

XVIII Cátedra Anual de Historia Ernesto Restrepo Tirado

narrativas digitales de la nación

A decorative graphic element consisting of a vertical line and a bracket-like shape, positioned to the right of the word 'nación'.

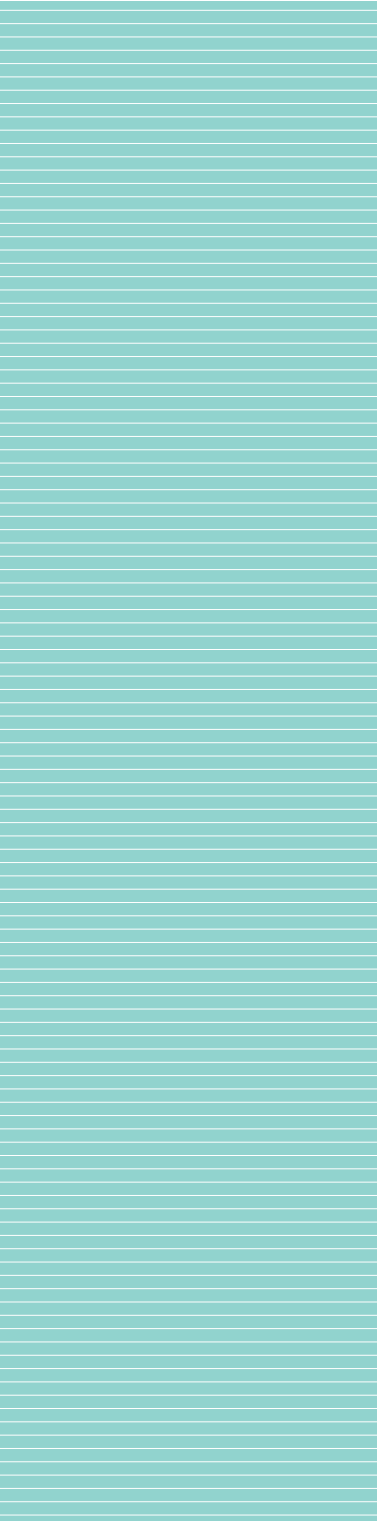
Cómo nos contamos, nos vemos
y nos reconocemos en la red

Narrativas digitales de la nación:

*¿Cómo nos vemos, nos contamos
y nos reconocemos en la red?*

XVIII Cátedra Anual de Historia
Ernesto Restrepo Tirado

Museo Nacional de Colombia
Centro de Estudios en Periodismo (CEPER)
de la Universidad de los Andes
Oct. 16, 17 y 18, 2014



**Museo Nacional de Colombia
Bogotá, junio de 2015.**

Contenido.

La cátedra. 6

Prólogo. 8

Ponentes y talleristas. 10

Conversaciones. 14

Pensar y narrar la Colombia digital 15

Jesús Martín-Barbero y Ómar Rincón

La narrativa digital y la Historia 26

Alejandro Piscitelli y Camilo Quintero

Ponencias 40

Relatos de nación en las comunidades virtuales: #Colombia en *YouTube* 41

María Paula Martínez

Escribiendo en la superficie del olvido 54

Pablo Arrieta

Relatos *poderosos*: narrativas visuales y trabajo en equipo 64

Mariana Santos

Páneos. 74

Panel 1: La nación en las redes: *YouTube*, *Facebook*, *Twitter* 75

María Paula Martínez, Olga Lucía Lozano y Víctor Solano

Panel 2: Narrativas digitales del conflicto 88

Libardo Hernán Sánchez, Elder Manuel Tobar y Salomón Echavarría

Léxico digital 104

Directorio de portales 106

La cátedra.

La Cátedra Ernesto Restrepo Tirado es un evento académico anual liderado por el Museo Nacional de Colombia en el cual se abordan, en cada versión, distintos temas relacionados con la configuración de la nación.

Desde 1996, que se institucionalizó la Cátedra, se han reflexionado cuestiones vitales para el debate público y académico como las guerras civiles, la primera infancia, los medios y el narcotráfico, entre otros. Desde entonces, este escenario se ha consolidado como un referente para comprender procesos ligados a la nación colombiana.

La decimoctava versión, "*Narrativas digitales ¿Cómo nos vemos, nos contamos y nos reconocemos en la red?*", se realizó en alianza con el Centro de Estudios en Periodismo (CEPER) de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de los Andes.

Durante el 16, 17 y 18 de octubre de 2014, se dieron cita en el Museo, académicos, periodistas, artistas y líderes de proyectos digitales para reflexionar frente al público, el impacto de las narrativas digitales en nuestra concepción de país y los retos que estas presentan para la Historia y la memoria de la nación.

En las conversaciones, las ponencias y los paneles, los expositores hicieron un análisis cultural de las redes sociales y los productos de transmedia que se hacen en Colombia y rastrearon "los países" que caben en la escena digital nacional. Además, en la metodología de taller, se exploraron las narrativas digitales sobre la nación colombiana por medio proyectos experimentales.

Objetivos de la Cátedra XVIII

- Pensar a Colombia y sus relatos desde y en las narrativas digitales.
- Pensar la narrativa digital en clave de relatos de Historia y memoria.
- Experimentar cómo contamos digitalmente nuestras propias historias y los relatos populares.
- Fomentar el pensamiento crítico sobre las culturas digitales.

¿Quién fue Ernesto Restrepo Tirado?

Nació en Medellín (1862). Se destacó como historiador y etnólogo. Fue miembro de varias Academias de Historia (de Antioquia, de Colombia y miembro correspondiente de la de Venezuela). Fue un escritor y un investigador inquieto por conocer y comprender los procesos sociales del país. Publicó ensayos como *Estudio sobre los aborígenes de Colombia* (1892), *El ensayo etnológico y arqueológico de la provincia de los Quimbayas en el Nuevo Reino de Granada* (1892), *Los Quimbayas* (1912), *Descubrimiento y conquista de Colombia* (1917/1919), *De Gonzalo Jiménez de Quesada a don Pablo Morillo* (1928), *Historia de la Provincia de Santa Marta* (1929), *Gobernantes del Nuevo Reino de Granada en el siglo XVIII* (1934) y *Los conquistadores*. En 1910 asumió, por 20 años, la dirección del Museo Nacional de Colombia, período en el cual creó la Sección de Bellas Artes, que alimentó con un concurso anual de artistas nacionales; robusteció las colecciones de Arqueología e Historia; gestionó frente al gobierno una nueva sede para el Museo y mantuvo contactos con varias entidades del mundo. Murió en 1948. Por su gestión y su dedicación, el nombre de Ernesto Restrepo Tirado fue escogido para denominar y presidir la cátedra.

Sobre estas memorias

Esta publicación busca dar cuenta de las conversaciones, las ponencias y los paneles que se realizaron en el marco de la XVIII Cátedra Anual de Historia "Ernesto Restrepo Tirado". Algunos ponentes como Pablo Arrieta, María Paula Martínez y Mariana Santos entregaron, para efectos de esta publicación, un texto posterior con las conclusiones más relevantes de sus intervenciones. Sin embargo, quien quiera conocer las exposiciones originales, podrá consultar las grabaciones en audio y video en el Centro de Documentación del Museo Nacional. Adicionalmente, podrá visitar la página <http://goo.gl/9kJW6p> donde se encuentra la conversación inaugural que sostuvieron Omar Rincón y Jesús Martín-Barbero.

Por tratarse de un tema multi-medial, muchas intervenciones se valieron de imágenes y videos. Por esta razón y en aras de que los textos conserven el mismo sentido de las exposiciones, el lector podrá encontrar las fuentes y los hipervínculos a los cuales los expositores hicieron referencia.

Finalmente, vale decir, que la edición procuró conservar el tono natural, propio de las conversaciones y de los paneles pero teniendo siempre presente la comprensión del lector. El trabajo de edición procuró, en suma, conciliar la fidelidad con la legibilidad. La primera, frente los expositores; la segunda, frente el lector.

Prólogo.

El Museo Nacional de Colombia, en su apuesta por incluir distintos relatos que hacen parte de la nación, planteó el tema "Narrativas digitales, cómo nos vemos, nos contamos y nos reconocemos en la red" para la versión XVIII de la Cátedra Ernesto Restrepo Tirado que se llevó a cabo los días 16, 17 y 18 de octubre de 2014.

Se trata de un universo temático del cual todavía se conoce muy poco. Al contrario de otras cuestiones, abordadas en esta misma Cátedra, que se han ocupado de fenómenos históricos, las narrativas digitales constituyen un fenómeno reciente y una apuesta hacia el futuro cuya potencia apenas estamos descubriendo.

Pero la novedad de las narrativas digitales no solo radica en las nuevas tecnologías que las permiten, sino en la potencia democratizadora que tienen, en las nuevas estéticas que proponen, en las novedosas concepciones de espacio y tiempo, inherentes a ellas, y en las comunidades que convocan, muchas veces al margen de los medios tradicionales.

Al cabo de las discusiones y los talleres, liderados por un grupo de expertos, queda la sensación de que las historias que se envasan en los nuevos formatos transmedia, son una herramienta poderosa para propiciar autores en un país como Colombia, donde muchas riquezas, proezas y conflictos, han quedado invisibles simplemente por no contarse.

La gran responsabilidad ahora, consiste en crear ciudadanos narradores. Los medios están dados; basta un teléfono celular para ser un narrador; en Santa Marta, en Valledupar o en una panga en el Atrato. Pero se requiere afinar la voz desde varias instancias para que aparezcan más historias contadas en primera persona.

Frente a este tema tan amplio, los ponentes y panelistas incidieron en puntos distintos: Pablo Arrieta y Mariana Santos reivindicaron el poder comunicativo de las imágenes; María Paula Martínez se concentró en *YouTube* como un nuevo canal, con nuevas audiencias en la configuración de la nación; Camilo Quintero y Alejandro Piscitelli pusieron en evidencia la tensión entre las historias de los medios digitales y la Historia con un estatuto académico, y la manera cómo ambas se retroalimentan. Elder Manuel Tobar y Salomón

Echavarría hablaron acerca de los proyectos transmedia que lideran los cuales buscan relatar el conflicto en el país. Víctor Solano y Olga Lucía Lozano abordaron el tema de las nuevas estéticas y la descentralización de los contenidos. Y Omar Rincón conversó con Jesús Martín-Barbero acerca de los desafíos narrativos de los medios digitales, frente a los cuales los medios tradicionales se han quedado cortos.

Además de estas discusiones, en la Cátedra se realizaron talleres y actividades prácticas. Diego Piñeros, de Plataforma Bogotá, hizo una exploración de memes de la nación colombiana. Mariana Santos, creadora de chicaspoderosas.org realizó un taller para vincular al público en la narración digital; Alirio González, creador de la Escuela Audiovisual Infantil de Belén de los Andaquíes intervino una sala del Museo Nacional, y Oscar Parra, reportero de Verdad Abierta, dictó un taller de narrativas digitales de la violencia.

Todo lo anterior sucedió bajo la convicción de que la interacción debía estar presente en una cátedra sobre narrativas digitales, y que era fundamental apostarle a romper, en esta versión, con la estructura clásica del escenario y la audiencia. Por el contrario, esta Cátedra abrió nuevas puertas del Museo para filtrar por ellas nuevas memorias: cambiantes, dinámicas e interactivas de esta nación.

