

Boletín 18

# OPCA

Observatorio del Patrimonio Cultural y Arqueológico

## Patrimonio y virtualidad. Archivos, repertorios y fantasmagorías



 Karolina Grabowska

## Boletín OPCA 18

### Patrimonio y virtualidad. Archivos, repertorios y fantasmagorías

Marzo 2021

**Alejandro Gaviria** Rector Universidad de los Andes. **Mauricio Nieto Olarte** Decano Facultad de Ciencias Sociales. **Sonia Archila** Directora Departamento de Antropología. **Luis Gonzalo Jaramillo E.** Gestor y Coordinador General OPCA. **Luis Gonzalo Jaramillo E.** y **Manuel Salge Ferro** Editores. **Ana María Forero Ángel** Profesora Asociada, Departamento de Antropología, Universidad de los Andes. **Alhena Caicedo Fernández** Profesora Asociada, Departamento de Antropología, Universidad de los Andes. **Manuel Salge Ferro** Profesor Universidad Externado de Colombia, Comité Editorial. **María Fernanda Vargas S.** Diseño y Diagramación. **Manuel Salge Ferro** Fotografía de Portada. **María Fernanda Vargas S.** Armado Digital. **Luis Gonzalo Jaramillo E., Manuel Ferro** Corrección de Estilo.

Facultad de Ciencias Sociales | Departamento de Antropología | Carrera 1ª 18A - 10 | Edificio Franco piso 6  
Tel: +57(1) 3394999 Ext 2550 | Bogotá, D.C., Colombia | ISSN 2256 - 3199

## Contenido

### **Diálogos (Editorial y presentación del número)**

Patrimonio y virtualidad. Archivos, repertorios y fantasmagorías

**| Pág 4**

**Luis Gonzalo Jaramillo E. y Manuel Salge Ferro**

### **Caminando se hace camino (Investigaciones, artículos y revisiones)**

#### La condición digital y el patrimonio virtual **| Pág 10**

**Juan Luis Suárez**

#### Archivo, memoria y humanidades digitales **| Pág 18**

**María José Afanador Llach**

**María José Afanador Llach**

#### Procesos de producción cultural en perspectiva: La lectura del siglo XIX desde el espacio digital **| Pág 28**

**Carolina Alzate**

**Carolina Alzate**

#### Carnaval de Barranquilla en la virtualidad: Difusión de la tradición de las máscaras de Galapa en medios digitales **| Pág 40**

**Angie Marcela Cabrera Peña**

**Angie Marcela Cabrera Peña**

#### Narcolombia: Sobre los efectos estéticos de lo narco **| Pág 52**

**Xavier Andrade**

**Xavier Andrade**

#### La "Agenda Cultural" de la Universidad de los Andes como escenario virtual para las artes: Patrimonio cultural en época de pandemia **| Pág 62**

**Ximena Guerrero**

**Ximena Guerrero**

### **Caleidoscopio**

#### Respuesta a cuestionario Boletín OPCA18 **Mario Omar Fernández Reguera**

Profesor asociado

**| Pág 73**

### **Caja de Herramientas:**

#### (Matriz de referencias periodísticas y bibliográficas sobre el tema del boletín)- Patrimonio y virtualidad. Archivos, repertorios y fantasmagorías **| Pág 76**

**| Pág 76**

**Compilado por Luis Gonzalo Jaramillo E. y**

**Manuel Salge Ferro**

#### **Convocatoria OPCA 19 | Pág 79**

El boletín OPCA es un espacio académico dedicado a la reflexión, investigación y análisis de la temática del patrimonio cultural y arqueológico. Desde el marco institucional que ofrece la Universidad de los Andes, OPCA congrega tanto actores de los diferentes sectores de la vida sociocultural del país, como académicos, profesionales y estudiantes de diversas disciplinas, proporcionando un espacio de diálogo abierto y constructivo alrededor del tema del patrimonio cultural y arqueológico.

Las opiniones e ideas aquí consignadas son de responsabilidad exclusiva de los autores y no necesariamente reflejan la opinión del Departamento de Antropología, la Facultad de Ciencias Sociales o la Universidad de los Andes. El material de este boletín puede ser reproducido sin autorización siempre y cuando se mencionen como fuente el artículo, su autor y al Boletín OPCA del Observatorio del Patrimonio Cultural y Arqueológico del Departamento de Antropología de la Universidad de los Andes.

# Diálogos

## Boletín OPCA 18

Patrimonio y virtualidad. Archivos, repertorios  
y fantasmagorías

LUIS GONZALO JARAMILLO E.

[ljaramil@uniandes.edu.co](mailto:ljaramil@uniandes.edu.co)

Arqueólogo, Ph.D. Gestor y Coordinador  
General OPCA-Profesor Asociado Departamento  
de Antropología, Universidad de los Andes

MANUEL SALGE FERRO

[manuel.salge@uexternado.edu.co](mailto:manuel.salge@uexternado.edu.co)

Antropólogo, Ph.D. Docente Investigador  
de la Facultad de Comunicación Social-Periodismo,  
Universidad Externado de Colombia

El siglo XVIII popularizó un juego de luces y sombras que proyectaba figuras de fantasmas y esqueletos sobre un escenario para crear representaciones terroríficas y espeluznantes. Un espectáculo aterrador que lograba producir sensaciones, despertar sentimientos y crear una experiencia sobrenatural. Con el pasar del tiempo nuestros teatros se han sofisticado perfeccionando los modos de representación y sus temas. Tanto así, que en el presente y por cuenta del flujo de información y la multiplicación de dispositivos para su procesamiento, la mayoría de las veces nos resulta difícil establecer un límite entre lo real y lo ilusorio, entre una imagen y su reflejo.

Teniendo en cuenta lo anterior, y situados en la coyuntura del confinamiento físico que ha impuesto la reacción frente a la pandemia, quisimos centrar las reflexiones de este Boletín OPCA 18 a explorar la pregunta y las posibilidades que emergen de pensar la relación entre el patrimonio y la virtualidad. Este no es un tema nuevo, de hecho, las simulaciones de lugares y objetos del pasado, la grabación y reproducción de prácticas y manifestaciones comunitarias o la construcción de grandes bases de datos de información cultural, han sido producidos, almacenados y compartidos en simultánea con el desarrollo de nuestras posibilidades tecnológicas. Sin embargo, preguntas sobre la transmisión de la experiencia por medio de dispositivos electrónicos, sobre la validez de la idea de la autenticidad de objetos, lugares y prácticas, sobre las correlaciones que produce el procesamiento de millares de datos, e incluso, sobre las cuestiones éticas y epistemológicas que aparecen al “datificar” la realidad social, están a la orden del día.



Es así como explorar estas cuestiones desde las fronteras disciplinares que integran las reflexiones sobre comunidades, espacialidades y materialidades, sobre archivos, datos y repertorios, o bien sobre estudios visuales, actos performativos e interfaces electrónicas, establecen un marco poderoso para reflexionar sobre cómo los juegos de luces y sombras contemporáneos, en los que nos proyectamos y desde donde percibimos el mundo, producen nuevas relaciones entre las memorias y las identidades que dan el tejido de base al concepto de lo patrimonial.

Quedan por responder tres preguntas que toman forma desde los nuevos espectáculos de luces y sombras plasmados en claves de ceros y unos en la contemporaneidad virtualizada. La primera, si el espectáculo y la realidad han difuminado sus fronteras, y consecuentemente, qué vínculos en clave de autenticidad y experiencia estamos construyendo. La segunda, asumiendo la disolución de la frontera y la simultaneidad de tiempos, espacios y cotidianidades, qué nuevas simbiosis nos traerá poder vivenciar materialidades y manifestaciones culturales de diferentes órdenes. Y la tercera, si el concepto de patrimonio y específicamente el aparato que ha construido Unesco desde las fronteras de lo real podrá soportar la plurivocalidad, la explosión de narrativas y la ausencia de una única autoridad en la distribución del atributo patrimonial. ¿Estaremos presenciando el principio del fin de la herencia del padre por cuenta de la infinitud de líneas de descendencia que se abren en el panorama? ¿Será acaso que el futuro nos depara el triunfo bastardo del incesto? ¿Los dioses patrimoniales en sus oficinas de París estarán preparando un castigo por retar su autoridad?

Varias contribuciones son las que podemos hoy compartir ya que tratan precisamente uno o varios de los temas esbozados. En el texto *La condición digital y el patrimonio virtual*, Juan Luis Suárez, plantea cómo la “condición humana es ya condición digital y esto supone la responsabilidad de desarrollar una ética de los límites digitales que nos ayude a decidir y separar los ámbitos analógicos y digitales de nuestra existencia”. El autor argumenta que la “combinación del impulso digital y las disrupciones que la pandemia ha provocado en nuestros sistemas sociales supone un horizonte nuevo marcado por un proceso de re-ensamblajes sociales cuyo horizonte va más allá de la década que está comenzando. La digitalización de la cultura y el patrimonio, el papel de las instituciones de la cultura en ese proceso y los nuevos tipos de relaciones con ciudadanos, estudiantes y usuarios requieren de un esfuerzo estratégico para situar el patrimonio cultural en el lugar adecuado que garantice su relevancia durante esta transformación”. Y es que para Suárez: “Al fin y al cabo, la cuestión central acerca de la virtualización del patrimonio no es una cuestión sobre digitalización. Es más bien una cuestión acerca de

cómo queremos vivir como seres humanos en la época de la digitalización. Es decir, ¿qué hay que hacer para que la condición digital siga siendo, más que nada, humana? La respuesta siempre pasa por la cultura, el patrimonio y la autonomía.”

En una vena similar, pero centrado en la realidad colombiana, el texto *Archivo, memoria y humanidades digitales* de María José Afanador Llach nos plantea cómo “La digitalización de la cultura trae retos y ventajas para las disciplinas de las humanidades y para las instituciones culturales como archivos, bibliotecas y museos”. En esta medida, la autora afirma que: “la descentralización de los procesos de construcción de memoria e historia abre posibles caminos para activar la apropiación y creación de materiales culturales en internet. develar el potencial del campo de las humanidades digitales en Colombia debe vincularse a preguntas por los retos de la gestión de archivos históricos, el patrimonio y la memoria y las maneras en que las plataformas digitales existentes pueden aprovecharse”. Así, el texto nos invita a reflexionar y a cuestionarnos en el contexto de estas tensiones y realidades sobre “¿Qué pasa entonces cuando descentralizamos la producción del archivo y el conocimiento humano de las manos de las instituciones oficiales y le damos esa tarea a los ciudadanos?” O cuando nos plantea que “Pensar desde las comunidades, nos invita a reimaginar el rol de la biblioteca, el archivo, el museo y las humanidades, no como el lugar centralizado de la memoria y la historia.”

Carolina Alzate, en su texto *Procesos de producción cultural en perspectiva: la lectura del siglo XIX desde el espacio digital*, acepta la invitación de reflexionar sobre las relaciones entre la literatura, la memoria y el archivo que desencadenan los medios digitales, abordando el tema desde su experiencia de trabajo alrededor del proyecto de la *Biblioteca Digital Soledad Acosta de Samper-BDSAS*. Este proyecto nos lleva a pensar la “manera como los formatos digitales permiten reactivar complejos procedimientos de producción cultural practicados en el siglo XIX, procesos que hoy se revelan como claves en la manera como entendemos las prácticas culturales”, en particular adopta el concepto de: “hipertexto, el cual comúnmente se asocia a la era digital pero cuya primera definición a comienzos de los años 1980 por parte de la teoría literaria significó un vuelco en la aproximación a la cultura y un nuevo marco de comprensión para los estudios del siglo XIX”. La discusión sobre las posibilidades del hipertexto ofrece nuevas maneras de construir y apropiar los acervos culturales del país en relación con la cultura global: “ciertamente resignifican no solo el patrimonio, como archivo pasivo, sino nuestra vida contemporánea como gran archivo que conviene explorar”.





Por otra parte, la transformación de los escenarios culturales y de los modos de reproducción de las manifestaciones culturales por cuenta de la pandemia, proponen un espacio de reflexión interesante y un reto a futuro. Angie Marcela Cabrera Peña en su texto *Carnaval de Barranquilla en la virtualidad: difusión de la tradición de las máscaras de Galapa en medios digitales* nos muestra cómo la producción de estos artefactos que son: “un pilar cultural y económico para el municipio de Galapa, especialmente para quienes se han dedicado, por generaciones, a fabricar estas piezas”, se ha visto afectada ante las restricciones impuestas sobre eventos masivos como el carnaval, pero también han encontrado en la virtualidad alternativas para presentar sus creaciones. “De esta manera, la migración a la esfera digital supone nuevas labores y acercamientos entre los artesanos de las máscaras y sus saberes. No obstante, estas nuevas relaciones responden a un método de resignificación del oficio artesanal que busca preservar las manifestaciones culturales en medio de un contexto socioeconómico atípico”. En el contexto del proyecto [mascarasdegalapa.com](http://mascarasdegalapa.com) la autora concluye que: “a pesar de que las plataformas digitales alteran las relaciones y narrativas que se desprenden de las manifestaciones culturales, también aseguran la longevidad de estas en otros escenarios e imaginarios”.

Otra iniciativa de largo aliento que sirve para reflexionar sobre el tema de la virtualidad y el patrimonio cultural es el proyecto presentado en el texto *Narcolombia: Sobre los efectos estéticos de lo narco*, por el antropólogo Xavier Andrade. En este ensayo el autor discute algunos avances de esta iniciativa, la cual se plantea como: “un proyecto de investigación y creación alrededor de los efectos estéticos de “lo narco” sobre los campos de producción y consumo culturales en Colombia, que se viene desarrollado desde 2017”. El texto de Andrade nos muestra cómo las relaciones entre lo real y lo ficticio son cada vez más estrechas. A tal punto que ese tipo de estética supera sus contextos específicos de reproducción y toma nuevas formas desde los medios, los memes e incluso los guiones museográficos. Poniendo de manifiesto que la virtualidad integra tiempos y espacios en realidades complejas y cada vez más densas. Hay que destacar el trabajo de reflexión interdisciplinaria que plantea y la participación de estudiantes en el desarrollo de sus propias apuestas de reflexión sobre el tema.

Adicionalmente, Ximena Guerrero, en *La “Agenda Cultural” de la Universidad de los Andes como escenario virtual para las artes: patrimonio cultural en época de pandemia*, nos muestra cómo: “lejos de una catástrofe -como se previó inicialmente-, las consecuencias directas de las restricciones impuestas por la pandemia del Covid 19 para la realización de eventos presenciales, sirvieron

para afianzar y desarrollar nuevas estrategias para la transmisión virtual. A partir de la experiencia en redes, se estableció que era imprescindible para la actividad cultural emular un escenario virtual, un espacio simbólico para las artes, en el que se privilegiara el encuentro entre el artista y el público, en donde se mantuviera intacta la emoción”. El texto revisa las acciones emprendidas a lo largo del 2020, poniendo en evidencia que más que un impedimento la virtualización se convirtió en una oportunidad para explorar nuevas dimensiones y posibilidades de la reproducción de la cultura viva y la creación de escenarios capaces de transmitir la emoción y efervescencia de las presentaciones tradicionales.

Finalmente, el recorrido por los nuevos escenarios y la reflexión sobre las posibilidades de las plataformas virtuales en la intersección de la virtualidad y el patrimonio cultural está representado por la experiencia de la exposición virtual *Patrimonio Cultural Inmaterial de Colombia* presentado por Mario Omar Fernández en un video en el que acepta la invitación del Observatorio a responder sobre las apuestas virtuales encaminadas a la difusión y la apropiación social de las manifestaciones del patrimonio nacional. Así, en conjunto con el Ministerio de Cultura, nos ofrece un recorrido por el país que pone de manifiesto la riqueza y la diversidad de la nación, y nos invita a pensar en los modos para salvaguardar esos elementos que consideramos signos de nuestra identidad y memoria.

En conjunto, podemos concluir que las contribuciones de este volumen además de plasmar la multiplicidad de escenarios en los que la virtualidad y el patrimonio cultural se intersecan, nos deja claro que el mundo en el que vivimos ha superado la fracción entre la realidad y su representación digitalizada. Existimos simultáneamente en varios planos y dimensiones que se afectan mutuamente y que complejizan nuestros modos de ser y estar. Resulta apasionante pensar a futuro los frutos de esa simbiosis en clave patrimonial, tal vez no esté lejos el día en el que nuestros relatos colectivos no solo se expresen desde los medios y las redes, sino que encuentren allí su nicho de incubación y reproducción poniendo en jaque los límites de un sistema patrimonial que se basa en países, comunidades e identidades ancladas a su materialidad.

