

STORYTELLING Y DIFUSIÓN CULTURAL

EVA SNIJDERS [@EVASNIJDERS](#)

Coach. Storyteller. Change agent.

Eva Snijders es una experta en *storytelling* de renombre internacional. Es Master Practitioner y Trainer en PNL y *coach* especializada en cambio cultural y comunicación multicultural.

+20 años de experiencia en RRPP & Comunicación.

+15 años de experiencia en Formación.

+10 años de experiencia en Coaching & Gestión de Cambio.

De origen neerlandés, Eva lleva veinticuatro años viviendo en España, donde estudió Diseño. Se formó en las áreas del *coaching*, la PNL y el *storytelling* en Europa, Brasil e Israel. Trabajó como editora de libros de arquitectura, fotografía y diseño y como relaciones públicas en el sector deportivo. En 2007 decidió combinar su experiencia profesional con su pasión por las historias para fundar la primera empresa en el mundo hispanoparlante dedicada exclusivamente al *storytelling*.

En la actualidad es consultora en comunicación, conferenciante internacional, profesora asociada en varias universidades europeas, mentora de Wayra, Startup Bootcamp IoT y Fundación Everis, embajadora del Storytelling Centre de Ámsterdam y miembro del Comité Ejecutivo del World Communication Forum en Davos (Suiza).

Premisa: ¿Cómo puede el *storytelling* ayudar a la difusión cultural?

Qué es *storytelling*

Definición de *storytelling* para este artículo:

Una [declaración de la National Storytelling Network](#)¹ define el *storytelling* como un arte antiguo y una valiosa forma de expresión humana.

Se afirma en ella que «**contar historias es el arte interactivo de usar palabras y acciones para revelar los elementos e imágenes de una historia al tiempo que alienta la imaginación del oyente**».

"If a story is not about the hearer, he will not listen.

And here I make a rule -

a great and interesting story is about everyone

or it will not last."

- John Steinbeck

<https://museumhack.com/unicorn-horns/>

Según este texto:

1. La narración de historias es interactiva

La narración de historias implica una interacción bidireccional entre un narrador y uno o más oyentes. Las respuestas de los oyentes influyen en la narración de la historia. De hecho, la narración surge de la interacción y la cooperación, los esfuerzos coordinados del narrador y la audiencia.

En particular, la narración no crea una barrera imaginaria entre el orador y los oyentes. Esto es parte de lo que distingue la narrativa de las formas de teatro que utilizan una imaginaria «cuarta pared».

Diferentes culturas y situaciones crean diferentes expectativas para los papeles exactos del narrador y del oyente —quién habla, con qué frecuencia y cuándo, por ejemplo— y por lo tanto crea distintas formas de interacción.

La naturaleza interactiva de la narración explica en parte su inmediatez y su impacto.

2. La narración de historias utiliza palabras

La narración de historias utiliza el lenguaje, ya sea un idioma hablado o un lenguaje manual como la lengua de signos. El uso del lenguaje distingue la narración de la mayoría de las formas de danza y mímica.

3. La narración de historias utiliza acciones tales como la vocalización, el movimiento físico y/o los gestos

Estas acciones son las partes del lenguaje hablado o manual que no son palabras. Su uso distingue la narrativa de la escritura y de las interacciones basadas en un texto escrito. No todos los comportamientos de lenguaje no verbal necesitan estar presentes en la narración de historias. Algunos narradores utilizan ampliamente el movimiento del cuerpo, mientras que otros lo usan poco o nada.

4. El *storytelling* presenta historias

El *storytelling* siempre implica la presentación de una historia, una narración. Muchas otras formas de arte también presentan historias, pero la narración las presenta con los otros cuatro componentes. Cada cultura tiene su propia definición de lo que es una historia. Lo que se reconoce como una historia en una situación puede no ser aceptado como tal en otra. Algunas situaciones exigen espontaneidad y digresión lúdica, por ejemplo; otras exigen una repetición casi exacta de un texto reverenciado. Las formas artísticas como la recitación de poesía y la comedia en vivo a veces presentan historias y otras no. Puesto que

generalmente involucran a los otros cuatro componentes, pueden ser considerados como formas de *storytelling* siempre que también presenten historias.

5. La narración de historias anima la imaginación activa de los oyentes

En la narración, el oyente imagina la historia. En la mayoría de los teatros tradicionales o en una película, por otra parte, el oyente goza de la ilusión de que está presenciando al personaje y los eventos descritos en la historia.

El papel del oyente es crear imágenes, acciones, personajes y eventos vívidos de la historia en su mente, basados en el desempeño del narrador y en sus propias experiencias y creencias y en su comprensión. La historia completa sucede en la mente del oyente, un individuo único. El oyente se convierte, por lo tanto, en un co-creador de la historia tal como él o ella la experimenta.

El *storytelling* puede combinarse con otras formas de arte. El movimiento contemporáneo de la narración oral incluye el desarrollo de maneras de combinar la narración con teatro, música, danza, comedia, títeres y muchas otras formas de expresión. Sin embargo, aunque se mezcle imperceptiblemente con otras artes, la esencia del *storytelling* sigue siendo reconocible como la intersección de los cinco componentes incluidos en la definición anterior.

El movimiento contemporáneo de la narración oral incluye el desarrollo de maneras de combinarla con teatro, música, danza, comedia, títeres y muchas otras formas de expresión.

Contamos historias en muchos contextos, que van desde la conversación en la mesa de la cocina hasta el ritual religioso, de contar algo mientras hacemos otra cosa a actuaciones delante de audiencias multitudinarias. Algunas situaciones requieren informalidad; otras son muy formales.

Algunas exigen ciertos temas, actitudes y enfoques artísticos. Como se señaló anteriormente, las expectativas sobre la interacción del oyente y la naturaleza de la historia en sí varían ampliamente.

Hay muchas culturas en la tierra, cada una con ricas tradiciones, costumbres y oportunidades para contar historias. Todas estas formas de contar historias son valiosas. Todos son ciudadanos iguales en el diverso mundo de la narración.

En la lengua inglesa, la palabra *storytelling* se refiere tanto al concepto de narración como al acto de compartir una historia (en vivo y en directo, se entiende). Es por este motivo que podemos leer tanto que tal o cual película «tiene un magnífico *storytelling*», aunque en español tenga poco sentido una frase de este tipo, como que «en el *storytelling* (en este caso traducido como “cuentacuentos”) siempre se da una interacción entre narrador y oyente».

Con el auge de las nuevas tecnologías han aparecido múltiples y novedosas maneras de divulgar historias. En los círculos del National Storytelling Network existe un vivo debate sobre la validez de cada nueva plataforma, técnica o formato. Las voces más conservadoras opinan que solo se puede llamar *storytelling* a la narración oral (y solo cuando esta se lleva a cabo en vivo y en directo, nunca en diferido). Los profesionales más progresistas abogan por incluir las nuevas formas de su disciplina, aunque todos coinciden en mantener las cinco características antes mencionadas como guía distintiva.

¿Qué es cultura?

El Diccionario de la lengua española de la RAE define cultura de la siguiente manera:

cultura

Del lat. *cultūra*.

f. cultivo.

f. Conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico.

f. Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.

f. desus. Culto religioso.