Ponentes y talleristas.

Jesús Martín-Barbero (España y Colombia)

Es un referente en el estudio de la comunicación desde y en la perspectiva de Latinoamérica. Sus conceptos de mediaciones, lo popular-masivo, las modernidades mestizas y las sensibilidades tecnológicas, han transformado nuestros modos de comprender las culturas, los medios y las políticas en el continente. Actualmente es investigador asociado en el CES (Centro de Estudios Sociales) en la Universidad Nacional (Bogotá), y asesor en el Centro Ático de la Universidad Javeriana.

Mariana Santos (Portugal)

Narradora visual y creadora de chicaspoderosas.org, una plataforma dirigida a mujeres periodistas en Latinoamérica. Ha participado en proyectos en Lisboa, Estocolmo, Berlín y San Francisco. Actualmente trabaja en Costa Rica en el periódico La Nación con el equipo de investigación. Su apuesta es liderar equipos interdisciplinarios de periodistas, artistas e ingenieros para transformar la información en contenidos visuales atractivos e innovar en lo que se ha denominado *storytelling*.

Alejandro Gustavo Piscitelli (Argentina)

Licenciado en Filosofía en la Universidad de Buenos Aires, magister en Ciencias de Sistemas en la Universidad de Louisville (Estados Unidos) y magister en Ciencias Sociales por la FLACSO (Argentina). Se ha dedicado al estudio de los nuevos medios y ha liderado proyectos de educación interactiva en Latinoamérica. Ha sido profesor titular en la Universidad de Buenos Aires y profesor invitado en varias universidades. Ha publicado libros como *Meta-cultura*, *El eclipse de los medios masivos en la era de Internet* (2002), *Internet. Imprenta del siglo XXI* (2005) y otros títulos relacionados con los nuevos medios.

Pablo Arrieta (Colombia)

Arquitecto y especialista en culturas digitales. Se ha destacado como creador de plataformas en las cuales ha podido sintetizar sus gustos y

conocimientos: el dibujo, la fotografía y la música. Fundador de la Academia Monitor CD y docente en universidades en Bogotá como la Javeriana, la Jorge Tadeo Lozano y los Andes. Ha sido un defensor ante el gobierno del acceso a internet por parte de los ciudadanos.

Omar Rincón (Colombia)

Es ensayista, periodista y analista de las relaciones entre medios, cultura, política y tecnología. Comunicador social de la Universidad Javeriana, magister en Educación (CINDE, Bogotá), y magister en Artes de SUNY (State University of New York). Es autor, entre otros libros, de *Narrativas Mediáticas o cómo cuenta la sociedad del entretenimiento* (2006) y *La nación de medios* (2008). Actualmente es director del Centro de Estudios en Periodismo y de la Maestría en Periodismo (CEPER) de la Universidad de los Andes. También es analista de medios para el periódico El Tiempo.

María Paula Martínez (Colombia)

Es politóloga, periodista y creadora de www.mediosencolombia.com. Ha conducido sus investigaciones hacia el periodismo de datos y la visualización de información, el análisis de los medios y el impacto de las nuevas tecnologías en la democracia. Su última investigación publicada es el proyecto *Mapping Digital Media*, financiado y publicado por el *Media Program de Open Society Foundations*. Actualmente es profesora del Centro de Estudios en Periodismo CEPER - Universidad de los Andes.

Elder Manuel Tobar (Colombia)

Narrador digital. Ha sido consultor para empresas del sector público y privado para el desarrollo de contenidos digitales. Actualmente dirige el proyecto 4Ríos, un proyecto transmedial de memoria histórica que narra diversos acontecimientos alrededor de hechos violentos en Colombia mediante herramientas que integran el relato y la documentación.

Salomón Echavarría (Colombia)

Creador digital. Coordina en la actualidad las alfabetizaciones digitales del Centro de Memoria Histórica que buscan dotar a las comunidades de herramientas técnicas y conceptuales para narrar su historia.

Alirio González (Colombia)

Productor audiovisual. Director de la Escuela Infantil Audiovisual en Belén de los Andaquíes (Caquetá) desde donde ha hecho producciones con los niños, las cuales han alcanzado reconocimiento y exposición en varios canales regionales del país. Es un pionero en Colombia en la creación audiovisual infantil realizada por y para los niños.

Diego Piñeros (Colombia)

Artista plástico, egresado de la Universidad de los Andes. Su propuesta incluye la mezcla del documental y los videoclips. También hace pintura e instalación. Ha participado en colectivos como "Si Nos Pagan Boys", "La ruta CIRCULAR" y "Los Impresionantes". Actualmente trabaja para Plataforma Bogotá www.plataformabogota.org, un laboratorio interactivo de ciencia, arte, tecnología de la Fundación Gilberto Alzate Avendaño.

Óscar Parra (Colombia)

Ingeniero de sistemas y egresado de la especialización de periodismo de la Universidad de los Andes. Ha conjugado ambas disciplinas –la ingeniería y el periodismo– para desarrollar proyectos de periodismo digital marcados por un profundo compromiso de denuncia. Actualmente trabaja como reportero en Verdad Abierta, desde donde ha desarrollado herramientas digitales, que mediante textos, imágenes y datos logran dar cuenta de la realidad del país.

Camilo Quintero (Colombia)

Historiador (Magna Cum Laude) de Los Andes, magíster en Historia de la Ciencia de la Universidad de Wisconsin-Madison (Estados Unidos) y PhD en Historia de la Ciencia de la misma institución. En la actualidad es Director del Departamento de Historia de la Universidad de los Andes.

Olga Lucía Lozano (Colombia)

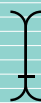
Periodista. Ha trabajado en El Tiempo, El Espectador y la Revista Semana. Ha sido tallerista en la creación de medios digitales. Actualmente es editora creativa de la Silla Vacía, un medio digital que ha roto paradigmas en la creación de contenidos de actualidad política utilizando las posibilidades de la web 2.0. Mereció en 2013 el premio Gabriel García Márquez de la Fundación Nuevo Periodismo Iberoamericano por el "Proyecto Rosa", un proyecto transmedia que aborda el tema de los desplazados. Es directora del portal Cienmaneras.

Víctor Solano (Colombia)

Comunicador social y bloguero. Se ha desempeñado como gerente y estrategia en comunicaciones corporativas, como periodista y como editor. En especial se ha dedicado a escribir sobre temas relacionados con la comunicación digital. Ha sido profesor en distintas universidades de Colombia y Ecuador.

01

Conversaciones.



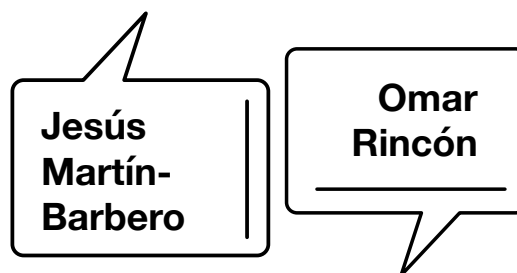
#JesúsMartín-Barbero&OmarRincón

#AlejandroPiscitelli&CamiloQuintero

Pensar y narrar la Colombia digital

#Martín-Barbero

“Lo que cambió, mutó, se transformó, fue el modo de estar juntos”



#Rincón

“Aquí se está hablando del futuro y de lo que está mutando en sentido colectivo”

“EL TIEMPO PASA, NOS VAMOS PONIENDO TECNOS”,
LUCA PRODAN, SUMO (UNA CANCIÓN DE ROCK ARGENTINO)¹

Omar Rincón: quisiera comenzar con dos comentarios acerca de esta Cátedra de Historia del Museo Nacional de Colombia. Uno: es una alegría que este Museo Nacional de Colombia, que es el de todos los modos de ser nación, otra vez vuelva a sorprendernos.

En otras ocasiones habíamos visto temas que eran impensables en un Museo Nacional, en otras cátedras pensamos el rock, el fútbol y las telenovelas en clave de nación². Luego estas cátedras se tradujeron en exposiciones temporales³. En otra cátedra de Historia⁴, como ésta, se pensaron los medios de comunicación en clave del relato de nación.

1 El amor no lo reflejo como ayer | y en cada conversación, cada beso, cada abrazo | se me impone siempre un pedazo de razón. | ¿Qué pasa con los años? | El tiempo pasa nos vamos poniendo tecnos | el amor no lo reflejo como ayer | Y en cada conversación, cada beso, cada abrazo, | se impone siempre un pedazo de temor, temor, temor, temor...

2 *Gaceta* 47, Junio – diciembre 2000, Ministerio de Cultura, Colombia.

3 Exposiciones temporales del Museo Nacional de Colombia: *Acción! Cine en Colombia* (2005), *Nación rock* (2007), *Un país de telenovela* (2009), *Un país hecho de fútbol* (2012)

4 VII Cátedra Anual de Historia Ernesto Restrepo Tirado – Museo Nacional de Colombia – nov. 27 al 29, 2002: “Medios y nación: Historia de los medios de comunicación en Colombia”

Ahora estamos frente al tema de lo digital. Y es un hecho muy interesante que lo digital llegue al Museo porque no se trata de un tema del pasado: aquí se está hablando del futuro y de lo que está mutando en el sentido colectivo.

Las culturas digitales han desatado los lenguajes, las estéticas, las narrativas, los modos de pensar, sentir, expresar y juntarse en el siglo XXI. Este fenómeno reventó, sobre todo, el discurso de "la" nación que se narraba por medio de instituciones establecidas como la Patria, la Familia, la Religión, la Escuela y los Medios de Comunicación. La nación se diversificó al mutar en lo digital, dejó de ser un solo discurso, se convirtió en diversidad de relatos y potenció nuevos modos inéditos de estar juntos.

Pero lo digital no es reducible a las tabletas, las aplicaciones, los computadores, las conexiones, las bandas anchas... eso es lo tecnológico-global; lo local-nacional son los contenidos, los relatos, las estéticas, las voces, las narrativas de la colombianidad: eso, de lo que estamos hechos como sujetos y como colectivos culturales.

¿Cuántas Colombias le caben a este Museo Nacional de Colombia? Diversas, múltiples, mutantes si se asume que hay muchas formas de ser colombianos y que las culturas digitales nos ofrecen una oportunidad de expresarlas e incluirlas. De esto es lo que vamos a conversar con Jesús Martín-Barbero, el maestro de la comunicación de todos nosotros. Comencemos.

¿Cómo y qué es lo que está pasando? ¿Hay colapso de la televisión y la prensa que es de dónde veníamos? ¿Hacia dónde nos vamos moviendo en esta mutación de los medios expresivos? ¿Cuáles son las mutaciones mediáticas que marcan el siglo XXI?

Jesús Martín-Barbero: teníamos la prensa, la radio y la televisión y, en otro lugar teníamos un importantísimo productor de relatos de nación: el cine. El cine con la particularidad con la cual nació: como el primer gran medio de masas. El cine nace en las carpas del circo, nace en el *music-hall*, en los espacios en los que cabía la cantidad de gente que quería verlo: se convocaba a las masas a existir en colectivo en el siglo XX. Así mismo, el internet convoca a existir en colectivo en el siglo XXI.