Sólo nos resta invitarlos a participar del Boletín 19 donde pretendemos explorar las dimensiones que nos plantea *El patrimonio cultural en un mundo post-Covid19: experiencias, encrucijadas y futuros posibles* para seguir llevando al límite las posibilidades de reflexión sobre el patrimonio cultural.

# La condición digital y el patrimonio virtual

JUAN LUIS SUÁREZ

[jsuarez@uwo.ca](mailto:jsuarez@uwo.ca)

The CulturePlex Lab  
Western University, Canadá

## Resumen

La condición humana es ya condición digital y esto supone la responsabilidad de desarrollar una ética de los límites digitales que nos ayude a decidir y separar los ámbitos analógicos y digitales de nuestra existencia. En este ejercicio de urgencia ética la cultura juega un papel prominente. La combinación del impulso digital y las disrupciones que la pandemia ha provocado en nuestros sistemas sociales supone un horizonte nuevo marcado por un proceso de re-ensamblajes sociales cuyo horizonte va más allá de la década que está comenzando. La digitalización de la cultura y el patrimonio, el papel de las instituciones de la cultura en ese proceso y los nuevos tipos de relaciones con ciudadanos, estudiantes y usuarios requieren de un esfuerzo estratégico para situar el patrimonio cultural en el lugar adecuado que garantice su relevancia durante esta transformación.

**Palabras clave:** Condición digital; ética; límites digitales; patrimonio; virtualidad.



Tima miroshnichenko  
en pexels

## La condición digital

La condición humana es ya condición digital. Los elementos principales de la vida humana, todo aquello que marca nuestra existencia como seres humanos, se nos presentan y se viven de manera digital. No totalmente y no de la misma manera en todos los lugares, pero sí de una forma cada vez más extendida y, sobre todo, difícil de evitar.

La digitalización, tan acelerada en los meses de la pandemia según algunos, y única vía de salida de la crisis multifactorial en la que hemos entrado según otros, no es una ideología. La digitalización es una obra de ingeniería. Con toda probabilidad, la digitalización es la obra de ingeniería que mayor impacto vaya a tener en la historia de la cultura humana. Su objetivo inmediato es construir un segundo piso de la existencia humana en el que se pueda hacer todo (todo lo que se pueda hacer) lo que los seres humanos hacían hasta ahora por medio de intercambios biológicos, físicos y analógicos. El primer intento de construir este segundo piso digital de la vida humana se ha basado en la imitación y duplicación de lo que existía en el primer piso, pero por el camino este objetivo ha ido evolucionando conforme evolucionaban los comportamientos de los seres humanos al subir y bajar entre los dos pisos. Esta evolución se ha acelerado gracias a la omnipresencia de algoritmos de inteligencia artificial que escuchan, copian y cambian lo que hacen los humanos.

En cualquier aspecto, aún más en lo que se refiere a la cultura y el patrimonio, hay que tener en cuenta que la digitalización de la existencia humana cubre cuatro aspectos: las redes (ahora ya 5G), los espacios, las cosas (incluidos los objetos culturales y patrimoniales) y los seres humanos. Todo se digitalizará.

## El momento pandémico

Dicen que la digitalización se ha acelerado de manera exponencial durante la pandemia y que, gracias a los confinamientos, ciertos procesos económicos y productivos se parecen mucho más a lo que debería ser la utopía digitalizadora del capitalismo de la innovación. Desde luego, también hay mucha más oferta virtual de experiencias culturales y patrimoniales en línea, aunque muchas de ellas quedan limitadas por la falta de preparación previa o por la necesidad de echarse en brazos de las plataformas y servicios digitales ya disponibles e instalados en los procesos sociales y comunicativos de la gente.

Creo que lo más importante de la pandemia es que ha puesto los focos en las cosas transcendentales, las que estábamos haciendo bien y queremos que sigan así, y también en las que no estábamos haciendo bien o simplemente estábamos rehusando pensar.

El patrimonio no va a escapar de la digitalización de la vida –si lo hace sería para desaparecer de la misma–, pero eso no quiere decir que su destino esté ya escrito. Este momento pandémico nos ha dado un toque de atención patrimonial y cultural que se puede resumir mediante dos preguntas: ¿qué es auténtico y quién lo decide?, y ¿cuánta externalización patrimonial queremos hacer en la digitalización?

## La auténtica pizza

Antonio Pace es el personaje central del episodio titulado “La auténtica pizza” en la serie *Ugly Delicious* que David Chan ha hecho para Netflix. Pace pasaría desapercibido en *Los Sopranos*, pero en la serie sobre cocina tiene el deshonor de representar las tradiciones puritanas en el mundo de la cocina. La organización que preside, la “Asociación de la pizza napolitana auténtica”, tiene como misión velar por la autenticidad de las pizzas que se hacen en Nápoles, para lo que otorga certificados de autenticidad a los restaurantes que la cocinan siguiendo el manual y utilizando los ingredientes prescritos por el propio Pace.

Su posición central en la narración reside en el hecho de que Chang está a la búsqueda de pizzas que cuestionen la misma naturaleza de lo que es una pizza. Para ello sus colegas visitan un restaurante en Japón en el que la especialidad son pizzas “ajaponesadas”, como la de mayonesa y atún, comparan las calidades de los mejores restaurantes italianos de Rhode Island y disfrutan de las atípicas pizzas, no certificadas, que Pepe in Grani prepara en Caiazzo. ¿Son estas comidas pizzas? ¿Cuándo una pizza deja de serlo para convertirse en otra cosa? ¿Tiene la idea de pureza algún lugar en la cocina contemporánea? Y la autenticidad, ¿es algo más que una relación directa con la tradición? Por si esto fuera poco, David Chan dedica un segmento importante a las pizzas de la cadena Pizza Domino’s, con uno de cuyos conductores reparte varias comidas, y de la que acaba diciendo que en realidad no es un restaurante sino una empresa de tecnología que sirve pizzas.

Esta interpretación procede del papel preponderante que el sistema digital de logística y reparto –la última milla tras la que andan las grandes empresas de distribución en todo el mundo– tiene en el funcionamiento de la cadena. La comanda, la organización de la cocina, el reparto, la reposición, los pagos, todo en definitiva está articulado alrededor de un sistema digital que conecta todos los puntos de interacción de cada restaurante con su ecosistema empresarial.

En realidad, la cadena de restaurantes de reparto es más una red comercial digitalizada que una cadena propiamente dicha. Tiene, por otra parte, una naturaleza híbrida en la que lo físico es una puerta de acceso a lo virtual, que es de donde procede la flexibilidad para adaptarse a otro modelo de negocio en caso de que se produzca alguna disrupción que amenace su supervivencia. El código digital y las habilidades humanas son los dos componentes que permiten la supervivencia y adaptación en épocas de impureza o, para ponerlo en otras palabras, de derrames entre canales informativos que hasta hace poco estaban separados.

Entre la pizza auténtica de Nápoles y la logística digital de la pizza de las grandes franquicias se esconde el lugar en el que pensar la autenticidad de la digitalización de nuestro patrimonio. Quedarse en la primera supone hacer del patrimonio y la cultura formas del entretenimiento y de la oferta de experiencias globales. Irse al segundo modelo significa integrar el patrimonio y las relaciones de los seres humanos con ese patrimonio en los ecosistemas de datos y comportamientos de las plataformas digitales, en donde solo pasan a ser un eslabón más en una cadena que emite y transmite datos constantemente para sostener el segundo piso digital. Lo ocurrido durante

la pandemia se parece, en términos generales, al segundo caso. La protección que el mundo analógico ofrecía a las instituciones encargadas de velar por el patrimonio se parece mucho al primer caso.

### Externalizar el patrimonio

Cuando visité la sede del *Google Arts and Culture Project* en París me rondaba por la cabeza una pregunta muy concreta: ¿por qué cedían las instituciones culturales más importantes del mundo algunas de sus obras más destacadas, -no solo auténticas sino en muchos casos únicas e irrepetibles- al brazo publicitario-artístico de una plataforma de datos para su digitalización?

Durante la visita aprendí varias cosas acerca de la digitalización de pinturas y esculturas con fotografía súper precisa y detallada, que luego serviría para su proyección en una súper pantalla digital hecha de muchas otras pantallas en la que todo se veía con un nivel de detalle que ni los propios artistas podrían haber percibido. También supe de las cosas que se pueden hacer con una base de datos de obras de arte para probar la optimización de algoritmos, crear juegos espectaculares que deleitan a los niños y hacerse preguntas de investigación muy interesantes, por ejemplo, acerca de las similitudes de los rostros que aparecen en la historia del arte.

También aprendí que con suficiente contenido de valor, un plan claro y ciertas tecnologías que están ya al alcance de casi todo el mundo, se podían preparar colecciones, galerías, selecciones, historias y dispositivos que hablaban “digitalmente” a las personas interesadas en patrimonio y arte. Por supuesto, esto constituiría solo una de las posibilidades de virtualización de cualquier patrimonio, y a ella se podrían añadir tantas formas de realidad extendida o híbrida como se quisiera. Crear un espacio en el segundo piso parecía estar al alcance de cualquiera. Asegurarse de que ese espacio es propio y autónomo es crucial.

Cuando terminé la visita al *Google Arts and Culture Project* la misma pregunta me seguía rondando por la cabeza, si cabe, con más intensidad.

### Ética de los límites digitales

La digitalización de la vida humana nos ha puesto enfrente de múltiples dilemas éticos cuya discusión y resolución no pueden retrasarse de nuevo. Esa digitalización que arrastra tras de sí la transformación digital de la condición humana nos cuestiona sobre todo acerca de cómo queremos que



Kevin ku  
en unsplash

sea la vida digital. ¿Vamos a seguir viviendo en la inercia digital marcada por las grandes plataformas sin preguntarnos nada más? ¿Vamos a esperar a que nos digitalicen o virtualicen nuestro patrimonio, quizás cuando en la próxima crisis sea imprescindible ofrecer todavía más servicios, más exposiciones, más objetos en la red y no nos hayamos preparado para ello?

La digitalización no se va a ir. De hecho, se va a intensificar por un imperativo económico que tiene grandes repercusiones sociales: las generaciones más jóvenes nacen digitalizadas. Sin embargo, la digitalización de todos los elementos de la vida, todo el tiempo, todos los espacios y todas las relaciones, ha mostrado ya también múltiples efectos negativos. Por eso ha llegado el momento de desarrollar una ética de los límites digitales que nos ayude a determinar qué queremos que sea digital y qué queremos que sea analógico, físico y biológico en nuestra existencia personal y en la de nuestras instituciones de convivencia.

Imaginar esos límites es la tarea más urgente que tenemos. Si no lo hacemos el resultado más probable es que perdamos el control sobre la determinación de la autenticidad y el valor del patrimonio. Esto ocurrirá porque el ecosistema digital imperante ha cedido una gran parte de su autonomía a una serie de algoritmos que, de manera ya habitual en nuestras interacciones con las pantallas, nos escuchan para ofrecernos el contenido digital más apropiado en cada momento. De esta forma, el control sobre el contenido patrimonial que una institución ofrece de manera digital se diluye en el momento en que ese contenido entra a formar parte de la red de contenidos digitales a las que cualquier usuario está expuesto de manera ininterrumpida a lo largo del día. En este contexto, ese contenido no es más que otro punto de enganche para que el usuario reaccione a la digitalidad que se le presenta y siga conectado al segundo piso mientras produce y consume datos para que las plataformas anticipen su comportamiento. Solo un dibujo preciso de los límites digitales que a nivel individual e institucional no queremos traspasar nos dará las claves para encontrar el valor auténtico que nuestro patrimonio tendrá en esta época digital.

Al fin y al cabo, la cuestión central acerca de la virtualización del patrimonio no es una cuestión sobre digitalización. Es más bien una cuestión acerca de cómo queremos vivir como seres humanos en la época de la digitalización. Es decir, ¿qué hay que hacer para que la condición digital siga siendo, más que nada, humana? La respuesta siempre pasa por la cultura, el patrimonio y la autonomía. ●

## Referencias sugeridas

**de la Rosa, J. & Suárez, J. L.**

(2020). Curation, Content, Creation: Computer Approaches to the Fine Arts. En: K. Brown (Ed.), *The Routledge Companion to Digital Humanities and Art History*, pp. 289-298. New York, US: Routledge.

**Forest, P. G.**

(2020). Una sociedad de extraños: perspectiva política sobre la condición digital. En: J.L. Suárez (Coord.), *La condición digital. Dossier Especial de Revista de Occidente*, Septiembre 2020, N° 472, pp. 21-36.

**Huner, Erin.**

(2020). Ética para una condición digital: la práctica de la narración de historias. En: J.L. Suárez (Coord.), *La condición digital. Dossier Especial de Revista de Occidente*, Septiembre 2020, N° 472, pp. 38-62.

**Millette, Melanie.**

(2020). Utopía de la tecnología salvadora en tiempos de pandemia: mitos que refuerzan las desigualdades. En J. L. Suárez (Coord.), *La condición digital. Dossier Especial de Revista de Occidente*, Septiembre 2020, N° 472, pp. 37-47.

**Rodríguez-Ortega, N.; Suárez, J.L & Varona, D.**

(2020). Counting is not enough. Modelling Relevance in Art Exhibition Ecosystems. *Curator: The Museum Journal*, Vol. 63:4; 637-653.

**Suárez, J.L.**

(2020). La condición digital. En: J.L Suárez (Coord.), *La condición digital. Dossier Especial de Revista de Occidente*, Septiembre 2020, N° 472, pp. 5-20.

**Sancho, F. & Suárez, J. L.**

(2021). Agent-based Modelling for Cultural Networks: Tagging by Artificial Intelligent Cultural Agents. En: U. Engel (Ed.), *Routledge Handbook of Computational Social Science*, Vol. 1, Chapter 14, 2021.

**Suárez, J. L.**

(2020). La red cultural del Banco de la República: Una red de redes. Banco de la República, Subgerencia Cultural. *Borradores de Gestión Cultural 4*, 2020.

**Varona, D.; Lizama-Mue, Y. & Suárez, J. L.**

(2020). "Machine learning's limitations in avoiding automation of bias". *AI & SOCIETY* <https://doi.org/10.1007/s00146-020-00996-y>, 2020.

# Archivo, memoria y humanidades digitales

MARÍA JOSÉ AFANADOR LLACH

[mj.afanador28@uniandes.edu.co](mailto:mj.afanador28@uniandes.edu.co)

Profesora Asistente Facultad de Artes y Humanidades.  
Universidad de los Andes

## Resumen

La digitalización de la cultura trae retos y ventajas para las disciplinas de las humanidades y para las instituciones culturales como archivos, bibliotecas y museos. Entre ellos la descentralización de los procesos de construcción de memoria e historia abre posibles caminos para activar la apropiación y creación de materiales culturales en internet. Develar el potencial del campo de las humanidades digitales en Colombia debe vincularse a preguntas por los retos de la gestión de archivos históricos, el patrimonio y la memoria y las maneras en que las plataformas digitales existentes pueden aprovecharse.

**Palabras clave:** Humanidades digitales, cultura participativa, memoria, archivo



La cultural digital está transformando la manera como producimos y divulgamos conocimiento en las disciplinas de las humanidades, en las instituciones de la memoria y a nivel individual. En esta transformación se abren diálogos constantes entre el trabajo de archivos, museos y bibliotecas y las disciplinas de las humanidades. Esta transformación ha generado además una cultura participativa donde diferentes personas pueden colaborar y co-crear proyectos que involucren cultura, memoria e historia. En este diálogo a menudo se nombra al campo de las “humanidades digitales”, un término paraguas central para comprender las maneras como la investigación, creación y divulgación de objetos culturales, conocimiento y memorias se están transformando de la mano de la computación y los medios digitales.

Las disciplinas de las humanidades han sufrido transformaciones radicales en los últimos veinte años, pero estas son transformaciones que tienen raíces profundas en la historia de las disciplinas que hacen parte de las humanidades. Las humanidades se han ocupado históricamente del estudio del lenguaje, la música, el arte, la literatura, el teatro y también del estudio del pasado—es decir de la historia. Si bien las primeras actividades humanistas datan de la antigüedad clásica, es en el Renacimiento —es decir a partir del siglo XIV— donde surge el *studia humanitatis* (el estudio de la humanidad). Este término fue utilizado por los humanistas italianos para hacer referencia a actividades académicas seculares. Estas actividades se concentraban sobre todo en campos como la gramática, la retórica, la poesía, la historia, la filosofía moral y el estudio del griego y del latín (Drucker, et al., 2012). Esta historia renacentista de las humanidades está además vinculada al surgimiento de la imprenta. La producción de argumentos, de interpretaciones sobre la cultura humana, que es de lo que se ocupan los humanistas, se expresó y se ha expresado en términos generales en la forma del libro. Los libros impresos y el trabajo humanístico tienen una historia compartida.