Como parte de las acciones que realiza la Unesco en el mundo, en el año 1982 tuvo lugar en México la Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales, a la que la comunidad internacional contribuyó de manera efectiva con la [siguiente declaración](#)³:

... la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones y crea obras que lo trascienden.

¿Qué es el patrimonio cultural? ¿Y el patrimonio cultural inmaterial?

Patrimonio Inmaterial

A partir de la implementación de la [Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial 2003](#)⁴, debe entenderse por tal todo aquel patrimonio que debe salvaguardarse y consiste en «los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas transmitidos de generación en generación y que infunden a las comunidades y a los grupos un sentimiento de identidad y continuidad, contribuyendo así a promover el respeto a la diversidad cultural y la creatividad humana».

Tal como se define en la Convención, el patrimonio cultural inmaterial se manifiesta particularmente en los siguientes ámbitos:

- Las tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial.
- Las artes del espectáculo.
- Los usos sociales, rituales y actos festivos.
- Los conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo.
- Las técnicas ancestrales tradicionales.

***Storytelling* como patrimonio cultural intangible**

Aunque el objetivo del presente artículo es explicar cómo el *storytelling* puede ayudar a la difusión cultural, la autora estima oportuno mencionar que la disciplina está considerada un bien cultural en sí misma. Tanto es así que la Unesco incluye cuatro manifestaciones de este arte en sus [listas de patrimonio cultural inmaterial](#)⁵:

[El arte de los akyn, narradores épicos kirguises \(Kirguistán\)](#)⁶



La forma predominante de expresión cultural de los nómadas kirguises es la narración de epopeyas.

El arte de los akyn, narradores kirguises de relatos épicos, combina el canto, el arte dramático, la improvisación y la composición musical. Estas representaciones tienen lugar con motivo de fiestas religiosas o privadas, en ceremonias que se celebran en ciertas temporadas o en las fiestas nacionales. Las epopeyas han sobrevivido a lo largo de los siglos gracias a la transmisión oral. El carácter excepcional de los relatos épicos kirguises radica en sus intrigas dramáticas y en su fundamento filosófico. Además, son una verdadera enciclopedia oral de los valores sociales, de los conocimientos culturales y de la historia del pueblo kirguís. El relato épico más famoso es la trilogía de Manas, que data de unos mil años y que es digna de mención no solo por su extensión (16 veces más larga que la *Ilíada* y la *Odisea* de Homero), sino también por la riqueza de su contenido. Esta epopeya, mezcla de hechos históricos y de leyendas, inmortaliza los acontecimientos que marcaron la historia del país desde el siglo IX. También se han preservado otras cuarenta aventuras, más cortas. A diferencia de la epopeya de Manas, en la que el relato ocupa el lugar principal, esas obras suelen interpretarse con un acompañamiento de komuz, el laúd kirguís de tres cuerdas. Cada epopeya posee su propio tema distintivo, su melodía y su estilo. Antaño, los akyn eran personajes muy respetados, que iban de región en región y participaban a menudo en certámenes de narración. Se apreciaba en ellos su talento narrativo, sus gestos expresivos, entonaciones e imitaciones de gran viveza, acordes con el contenido emocional de las epopeyas. En los años 1920 se transcribió la primera parte de la trilogía de Manas a partir de la interpretación oral del gran cantante épico Sagynbay. Las epopeyas siguen siendo un componente esencial de la identidad kirguís, además de una fuente de inspiración para escritores, poetas y compositores contemporáneos. Las interpretaciones tradicionales están asociadas, aún hoy, a espacios culturales sagrados. Aunque el número de akyn está disminuyendo, los maestros continúan formando a los jóvenes. Para ello, el Gobierno kirguís ha lanzado iniciativas de revitalización.

El Yimakan, arte narrativo de los hezhen (China)⁷



© 2010 by Center for Safeguarding ICH of Heilongjiang Province, China

El arte narrativo Yimakan es un elemento esencial de la cosmogonía y la memoria histórica de la minoría étnica hezhen, que vive en el noreste de China. Las narraciones del Yimakan, recitadas en verso y prosa en la lengua de esta etnia, versan sobre un gran número de episodios, independientes entre sí, en los que se describen alianzas y batallas tribales, incluidas las victorias de los héroes hezhen contra monstruos e invasores. Este patrimonio oral pone de relieve la defensa de la identidad e integridad territorial de esta etnia y permite también conservar conocimientos tradicionales sobre los rituales chamánicos, la pesca y la caza. Los narradores improvisan historias sin acompañamiento de instrumentos musicales y alternan los pasajes hablados con los cantados, utilizando melodías diferentes para representar los distintos personajes y temas. En general, el arte narrativo se transmite de maestros a aprendices dentro de los clanes y grupos familiares, pero hoy en día se acepta cada vez más la iniciación a este arte de personas que no forman parte de ellos. Como los hezhen carecen de un sistema de escritura, el Yimakan desempeña un papel fundamental en la conservación de su lengua materna, religión, creencias, folclore y costumbres. Sin embargo, la modernización acelerada de la sociedad y la estandarización de la educación hacen que la lengua de los hezhen

corra peligro. Hoy en día, solo la hablan las personas más ancianas de esta etnia. Esta pérdida ha llegado a representar un obstáculo importante para la promoción y perdurabilidad de la tradición del Yimakan. Solamente cinco narradores experimentados son actualmente capaces de interpretar los episodios, y esta situación se ve agravada por la muerte de algunos narradores veteranos y por la emigración a la ciudad de las generaciones más jóvenes en busca de trabajo.

El Naqqāli, narración dramática iraní (República Islámica del Irán)⁸

El Naqqāli es la forma más antigua de representación teatral en la República Islámica del Irán y durante mucho tiempo desempeñó un papel importante, tanto en las cortes reales y principescas como en las aldeas. El narrador, denominado naqqāl, recita historias en verso o en prosa con



© 2010 & 2011 by Iranian Cultural Heritage, Handicrafts and Tourism Organization (ICHHTO)

gestos y movimientos. A veces, los relatos se acompañan con música instrumental y se ilustran con rollos de tela pintados. La función del naqqāl es divertir al público y transmitir la literatura y la cultura persas. Debe conocer las expresiones culturales, lenguas, dialectos y músicas tradicionales de su región. Este arte narrativo requiere un talento considerable, una excelente memoria y buenas dotes de improvisación para conquistar al público. Sus ejecutantes van vestidos sencillamente, pero a veces durante las representaciones se tocan

la cabeza con un yelmo antiguo o se revisten de un peto para representar más vívidamente las escenas de batallas. Las mujeres naqqāl actúan ante públicos de ambos sexos. Hasta hace poco tiempo se consideraba que estos artistas eran los depositarios más importantes de los cuentos tradicionales, las epopeyas étnicas y las músicas tradicionales del Irán. El Naqqāli se representaba antaño en los cafés, en las tiendas de los nómadas, en los hogares y en algunos sitios históricos como los antiguos caravasares. Sin embargo, la pérdida de popularidad de los cafés y la aparición de nuevas formas de diversión han entrañado una disminución del interés por las representaciones del Naqqāli. El envejecimiento de los maestros de este arte narrativo (los morsheds) y el creciente desinterés de las generaciones más jóvenes han provocado una brusca disminución del número de narradores de talento, haciendo peligrar así la supervivencia de este arte dramático.