Manuel Castells, uno de los grandes estudiosos de la transformación digital del mundo, siempre les recuerda a los apocalípticos que siguen diciendo que detrás de internet está la CIA y el Departamento de Estado gringo, que el surgimiento de este fenómeno está ligado a lo social. Aunque él no niega las utilidades "seguristas" y vigilantes

Pensar y narrar la Colombia digital

del internet (porque eso venía de las maneras de hacer guerra en EE.UU) sí afirma que internet permite a millones de personas en el mundo pasar de ser espectadores, lectores, auditores, a ser autores de esa transformación, una transformación que ya soñaron e hicieron posible los hippies entre San Francisco y Chicago: existir en la expresión pública.

Aunque es claro que internet es una intervención de las grandes potencias, sobre todo de EE.UU y China buscando su control, es importante reconocer que lo crearon los hippies. Es indudable que el creador de *Mac* (Jobs), de *Microsoft* (Gates), de *Facebook* (Zuckerberg) son lo más parecido a un hippie; ninguno terminó la universidad, los tres se salieron antes y los tres empezaron a trabajar por su cuenta de una manera medio anarquista, o anarquista y media.

Quiero plantear que el mundo digital tiene mucho en este momento de secuestro. Lo hemos visto a través del fundador de *Wikileaks* (Assange) preso en la Embajada en Ecuador de Inglaterra y de este otro norteamericano (Snowden) que hoy está en Rusia por haber tenido el coraje de denunciar que el mundo digital está secuestrado. Secuestrado por el sistema que no es meramente el sistema del Pentágono gringo, es el sistema capitalista que se defiende de todo aquello que rompa con el interés financiero, porque hoy ni siquiera es económico, es financiero.

“**INTERNET Y LA TECNOLOGÍA NOS INVITAN
Y NOS PRESIONAN PARA TRABAJAR JUNTOS,
CREAR JUNTOS, PENSAR JUNTOS.**”

En ese sentido quiero plantear que nombrar lo digital es nombrar algo muy complejo porque nos ha cambiado los modos de estar juntos: lo que cambió, mutó, se transformó fue el modo de estar juntos. De ahí viene el miedo de montones de asociaciones de padres de familia por la cantidad de horas que sus hijos, niños y adolescentes pasan mirando la pantalla, asustados de la soledad de los adolescentes.

Los adolescentes son por naturaleza solitarios, salir de la niñez es salir de la manada y es entrar a ser uno mismo, la adolescencia ha sido así siempre, y por tanto, la soledad es una dimensión clave de ese paso de edad. Ese cambio de edad que exige encontrarse con uno mismo y reconocer que está solo.

En ese sentido, digo, los padres de familia no entienden que hoy para estar juntos los adolescentes no necesitan estar en la misma calle o en la misma casa; pueden estar en casas diferentes y muy alejadas, y estar íntimamente unidos y unidas, lo que antes solo pasaba físicamente. Yo, en el edificio en el que vivo, conozco a un tercio quizá, y no tengo relación con ninguno, pero tengo montones de amigos en Bogotá y en Buenos Aires y en Chicago, con los que me relaciono cuando quiero, para contarles mi vida, lo que estoy haciendo, lo que quiero hacer.

Entonces, lo digital es mucho menos lo tecno en el sentido de las máquinas, y mucho más el estar juntos de otra manera. Y con estar juntos de otra manera, me refiero a las diversas formas en que internet y la tecnología nos invitan y nos van presionando para trabajar juntos, crear juntos, pensar juntos.

Ómar Rincón: *Esas mutaciones del cine, eso de que el cine tuvo la virtud de sacar al ser humano a la calle, a la ciudad, a lo público se perdió con la televisión que se vengó y metió al ciudadano, otra vez, al hogar. Internet como que está en ambas partes, porque no estamos ni en la calle, ni en la casa, ni en lo público, ni en lo privado. ¿Cuál es el espacio digital? ¿Dónde estamos habitando las culturas digitales? y ¿Cómo nos ubicamos ahí?*

Jesús Martín-Barbero: todo tiene que ver con cómo se está reconfigurando las interfaces; y las interfaces no son un invento de ahora. Antes, las interfaces eran los partidos políticos, los sindicatos, los clubes de barrio y los otros tipos de organizaciones sociales.

Pero como los partidos políticos entraron en crisis y en una liquidación absoluta —y esto mucho antes de que apareciera internet y las redes—, se perdió lo que habían sido: un grupo social capaz de producir ideas, relatos, en los que se reconociera al país; esos tipos de relatos y esos tipos de ideologías eran los partidos. Los partidos y los sindicatos eran el cemento social de las sociedades modernas democráticas, las dos grandes interfaces que permitían que la sociedad funcionara, que la gente tuviera representantes y que la gente tuviera quien defendiera sus derechos sociales y laborales.

Tanto los sindicatos como los partidos (las interfaces colectivas) han entrado en crisis por algo que no tiene nada que ver con el mundo digital. Todos los que hemos nacido en países católicos, le echamos la culpa al que viene, el que viene detrás, ese es el culpable; no le podemos echar la culpa de que el mundo digital produjo la crisis de los partidos, de la prensa, de los sindicatos, de la televisión, para nada.

La propia televisión estaba terriblemente gastada, terriblemente repetitiva y no solo en Colombia, también en Europa. No es lo mismo lo que era la televisión italiana, la francesa, la BBC a lo que son hoy. No ha mediado el mundo, ha mediado la torpeza de los políticos y la torpeza de los narradores.

Lo que nos encontramos es, entonces, otra cosa: nos encontramos que han cambiado los modos de estar juntos. Cada cual es capaz de hacer de Google algo que responde exactamente a sus intereses, por eso hace ya un montón de años dije que "Google sabe más de mí, que yo mismo". Y es verdad, cuando yo entro por la mañana al internet, Google me está esperando, y sabe de qué cosas yo busco libros, y de qué me interesan los artículos de prensa, y de qué países quiero saber, y con qué tipo de autores me ilusiono: obvio, es una información que yo le he suministrado a Google, y lo que hace es organizarlo y devolvérmela. Yo no lo puedo culpar. Que haya intereses comerciales, por supuesto, pero es que yo creo que el planeta Tierra se morirá desgraciadamente capitalista y mercantil, dudo mucho de que esta sociedad llegue a más. Este planeta tiene los años contados. No se entristezcan: ninguno de ustedes va a tener que sufrir por eso, nos habremos muerto mucho antes.

“ LA MUTACIÓN QUE ESTAMOS VIVIENDO ES SOCIAL, CULTURAL, POLÍTICA... Y APENAS ESTÁ EMPEZANDO, NO TENEMOS NI IDEA DE LAS FORMAS QUE VA A TOMAR PORQUE ESTAMOS EN EL ORIGEN.”

Lo que quiero decir es que habitamos otros modos de relaciones sociales, en otras interfaces o modos de ser colectivos, entre individuos, de trabajo, de creación, de inversión, de investigación; gente que trabaja desde una punta del mundo con gente que habita en otra punta del mundo, con diecisiete horas de horario de diferencia, y sin embargo, pueden encontrarse, y pueden trabajar juntos. Lo mismo para científicos que para artistas.

Los artistas bajan la densidad de las imágenes con las que trabajan para que la gente pueda entrar en su página (su obra), y a la entrada de sus páginas dicen: "toda persona que entre, no sea visitante: intervenga, deje su huella". Así nacen los nuevos narradores que están narrando con la gente, invitándolos a que entren en su texto, (una novela, un

cuento o un texto intelectual) y dejen huella, marquen su presencia, aporten, cuestionen, se burlen, porque eso es refrescante.

De ese tipo de ligamentos de los ciudadanos se están haciendo nuevas ciudadanías que tienen mucho que ver con la Silla Vacía en Colombia (www.lasillavacia.com), y con las redes sociales que hacen sus propios grupos, sus propios modos de estar juntos, tanto a la hora de protestar como a la hora de bailar juntos, o a la hora de contar cuentos. Esas son las nuevas interfaces: los nuevos modos de estar juntos.

Ómar Rincón: *En esas nuevas maneras de estar juntos, esas nuevas maneras de relacionarse, esas nuevas formas de dejar huella, ¿cómo se da el asunto de la narrativa digital? Alguna vez charlando con usted, decíamos que la narrativa digital es oral-visual o visual-oral, era otra manera de escribir y expresarse. La gran mutación no es que aumentó la distribución de información en el mundo, sino que estamos aprendiendo a escribir de nuevo en unos lenguajes o dialectos visuales-orales u orales-virtuales, y que esto implica otra lógica de mirar, gozar, narrar. ¿Cómo podemos describir esa manera de narrar digitalmente o de escribir? Claro, la palabra de escribir no está bien, pero ¿Cómo concebimos eso que se hace o pasa ahí?*

Jesús Martín-Barbero: pongamos un ejemplo, en los años 80 y 90 para investigar el relato de la nación sería se trabajaba sobre la prensa, la radio y la televisión... y como el relato mayoritario era la televisión que veíamos los colombianos, nuestros relatos de nación eran relatos de la televisión; de los noticieros, por un lado y de las telenovelas, por el otro. Por eso acabé dedicándome a la investigación de las telenovelas y los relatos de nación en los años 80 y 90⁵. Y ahí hice una blasfemia que después se recogió acá en el Museo Nacional en su exposición "Un país de telenovela" y es que "cabía más país en la telenovela que en los noticieros de televisión". Y era verdad, había un país más complejo, por más simplista que parezca, un país más cierto, con más reconocimientos de las mujeres, de los niños, de los homosexuales, de todo. Había muchas más Colombias en la telenovela que en los noticieros.

Volvamos al ahora. Lo que estamos viviendo no es simplemente la decadencia de la prensa, la radio y la televisión, no... lo que estamos viviendo es una transformación profunda de qué es narrar, de los modos de narrar; no de los aparatos de los modos de contar, sino de los modos de contarnos la vida. La mutación que estamos viviendo es

⁵ Martín-Barbero, Jesús, y Muñoz, Sonia, *Televisión y Melodrama*, Bogotá, Tercer Mundo, 1992.

Pensar y narrar la Colombia digital

social, cultural, política... y apenas está empezando, no tenemos ni idea las formas que va a tomar porque estamos en el origen. No se dejen engañar por los de la cultura letrada que dicen que Google es incomparable a la imprenta de Gutenberg; la imprenta de Gutenberg lo que posibilitó fue vincular lo que ya estaba escrito, Gutenberg es el punto de llegada de los modos de distribuir que cambió miles de veces desde los jeroglíficos a las tablillas. Con internet y las redes digitales lo que mutó fue el modo de escribir y el modo de contar. Estamos ante nuevos modos de narrar.

Incluso Hollywood con todo su potencial de máquina industrial está en crisis, pero no es una crisis económica, está en una crisis de narrativa. Y es que las series de televisión le han ganado rotundamente en los últimos ocho años a Hollywood. Las series tienen muchos más espectadores que las películas de Hollywood. Los Sopranos, *Lost*, *Mad Men*, *Breaking Bad*, *The Walking Dead* y después un montón... son el mejor producto cultural. Mi hijo fue el que un día me dijo: "Mira, Los Sopranos es lo mejor del cine de Hollywood pero en un nuevo formato de visión; uno lo compra y puede ver por semanas o ver seis horas seguidas"; esa es la revolución que hemos vivido: somos otros en la redes: unos que ven, gozan y narran distinto.

