línea —contando con apoyo de docentes y el equipo de MuRe en Montevideo y

remoto-, interactuando y ofreciendo al público acciones para cocrear—. Según expresaron los cocreadores (estudiantes de formación docente), esto implicó una oportunidad para todos de innovar en red y también un descubrimiento de nuevas habilidades.

Figura 12. En MuRe 1.6, “Cocreación en red” dedicado a presentar sus proyectos



La relevancia de la propuesta para la formación docente se debió a que, durante el proceso heurístico en red, se intercambiaba información entre los estudiantes de Valencia y Montevideo junto con otros participantes. Ese tipo de contactos alimentaron los procesos de aprendizaje de ambas partes. Desde la Universidad de Valencia la Prof. Amparo Alonso dice, “...la motivación del alumnado se incrementa debido a la proyección que imaginan va a tener, así como a las expectativas que depositan en los encuentros virtuales” y ella especifica el potencial de las asimetrías “Una ventaja pedagógica reside en el trabajo colaborativo y la cocreación con personas que se desconocen, que poseen otra identidad, cultura e incluso que trabajan en otras franjas horarias” (Rodríguez Morales, 2019c, p. 40).

Por eso, el último encuentro MuRe 1.7 (véase la Figura 13) estuvo signado por la confluencia de interacciones entre varios proyectos de cocreación y otros que se prepararon especialmente para la sesión. Hubo una amplia gama de acciones con un hilo narrativo, por ejemplo: desde el inicio con una demostración de exoesqueletos realizado por la Agencia Espacial Mexicana; la *performance* de una estudiante de formación docente sobre la posible desaparición de las abejas titulada “Un minuto de silencio” y también se contó con la participación de estudiantes de magisterio de la Universidad de Valencia con la Prof. Amparo Alonso. Para finalizar en la sesión se destacó la integración en red entre un proyecto artístico (por parte de otra estudiante de formación docente) de *performance* en *body-painting*, una *performance* de Clemente Padín y un concierto telemático en red con músicos en Chile (Rolando Cori y su equipo), en Colombia (Sensor Lab), todos ellos en sincronización con los sonidos del piano cósmico. Este último fue un dispositivo que se encontraba en México —patentado con el nombre de piano cósmico por los científicos Arturo Fernández y Guillermo Tejeda—, el cual transfería en tiempo real los rayos cósmicos a vibraciones sonoras.

La participación de los estudiantes de formación docente de Uruguay no solamente fue hacia el extranjero, sino que hubo una integración y coproducción entre estudiantes del mismo instituto entre distintos grupos de clase, así como también con otros centros sociales y educativos del país. Así se muestra en la figura 14, en el diagrama de las poblaciones objetivo, la heterogeneidad de sus actividades y producciones, las cuales fueron desde la generación de insumos reflexivo-teóricos, producciones audiovisuales interactivas, *performances*, materiales didácticos para los estudiantes en la práctica de clase liceal, incluso una guía de mano para docentes sobre los contenidos de MuRe, entre otros. En este sentido el proyecto no solamente

servió hacia la interna de la formación docente de los estudiantes, sino también con sus prácticas profesionales. Los siguientes testimonios sintetizan el sentir de la mayoría de los estudiantes recogidos en los textos escritos para el proyecto: “Sin duda MuRe es un gran disparador para pensar nuestras clases y la manera en que creamos. Es un gran ejemplo de creación colectiva” y “Ha sido un buen ensayo para la profesión docente” (Rodríguez Morales, 2019b, p. 39).

Figura 13. MuRe 1.7 titulado “Las musas de MuRe”



Todos los participantes, no solo el alumnado, marcaron como muy importante y positivo que nunca habían participado de un proyecto como MuRe. Un estudiante de formación lo expresa así: “...fue una experiencia única” y que además permite la “posibilidad de ser visitada en todo momento” (Rodríguez Morales, 2019b, pp. 39-40), ya sea a través de las grabaciones en vivo, el repositorio de vídeos editados como material educativo, junto con los materiales didácticos de la guía de mano para docentes, el libro de programas temáticos de cada sesión y el libro digital titulado “MuRe, museografía en red” (<http://anillaculturaluruguay.net/repositorio-mure/>).