El arte de los meddah, narradores públicos (Turquía)⁹



El meddahlik es una forma de arte dramático turco interpretado por un actor único, el meddah. Este género narrativo se practica en Turquía y en los países de lengua turca. A lo largo de los siglos, otros géneros narrativos semejantes han aparecido en ese vasto espacio geográfico por interacción entre los pueblos de Asia, del Cáucaso y de Oriente Medio. Históricamente, los meddah se destinaban no solo a distraer, sino también

a instruir y educar al público. Estos narradores actuaban en los caravasares, mercados, cafés, mezquitas o iglesias, propagando valores e ideas a una población a menudo analfabeta. Sus críticas sociales y políticas solían provocar discusiones animadas sobre temas de actualidad. La palabra «meddah», que proviene del árabe *maddah* (elogiar a una persona), puede traducirse por «narrador». El meddah elige los cantos y los relatos cómicos entre un repertorio de historias, leyendas y epopeyas populares, adaptándolos al lugar y al público. Pero la calidad de su espectáculo depende de la relación que se crea entre el narrador y los espectadores, así como de su talento para combinar imitaciones, chistes e improvisaciones, a menudo sobre temas de actualidad. Este arte, que concede gran importancia al dominio de la retórica, goza de gran estima en Turquía. Aunque se ven regularmente actuaciones de meddah en las fiestas religiosas o en la televisión, el género ha perdido en gran parte su función social original por el auge de los medios de comunicación, y en particular por la aparición de televisores en los cafés.

Estos cuatro ejemplos forman una buena muestra de la tradición oral en distintos contextos culturales. Todos ellos presentan las cinco características que el National Storytelling Network establece como necesarias para poder llamar *storytelling* a una expresión artística: son interactivos, utilizan palabras, vocalización, movimiento físico y gestos, presentan historias y animan la imaginación activa de los oyentes. Y lo más importante: demuestran cómo los relatos son portadores de los valores, la historia y el conocimiento tácito de una comunidad.

El historiador Shannon Ryan¹⁰ anota que la tradición oral juega un papel importante en la creación y el mantenimiento de la perspectiva necesaria que impide la pérdida de la unidad y estructura de una sociedad. Ryan argumenta que en la mayoría de las culturas, y en especial en las rurales, su historia se ha transmitido en gran parte de forma oral mediante el recuento de experiencias personales. Este tipo de *storytelling* muchas veces se lleva a cabo en el ámbito privado.

Y es ahí, en los círculos íntimos, donde debemos iniciar nuestro entendimiento del concepto *storytelling*. Desde la era de las cavernas hasta nuestros días, los seres humanos hemos sentido la necesidad de compartir nuestro pasado, presente y futuro con nuestros seres queridos en forma de historias.

Las cinco características para poder llamar storytelling a una expresión artística son ser interactiva, utilizar palabras, vocalización, movimiento físico y gestos, presentar historias y animar la imaginación activa de los oyentes.

A lo largo de nuestra evolución, nos hemos especializado en distintos oficios, estableciéndonos algunos como trovadores o contadores profesionales. Asimismo, las artes y las profesiones progresaron y sus técnicas se sofisticaron. Pero nunca hemos dejado de reunirnos alrededor de una mesa para compartir nuestras experiencias y sueños. Para entender tanto la función como el poder de las historias compartidas es relevante recordar que corresponden a la necesidad profundamente humana de entender el mundo, reconocernos en otra persona y construir un sentido de pertenencia.

El actual auge del *storytelling* (más allá de la cultura)

Aunque en el mundo hispanoparlante se ha empezado a hablar (mucho) de *storytelling* en los últimos cinco años, en el ámbito anglosajón el *revival* de este arte se inició hace ya unos veinticinco. Curiosamente, la recuperación de las historias como vehículos de valores y conocimiento no se dio en el entorno de las artes, sino en una compañía tecnológica, IBM. En los años noventa del siglo pasado, un grupo de personas compuesto entre otros por Dave Snowden y Shawn Callahan inició un proyecto que se podría definir como «de antropología organizacional» llamado el [Cynefin Centre for Organisational Complexity](#)¹¹. Los miembros de esta iniciativa empezaron

a recolectar historias en toda la organización (que por entonces contaba con nada menos que 300 000 empleados), que usaban para entender su cultura y promover proyectos de cambio.

Otras compañías (principalmente estadounidenses, como World Bank) se inspiraron en el ejemplo de IBM y cada miembro inicial del Cynefin Centre, al salir de la empresa, montó su propia consultoría de cambio basado en el *storytelling* organizacional y se convirtió en evangelizador de un movimiento.

Es esta la corriente que renovó el interés en el *storytelling*; las consultorías necesitaban trabajar con contadores de historias profesionales en sus proyectos. Y así, un nutrido grupo de «cuentacuentos» ganó visibilidad, también para sus actividades más o menos lúdicas, como los círculos de historias, las *performances* y las noches de música y poesía.

Y así, hace veinticinco años, entendieron que los seres humanos siempre habíamos contado historias, pero necesitábamos recordar lo importantes que eran para la salud de nuestra sociedad.

El storytelling en el ámbito cultural consiste en recopilar historias existentes vinculadas al patrimonio y compartirlas para dotarlo de (más) sentido, generando una conversación a partir de experiencias dignas de ser contadas.

Porque, como dice Annette Simmons, tras la era de la información «ya tenemos todos los datos, ahora necesitamos saber qué significan».

Storytelling y cultura

Las historias son en su esencia vehículos de cultura. Por tanto, forman una parte esencial del entramado cultural de toda comunidad. A todos los lugares, momentos y objetos significativos de un grupo de personas les corresponden historias de origen y muchos otros relatos que

les aportan capas de sentido. Estas narraciones existen, aunque no les prestemos atención ni las divulguemos.

Al trabajar el *storytelling* en el ámbito cultural, la primera tarea será, pues, la de recopilar los relatos existentes, tanto en la tradición oral como en la escrita. Luego hay que catalogarlas y guardarlas para que estén a disposición de quienes los necesiten. Y usarlas para enriquecer programas educativos, turísticos y culturales en general.

Este es el trabajo que realizan organizaciones como la [Heritage Foundation of Newfoundland and Labrador](#)¹², en Canadá, a través de su «Estrategia para la conservación y el mantenimiento del Patrimonio Intangible para las generaciones futuras»¹³.

Es esta, pues, la primera forma de abarcar el *storytelling* en el ámbito cultural: recopilar historias existentes vinculadas a los elementos físicos del patrimonio y compartirlas para dotar estos de (más) sentido.



Sin embargo, cuando nos enfrentamos al trabajo con nuevas tecnologías y decidimos construir, por ejemplo, un nuevo museo, hay otra manera de abordar los proyectos: la de pensar en la comunidad que deseamos crear y diseñar el universo narrativo que le corresponda. A partir de este diseño, plantearemos toda la relación con el público en términos narrativos, creando experiencias dignas de ser contadas. Como entidad dejaremos de ser un mero emisor para convertirnos en anfitrión que dispone la mesa e inicia una conversación que continuarán nuestros invitados.