Yo empecé yendo a un cine de pueblo, de la parroquia, de ahí pasé a las salas de cine de Madrid, en las que realmente empecé a ver el cine de Bergman, este sueco que nos transformó y que es tan parecido a Proust (el genio de la literatura). Yo pongo juntos a Proust y a Bergman. Véanse *Fresas salvajes* y véanse *Persona*: es Proust, pero en cine. El cine no le pide permiso a la literatura para existir, ha sido el gran arte del siglo XX como lo vio Benjamin en los primeros años del siglo XX.

Entonces si el cambio es de modos de narrar. ¿Qué fue lo que pasó entonces? Que montones de personas ya no se sentían representadas, convocadas, felices, gustosas con las narrativas que había; o sea, el proceso de fondo era que los nuevos lectores necesitaban nuevos modos de escribir. No es que aparecieron los genios y nos descubrieron la nueva escritura, no, es que había una demanda enorme de escrituras nuevas y el cine las puso en funcionamiento.

En nuestro mundo, las narrativas digitales salen al paso de esas transformaciones que está viviendo la sociedad mundial. Y es ahí cuando la India y la China están obligando a sus creadores a producir otro tipo de cuentos, otro tipo de narrativas: antes en cine, ahora en digital.

“¿CUÁL ES EL HORIZONTE NARRATIVO DE NUESTROS MAESTROS?”

La tragedia de Colombia es el sistema educativo en estos términos ¿Cuál es el horizonte de nuestros maestros? ¿Qué narrativas conocen nuestros maestros? Porque resulta que aprender a lidiar con la complejidad se aprende menos estudiando filosofía que leyendo a Dostoievski o a García Márquez. Queremos tener gente con un mínimo de capacidad para romper con los simplismos, queremos gente capaz de asumir la complejidad del mundo de hoy: la complejidad de la relación de pareja, la complejidad de lo que antes se llamaba la autoridad familiar y que no era sino dictadura a lo bruto. ¿Cómo hacemos para que nuestros maestros lean literatura? ¿Cuál es el horizonte narrativo de nuestros maestros? Porque ese horizonte narrativo nos dice la riqueza de su vocabulario o la pobreza de su vocabulario. Si la gente no tiene palabras para nombrar, ¿cómo va a entender la complejidad de lo que estamos viviendo? Ese es el tema.

Por ejemplo, ver las nuevas series de televisión es de una hondura política y social, porque hoy todas esas incidencias de lo familiar, de lo personal, de lo íntimo atraviesan la política. Lo que quiero decir es que junto a la necesidad de tener un horizonte narrativo abierto hay que leer mucha literatura, ver muchas series, entrar mucho a internet para entender el mundo de hoy, sus complejidades, los nuevos modos de lo popular... las narrativas digitales con los recursos de la mayoría de la gente, con los sueños y con los miedos de la mayoría de la gente.

Ómar Rincón: *En esa evolución... así como hay que ver series de televisión y así como hay que encontrarse con la literatura y con los nuevos relatos de internet y redes digitales, hay que narrar distinto: hoy no hay que aprender a narrar en lo digital leyendo a Aristóteles sino que hay que ir a los videojuegos... es en los videojuegos donde encontramos el horizonte de lo narrativo de las culturas digitales.*

Jesús Martín-Barbero: mi amigo Alejandro Piscitelli, hace tiempo que está tratando de sacarnos de los grandes textos y de ponernos a mirar desde las formas de interacción nuevas, y también Henry Jenkins que se ha hecho famoso por hablar de la convergencia entre culturas. Piscitelli y Jenkins nos dicen que todo lo que hemos vivido los seres humanos en los últimos siglos tendió a separar las culturas, y que esta última transformación tecno-cultural lo que posibilita es todo lo contrario: juntar culturas.

Entonces estamos ante un desafío maravilloso, Jenkins que lleva años estudiando videojuegos y que lleva años peleándose con los que diseñan videojuegos en EE.UU,

plantea algo que ya sabíamos, que el juego es el primer marcador de la vida de los seres humanos, que el juego es toda la cultura: han jugado y juegan los niños de todas las culturas. Y el juego es creativo, nunca es la repetición, no hay dos partidos de fútbol iguales, no hay dos partidas de ajedrez iguales. Es importante eso que me enseñó mi amiga antropóloga mexicana Sarah Corona: los adultos jugábamos con la televisión, los niños jugaban a la televisión.

“LO QUE ESTÁ PLANTEANDO JENKINS ES QUE DONDE LAS NARRATIVAS SE ESTÁN REFUNDANDO MÁS PROFUNDAMENTE ES EN LOS VIDEOJUEGOS PORQUE EN LOS VIDEOJUEGOS SE ESTÁ FORJANDO UNA GENERACIÓN DE NUEVOS CIUDADANOS...”

El juego tiene que ver con el desarrollo de los sentidos de los niños, del tacto, de la vista, del oído, del olfato. Lo terrible es que cuando nuestro sistema escolar llega, se acaba el juego porque el juego es para el recreo. Lo que está planteando Jenkins es que donde las narrativas se están refundando más profundamente es en los videojuegos porque en los videojuegos se está forjando una generación de nuevos ciudadanos: hay otros gustos, los creadores y los fans están cada vez más juntos, y los tres (creadores, jugadores y fans) están pasando a las nuevas narrativas. Estas narrativas que tienen que ver con modos de interactuar cada vez más complejos y más abiertos, porque para disfrutar el juego, el jugador tiene que estar mucho más integrado y, por tanto, tiene que ser mucho más creativo también.

El público: *Si los modos de narrar están cambiando en Colombia ¿cómo construir una narración de nación en medio de una crisis sobrepoblada de iconos mediáticos pero donde nos quedamos con lo mediático?*

Jesús Martín-Barbero: otra vez lo mediático. Cuando yo empecé a investigar a comienzos de los 70 me metí en el campo de la filosofía y de la antropología, pero para poder comprender al país me metí en el campo de la comunicación, y me encontré con esa crítica de la izquierda que le echaba la culpa de todo a los medios y, especialmente, a la televisión... la culpa de haber corrompido a la política. ¡Por favor!, la política se pudrió y corrompió antes y luego utilizó la televisión para tratar de lavarse la cara... eso es distinto.

No fue la televisión la que se corrompió, fueron los partidos que se quedaron sin ideología, en Japón como en Antioquia igualito, y por tanto sustituyeron la ideología con farsas en la televisión, en la radio, en el cine, en la prensa. No nos engañemos, la manifestación más grande que ha habido en Colombia fue contra las FARC y la izquierda dijo que la habían producido los medios, si eso fuera cierto es que los medios tienen mucho poder, y no es cierto: para odiar a las FARC y el secuestro no se necesitan los medios.

El público: ¿Cómo lo digital puede ser mediador y no medio en las nuevas narrativas?

Jesús Martín-Barbero: miren... si queremos que no sean los medios los que de alguna manera creen el ambiente simbólico necesitamos un sistema educativo, una escuela que tenga una pluralidad de formatos porque hoy la escuela colombiana no tiene sino un solo formato: la tarea; y entonces utilizan la lectura y utilizan la escritura para hacer tareas, cuando la gente está harta de hacer tareas... entonces, no les gusta para nada ni la lectura ni la escritura porque se lee y escribe para hacer tareas.

Esto es lo que tenemos en Colombia: la escritura no ha servido para ser moderno; y esto lo ha dicho María Teresa Uribe de Hincapié de Medellín, una de las historiadoras más geniales que ha tenido este país: si Colombia no ha tenido sujeto moderno, (desde luego en el siglo XIX no lo tuvo y en el XX está por verse), ha sido precisamente porque la escuela, dominada por la Iglesia, —que buscaba la sumisión a la fe y a la doctrina — lo que hizo fue hacer todavía más sumisos a los colombianos, y por tanto, dejarlos sin palabra propia, sin capacidad de poder hablar otros lenguajes.

“**NECESITAMOS UNA NACIÓN DE AUTORES, QUE ESCRIBAN COMO LES DÉ LA GANA: CON PINTURA, CON MÚSICA, CON DANZA, CON VIDEO, CON IMÁGENES, CON APLICACIONES DE CELULAR... QUE SEAN AUTORES, ESE ES EL PROBLEMA.**”

La escuela tiene que enseñar a escribir cartas de amor, empezando por posibilitarlas como un género maravilloso que fue clave en el siglo XIX y XX para montones de gente que se descubrió novelista escribiendo cartas de amor, y de ahí, enseñar a escribir blogs, hacer videos y multimedias.

Pensar y narrar la Colombia digital

Tenemos que exigirle al Estado que transforme una escuela que ahora tiene solo una manera de narrar (la tarea que instrumentaliza la lectura y la escritura) en una escuela que convierta a los colombianos en una nación de autores, que escriban como les dé la gana: con pintura, con música, con danza, con video, con imágenes, con aplicaciones de celular... que sean autores, ese es el problema.

El público: *¿Cómo pensar la Historia o el objeto de la Historia desde estas narrativas digitales? y ¿Cómo pensar desde el Museo Nacional estas narrativas?*

Jesús Martín-Barbero: empieza a debatirse de una manera muy bella, muy rica, la relación entre lo digital con las memorias y las historias. Y lo digital es una de las formas de la memoria. No puedo hablar para nada de los cómo, pero si puedo plantear lo siguiente y es que es un hecho que los nuevos formatos de las narrativas digitales están mostrando la diversidad de modos, no tanto de conservar, como de dejar vivo lo que pasó y que merece la pena: una digitalidad dedicada a conservar lo mejor posible, lo que fue y que nosotros queremos que permanezca... pero en relación con lo cultural, lo social, lo político.

Hay que tener muy en cuenta que Historia y memoria no pueden hacerse en su propia escritura académica, si se quedan ahí serán siempre para las minorías académicas, pero si queremos hacer Historia para una nación como Colombia, vamos a tener que aprender a narrar de otras maneras para caber en los formatos de las nuevas digitalidades y de las nuevas generaciones.

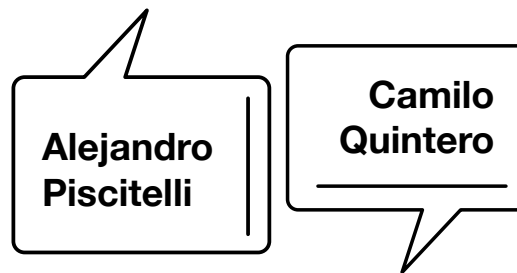
Omar Rincón: *Lo digital posibilita lo que siempre se le ha pedido al Museo y a la Historia y a los medios de comunicación... que les quepan más país, lo digital sería la posibilidad de meter más Colombias, más naciones dentro del relato que tenemos, que tengamos más historias para mirarnos más diversos...*

Jesús Martín-Barbero: yo quisiera más Colombias que es más mujeres, más niños, más ancianos, más regiones, más localidades, más homosexuales, más transexuales, más puntos distintos del país, para que se encuentren, es decir, más país: un país mucho más diverso, por tanto uno más complejo con más relatos de esa diversidad. La unanimidad es la muerte de la inteligencia y de la creatividad, si hay algo que produzca riqueza es la diversidad.

La narrativa digital y la Historia

#Piscitelli

"Dos preguntas filosóficas del siglo XIX: ¿las plataformas de internet nos están volviendo estúpidos? ¿está cambiando internet la forma en que pensamos?"