Las evaluaciones brindadas por los coordinadores de sala (Latinoamérica y Europa) calificaron al proyecto entre “muy bueno” (46,2 %) y “excelente” (53,8 %). Más del 60 % califica de “alto interés” los contenidos y el 100 % está dispuesto a volver a participar. Un 38,5 % “sí usaron” los materiales de programa o las posteriores guías didácticas. El porcentaje restante, en partes iguales de 30,8 %, “no usó” o “usó poco” dichos materiales, dato a finales del 2017 (Rodríguez Morales, 2019a). En total participaron 1.466 personas en salas de videoconferencia en Latinoamérica y Europa². A esto se suma las más de 4.000 visualizaciones en el canal de Anilla Cultural, en la plataforma *YouTube* (<http://bit.do/eTNmc>) y 1.254 reproducciones de vídeos de transmisiones en redes sociales,³ las cuales no corresponden a las personas en las salas de videoconferencia sino que refieren a un público en línea externo.

² No todas las salas enviaron sus datos de cantidad de público presente.

³ De acuerdo con los datos proporcionados por los coordinadores de sala y el conteo de personas en salas. Estadística entregada al Fondo Concursable para la Cultura del Ministerio de Educación y Cultura de Uruguay.



Figura 14. Grados de participación de la población objetivo



Otras evaluaciones cualitativas del proyecto mencionan aspectos como su acento en “...los saberes vienen contruidos, pero también de-contruidos en cuanto implican continuas renegociaciones a través de la interacción, en presencia y a distancia” (Rodríguez Morales, 2019c, p. 58). Es la visión grupal de las investigadoras Chiara Panciroli, Anita Macaуда y Verónica Russo del museo MDe de la Universidad de Bolonia. También desde el punto de vista docente, Federico Brum (coordinador de intérpretes simultáneos en MuRe) de la Universidad de la República en Uruguay, comenta que

desde el punto de vista docente el uso de tecnologías y plataformas digitales ofrece la posibilidad de simular los requerimientos de la interpretación simultánea... El trabajo conjunto con Anilla Cultural Latinoamérica – Europa en MuRe, innovador y desafiante, nos ha permitido solucionar los requerimientos prácticos y de equipamiento para la labor de interpretación. Con el trabajo conjunto logramos hacer llegar las conferencias a toda la audiencia objetivo tanto en América Latina y El Caribe como en Europa, en un contexto de situaciones reales de interpretación donde aplicar lo aprendido en clase. (Rodríguez Morales, 2019c, p. 48)

Entonces, también hubo cocreación no solamente brindada en el rol de cocreador del alumnado de formación docente, sino en las tareas propias de quienes participaron de la organización de MuRe.

Para el Prof. Ricard Huerta, de la Universidad de Valencia, “la experiencia en MuRe ha supuesto un avance cualitativo y significativo del potencial que supone la cooperación *online* entre colectivos de diferentes regiones del mundo” (Rodríguez Morales, 2019c, p. 59). En este sentido, para las RNIE, la colaboración está como eje de su trabajo. Martha Ávila, de la Red CUDI (Corporación Universitaria para el Desarrollo de Internet en México), dice “fue una gran oportunidad participar de un proyecto donde se sumó el trabajo colaborativo de las instituciones miembros [redes académicas], instituciones culturales y sociales de la región latinoamericana y europea. MuRe fue el medio para fomentar el uso de la infraestructura y los servicios que ofrecen las RNIE”, refiriéndose a la plataforma interactiva de MuRe alojada en la mencionada red académica (Rodríguez Morales, 2019c, p. 57). Además, CUDI en México lideró técnicamente el



desarrollo de MuRe. También es destacable encontrar testimonios que cruzan aspectos técnicos y creativos, como es el caso de Julio Cardozo en RAU (Red Académica Uruguaya), que dice:

No recuerdo haber participado en un proyecto de esta magnitud y he estado involucrado en varios considerados innovadores, pero no uno como MuRe. Me siento muy agradecido a RAU y Anilla Cultural por confiar en mí para la tarea que realicé en áreas técnicas y creativas. (Rodríguez Morales, 2019c, p. 51)

Desde la Red Académica Colombiana, Claudia Acosta y Camilo Jaimes dicen: “MuRe es nuestro proyecto favorito de colaboración y actividades culturales. El más intenso, demandante y más bello” (Rodríguez Morales, 2019b, p. 35).

Existen coincidencias entre MuRe y el proyecto Second Round que podríamos llamar “esfuerzos colaborativos”. En el segundo, describen que en la elaboración de un audiovisual colaborativo entre cientos de estudiantes y docentes implicó un importante esfuerzo de organización y, finalmente, contribuyó a construir confianza y complicidad entre los implicados (Huerta y Gómez-Aguilella, 2019).

7. Conclusiones

En MuRe, los diversos procesos de creación colectiva fueron muy significativos para sus participantes. En especial, algunos de ellos pasaron de una actitud pasiva como espectadores al rol de cocreadores. Incluso para muchos que no tuvieron ese rol, también pudieron interactuar en las instancias propuestas que contenían aspectos de colaboración y cooperación con otros conocidos o desconocidos. Aunque el compromiso y la dedicación del rol de los cocreadores fue mucho más demandante y se extendió fuera de las sesiones o encuentros virtuales.

La importancia concentrada en los encuentros sincrónicos en línea y el esfuerzo colaborativo de todos los integrantes, tanto participantes como organizadores, contribuyeron a reforzar el imaginario de experiencia única.

Algunos investigadores de MuRe encuentran que los saberes, así como la interacción con objetos museales, aparecen en un permanente diálogo de construcción y deconstrucción. Esta misma plasticidad es percibida y reproducida por el estudiantado en el momento de cocrear desplegando nuevas habilidades y se permiten probar otras posibilidades como una forma de adaptarse eficientemente a cambios. El enriquecimiento de temas y experiencias en la clase, en relación con MuRe, motivó por sobremanera las sinergias colaborativas interinstitucionales a nivel nacional e internacional. Estos intercambios favorecieron la conformación de un escenario óptimo de visualización y de motivación para estudiantes de formación docente tanto de España, Uruguay, Perú, junto con la interrelación con otro tipo de estudiantes universitarios. La conjunción del trabajo de redes académicas latinoamericanas y europeas integró una fuerte infraestructura de internet avanzado con contenidos culturales en clave educativa.

MuRe posibilitó un sinnúmero de desarrollos y ahondó en el campo de estudio sobre la cocreación como núcleo de innovación educativa y cultural. Luego esto sirvió para iniciativas actuales en Anilla Cultural (nodo Uruguay) como es el caso del proyecto global de investigación e intervención denominado “*Co-creation Lab*” y otros más emprendimientos para la construcción en red de una cultura global.