Ejemplos de *storytelling* en el ámbito cultural

Storytelling en lugares históricos

Tanto el turismo experiencial como el cultural forman un mercado en crecimiento. Hay innumerables museos, plazas, parques y centros de interpretación en el mundo donde se cuentan cuentos, leyendas y otros relatos que ilustren el pasado del lugar.



<http://www.nlunexplained.ca/2013/10/historical-storytelling-storytelling.html>

Si la historia se puede definir como un compendio de fechas, nombres, batallas, tratados, nombramientos, casamientos, leyes, información censal, etc., el patrimonio contiene todos los elementos de la historia que nos parecen importantes para compartir con las generaciones presentes y futuras. El patrimonio es menos tangible que los hechos históricos, porque añade una valoración. Es, sobre todo, una cosa viva.

Nuestros relatos, en lugar de transmitir toda la historia de un lugar, hablan de su valor patrimonial. Si bien debemos decir la verdad, no tenemos que revelar todas las verdades de un sitio, sino aquellas que nos resultan relevantes. Es decir, todas las que respondan a la pregunta «¿y qué?».

Las historias aptas para este contexto deben reunir las siguientes características:

1. Son historias ubicadas en un momento específico y que tratan de una(s) persona(s) concreta(s).
2. Pueden estar basadas en hechos reales o ser memorias personales de alguien.
3. No pretenden ser una lección de historia, sino más bien una interpretación de un hecho aislado.

The Tale of a Town



<http://thetaleofatown.com>

The Tale of a Town es un proyecto multimedia con un fuerte componente teatral. Su objetivo es capturar la memoria colectiva de los pueblos de Canadá a través de las historias personales de sus habitantes.

Un equipo viaja por el país en su *storymobile* (ver imagen), que es un auténtico estudio de grabación sobre ruedas. En cada pueblo y ciudad donde para, organizan entrevistas con la gente del lugar. Las historias resultantes forman la base para obras de teatro que se interpretan *in situ*. El proyecto concluirá con una celebración multiplataforma en la conmemoración del 150 aniversario de la independencia de Canadá (2017).

Globe Theatre

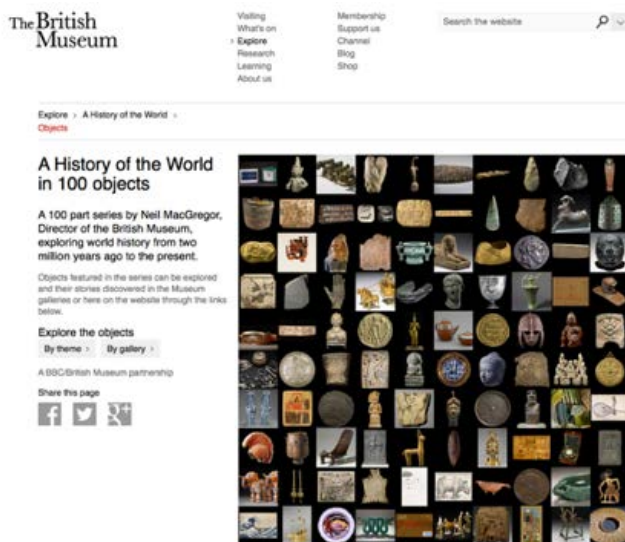


<http://www.shakespearesglobe.com>
<https://youtu.be/fhWhyUD7lpo>

El famoso teatro de Shakespeare en Londres cuenta con un *tour* guiado que consigue que el lugar cobre vida a través de historias teatralizadas de su época de esplendor (siglo XVI), el proceso de reconstrucción (años noventa del siglo XX) y contemporáneas.

A History of the World in 100 Objects

(Colaboración entre la BBC y el British Museum)



www.britishmuseum.org/explore/a_history_of_the_world.aspx

Esta es una serie en cien partes comisariada por el director del British Museum, Neil MacGregor. En ella explora dos millones de años de la historia del mundo.

Los objetos protagonistas de la misma se pueden ver online, en las galerías del museo, en el libro del mismo título o en la serie de televisión realizada por la BBC.

Los cien objetos presentados llevan al espectador a través de un viaje en el tiempo y por todo el globo para descubrir cómo los seres humanos hemos dado forma a nuestro mundo y cómo este nos ha dado forma a nosotros.

La selección incluye solo piezas de la colección del British Museum y presenta objetos tan dispares como una herramienta de la Edad de Piedra o una tarjeta de crédito.

Backstories del museo: la cuenta Twitter del Museo Thyssen-Bornemisza y la de su director, Guillermo Solana

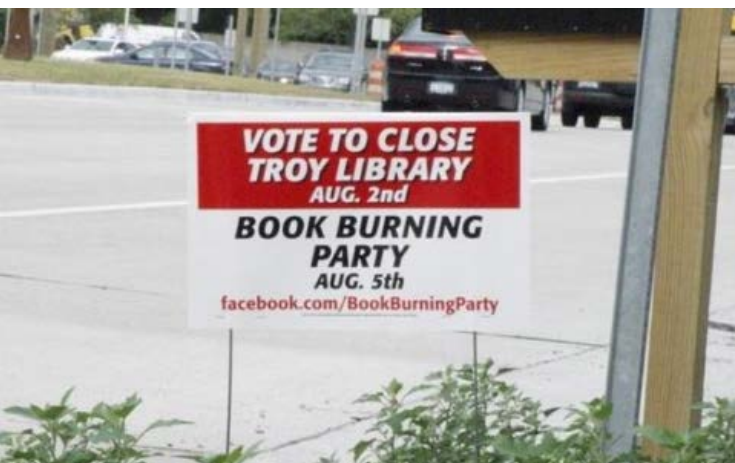


<https://twitter.com/search?q=montaje&from=museothyssen&src=typd&mode=photos>
<https://twitter.com/search?q=caravaggio&from=guillermosolana&src=typd>

Troy Library: Book Burning Party

A raíz de la recesión, la ciudad de Troy (Michigan), como tantos otros municipios, realizó recortes en su gasto público que se tradujeron en el cierre de su biblioteca pública. Fijaron una fecha de cierre, aunque someterían el tema a una votación popular que se programó para el 2 de agosto de 2011. La propuesta incluía un aumento del 0,7 por ciento de impuestos, suficiente para financiar la biblioteca durante cinco años más.

El único grupo político que parecía estar satisfecho por el inminente cierre de la biblioteca era Safeguarding American Families, que anunció que lo celebraría con una fiesta de quema de libros.