#CamiloQuintero

"La Historia se está saliendo de la academia, y digamos que eso es fantástico"

Alejandro Piscitelli

¿Qué quiere decir narrar en la era digital? ¿Narrar digitalmente es usar la tecnología para hacer lo que hicimos siempre? ¿Es usar la tecnología para hacer algo distinto? ¿Es imaginarnos nuevos sujetos? ¿Este mar de novedades que vivimos son tales o son simplemente espuma?

Hoy estamos viviendo en una era curiosa respecto a otras eras históricas porque estamos viviendo una era de abundancia de información. Siempre hemos vivido en eras de escasas de la información. Y en ese sentido necesitamos, en vez de gente especialista en buscar información, gente que sepa filtrar información, que pueda controlar la información y que pueda jerarquizarla.

Muchas de las intuiciones más llamativas de McLuhan, que fue un gran visionario, siguen hoy tan vivas como hace treinta años. Y recién hoy estamos empezando a entender qué es esto del mensaje después de *Twitter*, *Facebook* y todos esos medios.

El mensaje es una dimensión que no podemos ni imaginarnos en medio de tanta intoxicación informativa. Estamos hablando de números que son imposibles ya. En números

La narrativa digital y la Historia

hay 400.000.000 millones de tuits por día aproximadamente y a *YouTube* se suben 100 horas de video por minuto.

Ahí es donde es importante formular las preguntas filosóficas del siglo XXI, por lo menos de estos primeros 10 o 15 años. Una, ¿las plataformas de Google e internet nos están volviendo estúpidos? Esta pregunta la hizo Nicoll Ascar en el año 2010 en un libro famosísimo y muy útil para leer.

Otra es la pregunta que se hizo en 2011 ¿está cambiando internet la forma en que pensamos? Y esto es relevante para lo que estamos diciendo y haciendo hoy acá, porque si internet cambia la forma en que pensamos, entonces uno sí podría contestar que internet está cambiando la forma como narramos y está cambiando la forma como nos vemos. Está cambiando lo que somos y cómo somos.

Esa es una pregunta realmente potente e interesante; tiene que ver con la cuestión de hasta qué punto el cerebro está siendo modificado por la red y si seguimos siendo individuos.

“UNO PUEDE PENSAR QUE LAS COMPUTADORAS TIENEN CONDIMENTOS HISTÓRICOS, SOCIALES, POLÍTICOS Y POÉTICOS, Y EN ESE SENTIDO QUE SON MUCHO MÁS QUE MÁQUINAS; AHORA LAS COMPUTADORAS SON CONVERSACIONES EN LAS QUE SE INVENTAN MUNDOS DE ACCIÓN.”

Alejandro Piscitelli

Cuando uno habla de narración, en general, está pensando en una narración que corresponde a un autor, a una persona concreta, a un momento histórico. Pero ahora estamos hablando de narraciones anónimas, colectivas, de nuevos sujetos colectivos, de inteligencia colectiva, etc...

En este tema siempre se corren dos riesgos: la tecno-filia y la tecno-fobia. Si bien es cierto que están apareciendo cosas que algunos llaman nuevas especies mediáticas; como *Twitter* y *Facebook*, que son inclasificables, se corre el riesgo de endiosar a la tecnología y suponer que esta va a crear nuevas maneras de narrar.

Uno puede pensar que las computadoras tienen condimentos históricos, sociales, políticos y poéticos, y en ese sentido que son mucho más que máquinas; ahora las computadoras son conversaciones en las que se inventan mundos de acción.

Entonces uno puede pensar la computadora ya no como una máquina que simplemente tabula números, sino como un nuevo medio expresivo, y este nuevo medio expresivo está hablando de un uso potencial que está relacionada con una potencia más interesante de la computación que es la computación en red.

Las computadoras se inventaron en los años cincuenta; se reinventaron en los años ochenta cuando aparecieron las primeras personales, nuevamente se reinventaron en los noventa a través de la red y ahora es otra cosa totalmente diferente por la potencia que tienen...

Y los celulares... los celulares de hoy tiene más potencia que todas las computadoras que llevaba el Apolo 13 cuando fue a la luna. Con estos celulares se pueden hacer cosas muy interesantes que tienen que ver con otras cuestiones como el autoaprendizaje masivo... ¿Cuáles son las consecuencias narratológicas de esto?

Por ejemplo, preguntémonos ¿cuántas novelas se publicaron en Inglaterra en el siglo XIX? Contando a Dickens, a Austen y a todo el canon de la literatura inglesa del siglo XIX. ¿Cuántas piensan? ¿200 novelas? No, se publicaron 60.000 novelas en la Inglaterra del siglo XIX, que ahora, en la era de la computación, están siendo leídas por las computadoras y no por las personas. De hecho, Google ha digitalizado todo.

Janet Murray trabaja en *Georgia Tech* en el sur de los Estados Unidos y publicó un libro muy famoso que fue traducido al castellano por Paidós. Ella se imaginaba lo que hemos visto en algunas series de televisión: a las computadora generar mundos virtuales, en los cuales uno interactúa con esos mundos físicamente y con los personajes, con algunas partes de las narrativas...

Greta Lorenz es un personaje impresionante, ella se imaginó la idea de la computadora como teatro. Estamos pensando en la computadora como entorno, lenguaje y unidad.

Esa cosa que tiene uno tan potente cuando va a ver una obra de teatro te engancha con los actores, te identifica, enfatiza y empieza a ver la mente de los personajes. Bueno, eso es un poco lo que estamos proponiendo en esos nuevos formatos que tienen

La narrativa digital y la Historia

que ver con las nuevas narrativas. El uso de las máquinas para la autoexpresión normativa, no simplemente para manejar números y las cosas más convencionales, sino este tipo de cuestiones.

El video de esta experiencia se hizo en los Ángeles en 1995, en un lugar enorme. Allí había 5.000 personas ante quienes se proyectó en una pantalla una sesión de un juego de *Pong*. Este fue uno de los primeros videojuegos donde uno movía una pelotita y volvía y etc...solo que dividieron a la audiencia en dos, 2.500 en un lado, 2.500 en otro y las 5.000 personas comenzaron a jugar el *Pong*...

Esto logró enseñar sin instrucciones. Aquí operó el autoaprendizaje masivo de forma interactiva. Eso es la inteligencia colectiva.

Camilo Quintero

Muy buenas tardes a todos, yo soy historiador y me dedico a hacer Historia, soy académico de una universidad y me encanta ver cómo el mundo digital ha comenzado a transformar en concreto lo que yo hago; el hacer Historia, el hacer una narrativa histórica, el escribir Historia. Quería venir a contarles cómo siento que ha cambiado el mundo digital esto y qué retos se nos están presentando.

Vengo con cuatro temas que quiero presentarles: cómo lo digital ha cambiado el tema de las bibliotecas, cómo ha cambiado el tema de los archivos y cómo ha cambiado la manera como comunicamos la Historia. Al final, quiero hablar, desde mi perspectiva como académico (tratando de amoldarme a este nuevo mundo), de los problemas o lo que yo llamo peligros.

Yo creo que este mundo digital ha traído cosas muy interesantes y pongo dos que me llaman muchísimo la atención: la democratización del conocimiento y la descentralización del conocimiento. Eso trae unas enormes ventajas y también creo que trae retos que desde la Academia todavía no sabemos cómo lidiarlos porque apenas estamos empezando a pensarlos.

En el mundo de la Academia, el libro era la manera como uno transmitía conocimiento. De pronto estamos en un mundo diferente en el que hacer y producir conocimiento tiene otras plataformas completamente distintas. Los académicos estamos no solo empezando a pensar, sino a conectarnos con este nuevo mundo.

Pensemos un poquito en las bibliotecas. Pensemos en ejemplos de grandes bibliotecas; la Biblioteca de Harvard, la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos, la Biblioteca Británica y la Biblioteca de Francia. Hasta hace poco tiempo el mejor académico era el que tenía acceso a esas grandes bibliotecas. Si usted quería ser el mejor historiador, tenía que tener acceso a estas bibliotecas, lo cual implicaba una relación de poder muy fuerte; solo en ciertos lugares existían esas enormes bibliotecas con una enorme cantidad de información. Pero desde hace diez o 15 años para acá el mundo es otro.

En los últimos cinco y seis años, ha crecido la cantidad de libros digitales en Google Books; siete millones, doce millones, veinte millones; ya vamos en treinta millones y sigue creciendo. Claro, Google quiere todo. Es difícil que lo vaya a lograr pero está haciendo un esfuerzo gigantesco.

Estamos hablando de que la biblioteca de Google ya es más grande, estamos hablando de que hoy en día el mejor historiador ya no tiene que tener acceso a la biblioteca del Congreso, el mejor historiador puede estar sentado frente a su computador dialogando con su computador, no necesita ir mas allá. Claro, Google Books todavía tiene líos de derechos de autor que está solucionando, pero internet nos está trayendo esta información y Google Books obviamente no es el único en este sentido, hay proyectos como el Gutenberg, que aunque es menor, todos los días está creciendo el número de libros que podemos leer en distintos formatos.

En el caso colombiano, la biblioteca Luis Ángel Arango lleva varios años haciendo esfuerzos por digitalizar libros, digitalizar información para que cada vez sean menos las personas que tengan que ir físicamente a la biblioteca y para que cada vez sea más lo que uno puede leer a distancia etc... Hay otros ejemplos como el de la Biblioteca Nacional.

Ahora, el tema de los archivos: los historiadores trabajamos con archivos, si uno quiere hacer investigación histórica sería necesita mirar fuentes primarias y hasta hace poco tiempo uno tenía que ir a los archivos donde se guardaba parte de esas fuentes primarias. Una vez más, aparecen las preguntas ¿cuántas personas pueden viajar a Sevilla a consultar el Archivo de Indias? Son pocas realmente. ¿Cuántas personas pueden ir a los Archivos Nacionales de Washington? ¿Cuántas personas pueden ir a archivos en Inglaterra?

“LOS HISTORIADORES NOS HEMOS DEMORADO EN ENTENDER QUE HAY OTRAS PLATAFORMAS PARA CONTAR TEMAS HISTÓRICOS.”

Camilo Quintero

Ahora uno puede entrar al [Archivo de Indias](#) y encontrar cada vez más, un número mayor de documentos en digital como este documento de 1685 sobre descubrimientos en Las Californias.

Existe un sitio es absolutamente fantástico: [Archive.org](#), se trata de un sitio que tiene 7.000.000 de documentos, 1.500.000 videos, 2.000.000 de archivos en audio y parece que no va a parar de crecer. Allí encontré un texto de evangelización alemana de 1760 que se encontraba exclusivamente en la Biblioteca Pública de Boston. Internet se está convirtiendo en un enorme archivo para pensar. Claro, el gran problema que va a tener el historiador del mañana es cómo manejar toda esta información.

Este sitio automáticamente va haciendo un rastreo de páginas y las va guardando. Ahora tiene 435.000.000 páginas Web guardadas en diferentes momentos de los noventas para acá. Gracias a eso usted puede coger una página en general, cualquiera, y ver cómo ha evolucionado. Y le muestra cómo se veía en 1997, en el 2000, en el 2005... y así con muchas otras cosas.