En la era digital esto está cambiando rápidamente, abriendo la posibilidad para que la producción de conocimiento en las humanidades se renueve hacia nuevos modelos de producción y difusión de conocimiento que son posibles en entornos digitales conectados en red. El libro ha dejado de ser el único medio a través del cual producimos conocimiento en las humanidades y esto tiene una relación estrecha con la historia de la computación, el internet, la World Wide Web y la Web 2.0. La producción cultural de la humanidad (pinturas, partituras, periódicos, cartas, objetos, pinturas) está migrando constantemente hacia formatos digitales y naciendo constantemente en formatos digitales. En este proceso las humanidades y con ellas la archivística y la bibliotecología se renuevan a nuevos modelos de producción y

difusión de conocimiento que son posibles con el poder de la computación y el internet. El volumen de datos y materiales culturales producidos, compartidos y almacenados en el marco de este desarrollo tecnológico es el más alto en la historia de la humanidad.

Una de las transformaciones digitales fundamentales en este proceso ha sido la digitalización. Las tecnologías de digitalización permiten convertir formas tradicionales de almacenamiento de información tales como el papel y las fotografías, en los códigos binarios (ceros y unos) para el almacenamiento en computadores (Afanador, 2019). En términos amplios, la transformación de cualquier tipo de medio en bits y bytes ha significado la transformación digital de las transacciones económicas, las interacciones humanas y las prácticas de producción de información y conocimiento. Esta transmutación ha traído además posibilidades de acceso a fuentes primarias digitalizadas, a los datos que las representan y por ende al uso de metodologías computacionales para analizarlos. En la era digital, las humanidades y el campo de las ciencias de



 Sincerely Media  
en unsplash

la información se están reconectando con fuerza. La creación de archivos, bibliotecas y espacios de museos digitales, son tareas en las que están participando humanistas, bibliotecólogos, archivistas, expertos en patrimonio, diseñadores, programadores y personas del común. Esta reconexión implica una apertura de las fronteras disciplinares para darle sentido a la historia y la memoria en el marco de la cultura digital. Esta apertura disciplinar es, junto con la experimentación con medios digitales y de computación, una de las características centrales de las humanidades digitales.

Durante los años 80, varios proyectos digitales avanzaron este proceso de migración de materiales hacia formatos digitales y paulatinamente, sobre todo en el llamado Norte Global, la digitalización a gran escala se convirtió en la estrategia principal para la preservación en instituciones de la memoria alrededor del mundo. En este proceso, un momento emblemático es el nacimiento de *Google Books* en 2004, que hoy es la biblioteca digital más grande del mundo con un estimado de 25 millones de títulos. Con el lanzamiento de *Google Books* también se da inicio a lo que se conoce como la Web 2.0, la evolución de la Web en la que los usuarios dejan de ser usuarios pasivos para convertirse en usuarios activos, que participan y contribuyen en el contenido de la red siendo capaces de crear, dar soporte y formar parte de sociedades y/o comunidades tanto a nivel local como global; que se informan, comunican y generan conocimiento y contenido.

El potencial del campo de las humanidades digitales en Colombia en el contexto de la Web 2.0 debe estar vinculada a la pregunta por la gestión de archivos históricos, el patrimonio y la memoria en archivos y bibliotecas alrededor del país y por las maneras en que las plataformas digitales existentes pueden aprovecharse. Es importante preguntarnos: ¿Qué están haciendo las instituciones culturales y universidad colombianas en entornos digitales? ¿Cuáles son los retos que presentan en nuestro contexto la digitalización? ¿Cómo se manifiesta la brecha digital en el acceso y preservación de la cultura? ¿Qué oportunidades tenemos para vincular archivo, memoria y humanidades digitales para responder a retos de comunidades concretas de investigadores y no investigadores?

En el campo de las humanidades digitales varios proyectos han involucrado a comunidades de usuarios para que lleven a cabo tareas como la transcripción, el registro y la creación de contenido, el etiquetado, la corrección/modificación del contenido, la contextualización, la catalogación, los comentarios, las respuestas críticas, la georreferenciación, la financiación colectiva y la cartografía (Dunn & Hedges, 2012). Un ejemplo conocido es el proyecto *Transcribe Bentham* cuyo objetivo es involucrar al público en la transcripción en línea



Sincerely Media  
en unplash

de documentos manuscritos originales y no estudiados escritos por Jeremy Bentham<sup>1</sup>. Para el caso colombiano el proyecto de *Catalogación colaborativa* de la Fundación Histórica Neogranadina es un modelo que también involucra a estudiantes, investigadores y aficionados para contribuir a la catalogación de documentos de los siglos XVI, XVII y XVIII<sup>2</sup>.

Los humanistas de la mano con archivos, bibliotecas y museos pueden contribuir a transformar la manera como las comunidades se involucran con la historia y registran sus memorias. Pueden crear espacios virtuales donde la gente es invitada a comentar, compartir y ver historias individuales y memorias. Los archivos digitales en su uso y apropiación, basada en la contribución activa y el compartir, oscila entonces entre los actos de escribir historia y hacer memoria. Podemos contribuir a un corpus de información histórica, preservándola y ordenándola, al mismo tiempo que se puede invitar a la gente a contribuir con material e historias, comentar y dar retroalimentación, y participar activamente en un intercambio de y sobre el material. ¿Qué pasa entonces cuando descentralizamos la producción del archivo y el conocimiento humano de las manos de las instituciones oficiales y le damos esa tarea a los ciudadanos?

1 | <https://www.ucl.ac.uk/bentham-project/transcribe-bentham>

2 | <https://neogranadina.org/proyectos/catalogacion#:~:text=El%20programa%20de%20Catalogaci%C3%B3n%20Colaborativa,en%20diferentes%20archivos%20de%20Colombia.>



Quizás el proyecto más ambicioso que existe en la actualidad en este modelo de “crowdsourcing” basado en la participación activa de usuarios es *Wikipedia*, una plataforma revolucionaria de producción de conocimiento. Es interesante hacer una comparación con la *Encyclopedie* del siglo XVIII editada entre 1751 y 1772 en Francia bajo la dirección de Denis Diderot y Jean le Rond d’Alembert. Ésta contiene 72,000 artículos de más de 140 colaboradores, entre ellos Voltaire, Rousseau, Condillac, por citar algunos. Un esfuerzo editorial considerable en la era del libro, es considerada una de las grandes obras de siglo XVIII por contener una síntesis de los principales conocimientos de la época, aun cuando se trata de un conocimiento basado en una visión eurocéntrica y universalizante del mundo guiada por los principios de la racionalidad propia de la Ilustración. Si comparamos este modelo de producción de conocimiento con las posibilidades de la era digital encontramos que *Wikipedia* tiene 54 millones de artículos y alrededor de 1.5 billones de visitantes anuales. Se perfila así como un modelo para repensar la investigación colaborativa, los alcances de la cultura participativa (Jenkins, 2006) de la Web 2.0 y las posibilidades de construir relaciones de horizontalidad y colaboración entre investigadores expertos y comunidades amplias que pueden encontrar beneficios en participar en proyectos forjados desde el lugar de enunciación de las humanidades digitales y en articulación con instituciones de la memoria.

Otros ejemplos de activación de comunidades de usuarios es *Metadata Games*<sup>3</sup>, un proyecto conjunto entre varias instituciones como la Biblioteca Británica, la Biblioteca Pública de Boston, la Biblioteca Digital de América, y otras. Se trata de un juego de código abierto que funciona bajo el modelo del

“crowdsourcing” que en español se ha traducido algo así como colaboración abierta distribuida donde los usuarios interactúan con 45 colecciones que están alojadas en 11 instituciones. El juego les pide a los usuarios describir imágenes, videos, audio y textos que han sido digitalizados por bibliotecas, archivos y museos con el objetivo de obtener descripciones valiosas que hagan más fácil al público general y a investigadores descubrir objetos digitales en estas colecciones. El proyecto cree que pedirle a la gente del común utilizar etiquetas que tengan sentido para ellos hará más fácilmente descubrirlos y aprovechables estos materiales. Este es un ejemplo de cómo se pueden activar las tecnologías de la información para conectar redes de personas para participar de la apropiación del patrimonio cultural y generar valor en colecciones digitalizadas. Otro ejemplo es el concurso anual *Gif it Up*<sup>4</sup>, organizado por Europeana, la Digital Public Library of America, Digital NZ y Trove que invita a los usuarios a crear archivos gif que reutilicen materiales de patrimonio cultural digitalizado. Este ejercicio de cultura participativa invita a animar el archivo por medio del “remix” de objetos culturales que contribuye a la apropiación de estos objetos culturales y construye ejercicios creativos de narrativas digitales. En Colombia un ejemplo de apropiación, remezcla y construcción de comunidad alrededor de objetos culturales como son los memes es la comunidad de Facebook *Historia de Colombia en memes*<sup>5</sup> además de construir una conversación sobre historia de Colombia en entornos conectados en red, nos recuerda la importancia de pensar el meme como problema histórico y cultural.

La construcción de memoria es un proceso que a menudo relacionamos con alguna institución cuyo objetivo es preservar y organizar la memoria. Los medios digitales en internet han permitido que las comunidades operen por fuera de los grandes conglomerados de medios que muchas veces han ignorado sus memorias. Podríamos decir que la Web 2.0 y con ellas las redes sociales han traído una democratización de la memoria, pero esto hay que mirarlo con cuidado y preguntarnos, ¿cuál es el rol de organizaciones comerciales que están involucradas en registrar, producir, almacenar, archivar, crear y hacer accesibles memorias de importancia local, nacional y global? (Garde-Hansen, 2011). En el mundo de hoy se desdibujan las distinciones entre los lugares institucionalizados de la memoria, como los archivos, bibliotecas y museos, y los espacios para la preservación y divulgación de la memoria en Internet. Esto nos debería llevar inevitablemente a cuestionar las ideas establecidas sobre los lugares de la memoria al igual que sobre el rol de los humanistas,

3 | <https://metadatagames.org/>

4 | <https://gifitup.net/>

5 | <https://www.facebook.com/HistoriaEnMemeCo/>

gestores culturales, archivistas, expertos en patrimonio, bibliotecólogos sobre la manera en que buscamos intervenir en el estudio de la cultura, la memoria y la historia.

Es necesario comprender cómo funciona el ecosistema digital en el que operamos y los retos y oportunidades de activar procesos de investigación y apropiación de la cultura colaborativos. Involucrar a las comunidades en la construcción de sus memorias locales podría implicar un cuestionamiento de las narrativas históricas dominantes que a menudo se han construido a partir de archivos oficiales que presentan una mirada desde arriba. Pensar desde las comunidades, nos invita a re imaginar el rol de la biblioteca, el archivo, el museo y las humanidades, no como el lugar centralizado de la memoria y la historia. Los humanistas, expertos en cultura, archivistas, mediadores de bibliotecas, pueden imaginar nuevos roles como gestores de espacios donde el de tecnologías digitales contribuya a activar procesos para la apertura de narrativas históricas plurales. La superación de la brecha digital en América Latina puede además vincularse a la construcción de procesos situados de apropiación tecnológica donde se reconozcan la diversidad de lenguas, historias, riquezas naturales, rituales y patrimoniales de la región y se desarrollen nuevos alfabetismos digitales que permitan ampliar en contexto los posibles beneficios derivados de abrazar la cultura digital. ●

## Referencias

- Afanador-Llach, M.J.**  
(2019). La tecnología al servicio de las humanidades. *Revista Telos*, Fundación Telefónica, número 108:67-71.
- Burdick, A, Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner T. and Schnapp, J.**  
(2016). *Digital Humanities*. Cambridge, Inglaterra: The MIT Press.
- Garde-Hanse, J.**  
(2011). *Media and Memory*. Edimburgo, Gran Bretaña: Edinburgh University Press.
- Hedges, M., & Dunn, S.**  
(2012). *Crowd-Sourcing Scoping Study: Engaging the Crowd with Humanities Research*. Arts and Humanities Research Council. <http://crowds.cerch.kcl.ac.uk/>
- Jenkins, H.**  
(2006). *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.



# Procesos de producción cultural en perspectiva:

La lectura del siglo XIX desde el espacio digital<sup>1</sup>

**CAROLINA ALZATE**

[calzate@uniandes.edu.co](mailto:calzate@uniandes.edu.co)

Profesora Titular  
Departamento de Humanidades y Literatura  
Universidad de los Andes

## Resumen

Este boletín de OPCA nos invitó a “explorar las preguntas y las posibilidades que emergen de pensar la relación entre el patrimonio y la virtualidad” y a reflexionar sobre las “nuevas relaciones entre las memorias y las identidades” propiciadas o reveladas por los medios digitales. Mi artículo acepta esta invitación y la aborda desde mi experiencia de trabajo, como investigadora, profesora y neófita de las humanidades digitales, con la Biblioteca Digital Soledad Acosta de Samper-BDSAS (<http://soledadacosta.uniandes.edu.co/>).

Abordaré la manera como los formatos digitales permiten reactivar complejos procedimientos de producción cultural practicados en el siglo XIX, procesos que hoy se revelan como claves en la manera como entendemos las prácticas culturales. Uno de ellos, por ejemplo, es el del **hipertexto**, el cual comúnmente se asocia a la era digital pero cuya primera definición a comienzos de los años 1980 por parte de la teoría literaria significó un vuelco en la aproximación a la cultura y un nuevo marco de comprensión para los estudios del siglo XIX.

**Palabras clave:** Hipertexto, multivocalidad, Soledad Acosta de Samper, álbum, bricolaje.

<sup>1</sup> Este artículo es una versión revisada del enviado para publicación de las memorias del Simposio Internacional de Patrimonio Documental y Memoria, organizado por el Archivo Histórico de Cali y llevado a cabo en septiembre de 2020.

### La Biblioteca Digital Soledad Acosta de Samper

La BDSAS, en tanto repositorio de acceso abierto se comprende precisamente como un lugar de acceso a fuentes para investigación, formación y socialización, pero además, y sobre todo, un recurso que permite repensar la conformación del campo cultural decimonónico, más allá del corpus específico de la autora misma -Soledad Acosta (1833-1913) - e incluso más allá de las fronteras nacionales y regionales, como espero mostrar.

Soledad Acosta de Samper (1833-1913) es la primera escritora profesional colombiana. Su escritura se despliega entre los años 1860 y 1910, aproximadamente. Durante esos cincuenta años de producción se mueve por registros que van desde la literatura hasta la historia, pasando por el periodismo, todos ellos abordados en diversos géneros. Su larga y activa vida la convierte en interlocutora imprescindible de los procesos históricos de ese siglo, nacionales y transnacionales, y sus numerosos escritos se convierten cada uno en el fragmento de un hilo que puede halarse para seguir sus cruces con autores y tradiciones en ese tejido tridimensional que es la cultura, entendida en sentido amplio.

De ser una autora muy visible en su momento se hizo casi invisible entre el momento de su muerte y la década de 1980. El silencio sobre su obra tiene dos interrupciones importantes en los años 1930 y 1950 gracias a los historiadores Gustavo Otero Muñoz y Bernardo Caycedo, pero el comienzo de su recuperación definitiva se debe a Montserrat Ordóñez (1941-2001) y a la que podría llamarse primera generación de mujeres académicas de la cual hizo parte. Hoy en día el nombre de Soledad Acosta se reconoce entre los de las escritoras más importantes del siglo XIX latinoamericano. Ordóñez publicó una antología en 1988, y diez años después obtuvo financiación de Colciencias y de la Universidad de los Andes para llevar a cabo el primer proyecto de investigación de envergadura sobre la autora, proyecto que dio origen a un grupo de investigación que hoy lidero y sigue activo, y cuyo trabajo de más de veinte años hizo posible el montaje de la BDSAS.