<http://www.troylibrary.info>
www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=AoT13m8-Kxo

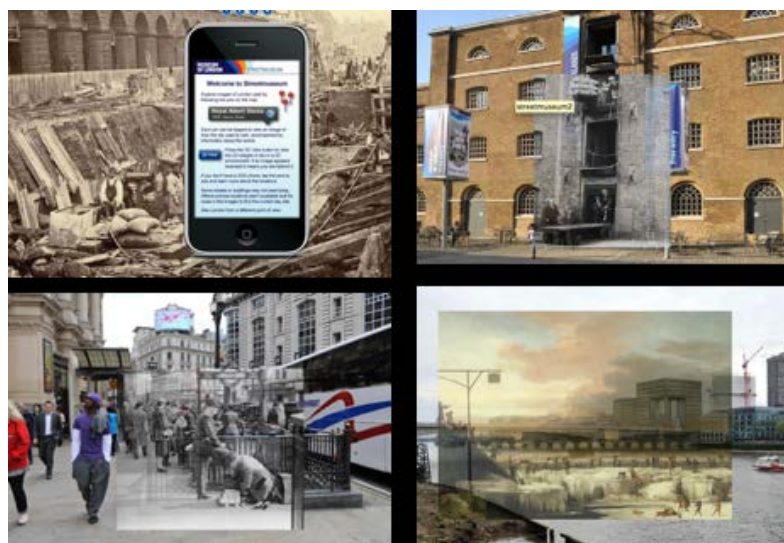
La organización imprimió carteles que decían: «Vota para cerrar la biblioteca de Troy el 2 de agosto. Fiesta de quema de libros el 5 de agosto». Los distribuyeron por la ciudad. Cuando los carteles se rompieron, los reemplazaron por otros nuevos. Publicaron una oferta de trabajo en el diario local solicitando un payaso y un vendedor de helados para amenizar el acto. Abrieron una página de Facebook y una cuenta de Twitter («Hay 200 000 razones para cerrar la biblioteca de Troy. Se llaman libros»). Instituyeron el hashtag #BookBurningParty.

Algunas personas se enfurecieron. Dejaron en las redes sociales del comité comentarios como «Estáis enfermos», «Esto es horrible», «Imbéciles» y similares. Los líderes locales y los medios se hicieron eco de la historia.

Pero, justo antes de las elecciones, Safeguarding American Families reveló su verdadero mensaje: «Un voto en contra de la biblioteca es un voto para quemar libros». Se trataba de una campaña realizada por la agencia Leo Burnett cuyo objetivo era trasladar el debate de los impuestos a las bibliotecas. Y tuvo éxito: el 2 de agosto la participación electoral alcanzó el 38% y la propuesta

para mantener la biblioteca ganó con el 58% de los votos.

Streetmuseum (Museum of London)



<http://petapixel.com/2010/05/24/museum-of-london-releases-augmented-reality-app-for-historical-photos/>

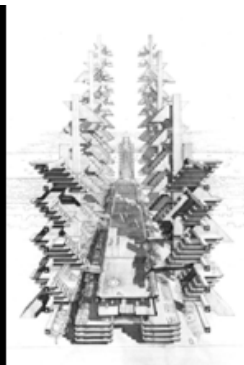
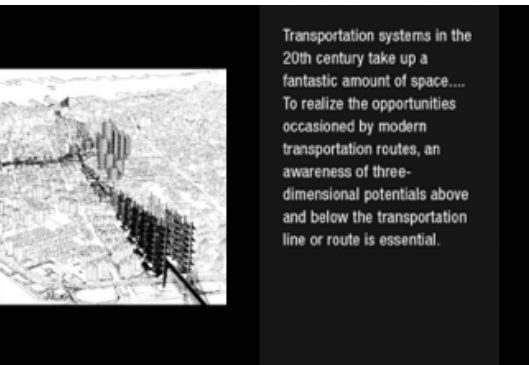
Streetmuseum es una aplicación de iPhone de realidad aumentada (AR) creada por el Museo de Londres en 2010 que permite navegar por fotografías históricas de varias partes de la ciudad.

La aplicación te lleva a varios sitios de Londres utilizando la geolocalización. Una vez allí, la aplicación reconoce la ubicación y superpone la fotografía histórica sobre la imagen de la cámara del teléfono, dando una impresión de cómo se veía el mismo sitio en el pasado.

Museum of the Phantom City

El Museum of the Phantom City es un proyecto de arte público que usa dispositivos móviles para transformar la ciudad en un museo vivo.

La aplicación propone propuestas de diseño para varios puntos de la ciudad de Nueva York (la cúpula de Buckminster Fuller sobre Midtown, el helipuerto de Raymond Loewy sobre Bryant Park o el trazado de Michael Sorkin para una colonia de personas sin hogar en West Side Railyards, por mencionar algunos).



<http://www.phantomcity.org>

El proyecto explora cómo la tecnología móvil puede ir más allá de las funciones tradicionales de navegación para transformar la manera en que experimentamos la ciudad. Inspirado por los situacionistas, que transformaban paisajes ordinarios en lugares extraños, este «museo sin muros» amplifica la experiencia del entorno urbano.

Find the Future: The Game (The New York Public Library)



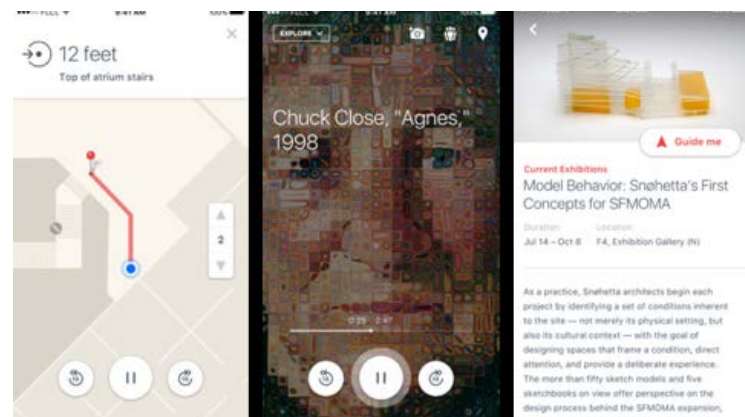
<http://www.nypl.org>
<https://www.nypl.org/audiovideo/find-future-nypl-game?nref=90301>

Find the Future: The Game fue una experiencia pionera e interactiva creada especialmente para el centenario de la NYPL por la famosa diseñadora de juegos Jane McGonigal.

Comenzó el 20 de mayo de 2011 con el evento Write All Night («Escribe toda la noche»).

Los jugadores exploraron los 70 kilómetros de estanterías del edificio y, usando ordenadores portátiles y *smartphones*, siguieron pistas reales y virtuales sobre tesoros como la copia de la Declaración de Independencia de la biblioteca. Después de encontrar cada objeto, cada uno de los quinientos participantes escribió un breve ensayo inspirado en su búsqueda. Todos los textos se editaron para realizar un libro colectivo sobre el futuro, que ahora forma parte del fondo de la biblioteca.

App del San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA)



<https://itunes.apple.com/us/app/sfmoma/id1109182982?mt=8>

El SFMOMA vuelve a abrir sus puertas tras una importante remodelación durante la cual, por cierto, protagonizó un interesantísimo experimento de «museo fuera del museo», organizando eventos en el espacio público de la ciudad y colaborando con otros espacios de arte.

La nueva app para visitantes ofrece acceso a las audioguías del museo. Estas proponen varios paseos de inmersión de 15-45 minutos de duración y cuentan con una variopinta gama de anfitriones como Philippe Petit, Avery Trufelman,

miembros de la organización de los SF Giants y actores de la serie de HBO *Silicon Valley*. El audio se puede sincronizar para que, en un grupo, todos escuchen exactamente lo mismo.