En Colombia también se están haciendo esfuerzos en ese sentido. El Archivo General de la Nación y la Biblioteca Nacional están tratando de digitalizar cada vez más documentos. Hoy en día, por ejemplo, uno puede ver todas las láminas de la Comisión Corográfica en línea como [esta cascada](#), de 1857, cerca del origen del Magdalena.

Y esto me lleva al siguiente tema. Una cosa es hacer Historia, lo otro que está cambiando la manera como contamos la Historia. Hace algunos años el libro mandaba en la Academia y todavía lo sigue haciendo. Los historiadores nos hemos demorado en entender que hay otras plataformas para contar temas históricos. Apenas estamos empezando a decir que también nos sirven los *blogs*, el *Twitter*, los *Wikis*, las páginas *Web*, *YouTube*, los *Apps*, las animaciones y muchas otras plataformas, que están contando historias.

Cada vez es más la gente que dice: yo quiero contar algo, yo tengo una historia para contar, yo quiero mostrar cómo veo la Segunda Guerra Mundial. Hay un *Twitter* en el

que usted se puede entrar y todos los días le dice que pasó hace 50 años en un día como hoy. La Historia se está saliendo de la Academia, y digamos que es fantástico. Un reto enorme de algo que está llegando a convertirse inmediatamente en un blog, tenemos blogs de Historia, realmente fantásticos y unas cosas muy bien trabajadas.

La manera de contar está cambiando y todo esto que les he contado hasta ahora me parece fantástico: hay, como dije, bibliotecas para todo el mundo donde yo veo realmente la democratización y la descentralización de la información, la información le está llegando a más personas y cada vez somos menos los que necesitamos viajar a ciertos lugares para conseguir información.

Acabo diciendo que dentro de esto hay grandes retos y problemas, problemas entre comillas, porque no es que yo los vea como problemas, pero son cosas que vale la pena pensar.

La veracidad de la información: cada vez es más la información que nos llega pero cada vez cuestionamos menos lo que estamos leyendo. Lo que se lee todavía se asume como algo muy veraz. Cuando yo leía un libro, este había pasado por los editores, o cuando leía un artículo del periódico, asumía que no me estaban diciendo mentiras, estuviera o no uno de acuerdo con él.

Pero hoy en día el mundo es diferente. Cualquiera puede publicar cualquier cosa. Wikipedia es uno de mis ejemplos favoritos en ese sentido. Yo veo esto todo el tiempo en mi salón de clases donde mis estudiantes cogen cada vez más información de internet. Las referencias de los trabajos que me entregan son páginas de internet...páginas de internet. Pisar una biblioteca ya no es tan fácil, yo voy con ellos, les presento la biblioteca y les digo: "miren esto aquí es una especie de museo que espero puedan visitar algún día."

“¿CUÁNDO HABÍAMOS CONTADO CON UNA ENCICLOPEDIA COMO WIKIPEDIA EN LA HISTORIA? EL RETO ES CÓMO ENSEÑAR EN ESTE MUNDO Y PODER PENSAR CRÍTICAMENTE TODA ESA INFORMACIÓN QUE ESTAMOS RECIBIENDO.”

Camilo Quintero

La narrativa digital y la Historia

En general, no tengo problemas con eso, con excepción de que muchas veces ellos leen cosas que simplemente están mal y las asumen como verdaderas. A veces he tenido ganas de hacer un experimento: ponerles un trabajo sobre lo que sea...por ejemplo Darwin, (yo soy historiador de la ciencia), y meterme inmediatamente a Wikipedia a poner información falsa sobre lo que les estoy preguntando de Darwin...y ver qué pasa.

Claro, el tema es pensar el reto; el reto no es dejar de ver Wikipedia. ¿Cuándo habíamos contado con una enciclopedia como Wikipedia en la Historia? el reto es cómo enseñar en este mundo y poder pensar críticamente toda esa información que estamos recibiendo. ¿Cómo hacemos? Es una gran pregunta que ojala pudiéramos discutir. Muchas gracias.

Alejandro Piscitelli: frente a los peligros y los riesgos de los que hablaba Camilo... Él dice que es un académico, es historiador, que trabaja con archivos, pero como yo no soy académico, no me preocupan en lo más mínimo, los riesgos y peligros que le preocupan a él.

A mí me gustaría más hablar sobre la pregunta: ¿estamos ante un cambio cultural civilizatorio? ¿Somos nosotros hijos de Gutenberg, del libro, de la imprenta o eso no es más que una etapa en la Historia de la humanidad? ¿Será internet la vuelta a los archivos y las páginas? Cuando inventan la Web, el nombre que le ponen a la unidad inicial de acceso a la información es *Page*, *Home Page*, porque no se les ocurrió poner otra. El tipo que estaba inventando lo que iba a matar al libro, lo bautizó como "página de un libro".

Pero esto pasó cuando se inventó el cine. El cine fue durante muchos años teatro filmado, entonces la Web empezó siendo archivo registrado y de hecho ese sitio *Archive.org* lo que hace es sacar fotos de las páginas. Pero Camilo también me dio el ejemplo del proyecto Gutenberg. Lo hizo un señor llamado Michael Hart que murió hace un par de años. Él empezó a trabajar con libros que estaban en el dominio público y los copiaba. Tenía un montón de estudiantes para hacerlo. Y por más que tenían muchos estudiantes esclavos había muchos libros, entonces pasaban los años y habían copiado 20 libros, 30 libros, 50 libros. De hecho, *Archive.org* tiene 10.000 libros. Comparen 10.000 libros de los bebitos esclavos de Hart con los 30.000.000 libros de Google. Ahí, cuando uno salta de escala, por 100, por 1.000, por 1.000.000 comienza a decir: acá está pasando algo muy raro, muy interesante. Entonces se plantea como pregunta no tanto si las plataformas o internet implican un cambio en la forma de hacer Historia, sino sí obligan a hacer Historia de otra forma.

Camilo Quintero: vale, nos obligan a hacer Historia de otra forma y no solo Historia, esto afecta cualquier grado de conocimiento de otra forma. Acabo con los retos y de pronto queda la idea de que me devolví sobre toda esa maravilla que conté al principio. Y mi deseo es todo lo contrario, es decir; eso que está pasando para mí es fantástico, y para mí la idea de poder salirme del libro y poder tener una libertad para interactuar...y el tema de la interacción creo también es uno de los temas más interesantes en esta posibilidad de convivir con los medios.

Antes uno publicaba el libro y se leía...bueno qué tanto se leía o no, eso ya es otra pregunta, pero el libro se publicaba, lo leían algunos y era raro una retroalimentación. Por eso parte de lo que me llama la atención es ese poder contar diferente. Yo soy un convencido de que debemos contar diferente con esa posibilidad de retroalimentación. Me encanta la idea de que yo pueda publicar un *blog* e inmediatamente salga alguien y diga: "estoy de acuerdo o no estoy de acuerdo, se quedó corto, no entiendo nada de lo que está escribiendo, por favor escriba más claro". Eso me parece precioso en todo el sentido de la palabra. Creo que mis colegas no estarían de acuerdo, vengo a ser como uno de los de avanzada de acá. Hay unos que miran todas estas cosas y dicen: no, esto le quita todo sentido a años y años que hemos venido tratando y desarrollando cosas serias y jugosas.

Yo tengo colegas que le tienen susto a esto. A mí me da incertidumbre y con esa incertidumbre viene algo de miedo, pero es un miedo muy positivo, pienso yo.

Alejandro Piscitelli: partamos de Bogotá, año 2014. Yo vine por primera vez a Bogotá en 1990, a la Javeriana, pero empecé a venir todos los años desde el 2004 porque ese año se inauguró el portal educativo Colombia Aprende en la Virgilio Barco. Cuando vine me encontré en el aeropuerto de Santiago de Chile con una persona que para mí es una referencia en todos estos temas, Jerome Bruner, uno de los expertos más importantes que hay en el mundo en temas de educación superior, y le pregunté: "¿quién piensa en América Latina?" Bueno, antes pensaba Agüero, antes pensaba García Canclini... Y él dijo: "piensa la red". Esto lo dijo en 2004 cuando no existían ni *Facebook*, ni *Twitter*, ni *Google*.

Si uno se toma en serio esto de que la red es la que piensa ¿Quién está amenazado por esto? Porque antes pensaban los escritores, antes pensaban los historiadores... he recordado la democratización, la democratización es buena para unos y mala para otros. Es buena para los que están de este lado de afuera y es mala para los que mandan y en este caso, los que mandan, son los profesionales, los historiadores, los bibliotecarios, etc...

La narrativa digital y la Historia

Es que los que piensan —y piensan entre un montón de comillas— dicen que las máquinas piensan. Y piensan porque encuentran relaciones significativas. Entonces si las máquinas piensan en el sentido que ven, lo que acá está en entredicho es todo lo que nosotros entendemos por estudios universitarios, todo lo que nosotros entendemos por conocimiento consagrado, todo lo que nosotros entendemos como aquello que se ha producido en la universidad. Y esto no es una novedad.

Cuando se creó la imprenta en 1495, las imprentas comenzaron a recorrer toda Europa. Hay mapas que señalan cómo se fueron esparciendo estas por ciudades comerciales. Y durante muchos años las universidades las rechazaron. Estas recién entraron a las universidades después de 1500, cuando ya habían pasado más de 55 años. Todo el mundo sabía que venía la imprenta, pero las universidades decían: vamos a pensarlo...hay que estudiarlo mejor...de repente...no sé... tal vez...

Camilo Quintero: yo estoy de acuerdo con esa apreciación. Yo creo que el mundo digital lo que hizo fue acelerar algo que ya algunos académicos —en el caso de la Historia—, vienen diciendo desde hace mucho tiempo. Un historiador dijo que uno de los problemas de los historiadores es que pensamos que nosotros somos los que escribimos la Historia y eso es falso, desde hace mucho tiempo. Y les pongo un ejemplo claro: si yo les digo Edad Media, ¿qué se imaginan? Lo más probable es que la Edad Media que llevan en la cabeza no es la del libro clásico de algún escritor famoso de la escuela de los Anales, algún Bloch. Esa no es la Edad Media que seguramente ustedes tienen en la cabeza, la que tienen en la cabeza es la representación que les ha llegado por el cine, por la televisión, pero eso viene pasando hace mucho tiempo en el imaginario. Si yo les digo: "imagínense a la Pola", no se imaginan el estudio de algún historiador colombiano....depronto la novela de la Pola que salió hace tiempo...

Yo estoy de acuerdo con lo que se está discutiendo en términos de que la Academia lo que debe hacer es cambiar. Yo no entiendo cosas de la Academia, pero también entiendo muchas y por eso estoy ahí y lo hago con convicción. El mundo digital puede acelerar ese proceso de decirnos: es inevitable, ustedes no son los únicos que hacen Historia y los que nos cuentan la Historia, hay muchos otros: *blogs*, páginas Web, etc...y nuestro reto es decir: bueno ¿qué hacemos en este mundo? Creo que tomarse con cuidado estas cosas es bueno, pero también tomárselas demasiado lento...trae problemas.