Las curadoras de esta Biblioteca Digital somos Isabel Corpas de Posada y Carolina Alzate. Cada una de nosotras llevaba muchos años estudiado a Acosta por separado hasta que el centenario del fallecimiento de la autora nos juntó en 2013 para colaborar en el diseño de las actividades con las cuales se celebraría el *Año Soledad Acosta de Samper* bajo el liderazgo del Ministerio de Cultura. Hago este resumen para señalar el trabajo sostenido e interinstitucional que está detrás de cualquier proyecto digital de estas proporciones. La declaratoria del Año hizo posible movilizar y coordinar esfuerzos. A ese año se remonta la colaboración entre la Universidad de los



📷 Álbum de *Una holandesa en América* (novela psicológica y de costumbres), por Aldebarán, ca. 1880  
Colección del Instituto Caro y Cuervo, digitalización de la Biblioteca Nacional de Colombia

Andes, la Biblioteca Nacional de Colombia y el Instituto Caro y Cuervo, las tres instituciones que han hecho posible la BDSAS. Fruto del trabajo de ese año fue la digitalización de la mitad de los títulos de la autora (cerca de 600 del total de casi 1200), todo ello con base en la bibliografía completa de su obra preparada por Isabel Corpas. Estos son los títulos que hoy conforman la BDSAS, y que consiste en sus manuscritos autobiográficos, sus álbumes, los libros que publicó en vida y las ediciones digitales recientes, las revistas que fundó y dirigió y las novelas, relatos y artículos que se encuentran en ellas,

así como sus obras de carácter histórico y en otros géneros. Los registros son muy variados, y la lectora o lector que visite la BDSAS podrá hacerse una idea más completa de sus contenidos (<http://soledadacosta.uniandes.edu.co/>). Aún está en digitalización la obra suya aparecida en periódicos de la época no dirigidos por ella.

Mi manera de leer y de investigar en literatura se vio transformada en el proceso. Al proponer la creación de la Biblioteca Digital pensamos que sería simplemente un repositorio para investigadores. Sin embargo, como mencioné arriba, hoy es claro para mí que es mucho más que eso: no se trata solo de conservación y de acceso, muy importantes de por sí, sino también de redefinición y renovación de las formas de apropiación del patrimonio por parte de nuevas generaciones. Adicionalmente, como mencioné, el formato digital permite reactivar complejos procedimientos de producción cultural practicados en el siglo XIX y que hoy se revelan como claves en la manera como entendemos las prácticas culturales. Curiosamente, el siglo XIX se nos ofrece hoy más contemporáneo que nunca: XIX y XXI se iluminan mutuamente para hacer al primero legible y al segundo consciente de su historia anterior. Paso a ello, deteniéndome específicamente en el concepto de hipertexto. Ofreceré una definición del concepto y lo presentaré como un concepto puente.

La BDSAS está organizada por colecciones y por géneros. Está montada en una plataforma de Omeka, y las cuatro colecciones en que está organizada atienden al sustrato de los textos reunidos: publicaciones periódicas (381 elementos de la colección), álbumes (99 elementos en 15 álbumes), manuscritos (54) y libros (36, varios de ellos publicados en el siglo XXI). Estas colecciones permiten visibilizar un rasgo clave de la producción cultural del siglo XIX: la prensa es el medio principal de publicación, no solo por número sino también por su amplia circulación. Muy poca de su obra apareció en libro en vida de la autora. Los algo más de 600 títulos que falta incluir en la biblioteca, por estar aún en digitalización, son todos de prensa, lo que hará su proporción más impresionante cuando la biblioteca esté completa. Esto muestra además la relevancia de la BDSAS, pues su obra, como la inmensa mayoría de la publicada en el XIX, está en prensa: allí está nuestro patrimonio, y allí debe leerse, plena de sentido en su interrelación con los autores, temas y géneros con los que comparte número del periódico o revista y escenario cultural. En números, a la prensa la siguen los títulos que reunió en sus álbumes, hecho que muestra la relevancia que ella dio a esta particular práctica suya. Y es en los álbumes donde me detendré ahora, de la mano de su carácter evidentemente hipertextual.

Soledad Acosta compuso álbumes de recortes a lo largo de varias décadas. Se trata de ejemplares únicos que ella armó recortando y pegando textos suyos extraídos de la prensa (en general publicados por entregas; novelas, por ejemplo) e ilustrándolos con grabados recortados de la prensa ilustrada francesa e inglesa. Algunos de sus textos se conservan gracias a que ella los incluyó en sus álbumes, y este no es un detalle menor. Pero lo que más me interesa aquí es, de una parte, la manera en que el álbum señala el lugar original de publicación (la prensa), y de otra, la manera como una autora



Álbum de *Una holandesa en América* (novela psicológica y de costumbres), por Aldebarán, ca. 1880

Ilustración aparecida originalmente en el *Magasin Pittoresque*, 1851, "Paysage à la Guadeloupe"

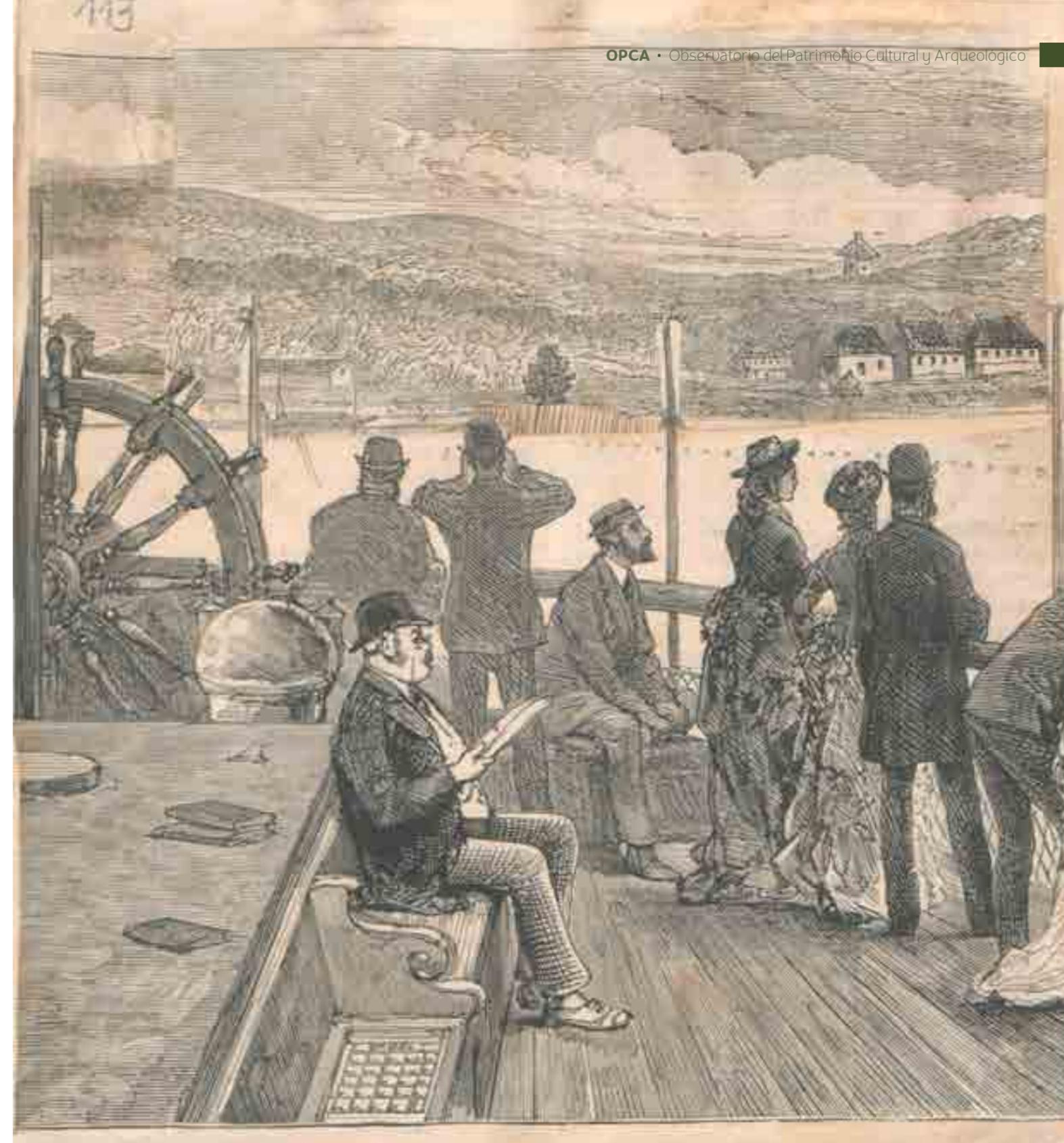


©Biblioteca Nacional de Colombia - Instituto Caro y Cuervo



Álbum de *Una holandesa en América* (novela psicológica y de costumbres), por Aldebarán, ca. 1880

Ilustración aparecida originalmente en *The Graphic*, 1875. "The Congo Expedition"



Álbum de *Una holandesa en América* (novela psicológica y de costumbres), por Aldebarán, ca. 1880

Ilustración aparecida originalmente en *The Graphic*, 1875. "On the way to India - A last look at Venice"

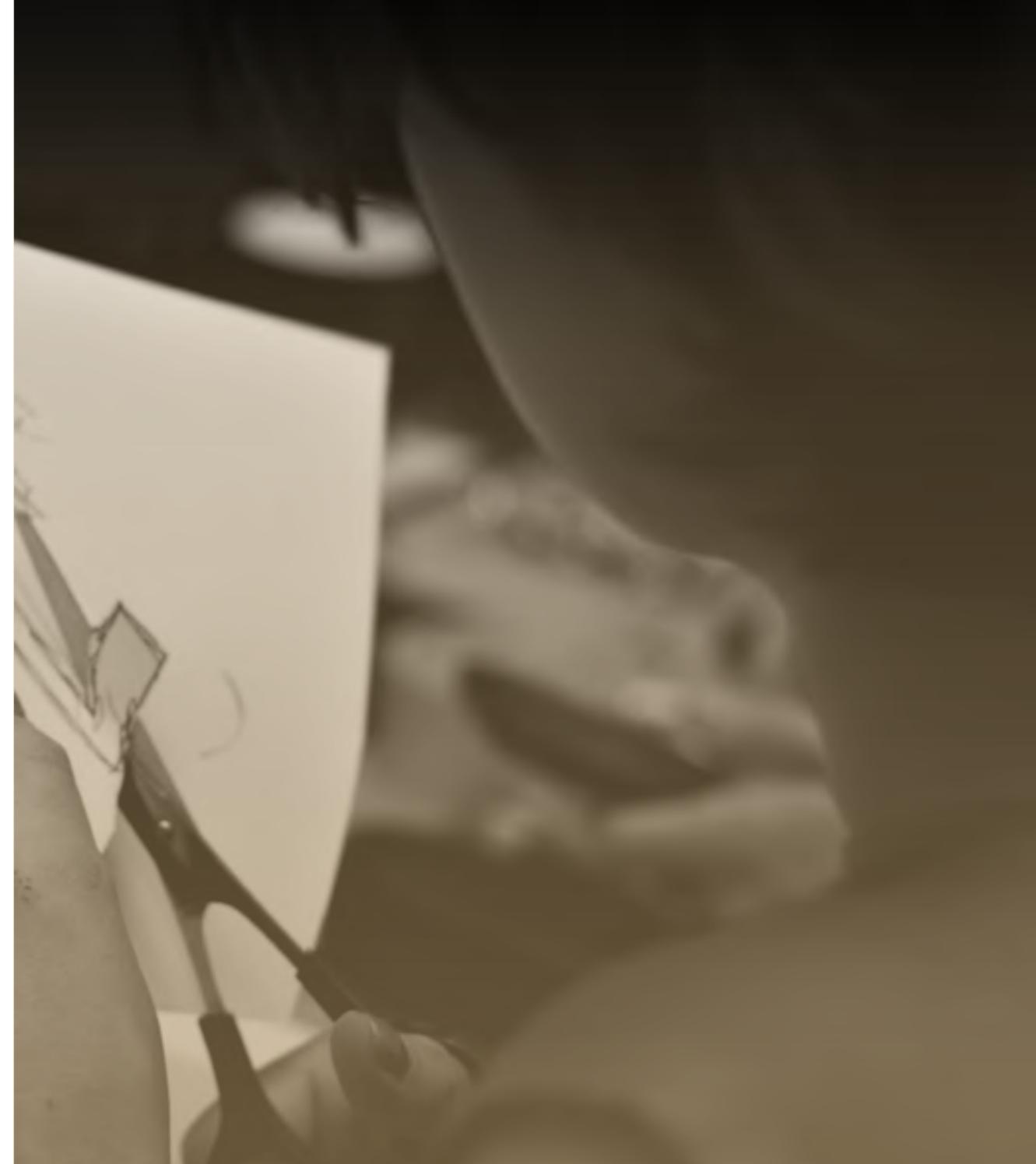
latinoamericana lee la prensa europea y selecciona y recorta imágenes para apropiárselas y comentarlas al sacarlas de su lugar original y resituirlas en sus narraciones. Es en extremo elocuente lo que estos álbumes nos dicen sobre circulación de prensa y prácticas lectoras y escriturales del siglo XIX. Hablan también de la historia del libro, de la tipografía, del diseño gráfico, de la historia del grabado. En especial, en lo que me interesa aquí, revelan su conciencia del carácter hipertextual de la literatura, y sí, en el siglo XIX, mucho antes de la era digital.

Ladan Modir, Ling C. Guan y Sohaimi Bin Abdul Aziz, en su artículo titulado “Text, Hypertext, and Hyperfiction” (2014: 3), señalan, citando a George Landow (2006), que el hipertexto es una “escritura no secuencial: un texto que se ramifica y permite opciones al lector, que se lee mejor en una pantalla interactiva . . . una serie de fragmentos de texto conectados por enlaces, que ofrecen al lector diferentes rutas”. “En pocas palabras”, continúan, “el hipertexto es un tipo de escritura que ofrece múltiples fragmentos de texto o vías de lectura que están interconectadas a través de hipervínculos” (Modir *et al.*, 2014: 3)<sup>2</sup>. Excepto en lo que se relaciona con la pantalla interactiva y con los hipervínculos, que ciertamente nacen como tales en la era digital, estas afirmaciones describen la manera como se entiende cualquier tipo de texto desde las épocas del posestructuralismo, cuando los estudios críticos fueron de la obra al texto y del autor al escritor-escritano. Pienso aquí en Gerard Genette, en su libro *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, de 1982. Genette nos invita a leer la literatura como hipertexto: “el hipertexto”, dice, “nos invita a una lectura relacional cuyo sabor, tan perverso como queramos, se condensa bastante bien en este adjetivo inventado por Philippe Lejeune: lectura palimpsestosa” (pág. 496). Genette vincula este tipo de lectura, y de escritura, con el juego y con el bricolaje: “El placer del hipertexto está en el juego. . . ninguna forma de intertextualidad se produce sin una parte de juego, . . . en el fondo, el bricolaje es siempre un juego en tanto trata y utiliza un objeto de una manera imprevista, no programada, y por tanto indebida” (pag. 496).

En los álbumes de Soledad Acosta hay bricolaje, juego e irreverencia. Como he dicho en otra ocasión, nos permite imaginar a la autora no a la manera usual en que imaginamos al autor romántico, pluma en mano frente a una página vacía que se convertirá en obra nunca antes escrita, sino de pie frente a una mesa llena de libros y periódicos, tijera en mano y una botella de pegante por ahí. La irreverencia de recortar, de apropiarse de un objeto en principio ajeno, de resignificarlo. Ese juego, de hecho, nos permite acceder a una forma de escritura que no se preocupa por la originalidad, o cuya originalidad no está en la palabra nunca escrita sino en la selección de lo previo y el rearmado. A las escritoras del romanticismo, como ella, los críticos de entonces las encontraron poco originales: estas mujeres querían retar lo que se escribía sobre ellas y sobre el mundo, y por eso sus personajes eran ante todo lectoras,

1 | “non-sequential writing—text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen . . . this is a series of text chunks connected by links, which offer a reader different pathways” (Landow, citado en Modir *et al.* 2014:3). La traducción es mía.

2 | “hypertext is a kind of writing that offers multiple text fragments, text chunks, text units, or reading pathways that are interconnected through hyperlinks” (Modir *et al.* 2014: 3). La traducción es mía.



krzysztof maksimiuk en unsplash

y sus novelas citaban y comentaban. Los álbumes son eso, un tejido de citas. ¿Y qué hay allí de hipertextual?: que el recorte nos pide, como un hipervínculo, dar *click* para encontrar sus lugares *originales* de aparición, exigiéndonos desplazarnos de texto en texto para perdernos y en ese *extravío* encontrar el sentido. Estos textos son diálogo, como todos los del siglo XIX, y solo en la reconstrucción de sus redes de significación encuentran su sentido.