The Pen



<https://www.cooperhewitt.org/events/current-exhibitions/using-the-pen/>
<https://youtu.be/ejlvvwmTX8M>

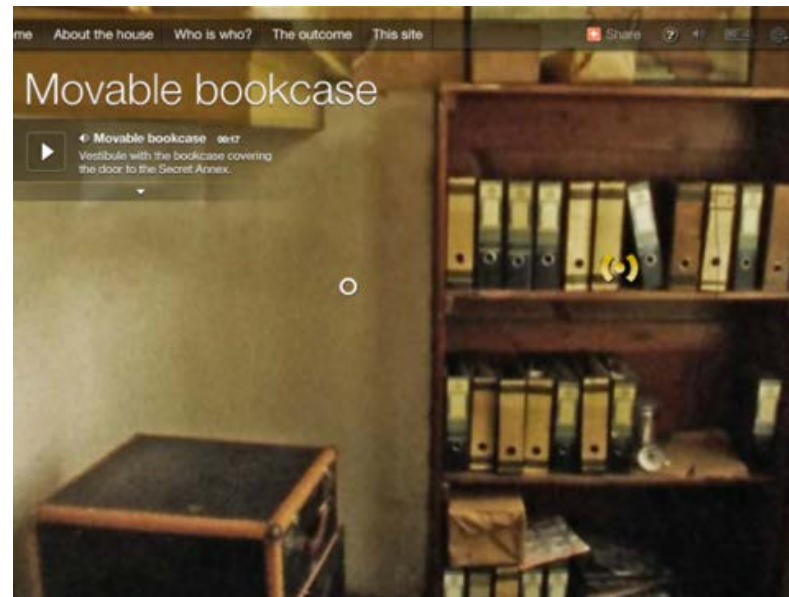
Cooper Hewitt lanzó un concurso de diseño para encontrar una solución tecnológica que enfatizara el aspecto lúdico de la visita a un museo.

The Pen invita a los visitantes a aprender sobre diseño usando ellos mismos una herramienta de diseño. Es, por tanto, una invitación a interactuar con las piezas del museo, que se parece a los lápices ópticos habituales para usar con tabletas. Además, interactúa con los objetos por medio de etiquetas NFC.

Este artefacto va más allá de la experiencia tradicional que ofrece una «app de museo», haciendo al visitante partícipe activo.

Utilizando tabletas de alta definición, los visitantes pueden explorar y manipular los objetos que han recolectado con su Pen, descubrir objetos relacionados en la colección de Cooper Hewitt, recuperar información contextual, aprender más sobre diseñadores, procesos de diseño y materiales, ver y compartir vídeos e incluso dibujar sus propios diseños.

Acceso secreto (y virtual) a la Casa de Ana Frank



www.annefrank.org/en/Subsites/Home/Enter-the-3D-house/#/house/20/hotspot/4102/audio/

Aunque ya tiene algunos años (la edad se hace patente en los gráficos y la programación en Flash), la posibilidad de visitar la Casa de Ana Frank de forma remota (y clandestina) es muy atractiva. La Casa se puede explorar en 360° mientras el audio acompaña con anécdotas y fragmentos del diario.

Red Star Line Museum (Amberes)



<http://redstarline.be/>
<https://www.youtube.com/watch?v=d7zgjKcZEFg>
<https://www.youtube.com/watch?v=7Vbb7E2uFx8>

Este museo está situado en los dos edificios que hasta 1934 fueron utilizados como centro de control médico y administrativo para los pasajeros de la Red Star Line.

El museo está diseñado de tal forma que el visitante hace el mismo recorrido que realizaron los dos millones de emigrantes que viajaron desde Amberes (el principal puerto europeo de la Red Star Line) a Norteamérica entre 1873 y 1934, año en el que la compañía naviera cerró su actividad. El itinerario pasa por la sala de espera, la de desinfección de equipajes y la del control médico sanitario, entre otras.

El espacio se centra en las historias personales de los pasajeros, la ciudad y el puerto desde el que se embarcaron.

Más allá de su conexión con la compañía a la que debe su nombre, el museo está dedicado a la migración humana a lo largo de la historia. Por ello, invita a los visitantes a compartir fotos e historias familiares relacionadas con los viajes que serán incluidas en su archivo de patrimonio intangible y compartidas on y offline: <http://www.redstarline.be/en/page/help-write-story-red-star-line-museum>

National Leprechaun Museum (Dublín)



<http://www.leprechaunmuseum.ie>

Este museo está dedicado al leprechaun, un duende masculino muy característico del folclore y la mitología irlandeses.

Los espacios del museo están estructurados como una historia en doce capítulos que recorren la identidad cultural irlandesa. Cada capítulo refleja la mitología del lugar o recrea experiencias típicamente asociadas con leprechauns. El resultado es una serie de experiencias interactivas que narran la historia de Irlanda desde el primer avistamiento en el siglo VIII hasta las representaciones modernas del leprechaun en el cine y la cultura popular, pasando por muchas otras aventuras.

The Bayview Project. MoAD (Museum of the African Diaspora)



The Bayview Project

Thousands of African Americans migrated to San Francisco's historic Bayview-Hunters Point neighborhood during the early 1940s.

They came from all over the United States, and their lives were changed when they reached the docks of the Bay. During the Second Great Migration (1940-1970) of African Americans from the South, more folks chose Bayview as their home. The neighborhood offered a sunny climate and attractive jobs in the ship building industry for people who dreamed of brighter futures for themselves — and their families.

A principios de los años cuarenta del siglo XX, miles de afroamericanos emigraron al histórico barrio de Bayview-Hunters Point de San Francisco. Procedían de todos los Estados Unidos y sus vidas cambiaron cuando llegaron a los muelles de la bahía. Durante la segunda gran migración (1940-1970) de afroamericanos del sur, más gente eligió Bayview como su hogar. El barrio ofrecía un clima soleado y empleos atractivos en la industria de la construcción naval para personas que soñaban con un futuro mejor para ellos y sus familias.

Esta colección de historias orales (en audio y texto) explora un legado de relatos poco frecuentes para la próxima generación, ofreciendo así una visión única de la vida de los pioneros residentes afroamericanos que se establecieron en Bayview-Hunters Point, San Francisco.

La joven de la perla (cuadro, novela y película)

También la ficción puede ser útil para añadir capas de sentido a la cultura. Es el caso de la novela histórica [La joven de la perla, escrita en 1999 por Tracy Chevalier](#)¹⁴, que fue llevada al cine por Peter Webber en 2003¹⁵ y al teatro por David Joss Buckley en 2008 y que está inspirada en el cuadro del mismo título de [Johannes Vermeer](#)¹⁶.



<http://www.tchevalier.com/gwape/index.html>
https://en.wikipedia.org/wiki/Girl_with_a_Pearl_Earring

La autora comenta que un día contemplaba una reproducción del cuadro de Vermeer que colgaba en su habitación y se preguntó: «¿Qué llevó a Vermeer a pintarla así? Ahí hay una historia que vale la pena escribir».