Público *¿Cómo articular pensamiento crítico con formas de narrar la Historia, especialmente la de Colombia, desde lo digital?*

Camilo Quintero: la respuesta a eso...quisiera tenerla. Y créanme llevo un tiempito pensando en cómo hacerlo. Yo he sido un convencido de que en un país como en el que nosotros vivimos, dejar de entender la complejidad que ha tenido la violencia, es un problema. Es un tema complejo y no lo podemos explicar en un video de tres minutos, no es fácil. Pero tampoco creo que debemos refugiarnos en nuestros escritorios y seguir escribiendo libros con un tiraje de 200 libros, de los que se lee una fracción. Tampoco creo que esa sea la solución. La respuesta no la tengo, me encantaría tenerla. Simplemente me parece que se están dando pasos para entender eso y eso es lo que me parece realmente valioso de lo que se está proponiendo en estos días acá en el Museo.

Público: *¿Qué claves sugerirían tener en cuenta para que desde la escuela abordemos los profundos cambios producidos por las narrativas digitales?*

“**CON LA LIBERACIÓN NARRATIVA NOSOTROS SOMOS NARRADOS POR LA GENTE, NO ES EL HISTORIADOR EL QUE CUENTA LA HISTORIA. Y AHÍ APARECE LA HISTORIA DE LAS VÍCTIMAS, LA HISTORIA DE LAS PROSTITUTAS, LA HISTORIA DE LOS COLONOS.**”

Alejandro Piscitelli

Alejandro Piscitelli: nosotros no hablamos realmente de narrativas digitales. Estas pueden ser más bien un fenómeno mediático. Narrativa digital puede ser algo que alguien empieza y la gente se suma y es una obra colectiva. Una narrativa digital puede ser un formato transmedia donde entran sonido, imagen, música, etc. Entonces lo primero es tratar de discernir es este objeto. Porque utilizar la tecnología para ver archivos no es una narrativa digital, porque uno puede tener muchos puntos de vista sin usar herramientas digitales y justamente es lo interesante de la Historia de los Anales, de Jacques Le Goff, de Pierre Nora, de toda esa gente. Porque básicamente la Historia que fue centro antes fue la Historia de los grandes nombres, la Historia de los políticos,

La narrativa digital y la Historia

de las personas importantes. Lo que vemos en la década de los setenta en paralelo, no es casual, con la aparición de la computadora, con la aparición de los hippies, que tiene que ver con el mayo francés y que tiene que ver con esa segunda década creativa del siglo XX (la primera fue 1920, la segunda fue 1960).

Con la liberación narrativa nosotros somos narrados por la gente, no es el historiador el que cuenta la Historia. Y ahí aparece la Historia de las víctimas, la Historia de las prostitutas, la Historia de los colonos. Volvamos a la pregunta ¿qué hace la educación en las narrativas digitales?

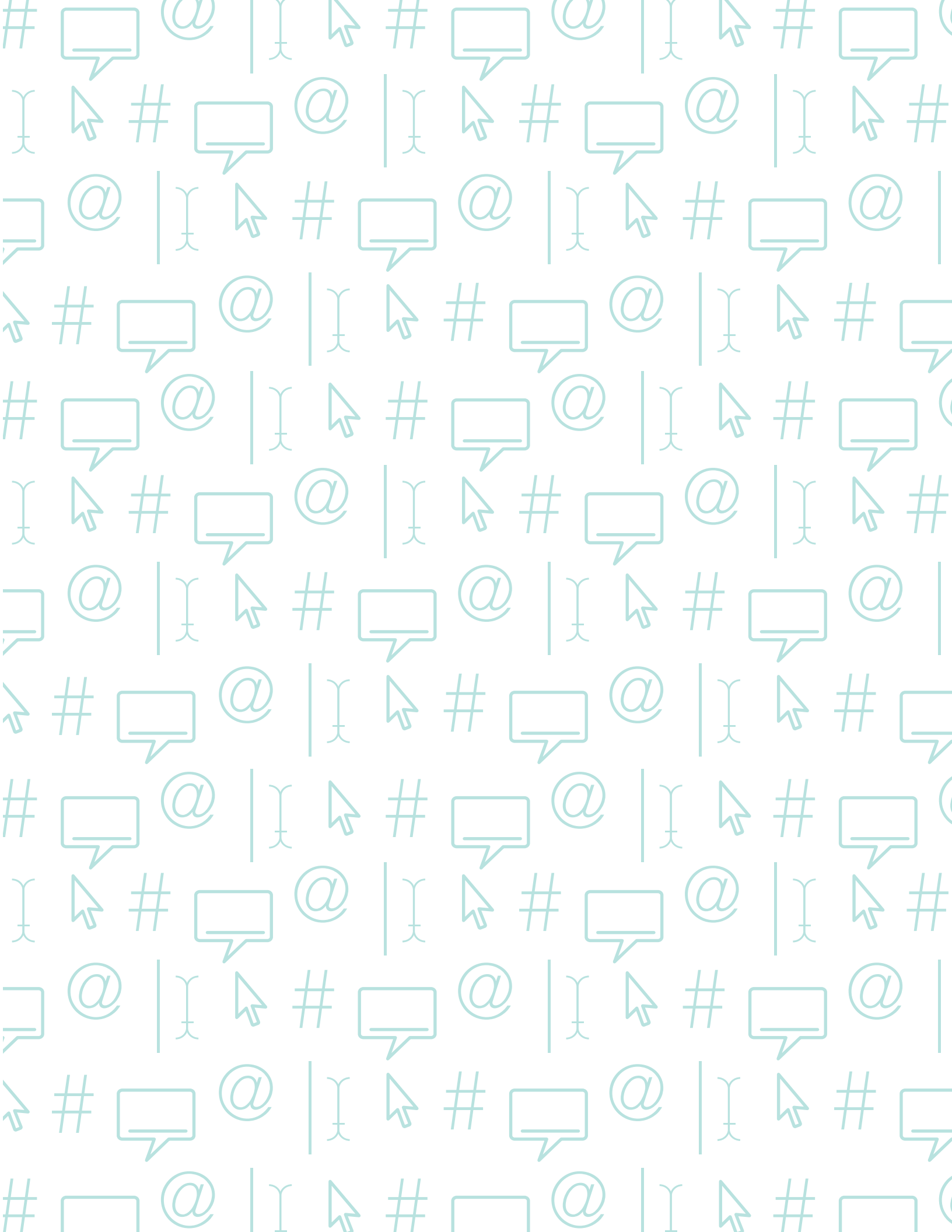
Primero, definamos qué son las narrativas digitales y después vemos qué pasa en la escuela con esas narrativas digitales. Las narrativas digitales tienen que ver básicamente con un cambio en la noción de autor y la idea de noción de autor tampoco tiene que ver con la computación. Es una idea de Foucault de los setenta, el autor es una construcción retórica, el autor es un síntoma del tiempo, el autor es una narración, el autor tiene que ver con la escritura. Ahora somos nosotros. No perdamos de vista el foco: la idea es narrativas digitales, muy bien, tecnología, muy bien, pero la idea de la Historia hecha por todos y para todos, viene de mucho atrás y lo que la tecnología puede hacer es potenciar esa democratización, esa dispersión, esa multiplicación de los distintos puntos de vista.

Camilo Quintero: yo sí prefiero decir que no conozco tanto como Alejandro para definir narrativa digital. Estoy de acuerdo con lo que él propone pero yo pensaría que el tema es construir narrativas comunales es decir; pasar de este autor, esta persona que construye ese documento, este libro histórico a entender que con un Wiki se puede construir una historia más amplia. Me parece una manera muy interesante de construir una narrativa entre varios en un salón de clases.

Yo una vez vi una clase de paleontología en la época en que apenas comenzaba la Web 2.0 y este profesor le dijo a sus estudiantes –eran 200 estudiantes –: “hagamos un proyecto comunal”. Creó un Wiki y comenzó a colocarles tareas paleontológicas concretas que podían hacer los estudiantes. Lo que salió de eso fue algo increíble, lo que se hizo en un semestre...fue un buen ejemplo de cómo se pueden construir narrativas digitales en comunidad.

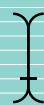
Público: *¿Cree usted que el museo debe aprovechar las nuevas narrativas para revalidar la Historia?*

Camilo Quintero: el problema es qué revalidar, eso es lo que me parece difícil. ¿Si el Museo debe usar tecnología para contar historias?, claro, por supuesto y cada vez más lo que se hacen son exposiciones en donde la gente puede interactuar. En Historia eso es muy valioso, porque realmente la Historia tiene varias interpretaciones.



02

Ponencias



#MaríaPaulaMartínez

#PabloArrieta

#MarianaSantos

Relatos de nación en las comunidades virtuales: #Colombia en *YouTube*

#Martínez

"En un país cuyos medios de comunicación son tan escasos y poco diversos en sus agendas, *YouTube* se convierte en un lugar virtual donde se hacen visibles otros relatos, otras realidades"



Síntesis

La televisión fue la reina del entretenimiento en el siglo XX pero no lo será en el XXI. Internet modificó la manera de consumir información y de comunicarnos. Con la multiplicación de las pantallas se han hecho visibles otros lenguajes y contenidos. Las comunidades virtuales y las redes sociales han configurado un escenario simbólico que produce un nuevo sentido colectivo-digital. ¿Cuáles son los relatos digitales de la nación? ¿Qué país pasa por la nueva pantalla de internet?

Palabras clave: **redes**, **narraciones autobiográficas**, **auto-representación**, **YouTubers**, **tv online**, **comunidades virtuales**, **identidad**.

En 2014 celebramos veinte años de la llegada de internet a Colombia y sesenta años de la llegada de la televisión. Dos pantallas que han cambiado nuestra forma de estar en el mundo y que hoy se suman en un duelo silencioso por la innovación de relatos audiovisuales.

Desde su llegada al país en 1954, la televisión asumió un lugar decisivo en la construcción de identidades e imaginarios sociales (Martín-Barbero, 2001). Se convirtió en un vehículo cultural que no podía faltar en ningún hogar y que hacía las veces de tótem familiar y de puerta de entrada al mundo. Y así se mantuvo por 40 años en los que construyó una serie de relatos de país, hasta 1994 cuando llegó Internet y modificó para siempre la forma pasiva de consumir entretenimiento e información.

“CON INTERNET, LOS ANTIGUOS TELEVIDENTES, RADIOYENTES Y LECTORES SE CONVIRTIERON EN PRODUCTORES DE INFORMACIÓN, EN NODOS DE CONEXIÓN DE UNA RED INFINITA DE INTERCAMBIO CULTURAL.”

Esta segunda pantalla levantó a las audiencias del sofá y las convirtió en protagonistas de la escena mediática. Los antiguos televidentes, radioyentes y lectores se convirtieron en productores de información, en nodos de conexión de una red infinita de intercambio cultural. ¿Cuál es la nación que pasa por la nueva pantalla de internet?

Este ensayo analiza el panorama de las comunidades virtuales en Colombia y reflexiona sobre los nuevos lenguajes y relatos de país que se hacen visibles gracias a las plataformas tecnológicas. Lo anterior, a partir de la descripción de una investigación realizada por estudiantes del Centro de Estudios en Periodismo -CEPER- de la Universidad de los Andes durante el segundo semestre de 2014.