Los álbumes de la BDSAS nos permiten superar la idea de que un libro comienza en la tapa y termina en la contratapa, para entregarnos, en vez de algo que se recorre linealmente, un artefacto multidimensional, estallado. Un fragmento de texto nos lleva a un periódico, y de allí a otro autor o autora, y a otros periódicos de la escena colombiana o transnacional del momento. Un grabado nos lleva al otro lado del Atlántico, a un periódico inglés, por ejemplo, o francés. El río Magdalena, en el álbum, no es ya solo ese río sino también un lugar en una isla del Caribe o en el Congo, y la escena ya no es local sino del Caribe multilingüe. Un barco que llega a Santa Marta es también uno que zarpa de Venecia, y a bordo está el Príncipe de Gales en su viaje colonial a la India (Figura 4). Los álbumes nos revelan a la autora como lectora en un mundo transatlántico y multimedial, y a la literatura colombiana del siglo XIX no como ese espacio provinciano del que nos quisieron convencer, sino en diálogo activo e interesado con sus homólogas de otros países y regiones.

#### A manera de cierre

El hipertexto, de ayer a hoy, es esa experiencia multi-vocal, descentrada o de centros móviles, no-lineal o multi-lineal. En esa experiencia de lectura me encuentro, investigadora de hace tiempo, con estudiantes y jóvenes investigadores. Los recortes apelan a ellos, esa experimentación los convoca. Y luego logran ver que toda la literatura es hipertextual, y ciertamente la de nuestro siglo XIX. Aprenden a recorrerla, a identificar hilos, y a dejarse ir por ellos para revelar nuestro patrimonio, traerlo a la vida de nuevo. En la Web pueden ir de la BDSAS a bibliotecas extranjeras, ‘hojear’, por ejemplo, el número del *Magasin Pittoresque* del que Soledad Acosta recortó un grabado, leer el artículo que ella leyó, y los otros, y otros números; y de ese periódico ir a la prensa francesa, para regresar a la casa latinoamericana y pensar en su circulación y recepción. Y, de hecho, además, diseñar objetos digitales que inscriban esos hipervínculos y los pongan, ahora sí, a la distancia de un *click*. En ese recorrido, ciertamente resignifican no solo el patrimonio, como archivo pasivo, sino nuestra vida contemporánea como un gran archivo que conviene explorar. ☺

#### Referencias

- Alzate, C.**  
(2019). Periodismo, novela e imagen en torno a 1880. Soledad Acosta de Samper y su narrativa visual de cortar y pegar. *Cuadernos de Literatura* 23 (45), pp. 330-351.
- Biblioteca Digital Soledad Acosta de Samper.** <http://soledadacosta.uniandes.edu.co/>
- Genette, G.**  
(1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Traducción de Celia Fernández Prieto. Madrid: Taurus.
- Landow, G. P.**  
(2006). *Hypertext 3.0: Critical theory and new media in an era of globalization*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Modir, L. & Guan, L. & Aziz, S.**  
(2014). Text, Hypertext, and Hyperfiction: A Convergence Between Poststructuralism and Narrative Theories. *SAGE Open*. 4, pp. 1-8.



Máscara del torito, el caimán y la cebra diseñadas y fabricadas por Luis Pertuz. Fotografía de Daniel Eduardo Llerena Serna.

# Carnaval de Barranquilla en la virtualidad:

Difusión de la tradición de las máscaras de Galapa en medios digitales

ANGIE MARCELA CABRERA PEÑA

[am.cabrera@uniandes.edu.co](mailto:am.cabrera@uniandes.edu.co)

Comunicadora social y periodista, Universidad del Norte,  
Mag. en Patrimonio cultural mueble, Universidad de los Andes  
Mag. en Humanidades Digitales, Universidad de los Andes

## Resumen

La elaboración de máscaras de madera alusivas al Carnaval de Barranquilla es un pilar cultural y económico para el municipio de Galapa, especialmente para quienes se han dedicado, por generaciones, a fabricar estas piezas. Ante los cambios que la emergencia sanitaria ha producido en eventos masivos como los carnavales, los hacedores culturales se enfrentan a nuevos escenarios que les obligan a presentar sus creaciones por medio de alternativas digitales. De esta manera, la migración a la esfera digital supone nuevas labores y acercamientos entre los artesanos de las máscaras y sus saberes. No obstante, estas nuevas relaciones responden a un método de resignificación del oficio artesanal que busca preservar las manifestaciones culturales en medio de un contexto socioeconómico atípico.

**Palabras Clave:** Carnaval de Barranquilla, máscaras, difusión del patrimonio cultural.



### Galapa, cuna de las máscaras del Carnaval de Barranquilla

La cultura de Galapa, Atlántico, se moldea alrededor de la talla de madera. Sus calles evocan la identidad Caribe no solo con su clima tropical; los vibrantes y cálidos colores que distinguen las fachadas de sus casas demuestran que los habitantes de este municipio llevan consigo una memoria que se rige por tradiciones afrodescendientes. Es precisamente en estos espacios en donde se alberga una muestra de las reminiscencias que la esclavitud de la época colonial dejó en nuestro territorio: los talleres de máscaras de madera. En estos espacios creativos, generaciones de artesanos han elaborado objetos alusivos al Carnaval de Barranquilla que se inspiran en máscaras empleadas por comunidades africanas durante rituales de agricultura (Friedemann, 1985).

Los talleres están mayoritariamente liderados por hombres que aseguran haber aprendido el oficio a través de la tradición oral. Sus creaciones más conocidas son piezas de carácter zoomorfo que grupos folclóricos, turistas



Máscara del torito ubicada en el Museo arqueológico de Galapa – MUGA. Fotografía de Daniel Eduardo Llerena Serna.



Máscaras de torito diseñadas y fabricadas por el artesano Abraham Verdugo. Fotografía de Carolina Isabel Valencia Bula.



y coleccionistas adquieren, generalmente, para lucirlas durante los cuatro días de fiesta que se viven en la capital del Atlántico, y que hoy constituyen una manifestación del patrimonio cultural del país. El sello distintivo de cada artesano se reafirma en el tallado y moldeado de la madera de la ceiba roja, así como en los procesos de diseño y adición de pintura empleados en sus productos.

Las máscaras exponen el testimonio de historias locales y regionales del Caribe colombiano (Escalante, 2002), pues con los años han evolucionado para retratar diversos animales de la fauna colombiana. De esta manera, el uso de las artesanías de Galapa se ha posicionado en cada edición del Carnaval de Barranquilla, en donde no pueden faltar las cuadrillas de animales africanos como el toro, el gorila y el tigre o los ya reconocidos disfraces de comparsas inspiradas en el caimán, la guacamaya o el simio (Fundación Carnaval de Barranquilla, 2012). Se podría decir entonces que parte del interés que evoca esta tradición se ha mantenido gracias a la presencia de enmascarados en los desfiles que convocan a cientos de habitantes locales y visitantes extranjeros cada año.

Sin embargo, estos encuentros no son los únicos espacios que les permiten a los participantes del Carnaval de Barranquilla -entre ellos gestores, artesanos y visitantes- relacionarse con las manifestaciones culturales de este evento masivo. El creciente uso de las tecnologías de la información, así como los sucesos históricos que han marcado el inicio de esta década, han contribuido a la creación de alternativas para reconocer estos artefactos y, a su vez, vivir la celebración. Un ejemplo de lo anterior corresponde a la estrategia de organizar el Carnaval de Barranquilla 2021 de manera virtual como reacción a la pandemia del coronavirus (Larios, 2020).

Portada del proyecto [mascarasdegalapa.com](http://mascarasdegalapa.com)

Así pues, si en un principio las celebraciones presenciales eran propias de las fiestas tradicionales, la virtualidad ha tomado protagonismo en los últimos años, especialmente en una coyuntura que insta a la sociedad a permanecer en sus hogares. Y es aquí donde la tradición de las máscaras de madera se acerca a la esfera digital como base para difundir y disfrutar los motivos y las experiencias relacionadas con el Carnaval de Barranquilla.

En relación con estos sucesos, surge el planteamiento de una convergencia entre el lenguaje digital y el quehacer de los artesanos de Galapa. Lo anterior, debido a la inminente necesidad de consolidar escenarios digitales que aseguren el desarrollo de las fiestas tradicionales y activen la demanda de las piezas artesanales. Dicha premisa es, a su vez, el punto de partida del prototipo web [mascarasdegalapa.com](http://mascarasdegalapa.com), una iniciativa que nació del proyecto

*Difusión de las máscaras del Carnaval fabricadas en Galapa a través de medios digitales: una apuesta por la salvaguardia de saberes tradicionales (Cabrera, 2020) y que hoy inspira las reflexiones del presente texto.*

### Artesanos de Galapa, los protagonistas de la manifestación

Proponer la digitalización de una manifestación cultural supone la participación de diversos actores como investigadores, diseñadores e incluso expertos en computación. Pero la esencia de cada proyecto recae en quienes llevan consigo los saberes relacionados a las tradiciones. En ese sentido, si se considera al patrimonio cultural como aquello que merece ser protegido por articular la identidad social e histórica de una comunidad (Querol, 2010), se evidencia el papel esencial que cumplen quienes deciden defender estas memorias: los portadores de tradición.

Para el caso de Galapa es evidente que quienes cumplen esta función son los artesanos de las máscaras, personajes provenientes de familias que por décadas se han dedicado a la talla de madera y cuya labor es reconocida a lo largo y ancho de la región. Por eso, los representantes de estos clanes son quienes verdaderamente pueden relatar el valor que sus creaciones suponen para la comunidad. Esto se debe a que es a partir de sus máscaras que se establecen relaciones estéticas, económicas y simbólicas que marcan el desarrollo de sus vidas.

Sobre esta idea, es importante aclarar que, aunque el patrimonio cultural es una herencia de toda la población, cada grupo social lo asimila de manera diferente. Por ejemplo, las máscaras son, en esencia, propias de quienes las diseñan y de aquellos que han volcado su vida en torno a su fabricación. Sin embargo, al ser creadas para el disfrute de una fiesta como el Carnaval, su existencia también acoge a otros individuos ajenos a la población de Galapa. En ese sentido, diseñar una alternativa digital para difundir tradiciones culturales requiere de la identificación de los diversos públicos que se interesan y benefician de este patrimonio.



Disfraz inspirado en la máscara del torito. Fotografía de Néstor Fernando de León Llanos.





📷 Taller del artesano José Llanos. Fotografía de Carolina Isabel Valencia Bula.

Por este motivo, se reconoce la necesidad de generar dinámicas para que todos los grupos sociales que asumen el valor del patrimonio se apoderen de él, lo usen a conciencia y se propicie su protección (Querejázu, 2003). Así las cosas, la difusión digital del patrimonio cultural debe constar de dos componentes: en primer lugar, del diálogo entre los portadores de la tradición y los gestores de los proyectos digitales para comprender la visión que los primeros tienen de su manifestación y así comunicarla correctamente. En segunda instancia, se requiere de la socialización de las consideraciones de los portadores en un lenguaje que pueda ser comprendido, avalado y replicado por otros participantes del Carnaval, desde otras comunidades de artesanos y hacedores, hasta los visitantes y partícipes del evento.

Bajo estas premisas, para desarrollar [mascarasdegalapa.com](http://mascarasdegalapa.com) se adelantaron entrevistas con cuatro artesanos del municipio con el fin de recopilar información de primera mano sobre el oficio de la talla de madera. Además, se prepararon preguntas acerca del manejo y acceso que los artesanos tienen de las herramientas digitales. Lo anterior, con el objetivo de determinar qué tipo de plataforma era más sencilla de usar para ellos en cuanto a visualización, divulgación y diseño.

Fue gracias a estos encuentros que se pudo determinar qué información era indispensable para publicar. Asimismo, se definió el desarrollo de una página web como prototipo del proyecto, por encima de otras alternativas como aplicaciones de celular, cuentas de redes sociales o catálogos digitales. Esta elección dio paso a la creación del contenido digital que hoy se aloja en el sitio web y que corresponde a un proceso de difusión del patrimonio cultural.

### Difundir el patrimonio cultural desde diversas realidades

Para el patrimonio cultural, la difusión implica la puesta en valor de los bienes culturales, así como la interpretación y el uso público de dichos elementos (Guglielmino, 2007). De esta manera, el acto de difundir, además de generar accesibilidad al patrimonio por medio de su uso y disfrute, da lugar a la transferencia de un conocimiento ancestral por parte de los portadores de la tradición. En esencia, este es el objetivo de las iniciativas digitales relacionadas con las manifestaciones culturales; sin embargo, se ha de tener en cuenta que cada comunidad vive circunstancias diferentes que suponen retos para los proyectos de este estilo.

Uno de estos escenarios corresponde al contexto socioeconómico que vive cada comunidad de portadores de tradición. Y es que involucrar de manera directa a estos actores en la transmisión de sus tradiciones no siempre es una tarea sencilla, ya que, como propone Querol (2010: 137), las iniciativas de difusión o divulgación son generalmente lideradas por quienes participan activamente en internet, cine, televisión, libros, museos o revistas. Ubicando esta propuesta en el contexto de Galapa, no todos los artesanos cuentan con la misma educación digital o el mismo acceso a medios comunicativos para transmitir sus saberes, por eso se busca que el prototipo de [mascarasdegalapa.com](http://mascarasdegalapa.com), que salió al aire durante la pandemia, pueda ser empleado por los artesanos como una alternativa que les brinde protagonismo y les permita dar a conocer su oficio.



1. Máscara de tigre diseñada por el artesano Francisco Padilla. Fotografía de Daniel Eduardo Llerena Serna.

2. Disfraz inspirado en la máscara del tigre. Fotografía de Néstor Fernando de León Llanos.



Ahora bien, es necesario reconocer que el confinamiento producido por el veloz aumento de casos de Covid-19 ha acelerado el manejo de la tecnología en todas las comunidades, pero no se debe ignorar que gran parte de la población ha vivido situaciones económicas complejas que generan dificultades en sus oficios. Esta realidad demuestra que, si bien existe la voluntad de difundir el patrimonio cultural, las prioridades de algunos gestores culturales han cambiado, así como las dinámicas de creación de sus bienes y manifestaciones. Lo anterior debido a que escenarios como los carnavales se han visto en la necesidad de reconfigurar su naturaleza para poder continuar a pesar de la emergencia sanitaria.

De esta manera, la discusión abarca más que la idea de otorgar una extensión digital a los saberes ancestrales, pues esta premisa ya es un hecho. A este panorama se suma el deber de analizar qué medidas se deben tomar desde las políticas culturales para garantizar la continuidad de espacios, como el Carnaval de Barranquilla, en los que los portadores de la tradición puedan integrarse. Sin embargo, no sería justo dejar de reconocer que se han adelantado estrategias digitales desde la administración distrital (Alcaldía de Barranquilla, 2020), pero es fundamental aclarar que esto no significa que todos los actores culturales tienen las capacidades para entenderlas y usarlas.

### Conclusiones

Ahora que la migración de las tradiciones culturales a la esfera digital es parte de la realidad, una consecuencia directa de este escenario podría representarse en la mutación de la labor de los diferentes actores que se interesan en el patrimonio; desde los gestores culturales, hasta los investigadores y curiosos que se aproximan a las diferentes manifestaciones. Para los portadores de tradición de Galapa, por ejemplo, podría ser inminente la creación de nuevas relaciones entre sus saberes y las alternativas que tienen para darles vida. Ya que a las actividades de fabricación y venta de sus obras se suman nuevas fases como la ideación de un discurso que se ajuste a diversas plataformas digitales, además del aprendizaje de las posibilidades y herramientas que las computadoras, softwares o aplicaciones tienen por ofrecerles.

Esta necesidad de adaptación a las narrativas digitales puede alterar la concepción que se tiene sobre la labor artesanal, pues el oficio ya no solo se limita a producir artefactos para el Carnaval. Ahora las piezas tangibles, como sus versiones digitales, tienen la capacidad de cruzar fronteras y evocar nuevos significados que no necesariamente están relacionados con las carnestolendas. Pese a lo anterior, las novedades que trae la difusión digital no tienen efecto sobre las reminiscencias que guardan las máscaras; al contrario, añaden nuevas apreciaciones a las memorias de las colectividades que las producen.