<Referencias bibliográficas>

- Ascott, R. (2003). *Telematic Embrace. Visionary, Theories of art, technology and consciousness*. California, Estados Unidos: University of California Press.
- Baeva, L. (2017). Values of media sphere and e-culture. *Przegląd Wschodnioeuropejski*, VIII(1), 173–184. Recuperado de http://uwm.edu.pl/cbew/2017_8_1/Baeva.pdf
- Baeva, L. (2018). Communication in the E-Culture and Media: New Trends and Features. En R. Luppicini, *The Changing Scope of Technoethics in Contemporary Society* (pp. 327–342). Hershey, PA: IGI Global. <http://dx.doi.org/10.4018/978-1-5225-5094-5.ch018>
- Baeva, L. (2019). Existential Aspects of the Development E-Culture. En M. Khosrow-Pour, *Advanced Methodologies and Technologies in Artificial Intelligence, Computer Simulation, and Human-Computer Interaction* (pp. 512–523). Hershey, PA: IGI Global. <http://dx.doi.org/10.4018/978-1-5225-7368-5.ch038>
- Coalición de Derechos Humanos de Internet (2015). *Carta de derechos humanos y principios para internet*. Recuperado de http://internetrightsandprinciples.org/site/wp-content/uploads/2018/10/IRPC_spanish_1stedition_final.pdf
- Cottingham, D. (2013). *The Avant-Garde: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Huerta, R., y Alonso-Sanz, A. (eds.) (2017). *Entornos informales para educar en artes*. València: Publicacions de la Universitat de València.
- Huerta, R., y Gómez-Aguilella, M. J. (2019). Entornos educativos de complicidad en el proceso del proyecto Second Round. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 12(1), 1–16. <http://dx.doi.org/10.1344/reire2019.12.121097>
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia Colectiva, por una antropología del ciberespacio*. Washington DC: Organización Panamericana de la Salud. Recuperado de <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- National Research Council (2016). *Art, Design and Science, Engineering and Medicine Frontier Collaborations: Ideation, Translation, Realization: Seed Idea Group Summaries*. Washington DC: The National Academies Press. <https://dx.doi.org/10.17226/23528>
- Rill, B. R., y Hämäläinen, M. M. (2018). *The Art of Co-creation. A guide book of practitioners*. Singapur: Palgrave Macmillan.
- Rodríguez Morales, D. (2016). Anilla Cultural Latinoamérica-Europa en Uruguay: un análisis evolutivo con estudio de casos sobre la interacción e inclusión participativa para la cocreación en redes de internet avanzado. Desde su fundación a la actualidad. En RedCLARA, *ACTAS TICAL 2016* (pp. 618–634). Recuperado de <http://documentas.redclara.net/handle/10786/1237>



Rodríguez Morales, D. (2017). e-Cultura: desde una cartografía para navegantes de internet avanzado a la formación docente de Uruguay. En R. Huerta y A. Alonso-Sanz (eds.), *Entornos informales para educar en artes* (pp. 137–145). Valencia: Publicaciones de la Universidad de Valencia.

Rodríguez Morales, D. (2019a). *MuRe, museografía en red* (Reporte Técnico del Proyecto “MuRe, museografía en Red”) [Archivo complementario]. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(1), 1–19. Recuperado de <http://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/rt/suppFiles/27057/0>

Rodríguez Morales, D. (2019b). *MuRe, museografía en red* (Observaciones del Programa Digital MuRe - Anexos) [Archivo complementario]. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(1), 1–19. Recuperado de <http://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/rt/suppFiles/27057/1>

Rodríguez Morales, D. (ed.) (2019c). *MuRe, museografía en red*. Recuperado de http://www.anillaculturaluruguay.net/archivos/MuRe_book_issued_2019.pdf

Ronchi, A. M. (2009). *eCulture. Cultural Content in the Digital Age*. Alemania: Springer.

Stocker, G. (2009). Experimentation for the sheer enjoyment of it. En H. Leopoldseder, Ch. Schöpf y G. Stocker (eds.), *The Network of art, technology and society. The first 30 years Ars Electronica*. Austria: Hatje Cantz Verlag.

<Organismos colaboradores>

Organismos involucrados en la organización de MuRe:

Fondo Concursable para la Cultura del Ministerio de Educación y Cultura de Uruguay. Instituto de Profesores “Artigas” en Consejo de Formación en Educación. Redes Nacionales Académicas de México, Colombia, Brasil, Chile, Ecuador, Argentina, Perú y Uruguay. Coordinación Carrera Traductorado UdelaR.

<Archivos complementarios>

Reporte Técnico del Proyecto “MuRe, museografía en Red”

<http://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/rt/suppFiles/28684/0>

Observaciones del Programa Digital MuRe – Anexos

<http://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/rt/suppFiles/28684/1>