Una de las pinturas más apreciadas del mundo es un misterio. ¿Quién es la modelo y por qué la pintó Vermeer? ¿Qué está pensando mientras mira al espectador? ¿Son sus grandes ojos y su enigmática media sonrisa inocentes o seductores? ¿Y por qué lleva un pendiente de perla?

La acción tiene lugar en Delft, Holanda, lugar de nacimiento y residencia del pintor. Mediante la ficción, la autora imagina y relata las circunstancias en las que fue pintado el cuadro.

Aunque sea una obra de ficción, la historia aporta un posible contexto, aparte de datos y matices sobre la vida de la época en general y

la de Vermeer en particular, que ayudan a ver el cuadro con nuevos ojos.

Loving Vincent



<http://bentoboxmanila.com/movies/trailers/loving-vincent-will-full-length-feature-film-made-van-gogh-paintings/>

- Sitio oficial: <http://join.lovingvincent.com>
- Tráiler: <https://www.youtube.com/watch?v=47h6pQ6StCk>
- Nuestros pintores hablan sobre su trabajo en *Loving Vincent*: https://youtu.be/i1Vie6j_wxgQ
- Aquí puedes ver cómo los artistas pintan cada escena al óleo sobre lienzo: <https://youtu.be/iw9KqtYCsZQ>

Loving Vincent (2017) es una película de animación dirigida por Dorota Kobiela y Hugh Welchman¹⁷.

La peculiaridad de este film es que está realizado íntegramente con pinturas al óleo. En total son 65 000 encuadres pintados a mano.

Työväenasuntomuseo

En Alppila (Finlandia) se encuentra el Museo de la Vivienda de los Trabajadores, formado por pequeñas estancias que muestran la vida cotidiana

de la clase trabajadora de Helsinki a principios del siglo xx.

El museo está ubicado en una de las casas de madera más antiguas construidas por la ciudad de Helsinki para los trabajadores. Nueve habitaciones con estufa han sido decoradas para representar hogares de varias épocas. Estufas de mampostería, lavabos, camas plegables, gramófonos y luces eléctricas describen la evolución de la vida de las familias trabajadoras finlandesas.



<http://www.museo-opas.fi/en/museum/työväenasuntomuseo>

Tenement Museum

El Museo Tenement, ubicado en la calle 97 Orchard de Nueva York, solo se puede recorrer mediante visita guiada y teatralizada. Sus apartamentos recrean la vida de los inmigrantes en los siglos XIX y XX. Este viaje al pasado abre la puerta a debates sobre la inmigración y la salud pública, incluso en la actualidad.

El museo mantiene una estricta prohibición de hacer fotografías, ya que sus directivos están convencidos de que los *spoilers* empobrecerían la experiencia del visitante.

Sin embargo, el 6 de diciembre de 2014 se levantó la prohibición y el museo permitió la entrada de cámaras. Durante una sola noche se

dejó que los participantes documentaran gráficamente los apartamentos y el histórico salón alemán de cerveza del museo.



Foto: Tod Seelie/Gothamist
http://gothamist.com/2014/12/07/photos_inside_the_tenement_museum.php#photo-1
<http://www.tenement.org>

Esta estrategia, la de ofrecer solo *tours* guiados y no permitir realizar fotos, aumenta el nivel de misterio y las expectativas de los visitantes. Por otro lado, la organización de eventos que rompan con esa prohibición crea un halo de exclusividad.

Taüll 1123



Imagen: 1955-2013 - Estado en 2013 - Fragmentos originales - Reconstrucción del estado en 1123
<http://pantocrator.cat/es/proyectos/>
<https://vimeo.com/87114296>

Las pinturas románicas de la iglesia de Sant Climent de Taüll (Lleida) son una de las obras más importantes del románico catalán. Sus frescos originales del siglo XII se conservan en el Museo Nacional de Arte de Cataluña (MNAC), en Barcelona.

En la iglesia había una copia de los originales pintada sobre yeso que se estaba degradando. Tras retirarla, se realizó un minucioso proceso de restauración que puso al descubierto restos de la pintura original que se habían conservado en las capas profundas de las paredes del ábside.

Se decidió realizar un innovador *video mapping* que no solo restituye virtualmente las pinturas en su estado óptimo, sino que reproduce también el proceso de su creación. La imagen proyectada ha sido diseñada de forma que encaja perfectamente con los restos originales presentes en la iglesia y la banda sonora transporta emocionalmente a la época de la pintura.

Ullastret 3D



www.mac.cat

El yacimiento ibérico del Puig de Sant Andreu en Ullastret (Baix Empordà, Girona) está considerado como la ciudad ibérica más grande de Cataluña.

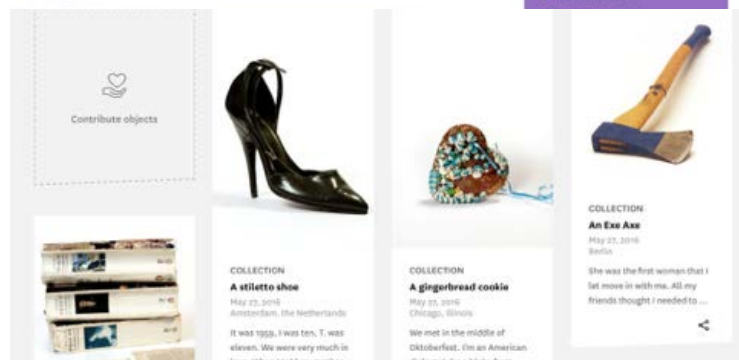
En los últimos años se habían realizado múltiples intervenciones arqueológicas en el sitio. Se llevaron a cabo una serie de prospecciones geofísicas que permitieron conocer el entramado urbano de la ciudad, así como la forma de sus murallas y de su foso.

La visión de la ciudad ibérica resultante era muy diferente de la conocida hasta entonces. Para difundir esta nueva imagen se optó por construir una proyección inmersiva en 3D de todo el conjunto.

Gracias a una sala de tipo *magic box*, el visitante puede vivir la experiencia de recorrer las calles y las casas de una ciudad ibérica de hace más de dos mil años.

Un audiovisual de seis minutos de duración ofrece un viaje onírico a través de la ciudad ibérica. La historia está narrada por un miembro de la élite íbera que recuerda momentos dramáticos de su vida. Para potenciar la experiencia, se ha cuidado tanto el espacio físico, utilizando materiales que simulan los de la época, como la banda sonora, que incluye sonidos del entorno natural del yacimiento.

Museum of Broken Relationships



<https://brokenships.com/explore>

El Museum of Broken Relationships (Museo de las Relaciones Rotas) es un espacio público físico y virtual creado con el único propósito de atesorar y compartir historias de angustia y posesiones simbólicas. Es un museo sobre las maneras en que amamos y perdemos el amor. Es brillante en su sencillez y toda una oda a las historias personales e íntimas.

Museum of the Bible

El Museum of the Bible en Washington DC se encuentra en construcción y no abrirá sus puertas hasta noviembre de 2017.

Cabe destacar la articulación en tres plantas: la narrativa, la histórica y la de impacto.

The Narrative Floor promete una experiencia inmersiva que involucra todos los sentidos.

The History Floor mostrará los descubrimientos arqueológicos a través de la narración cinematográfica moderna para que la Biblia cobre vida.