Es decir, aun cuando se podría tener la percepción de que la transformación de los procesos de producción y la difusión digital de las máscaras pueden amenazar la tradición, es preciso señalar que las alteraciones del oficio corresponden a un proceso de resignificación que solo prolonga la existencia de las artesanías. A fin de cuentas, la creación de máscaras es una tarea que constantemente experimenta innovaciones (Fundación Carnaval de Barranquilla, 2012) - ya sea en términos de materiales, herramientas o técnicas- que permiten que cada generación de artesanos se aproxime al legado de sus ancestros de la manera que mejor se ajusta a sus necesidades.

En consecuencia, ya sea que las máscaras se elaboren para ser exhibidas en desfiles, vitrinas comerciales o proyectos digitales, el hecho de que se siga despertando un interés en sus fabricantes es lo realmente relevante. Pues, como fue explicado en un inicio, en la medida en que estos personajes sientan la necesidad de seguir creando y comunicando sus saberes, el patrimonio siempre encontrará un refugio y una manera de seguir presente. Por lo que, a pesar de que las plataformas digitales alteran las relaciones y narrativas que se desprenden de las manifestaciones culturales, también aseguran la longevidad de estas en otros escenarios e imaginarios. ●

## Referencias

### Alcaldía de Barranquilla

(2020). Abierta convocatoria a Portafolio de Carnaval 2021 para consolidar agenda virtual. Recuperado de <https://www.barranquilla.gov.co/cultura/abierta-convocatoria-portafolio-carnaval-2021>

### Cabrera, A.

(2020). *Difusión de las máscaras del Carnaval fabricadas en Galapa a través de medios digitales: una apuesta por la salvaguardia de saberes tradicionales*. (Tesis de maestría). Recuperada de [https://documentodegrado.uniandes.edu.co/visor\\_de\\_tesis/web/?SessionID=L2RvY\\_3VtZW50b3MvM-jEoMDUucGRm](https://documentodegrado.uniandes.edu.co/visor_de_tesis/web/?SessionID=L2RvY_3VtZW50b3MvM-jEoMDUucGRm)

### Escalante, A.

(2002). *El negro en Colombia* (2a ed.). Colombia: Artes Gráficas Industriales.

### Friedemann, N.

(1985). *Carnaval en Barranquilla*. Bogotá: La Rosa.

### Fundación Carnaval de Barranquilla.

(2012). *Memoria del Oficio: Talla de Máscaras en madera del Carnaval de Barranquilla*. Barranquilla: Carnaval S.A.

### Guglielmino, M.

(2007). La difusión del patrimonio. Actualización y debate. *E-rph: Revista electrónica de Patrimonio Histórico* 1, pp. 216-220.

### Larios, K.

(2020). Carnaval virtual y por televisión: “oportunidad” para salvaguardar la fiesta. *El Heraldo*. Recuperado de <https://www.elheraldo.co/sociedad/carnaval-virtual-y-por-television-oportunidad-para-salvaguardar-la-fiesta-779026>

### Querol, M. Á.

(2010). *Manual de gestión del patrimonio cultural*. Madrid: Ediciones Akal.

### Querejázu, P.

(2003). La apropiación social del patrimonio. Antecedentes y contexto histórico. En *Somos Patrimonio* (Vol. 3). Bogotá: Convenio Andrés Bello (CAB).

# Narcolombia:

Sobre los efectos estéticos de lo narco

XAVIER ANDRADE

[sj.andrade@uniandes.edu.co](mailto:sj.andrade@uniandes.edu.co)

Profesor Asociado Coordinador del Laboratorio de la Imagen.  
Departamento de Antropología.  
Universidad de los Andes

## Resumen

Este ensayo discute algunos avances de **Narcolombia**, un proyecto de investigación y creación alrededor de los efectos estéticos de “lo narco” sobre los campos de producción y consumo culturales en Colombia, desarrollado desde 2017. Brinda elementos desde la antropología de la imagen para mapear un legado incómodo para la sociedad colombiana.

**Palabras clave:** Narcoestéticas, antropología, curaduría.

Este ensayo discute, desde una perspectiva fundamentada en la antropología de la imagen, avances logrados mediante un proyecto de investigación y creación alrededor de los efectos estéticos de “lo narco” sobre los campos de producción y consumo culturales en Colombia. Presenta algunas formas etnográficas resultantes del diálogo entre antropología y arte contemporáneo, incluyendo curadurías sobre imágenes y sonidos.

Desarrollado desde 2017 hasta la actualidad, y, pensado desde el periodismo, el arte y la antropología, el proyecto Narcolombia siguió distintas formas de trabajo y metodologías, mismas que dan cuenta de los encuentros y desencuentros entre distintos oficios y quehaceres forjados como parte de las microprácticas propias de cada disciplina. Aunque este texto se centra en lo avanzado desde una forma de concebir a la antropología como práctica curatorial, los diálogos con Omar Rincón y Lucas Ospina -co-directores y colegas de la Universidad de Los Andes- han configurado el conjunto de las prácticas desplegadas en estos años y que se recogen, gradualmente, en distintas plataformas como <https://narcolombia.club/> y dispositivos textuales como el recientemente publicado libro/fanzine *Narcolombia: Líneas de Investigación y Creación sobre Estética y Narcotráfico* “Omar Rincón, Lucas Ospina y X. Andrade, 2020. Bogotá: Universidad de Los Andes”.



Los resultados obtenidos devienen del método de investigación y curaduría implementados. Organicé desde el Departamento de Antropología tres semilleros de etnografía entre 2017 y 2018, con la finalidad de involucrar a estudiantes en el desarrollo de diversas intervenciones tendientes a mapear los efectos estéticos de “lo narco”. Una definición operativa de esta noción fue consensuada para trazar un legado incómodo en la sociedad colombiana, aquella que se ha caracterizado por la glamorización y el culto tejido alrededor de figuras emblemáticas del narcotráfico que expresan un *ethos* radicalmente capitalista. Treinta estudiantes, de distintas cohortes, se involucraron activamente en el proyecto mediante estrategias grupales que apuntarían hacia la producción de artículos académicos, ensayos fotográficos, documentales, audiovisuales y expositivos.

En vista de la evidente emergencia y proliferación de “lo narco” como práctica de consumo social en la esfera pública, un mapeo inicial se concentró en aquellas dimensiones más evidentes del fenómeno, las mismas que pueden ser rastreadas mediante los vínculos entre narcotráfico y política; en las imágenes mediáticas incluyendo las redes sociales; en el comercio formal e informal de mercancías tales como libros, camisetas, calcomanías y otros tipos de objetos; en colecciones oficiales y privadas de diversa naturaleza; en debates públicos sobre las memorias de “lo narco”; y, siguiendo diferentes formas de culto, fascinación o devoción hacia íconos históricos, como Pablo Escobar, en la sociedad colombiana. Otras aristas del problema, más soterradas, como por ejemplo la colusión entre el mercado del arte y formas de lavado de dinero, apenas empiezan a ser vislumbradas seriamente.

Dichas dinámicas se expresan desde distintas dimensiones productivas que van desde los emporios de las industrias culturales hegemónicas, particularmente del cine y la televisión, hasta producciones domésticas de mercancías alusivas a las drogas y los ídolos narco. Hablo de un campo amplio que incluye la moda, la música, las imágenes mediáticas, el arte moderno y contemporáneo, el cuerpo, los objetos y la pintura vernacular, los íconos religiosos incorporados a cultos específicos, la literatura y el periodismo, la arquitectura, los museos, las prácticas de coleccionismo, y, el paisaje urbano. Una estética narco empezaría a surgir regionalmente en Colombia a partir de la bonanza marimbera en los setentas.

Desde los ochentas y en su encarnación contemporánea, este fenómeno parte de un imaginario público que fija la atención en tropos tales como “los carteles” y “los capos” para aludir a sus referentes claves. A diferencia de épocas previas del siglo XX caracterizadas por la prominencia del concepto de “mafia” para referirse a una estructura criminal organizada que fuera imaginada visual-



Calcomanías para motocicletas. Fotografía: Mauricio Salinas/Laboratorio de la Imagen, 2019.

mente en referencia específica a los capos italianos, el siglo XXI ha sido testigo del impacto que distintas industrias culturales han tenido sobre la expansión mediática masiva del aura asociada a “lo narco” y que tipifica a sus principales actores como colombianos y/o mexicanos a una escala globalizada.

Esta última asociación -la de las influencias mutuas entre Colombia y México en el campo de lo popular- es parte de una tradición más larga que data de la circulación cinematográfica de películas mexicanas desde los cuarentas en el conjunto de la región latinoamericana. Lo que hace diferente a la contemporaneidad es que, por ejemplo, derivaciones de la cumbia que han generado fenómenos tales como el de las formaciones sociales Cholombianas en la ciudad de Monterrey, e ídolos como Pablo Escobar sean objeto de devoción también en México, mientras que apariciones de El Chapo Guzmán y La Santa Muerte tengan lugar en los mercados callejeros y artesanales colombianos. Igualmente, el narcocorrido, un género musical concreto, se ha enraizado con sus propios matices en Colombia configurando un diálogo de doble vía sobre consumos masivos asociados a “lo narco”.



Postal de la exhibición *La Vida (antes y después del Mónaco)*, marzo y abril, 2019. Fotografía de un despliegue comercial en un mercado artesanal de Bogotá. Mauricio Salinas/Laboratorio de la Imagen, 2018.



Los narcotures han integrado el Parque de la Inflexión, inaugurado en diciembre de 2019 en donde estaba el edificio Mónaco, como parte de sus circuitos. Fotografía de Ana María Gaviria, 2020.

Los semilleros de investigación sobre narcoestéticas sirvieron para aglutinar a varias cohortes de estudiantes que perseguirían, a la postre, distintas soluciones para desplegar los resultados de sus intervenciones sea bajo formatos tales como el ensayo fotográfico o documental. Aunque enfocados mayormente en la ciudad de Bogotá, visitas etnográficas a la ciudad de Medellín se precisaron dada su prominencia como epicentro histórico del narcotráfico. Hay cuatro productos resultantes de los acercamientos a esta última ciudad: un cortometraje documental sobre los recorridos turísticos que siguen el legado material de Pablo Escobar; otro sobre el deporte acrobático de *stunts* en motocicletas; una instalación audiovisual alrededor del emblemático edificio Mónaco; y, un ensayo textual sobre procesos de renovación urbana que apuntan a eliminar, como si eso fuera posible, el culto a lo narco.

Los primeros formaron parte una primera curaduría de Narco Colombia realizada en 2019. El título de dicha exhibición merece una pausa. *La Vida (Antes y Después del Mónaco)* tuvo lugar en la Galería Valenzuela-Klenner entre marzo y mayo de 2019, y fue resultado de una alianza entre Narco Colombia y Full Dollar, una empresa de antropología que interviene en circuitos de arte contemporáneo (<https://corporacionfulldollar.wordpress.com>).

La muestra, de naturaleza multimediática, incluyó la proyección del documental sobre narcotures en Medellín como parte de una serie de intervenciones que ilustraban las vidas sociales -el amor y el odio- respecto a la imagen de Escobar, y las múltiples derivaciones de su culto alrededor de formaciones sociales urbanas como los hacedores de *stunts* en motos y las industrias paralelas que este deporte ha creado como, por ejemplo, las calcomanías para

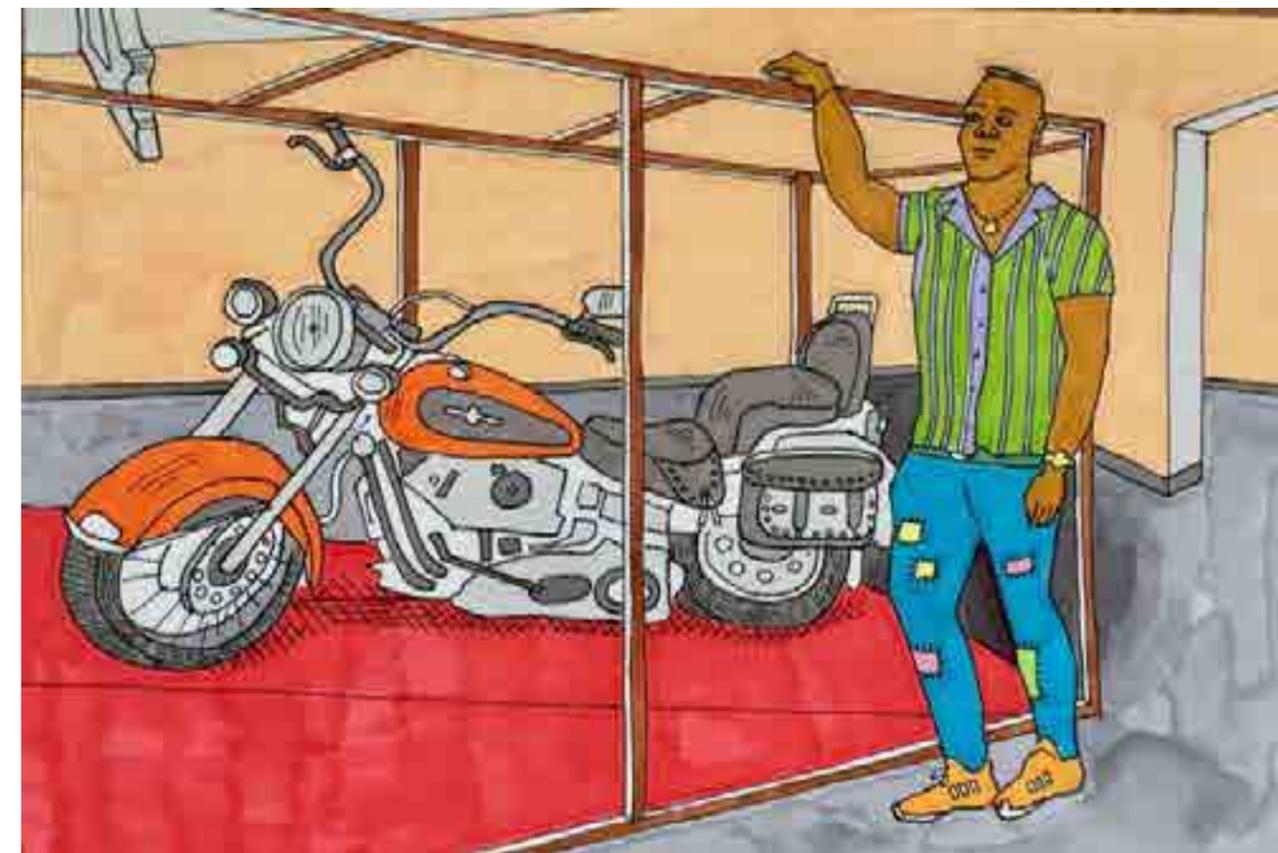
decorar vehículos consagradas a idolatrar a El Patrón y frases célebres suyas como “plata o plomo”. Finalmente, una instalación audiovisual de gran formato a dos pantallas y un monitor, titulada *El Mónaco*, estuvo dedicada a documentar un día clave en las disputas contemporáneas sobre los legados, en este caso arquitectónico, de “lo narco”.

El 22 de febrero de 2019, bajo la alcaldía de Federico Gutiérrez, se realizó la implosión controlada del edificio Mónaco, evento que ha sido considerado como el mayor hito de la iniciativa *Medellín Abraza su Historia*, destinada a reescribir un relato oficial de esa ciudad con la finalidad de deslindarla de su densa herencia narco mediante distintos ejercicios de limpieza sociológica y mnemónica (<https://www.museocasadelamemoria.gov.co/medellin-abraza-su-historia-2/>).

Un verdadero bunker de 8 pisos construido por Pablo Escobar para albergar a su familia en los ochentas, el Mónaco estuvo localizado en El Poblado, una zona privilegiada de la ciudad. La estructura arquitectónica, al haber sido el foco de un atentado por parte del Cartel de Cali en 1988, desató el periodo más violento de los enfrentamientos entre narcotraficantes que tendrían a Escobar y a los hermanos Rodríguez Orejuela, como sus principales protagonistas. Posterior a la captura y asesinato del primero por parte de fuerzas represivas a fines de 1993, este edificio se convirtió en un lugar de peregrinaje para quienes participaban de los circuitos de narcotures, los mismos que, pese a haber sido prohibidos reiteradamente en años recientes, persisten hasta la actualidad dada la demanda cotidiana que tienen por parte de turistas colombianos e internacionales. Para muchos de aquellos la principal atracción de esa ciudad es el mito de Pablo Escobar y sus ruinas materiales.

En la actualidad en el lugar que ocupara el Mónaco, conforme a los planes del gobierno local desde su inauguración en diciembre de 2019, se emplaza el, así llamado, Parque de la Inflexión, destinado a conmemorar la memoria de alrededor de 40.000 víctimas de la violencia narco -o por lo menos esa es la propuesta oficial-. No obstante, este tipo de políticas desatan una serie de contradicciones.

De hecho, así como la implosión del edificio Mónaco dio lugar a la proliferación mediática de apariciones fantasmagóricas de Pablo Escobar en medios virtuales segundos antes de su detonación -motivo central de la instalación audiovisual referida más arriba- el Parque de la Inflexión ha sido incorporado productivamente en la industria informal de los narcotures. Esta dinámica de recontextualización de las políticas públicas en el marco interpretativo de la narcoestética fue objeto de una etnografía sobre su ocupación cotidiana



Un momento privilegiado del colapso curatorial asociado a objetos narco en el Museo de la Policía Nacional, Bogotá. Dibujo de Esteban Borrero, 2020.

entre enero y febrero de 2020, justo antes de la pandemia. Los excesos que genera el aura de “lo narco”, evidentemente, hacen de su captura semiótica por parte de los discursos oficiales algo muy improbable cuando no imposible para calar entre la gente.

El coleccionismo de objetos narco por parte de los museos gubernamentales, tales como el de la Policía Nacional y el de la Fiscalía en Bogotá, da cuenta precisamente de las tensiones y contradicciones atractivas que desata esta herencia cuando forma parte de exhibiciones públicas. El proyecto *Narco Colombia* documentó a profundidad las dinámicas catalizadas por el turismo de este tipo de museos, y, este aspecto de la investigación se expresa en distintas publicaciones y ensayos visuales, algunos de los cuales se encuentran en prensa.

Por ejemplo, mediante ensayos visuales que hacen uso del dibujo en etnografía para retratar el momento preciso en el que las visitas guiadas -una estrategia destinada a domesticar las relaciones posibles entre audiencias y objetos- dan cuenta del colapso del guion curatorial previsto por las instituciones al verse excedidas por el morbo vinculado al interés por los objetos narco (<https://culanth.org/fieldsights/narcolombia-ensamblaje-y-colapso-curatorial-en-un-museo-narcolombia-assemblage-and-curatorial-collapse-in-a-museum>). El ensayo usa dibujos del artista Esteban Borrero, en



Museo de la Policía Nacional, Bogotá  
21 Febrero de 2013  
Fotografía de Felipe Restrepo Acosta

lugar de fotografía, para dar cuenta de la excéntrica temporalidad que se abre para los visitantes el momento preciso en el que son testigos del esplendor de una motocicleta enchapada en plata y oro, objeto que se constituye en el *punctum* del Museo de la Policía, donada por Pablo Escobar a uno de sus lugartenientes del Cartel de Medellín.

Las teorías de ensamblaje en antropología contemporánea ayudan a entender las relaciones entre los visitantes, el performance de los guías policiales, los objetos narco y su despliegue museográfico, las lecturas derivadas de un guion museológico y la curaduría, y, la arquitectura de un museo. A partir de este tipo de conceptualizaciones, la etnografía puede ser asumida mediante ejercicios paracuratoriales, que involucran a los propios investigadores como hacedores de imágenes.

Tanto en la plataforma del proyecto como en el libro mencionados más arriba, incluí varias de las contribuciones más destacadas con su crédito correspondiente. Ana Catalina Correa en labores curatoriales y museográficas, y, Mateo Gómez Pinto desde el montaje audiovisual, participaron activamente en la primera exhibición realizada en la galería VK, ya referida (<https://www.youtube.com/watch?v=Zm88tsPhTpE>). Finalmente, dada la pandemia y en conjunto con Rincón, Ospina y varios invitados, realizamos varias intervenciones vía virtual dando cuenta del proceso relatado y ellas pueden ser consultadas en línea. Por ejemplo, *Narcolombia en 10 Imágenes* (<https://narcolombia.club/2020/12/05/narcolombia-en-10-imagenes-un-conversatorio-entre-rincon-ospina-y-andrade/>) realizada desde la Facultad de Artes y Humanidades.

Este ha sido un recuento parcial de lo avanzado desde Narcolombia, un proyecto en proceso que supone, en principio, una exposición durante 2021 de diferentes productos desarrollados por los equipos de periodismo, arte y antropología, aunque dadas las condiciones impuestas por la pandemia su suerte es todavía incierta. Narcolombia fue financiado por la Vicerrectoría de Investigación y Creación de la Universidad de Los Andes, Bogotá. Lectores interesados pueden visitar: <https://narcolombia.club/>. ●

# La "Agenda Cultural" de la Universidad de los Andes como escenario virtual para las artes:

Patrimonio cultural en época de pandemia

XIMENA GUERRERO

[aiguerre@uniandes.edu.co](mailto:aiguerre@uniandes.edu.co)

Graduada en artes plásticas y diseño textil.

Maestra en artes plásticas, electrónicas y del tiempo de la Universidad de los Andes.  
Jefe del Centro Cultural de la Universidad de los Andes

## Resumen

Lejos de una catástrofe –como se previó inicialmente–, las consecuencias directas de las restricciones impuestas por la pandemia del Covid 19 para la realización de eventos presenciales, sirvieron para afianzar y desarrollar nuevas estrategias para la transmisión virtual. A partir de la experiencia en redes, se estableció que era imprescindible para la actividad cultural emular un escenario virtual, un espacio simbólico para las artes, en el que se privilegiara el encuentro entre el artista y el público, y en donde se mantuviera intacta la emoción. Este texto explora los alcances de ese reto desde la óptica de la Agenda Cultural de la Universidad de los Andes.

**Palabras clave:** Virtualidad, cultura digital, pandemia y arte.



Nidia Góngora, cantaora del Pacífico.  
Agrupación Pacifcan Power (Cali). Archivo  
del Centro Cultural / Universidad de los  
Andes. Foto Fahir Bastos. 2020

El 2020, por efecto de la pandemia, se constituyó en un contexto en el que fue necesario, para las artes y el patrimonio cultural en general, crear escenarios virtuales como estrategia de supervivencia. Pero, entender “lo virtual”, era un reto tan complejo como empezar a construir un escenario atractivo desde un ambiente digital. Aclarar los conceptos básicos tenía sentido y ayudaba a confrontar las acciones que se armonizarían con la misión del Centro Cultural, al tiempo que ayudaba a encontrar un punto para ubicar el nuevo panorama entre lo real y lo virtual, y de esta manera a aproximarnos a su lenguaje particular.

En el libro virtudes y vértigos de lo virtual, Philippe Quéau afirma que: “[...] la palabra virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza y energía. Las palabras *vis*, fuerza, y *vir*, varón, también están relacionadas con el término. Así, la *virtus* no es ilusión ni fantasía, ni siquiera una simple eventualidad; más bien, real y activa. Lo virtual, no es ni irreal ni potencial: lo virtual está en el orden de lo real” (1995: 27).

Es decir, que “lo virtual” se refiere a un entorno no físico, en donde un observador puede interactuar de manera similar al mundo real, puede ejecutar múltiples acciones como investigar, jugar, explorar, como las que podría hacer en su cotidianidad. Quéau define un mundo virtual como una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de síntesis capaces de provocar una sensación de *inmersión en la imagen*. En sus formas más complejas, el entorno virtual es un verdadero «espacio de síntesis», en el que uno tiene la sensación de moverse «físicamente» (Giannetti, 1995: 75). Este concepto, nos dio una clave relevante, centrar nuestro trabajo en la “experiencia” que tendrá el observador cuando navegue la página. Esta interlocución nos da pistas para integrar herramientas que nos permitan sugerir nuevas narrativas a los diferentes contenidos. En este sentido, el observador es quien a través de su experiencia hace un constructo de este mundo y lo incorpora para sí, resultando “lo virtual” una plataforma de extrema utilidad.

Así las cosas, en enero del 2020 se esperaba que la Agenda Cultural de la Universidad de los Andes, a pesar de las contingencias de la pandemia, continuara ofreciendo a lo largo del año nuevas ediciones de festivales, ciclos, encuentros y rutas patrimoniales. E incluso, se presentaría por primera vez el programa “Canarias Hoy”, un espacio en el que artistas, músicos, literatos e ilustradores ofrecen un panorama de las artes vivas, la cultura y el patrimonio de varias regiones y países, gracias a la cooperación de instituciones culturales que asignan recursos para la promoción e internacionalización de las artes.



Esta perspectiva positiva estaba sustentada en los logros alcanzados durante una década de trabajo y que en el 2019 se celebró con el lanzamiento de 7 grandes eventos: el II Festival de Músicas del Mundo, el I Circuito Canción de Autor, el XI Festival Internacional de Jazz de los Andes, el I Festival Interuniversitario de Estudiantes de Música, el I Ciclo de Sonidos Nómadas, la Ruta Patrimonio de la Música Colombiana y el Programa “Chile Hoy”, como país invitado. Eventos que reunieron a más de 500 participantes entre intérpretes, agrupaciones, expositores e ilustradores de 25 países. Como resultado se programaron 178 eventos que reunieron a más de 86.000 asistentes en todas las franjas.

En dicho contexto, se esperaba seguir el modelo de gestión, que ha permitido mapear, visibilizar y conectar con instituciones, mercados, festivales, promotores y demás agentes que hacen parte del ecosistema cultural, y que en los últimos años han promovido un trabajo colaborativo, en red, para lograr la circulación de artistas, el intercambio de materiales y productos culturales con entidades culturales, científicas, de desarrollo social e investigaciones de arte, de patrimonio y de recuperación de archivos audiovisuales. Algunos de estos proyectos culturales, cuentan en parte con la subvención de programas internacionales que fomentan la creación artística, incentivan la movilidad de artistas y apoyan el trabajo en red procurando así la sostenibilidad del medio.

 Martina Camargo, cantaora de San Martín de Loba (Bolívar). Archivo del Centro Cultural / Universidad de los Andes. Foto Fahir Bastos. 2020



Los Cumbia Stars (Medellín), Archivo del Centro Cultural / Universidad de los Andes. Foto Fahir Bastos. 2020

Pero el punto de quiebre fue cuando en el marco de la tercera edición del Festival de Músicas del Mundo, el timplista Domingo Oramas, de la provincia de Santa Cruz de Tenerife del Archipiélago Canario, llegaba a Bogotá al tiempo que se anunciaba el cierre de la Universidad por la pandemia.

En ese momento cancelamos todo con la incertidumbre de no saber cuándo volveríamos a la "normalidad". Es decir, que el desarrollo de todas las actividades culturales se vería seriamente afectado en su dimensión presencial por la pandemia.

Esta crisis sanitaria amenaza todas las formas de encuentro y los procesos logísticos vinculados a los eventos. Pero al mismo tiempo, el suceso abrió un importante espacio para la reflexión, nos obligó a dar un paso atrás, y ver en perspectiva la gestión del Centro Cultural para potenciar las estrategias que han contribuido al crecimiento acelerado de la actividad cultural en la Universidad desde su creación en 1993. Y sin duda alguna, la más importante había sido la implementación de la Agenda Cultural, un recurso que articula franjas dedicadas a la música, el teatro, la danza, las exposiciones y el cine, dinamizadas a partir de la investigación en las artes vivas y el patrimonio, realizados desde las diferentes unidades académicas de la universidad, los grupos estudiantiles y las instituciones culturales. Estableciendo una relación significativa entre academia, investigación y cultura.

Otro aporte a la misma reflexión, resultado de 24 ediciones de la Agenda Cultural tras 11 años de programación, es que el Centro Cultural cuenta hoy con más de 5.500 registros fotográficos y audiovisuales de los eventos más importantes de la actividad cultural, constituyendo un valioso acervo que en el futuro cercano permitirá conformar un repositorio de arte y cultura de consulta libre.

Estas reflexiones generaron algunas propuestas y estrategias, bajo la urgencia de seguir adelante con la programación: se incorporaron nuevas herramientas para la transmisión virtual. En principio, se publicaron algunos contenidos en las redes del Centro Cultural -Facebook, Instagram, Twitter- que, anteriormente se usaban solo como el altavoz de los eventos presenciales. A partir de la experiencia en redes, se estableció que era imprescindible para la actividad cultural emular un escenario virtual, un espacio simbólico para las artes, en el que se privilegiara el encuentro entre el artista y el público, en donde se mantuviera intacta la emoción.

Si bien este fue el sentimiento inicial, el reto era extender el campo de acción del equipo de trabajo hacia lo virtual, con nuevos lineamientos y nuevos enfoques de producción, pero sin mucho tiempo para pruebas, ya que iniciaban las transmisiones desde la nueva plataforma *Agenda Cultural Digital* (<https://live.eventtia.com/es/agendaculturaldigital>), en algunos casos, con programación cruzada en redes (<https://www.facebook.com/CentroCulturaUniandes>).

Tras la experiencia en programación, herramientas, estrategias digitales, y con una plataforma en construcción, lanzamos nuevas franjas como: *Serie de improvisación* (<https://live.eventtia.com/es/agendaculturaldigital/Seriesdeimprovisacion>), un espacio dedicado al arte de crear y ejecutar música que no ha sido escrita y que surge de manera espontánea. *Gestos de la Poesía* (<https://live.eventtia.com/es/gestosdelapoesia>), una franja en la que se convoca a poetas de distintas nacionalidades para compartir su arte y crear un repositorio de voces vivas en donde se combina la lectura del poema con otras artes escénicas. *Radioteatro* (<https://live.eventtia.com/es/radioteatro/radioteatro/>), una franja que presenta adaptaciones de cuentos costumbristas colombianos contextualizados al siglo XXI. Escritores como



Agrupación Fruko y sus Tesos. Archivo del Centro Cultural / Universidad de los Andes. Foto Fahir Bastos. 2020

Tomás Carrasquilla, José Caicedo Rojas, José María Cordovez Moure, Jesús del Corral, Efe Gómez y Eugenio Díaz hacen parte de esta experiencia sonora y visual. *Rayalpiso* que se pregunta por el lenguaje de internet, no solo como una colección de distintos lenguajes (audiovisual, escrito, oral e hipertextual), sino para formular uno propio que combina, renueva y altera otros lenguajes.

Así mismo, nacieron nuevos proyectos, que luego se convertirían en micro-sitios, como *Aúm* (<https://live.eventtia.com/es/aum>), cantos de meditación, una colección de mantras interpretada por el ensamble vocal El Grilo, *Sonidos Nómadas* (<https://live.eventtia.com/es/sonidosnomadas>), un viaje por las cosmovisiones, paisajes, expresiones artísticas y culturales de pueblos turcomongoles, originarios del sureste de Siberia. *Jinetes del Paraíso* (<https://live.eventtia.com/es/jinetesdelparaíso>), un viaje a través de la música, los paisajes, los jinetes y los caballos que protagonizan una cultura vibrante y recia, llevada a los escenarios del mundo en los versos y la voz de Orlando "El Cholo" Valderrama. *Ruta patrimonio de la Música Colombiana* (<https://live.eventtia.com/es/rutapatrimonio>), esta ruta recorre el país de norte a sur y de oriente a occidente, presenta las regiones y sus géneros, vincula a los artistas a través de eventos como el Carnaval de Barranquilla, el Festival de Música del Pacífico Petronio Álvarez, la Feria de las Flores, el Festival de la Leyenda Vallenata, entre muchos otros. Y finalmente, algunas exposiciones se lanzaron en el espacio digital como *El arte del grabado Ukiyo-e* (<https://live.eventtia.com/es/elartedelgrabadoukiyo-e>), en homenaje a Miguel Urrutia y la exposición del *Baikal a los Andes* de Nicolás Pernot (<https://live.eventtia.com/es/sonidosnomadas/Exposicion-del-Baikal>).

Por otra parte, en esta nueva etapa, el Centro Cultural propuso a los artistas locales la coproducción de un concierto en forma remota, en asocio con un estudio de grabación en Bogotá, para cumplir con los requerimientos técnicos de sus propuestas artísticas, cuidando la calidad estética y trabajando bajo las normas de bioseguridad. A lo largo del semestre se grabaron 14 conciertos con bandas bogotanas para diferentes actividades y celebraciones de la universidad. El resultado una vez se estrenaba en la plataforma del *Escenario Virtual* (<https://live.eventtia.com/es/agendaculturaldigital/Escenario-Virtual/>), pasaba a ser propiedad de los artistas quienes podían hacer uso de él para subirlo a sus propios canales y redes. Nos interesaba reactivar la actividad cultural y apoyarnos mutuamente.