<https://www.museumofthebible.org/museum>
<https://youtu.be/HNcKU6IK78U>

The Impact Floor explorará el impacto de la Biblia en las culturas, la civilización y la vida cotidiana a lo largo de los siglos, incluyendo su profunda influencia en las bellas artes, la ciencia y la política. Esta planta será tecnológicamente avanzada e interactiva; invitará a los visitantes a compartir sus propias historias.

Este orden se corresponde casi a la perfección con las capas que recorreremos cuando escuchamos (o leemos) una historia: sentimos, entendemos la trama o la estructura, reflexionamos sobre los mensajes (el impacto) y los vinculamos con nuestra propia experiencia.

El Bosco. Una historia en imágenes. Museo del Prado

La web del Museo del Prado ofrece un recurso interactivo que acompaña la exposición del Bosco. A través del mal llamado *scrollytelling* combina una línea de tiempo que recoge la vida del pintor (en cuadros de texto) ilustrándola con fragmentos de la obra pictórica objeto de la exposición. Es un delicioso recopilatorio de «sabías que», que hacen más interesante la (preparación de la) visita.



<https://www.museodelprado.es/actualidad/multimedia/el-bosco-una-historia-en-imagenes/b40e856f-2f12-4afa-8ef2-654982db4d5b>

Tendencias futuras

Las tendencias para el *storytelling* en el contexto cultural por supuesto tienen todo que ver con los avances de la tecnología, aunque también con la creación de experiencias y la personalización de las mismas. El público deseará tener cada vez mayor autonomía y poder de decisión sobre

dónde, cómo y cuándo conectar con los distintos niveles de los relatos.

Entre las tendencias principales para el storytelling, el público deseará tener cada vez mayor autonomía y poder de decisión sobre dónde, cómo y cuándo conectar con los distintos niveles de los relatos.

Anoto las más significativas tendencias:

1. La proliferación de experiencias más o menos transmedia (que transcurren a través de distintas plataformas) relacionadas con la necesidad de traspasar los lugares físicos donde tomar contacto con distintas realidades culturales (sitios arqueológicos, museos, edificios históricos) y el deseo de crear franquicias.
2. La creación de universos narrativos que definen temas, género, reglas inherentes, personajes y escenarios¹⁸.
3. Las organizaciones culturales como plataformas y nodos en un entramado multiplataforma / multicanal de contenidos.
4. El retorno a un modelo de comunicación basado en el diálogo, la vuelta al «nosotros» y el compartir. Contenidos que requieran de la intervención del público.
5. Experiencias personalizadas y cada vez más interactivas.
6. Experiencias inmersivas que involucren todos los sentidos.
7. Un creciente uso de realidad aumentada (AR), móvil (MR) y virtual (VR).
8. Gamificación.
9. Personalización de la experiencia.
10. Por último, es posible y hasta probable que aparezcan formas de disfrutar de la cultura sin intervención de pantallas, audios y otros contenidos extra. Algo así como una vuelta al silencio.

A modo de conclusión

Las historias como portadoras de significado cultural, emocional y espiritual nos han acompañado a lo largo de la historia de la humanidad y seguirán haciéndolo por los siglos de los siglos.

En el ámbito cultural, como en otros ámbitos, han evolucionado desde la tradición oral hasta la incorporación de las tecnologías más disruptivas.

Las historias en sí no cambian, se transmutan. Como nosotros.

Lecturas

Chamberlain, Gregory (ed.), *Meaning Making & Storytelling: engaging visitors, empowering discovery and igniting debate*, Museum Identity, 2011.

<http://www.museum-id.com/book-detail.asp?id=170>

<https://objectethnography.wordpress.com>

<http://futureofmuseums.blogspot.com.es/2013/04/on-objects-and-storytelling.html>

<http://show-and-tell-project.blogspot.com.es>

<http://themuseumofthefuture.com/tag/storytelling/>

https://www.museumnext.com/conference_history/geneva_museum_conference/

<https://medium.com/fabrique-on/the-museum-of-the-future-is-a-post-digital-platform-for-people-and-ideas-19467d738f2f#.8m438y6w2>

<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.2151-6952.2001.tb00027.x/abstract>

Notas

- ¹ El National Storytelling Network es una asociación estadounidense que aglutina a los profesionales del ámbito de la narración. Fue fundada en 1975 y se dedica a la divulgación, la promoción y la educación del *storytelling* en Estados Unidos. Aunque no se trata de un gremio profesional con competencias legales ni abarca la geografía mundial, está considerado, tanto por la cantidad de miembros como por su trayectoria, como un referente mundial en su ámbito. <http://www.storynet.org/resources/whatisstorytelling.html> ◀
- ² <http://dle.rae.es/?id=BetrEjX> ◀
- ³ http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf ◀
- ⁴ <http://www.unesco.org/culture/ich/es/conveni%C3%B3n> ◀
- ⁵ <http://www.unesco.org/culture/ich/es/listas> ◀
- ⁶ <http://www.unesco.org/culture/ich/es/RL/el-arte-de-los-akyn-narradores-epicos-kirguises-00065>. Inscrito en 2008 (3.COM) en la Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad (originalmente proclamado en 2003). <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00196> ◀
- ⁷ <http://www.unesco.org/culture/ich/es/USL/el-yimakan-arte-narrativo-de-los-hezhen-00530>. Inscrito en 2011 (6.COM) en la Lista del Patrimonio Cultural Inmaterial que requiere medidas urgentes de salvaguardia. <http://www.unesco.org/culture/ich/en/6com> ◀
- ⁸ <http://www.unesco.org/culture/ich/es/USL/el-naqqali-narracion-dramatica-irani-00535>. Inscrito en 2011 (6.COM) en la Lista del Patrimonio Cultural Inmaterial que requiere medidas urgentes de salvaguardia. <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00362> ◀
- ⁹ <http://www.unesco.org/culture/ich/es/RL/el-arte-de-los-meddah-narradores-publicos-00037>. Inscrito en 2008 (3.COM) en la Lista Representativa del Patrimonio Cultural Inmaterial de la

- Humanidad (originalmente proclamado en 2003).
<http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00196> ◀
- ¹⁰ Shannon Ryan, «The Personal Experience Narrator as Historian: The First Time Andy Short was Shipwrecked», *Newfoundland Quarterly* 73.2 (1977), pp. 4-5. ◀
- ¹¹ <http://www.anecdote.com/2016/01/putting-stories-to-work-mastering-business-storytelling-introduction/>. ◀
- ¹² <http://www.heritagefoundation.ca/about.aspx> ◀
- ¹³ <http://www.mun.ca/ich/>. ◀
- ¹⁴ <http://www.tchevalier.com/gwape/index.html> ◀
- ¹⁵ http://www.imdb.com/title/tt0335119/?ref_=nv_sr_4. ◀
- ¹⁶ https://es.wikipedia.org/wiki/Johannes_Vermeer ◀
- ¹⁷ http://www.imdb.com/title/tt3262342/fullcredits?ref_=tt_gl_1 ◀
- ¹⁸ Samir Patek, de Blue State Digital, en MuseumNext 2016. ◀