Con el respaldo de Global Toronto en Canadá, iniciamos la coproducción del 3er Festival de Músicas del Mundo, seis artistas de su portafolio hicieron parte de este encuentro, los conciertos se grabaron directamente en Toronto y Quebec.

Y también, los artistas invitados al *XII Festival Internacional de Jazz de los Andes* (<https://live.eventtia.com/es/xiifestivaldejazz/Italia>) que interpretaban un instrumento, producían el concierto en su casa y las agrupaciones de 3 o más integrantes, grababan en un estudio o en locaciones de su ciudad. De esta manera se garantizaba el buen nivel en la selección de las propuestas artísticas y la calidad del material que sería emitido en estreno por la plataforma del *Escenario Virtual* (<https://live.eventtia.com/es/agendaculturaldigital/Escenario-Virtual/>).

Pronto la Agenda Cultura Digital apostó no solo por convertir el escenario digital en una plataforma de encuentro y de divulgación de las artes, sino que fue publicando parte de su repositorio. Así, la plataforma alojó información siempre actualizada, y tuvo la posibilidad de generar nuevos contenidos de manera didáctica y atractiva. Exposiciones como la de *Benjamín de la Calle* (<https://live.eventtia.com/es/bpp>) y su gabinete artístico fotográfico, *Francisco Mejía* (<https://live.eventtia.com/es/franciscovejia>), el arquitecto de la fotografía y las *publicaciones editoriales* (<https://live.eventtia.com/es/agendaculturaldigital/Revista/>), son un buen ejemplo de ello. Sin duda esta experiencia nos deja grandes aprendizajes, que han llegado para quedarse, como son la producción a distancia, el trabajo en red, la cooperación institucional, las publicaciones cruzadas, los proyectos colaborativos y la conformación de nuevos patrimonios.

A la fecha la plataforma de la Agenda Cultura Digital ha tenido un tráfico de 50.000 personas y la programación general un impacto en redes y canales de 430.000 reproducciones. Si bien, en 2019 ya contábamos en lo presencial con una base de datos de 18.000 personas suscritas, identificadas por segmentos (estudiantes, egresados, administrativos y público externo), con un estudio sobre sus intereses y gustos, las cifras en 2020 sorprenden y son positivas en sí mismas, pero aun así son muy vagas para entender quién está al otro lado de la pantalla. Este será un reto importante, diseñar herramientas que nos permitan por un lado, conocer a los seguidores de la Agenda Cultura Digital, y por el otro, entender cómo podemos aportar valor en un mundo globalizado desde la universidad.

Al finalizar el año 2020 el Centro Cultural terminó con experiencias enriquecedoras, aprendizajes que llegaron para quedarse y con el reto grande de construir una plataforma para el encuentro cultural, que permita el intercambio de conocimiento y ofrezca experiencias enriquecedoras para la comunidad a través de las artes y el patrimonio, que sobre todo, permita promover proyectos que generen nexos y redes entre comunidades y personas. ●

## Referencias

**Quéau, P.**

(1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Ediciones Paidós. Traducción de Patrick Ducher.

**Giannetti, C.**

(1997). Estética de la Simulación. En: C. Giannetti (ed.). *Arte de la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*. Barcelona: Asociación de Cultura Contemporánea L'Angelot /Goethe Institut de Barcelona.



# Caleidoscopio

Respuestas a cuestionario Boletín OPCA 18

MARIO OMAR FERNÁNDEZ REGUERA

[mo.fernandez@uniandes.edu.co](mailto:mo.fernandez@uniandes.edu.co)

Profesor asociado del Departamento de Arte  
Coordinador del Laboratorio de Estudios de Artes  
y Patrimonio de la Facultad de Artes y Humanidades  
Universidad de los Andes

En esta ocasión y siguiendo un formato que hemos venido utilizando en los boletines pasados, invitamos a **Mario Omar Fernández Reguera**, para responder dos preguntas articuladas al tema central de este número:

- 1. La coyuntura del confinamiento físico que ha impuesto la reacción frente a la pandemia nos ha hecho habitar nuevos espacios desde la virtualidad. Considerando que en buena medida las prácticas del patrimonio implican modos particulares de relacionarnos entre nosotros y con el entorno. ¿Cómo pensar en temas como experiencia, autenticidad e interrelación en la virtualidad?**
- 2. A las espaldas de las manifestaciones culturales que consideramos como patrimonio siempre hay una buena dosis de ritualidad y performatividad. ¿Cómo considera que se afectarán a mediano y largo plazo estas manifestaciones por cuenta del auge de la virtualidad?**

Las respuestas de Mario Omar las encuentran dando [click](#) en la siguiente imagen:



# Caja de herramientas

(Matriz de referencias periodísticas y bibliográficas sobre el tema del boletín)

Patrimonio y virtualidad. Archivos, repertorios y fantasmagorías

Compilado por Luis Gonzalo Jaramillo E. y Manuel Salge Ferro

No.	Título	Fecha publicación	Link
1	La virtualidad en los espacios de presentación del patrimonio	2010	<a href="https://www.raco.cat/index.php/Hermus/article/download/313706/403818/">https://www.raco.cat/index.php/Hermus/article/download/313706/403818/</a>
2	El acontecimiento de los invisibles: Cine Político y Comunidad	2013	<a href="http://repositorio.conicyt.cl/bitstream/handle/10533/181704/OSSA_CARLOS_2508D.pdf?sequence=1">http://repositorio.conicyt.cl/bitstream/handle/10533/181704/OSSA_CARLOS_2508D.pdf?sequence=1</a>
3	El patrimonio del Atlántico será exaltado en la virtualidad	2020	<a href="https://www.radionacional.co/noticia/universidad-del-atlantico/patrimonio-del-atlantico-sera-exaltado-la-virtualidad">https://www.radionacional.co/noticia/universidad-del-atlantico/patrimonio-del-atlantico-sera-exaltado-la-virtualidad</a>
4	Acceso al patrimonio cultural en tiempos de virtualidad	2020	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=iWKGdz35UtA">https://www.youtube.com/watch?v=iWKGdz35UtA</a>
5	Plataformas Virtuales, elemento vital para la conservación del patrimonio cultural	2020	<a href="https://www.valledelcauca.gov.co/cultura/publicaciones/66377/plataformas-virtuales-elemento-vital-para-la-conservacion-del-patrimonio-cultural/">https://www.valledelcauca.gov.co/cultura/publicaciones/66377/plataformas-virtuales-elemento-vital-para-la-conservacion-del-patrimonio-cultural/</a>
6	Carnaval de Negros y Blancos colombiano mantiene su esencia en la virtualidad	2021	<a href="https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/cultura/210105/carnaval-negros-blancos-colombiano-mantiene-esencia-virtualidad">https://www.laestrella.com.pa/cafe-estrella/cultura/210105/carnaval-negros-blancos-colombiano-mantiene-esencia-virtualidad</a>
7	El Carnaval de Negros y Blancos está listo para celebrar su versión 2021 en la virtualidad	2020	<a href="https://www.infobae.com/america/colombia/2020/12/28/el-carnaval-de-negros-y-blancos-esta-listo-para-celebrar-su-version-2021-en-la-virtualidad/">https://www.infobae.com/america/colombia/2020/12/28/el-carnaval-de-negros-y-blancos-esta-listo-para-celebrar-su-version-2021-en-la-virtualidad/</a>
8	Virtualidad y estímulos, la fórmula en la cultura para el Atlántico	2021	<a href="https://www.eltiempo.com/colombia/barranquilla/asi-es-la-exitosa-formula-en-la-cultura-del-atlantico-558449">https://www.eltiempo.com/colombia/barranquilla/asi-es-la-exitosa-formula-en-la-cultura-del-atlantico-558449</a>
9	Internet como medio para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial	2012	<a href="https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero091/internet-como-medio-para-la-salvaguardia-del-patrimonio-cultural-inmaterial/">https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero091/internet-como-medio-para-la-salvaguardia-del-patrimonio-cultural-inmaterial/</a>
10	De Santoto a Galapa: la Ruta de la Tradición conectará al Atlántico con el mundo desde la virtualidad	2021	<a href="https://www.atlantico.gov.co/index.php/noticias-informatica/16134-ruta-de-la-tradicion-virtualidad">https://www.atlantico.gov.co/index.php/noticias-informatica/16134-ruta-de-la-tradicion-virtualidad</a>
11	Hiperconectados: arte, patrimonio y virtualidad	2020	<a href="https://www.periodicoelparamo.com/hiperconectados-arte-patrimonio-y-virtualidad/">https://www.periodicoelparamo.com/hiperconectados-arte-patrimonio-y-virtualidad/</a>
12	En la virtualidad se mueve la agenda cultural del Distrito de Barranquilla	2020	<a href="https://notasdeactualidad.com/noticias/en-la-virtualidad-se-mueve-la-agenda-cultural-del-distrito-de-barranquilla/">https://notasdeactualidad.com/noticias/en-la-virtualidad-se-mueve-la-agenda-cultural-del-distrito-de-barranquilla/</a>
13	Museos y pandemia: de conservar el patrimonio a explorar nuevos vínculos	2020	<a href="https://www.ellitoral.com/index.php/id_um/266714-museos-y-pandemia-de-conservar-el-patrimonio-a-explorar-nuevos-vinculos-cultura-escenarios-amp-sociedad-cultura.html">https://www.ellitoral.com/index.php/id_um/266714-museos-y-pandemia-de-conservar-el-patrimonio-a-explorar-nuevos-vinculos-cultura-escenarios-amp-sociedad-cultura.html</a>
14	Ferías y carnavales: entre la virtualidad y el derroche	2020	<a href="https://www.semana.com/cultura/articulo/ferias-y-carnavales-entre-la-virtualidad-y-el-derroche/202016/">https://www.semana.com/cultura/articulo/ferias-y-carnavales-entre-la-virtualidad-y-el-derroche/202016/</a>
15	La virtualidad se toma el 46º Festival del Mono Núñez	2020	<a href="https://caracol.com.co/programa/2020/06/13/el_sabor_de_colombia/1592007681_647370.html">https://caracol.com.co/programa/2020/06/13/el_sabor_de_colombia/1592007681_647370.html</a>
16	"Pedimos que nos ayuden a guardar ese patrimonio", Claudia Hakim	2020	<a href="https://www.semana.com/arte/articulo/claudia-hakim-del-mambo-sobre-el-dia-internacional-de-los-museos-y-virtualidad/81681/">https://www.semana.com/arte/articulo/claudia-hakim-del-mambo-sobre-el-dia-internacional-de-los-museos-y-virtualidad/81681/</a>
17	Desde la virtualidad el Carnaval de la calle 84 preserva la tradición	2021	<a href="https://zonacero.com/sociales/desde-la-virtualidad-el-carnaval-de-la-calle-84-preserva-la-tradicion-163993">https://zonacero.com/sociales/desde-la-virtualidad-el-carnaval-de-la-calle-84-preserva-la-tradicion-163993</a>

18	Patrimonio culturales en tiempos de virtualidad	2020	<a href="https://boyacavisible.com/patrimonio-culturales-en-tiempos-de-virtualidad/">https://boyacavisible.com/patrimonio-culturales-en-tiempos-de-virtualidad/</a>
19	La insoportable levedad de los archivos digitales	2003	<a href="https://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/05/la-insoportable-levedad-de-los-archivos-digitales.html">https://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/05/la-insoportable-levedad-de-los-archivos-digitales.html</a>
20	Expresiones culturales en tiempos de confinamiento	2020	<a href="https://www.eltiempo.com/cultura/arte-y-teatro/asi-se-reinventa-el-sector-cultural-en-medio-de-la-pandemia-490290">https://www.eltiempo.com/cultura/arte-y-teatro/asi-se-reinventa-el-sector-cultural-en-medio-de-la-pandemia-490290</a>
21	La Biblioteca Digital Mundial se ha hecho viral (al fin): esto es todo lo que puedes encontrar	2020	<a href="https://www.traveler.es/experiencias/articulos/biblioteca-digital-mundial-unesco-acceso-gratuito-material-cultural-archivos-bibliotecas-mundo/17579">https://www.traveler.es/experiencias/articulos/biblioteca-digital-mundial-unesco-acceso-gratuito-material-cultural-archivos-bibliotecas-mundo/17579</a>
22	La digitalización del patrimonio cultural de las ciudades europeas contribuye a su conservación y difusión	2020	<a href="https://www.esmartcity.es/2020/04/02/digitalizacion-patrimonio-cultural-ciudades-europeas-contribuye-conservacion-difusion">https://www.esmartcity.es/2020/04/02/digitalizacion-patrimonio-cultural-ciudades-europeas-contribuye-conservacion-difusion</a>
23	La mirada crítica de las humanidades digitales	2020	<a href="https://theconversation.com/la-mirada-critica-de-las-humanidades-digitales-131488">https://theconversation.com/la-mirada-critica-de-las-humanidades-digitales-131488</a>
24	Tecnología al servicio de las Humanidades: Una mirada latinoamericana	2020	<a href="https://theconversation.com/tecnologia-al-servicio-de-las-humanidades-una-mirada-latinoamericana-131055">https://theconversation.com/tecnologia-al-servicio-de-las-humanidades-una-mirada-latinoamericana-131055</a>
25	'Networking' en el Siglo de Oro: así se tejían las redes de colaboración entre dramaturgos	2020	<a href="https://retina.elpais.com/retina/2020/04/28/tendencias/1588103422_437359.html">https://retina.elpais.com/retina/2020/04/28/tendencias/1588103422_437359.html</a>
26	Los riesgos de conocer el patrimonio cultural solo de manera virtual	2021	<a href="https://blogs.publico.es/otrasmiradas/43364/los-riesgos-de-conocer-el-patrimonio-cultural-solo-de-manera-virtual/">https://blogs.publico.es/otrasmiradas/43364/los-riesgos-de-conocer-el-patrimonio-cultural-solo-de-manera-virtual/</a>
27	MUSEUMS IN CYBERSPACE	2020	<a href="https://pursuit.unimelb.edu.au/articles/museums-in-cyberspace">https://pursuit.unimelb.edu.au/articles/museums-in-cyberspace</a>
28	The Next Rembrandt	2016	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=luygOYZINgo">https://www.youtube.com/watch?v=luygOYZINgo</a>



# Convocatoria boletín OPCA 19

El patrimonio cultural en un mundo post-Covid19: experiencias, encrucijadas y futuros posibles



La invitación a participar de este número del Boletín **OPCA 19** estará abierta hasta el **5 de abril** de 2021. Los documentos deben ser presentados en formato Word, con una extensión máxima de 2000 palabras. Las contribuciones se recibirán en el correo [opca@uniandes.edu.co](mailto:opca@uniandes.edu.co) Para mayor información consultar nuestro Breve Manual de Estilo en <https://opca.uniandes.edu.co/>

El 2020 pasará a la historia como un año singular en el que la fragilidad de los fundamentos de lo cotidiano quedó expuesta sin ambages, pero al mismo tiempo este año se recordará por nuestra infinita capacidad de adaptación. En este número del Boletín **OPCA** los invitamos a reflexionar sobre el patrimonio cultural en un mundo post-Covid19, conscientes de que el fin de la emergencia sanitaria y la transformación de las condiciones sociales que precipitó hasta ahora comienzan a tomar forma.

Los lugares, objetos y prácticas que han sido catalogados como parte de nuestros patrimonios culturales se han visto afectados de diferentes maneras por la coyuntura, pero sobre todo por causa del impacto en la forma en la que nos relacionamos con ellos. Sin embargo, resulta evidente que los elementos intangibles que les dan fundamento siguen allí. Así, este número apuesta a evaluar experiencias, revelar encrucijadas y, sobre todo, a vislumbrar futuros posibles para que esos conocimientos y formas de hacer sigan construyendo relaciones sociales que carguen de valor el mundo.

El ejercicio de crear escenarios posibles nos reta a pensar en el fondo de la trama, donde no se puede dar por sentado el significado ni las funciones de conceptos, comunidades, instituciones o acciones, sino que nos hace arriesgar definiciones y apuestas creativas sobre esos territorios mil veces recorridos. Así, tendremos consideración especial con ejemplos de caso, iniciativas comunitarias y gubernamentales, problemas por resolver, y en últimas, por artículos que encuentren nuevas posibilidades de acción en lo real donde cada vez con más fuerza se mezclan utopías y distopías.