Una nueva forma de re-conocernos

Los jóvenes asocian internet con conceptos como interactividad, universal, sin límites, claridad, inmediatez y cómodo, mientras que a la televisión la asocian con palabras como compañía, hipnotizadora, pasivo, imagen, color y sonido. Así lo determinó una investigación realizada en la Universidad de Barcelona por Carme Ferré Pavia y Ana I. Bernal Triviño en 2014. Poco sorprenden sus resultados pues sabemos que las nuevas generaciones de consumidores de información pasan, o mejor, pasamos más tiempo frente a las pantallas interactivas que recibiendo información por los medios tradicionales de *broadcasting*.

“INTERNET REVOLUCIONÓ NO SOLO LA FORMA “LINEAL” DE LECTURA Y DE CONSUMO DE LOS MEDIOS ANÁLOGOS, SINO LA MISMA ACTIVIDAD Y RELACIÓN DE LAS PERSONAS CON LA TECNOLOGÍA Y LA INFORMACIÓN.”

Aunque la era digital apenas comienza, hoy podemos decir con certeza que internet revolucionó no solo la forma “lineal” de lectura y de consumo de los medios análogos, sino la misma actividad y relación de las personas con la tecnología y la información. La Web no es solo un asunto de innovación de aparatos sino una transformación en el sentido de comunidad, en la forma de “estar” juntos (Martín-Barbero, 2014).

Así, hay varios niveles de análisis de internet. En un primer nivel, internet es una red de nodos. Una telaraña infinita de puntos de información en la que los usuarios tienen múltiples posibilidades de navegar, de recorrer la “Web”. En un segundo nivel, internet posibilitó una relación activa de las audiencias con la información, despojó a los medios de su monopolio y permitió el surgimiento de unas nuevas ciudadanía más empoderadas. En un tercer nivel, gracias a internet, han surgido nuevos lenguajes y nuevas narrativas que configuran lógicas distintas de producir contenidos visuales, sonoros y textuales.

Para agrupar esa cantidad infinita de nuevos contenidos han surgido plataformas alternativas a los medios, como *YouTube* y las redes sociales que permiten que las personas accedan y compartan información sin restricción. Se definen como comunidades virtuales, libres y gratuitas que sobrepasan los límites físicos, que desafían las lógicas de producción de información y que hacen visibles nuevos gustos y nuevas estéticas. Las comunidades más populares en el mundo hoy son, *Facebook* con 1,3 billones de usuarios/mes, *Instagram* con 300 millones de usuarios/mes, *Twitter* 284 millones de usuarios/mes y *YouTube*⁶ con más de un billón de usuarios/mes y 100 horas de video subidas cada minuto.

Estas comunidades virtuales están basadas en relaciones horizontales que se mantienen en constante interacción y comunicación. Aunque mucho se ha debatido sobre la individualidad y el aislamiento que produce el mundo virtual, hoy hay más personas

⁶ Las estadísticas publicadas por *YouTube* indican que más de mil millones de usuarios únicos visitan la plataforma cada mes, y son vistas más de seis millones de horas de video. Página oficial de cifras *YouTube*: <https://www.YouTube.com/yt/press/es/statistics.html>, consultada el 15 de noviembre de 2014.

conectadas entre sí y la posibilidad de hablar con el otro superó barreras geográficas o espacio-temporales. Además, son redes abiertas, de libre acceso en la que todos sus miembros ocupan un mismo lugar. Esta característica se hace muy visible en redes como *Twitter* donde personalidades como el Dalai Lama, el Papa Francisco y presidentes de diferentes países, tienen cuentas e interactúan, sin ningún intermediario, con ciudadanos del común.

“¿QUÉ PAÍS PASA AHORA POR YOUTUBE? SI ESTA PLATAFORMA ES UN TIPO DE “TELEVISIÓN ONLINE” QUE ES ALIMENTADA POR LAS NUEVAS AUDIENCIAS ¿QUÉ TIPO DE CONTENIDOS HAY? Y ¿QUÉ PODEMOS DECIR EN CLAVE DE IDENTIDAD Y NACIÓN?”

Es así que se han convertido en grandes redes de interacción cultural y suponen entonces las mismas preguntas que suscitaron en el siglo XX los medios masivos ¿qué prefieren las audiencias? ¿qué tipo de información es más popular? Así como cuestiones de narrativa y de estéticas. Hoy las redes sociales y las comunidades virtuales despiertan interrogantes sobre el reconocimiento y las formas en que las personas se buscan, se exponen y se identifican a través de las pantallas. ¿Qué país pasa ahora por *YouTube*? Si esta plataforma es un tipo de “televisión online” que es alimentada por las nuevas audiencias ¿qué tipo de contenidos hay? y ¿qué podemos decir en clave de identidad y nación?

Con base en estas preguntas, y en el marco de un curso de periodismo que analiza los relatos de nación que pasan por los medios, surgió la idea de reunir un grupo de estudiantes para que revisaran durante tres meses los contenidos en *YouTube* catalogados bajo la etiqueta #Colombia.

Ejercicio: ¿Qué país pasa por YouTube?

La idea surgió en gran parte por un interés en medir la “*YouTubesfera*” colombiana, analizar el tipo de contenidos populares en estas plataformas y sacar conclusiones sobre los hábitos de consumo/producción de las audiencias. Se tomó como ejemplo inspirador el proyecto uruguayo “TiranosTembladTV”⁷, que cada semana hace un resumen de los videos de *YouTube* más populares en ese país. Algo así como un noticiero que usa los clips que han aparecido en *YouTube* para mostrar la realidad uruguaya a partir de contenidos digitales producidos por sus propias audiencias.

El ejercicio inició a mediados del mes de agosto de 2014 y los investigadores fueron estudiantes de pre-grado, provenientes de diferentes áreas de estudio, que estaban inscritos en el curso titulado “Colombia: relatos de la nación periodística” que yo imparto desde 2009 en la Universidad de los Andes.

Fueron en total 57 estudiantes divididos en 12 grupos que analizaron el contenido que encontraron en *YouTube* ayudados por los filtros temporales y conceptuales de la misma plataforma. Su tarea consistía en revisar y seleccionar el contenido que aparecía con la etiqueta #Colombia y cuya narrativa fuera digital. Es decir, un tipo de material que solo podía existir en y gracias a YouTube. Las principales conclusiones que arrojó este ejercicio de curaduría colectiva fueron las siguientes:

1) Por YouTube pasa más país:

En *YouTube* hay una mezcla de noticias nacionales *mainstream* con las realidades más cotidianas e íntimas de los colombianos. Muchas personas publican clips muy cortos sobre problemas de movilidad, seguridad y otras cuestiones que tienen que ver con el espacio público (típicas de las denuncias de un reportero ciudadano) mientras que muchas otras publican videos sobre su entorno más privado. Sus hijos, sus mascotas, su esposo, la celebración del cumpleaños, etc. Realidades que se escapan en ambos casos de la agenda de los medios tradicionales pero que ayudan a construir ese relato de país tan diverso que ha sido denominado como una “colcha de retazos”.

En un país cuyos medios de comunicación son tan escasos y poco diversos en sus agendas, *YouTube* se convierte en un lugar virtual donde se hacen visibles otros relatos, otras realidades, otros lenguajes que se alejan de la retórica política y de violencia de los medios tradicionales y se acerca mucho más a las estéticas populares a

⁷“TiranosTembladTV” es un canal de YouTube creado en 2012. Tiene 60 mil suscriptores y 60 videos disponibles.
<https://www.YouTube.com/user/TiranosTembladTV/videos>

través del humor. Es una televisión *online* diversa en lenguajes y en formatos. Se valen clips de 30 segundos o de horas, ediciones profesionales y videos caseros realizados con móviles. Se vale contar una historia de muchas maneras.

II) El humor es la narrativa Web más exitosa:

La parodia y los *sketches* cómicos son muy populares en *YouTube*. Varios de los videos encontrados fueron clips de menos de un minuto que contaban pequeñas historias sobre la realidad nacional desde un punto de vista humorístico. Dos ejemplos de esto son el “granito de café” y “la subida en un bus”. El primero fue producido por una de las cuentas Web de humor más famosas en Colombia, que se llama “Internautismo Crónico⁸” y durante los meses de la investigación, publicó un video con motivo de la llegada a Colombia de *Starbucks*, la cadena de café más popular de Estados Unidos, en el que hacía una animación del granito de café de la marca Águila Roja, modificando su *gingle* por esta canción:



<https://www.youtube.com/watch?v=ZBufcS8kFfo>

*“un granito de café, que muy hipster se volvió, casi
muere de alegría por que Starbucks ya llegó, hizo
fila unas tres horas y un tintico se compró, cuando al
fin estaba adentro el granito nos twitteó ¡qué genial
!Starbucks, el mismo café de siempre pero triplicó”*

El segundo video es un *sketch* realizado por unos estudiantes costeños sobre la experiencia de montar en bus. Un video grabado probablemente con un celular que muestra a 15 estudiantes burlándose de la experiencia de montar en transporte público. En el video

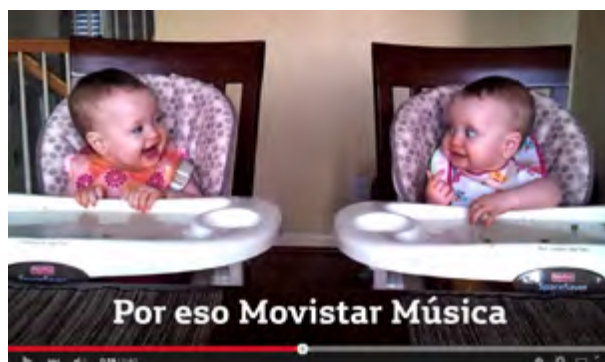
⁸ Internautismo Crónico es un colectivo de Medellín, especializado en la creación de contenidos humorísticos y animaciones. Hacen parte de *YouTube* desde 2008 y su canal alcanza a diciembre 1 de 2014, más 315 mil suscriptores.

Relatos de nación en las comunidades virtuales: #Colombia en YouTube

uno de los estudiantes hace las veces de conductor y los demás pasajeros saltan, se caen, sufren las frenadas intempestivas, etc. Asimismo, varios de los videos encontrados correspondieron a producciones de "YouTubers" colombianos: jóvenes dedicados también a la producción de *sketches* y que se han convertido en un fenómeno de la TV *online* (ver sección IV).

III) El lado comercial de lo íntimo

Otro de los contenidos que más llamó la atención fueron los comerciales o anuncios publicitarios hechos con y para *YouTube*. Una nueva forma de hacer comerciales que consiste en la compra de videos caseros que han probado ser muy populares en *YouTube* y que grandes empresas adaptan a sus propias necesidades. Ese es el caso de un video de dos bebés gemelas que bailan sentadas en sus sillas de comer, el cual fue comprado por la compañía de telecomunicaciones Movistar para promocionar el servicio de música en línea; o el de una niña de origen oriental que organiza vasos con una agilidad impresionante y que Leche Alquilería compró para usar en una de sus campañas.



<https://www.youtube.com/watch?v=XlwVPsSe1u8>

Comerciales que no tienen la lógica de actores, ni puestas en escenas típicas de la televisión análoga, sino que tienen su propia lógica digital, de *reencauchar* videos caseros/familiares para darles un uso comercial. En resumen, son comerciales que nacen y viven en la red.

IV) YouTubers, las nuevas estrellas de la TV online

Los *YouTubers* son las nuevas estrellas de la farándula de *YouTube*. Si bien las comunidades virtuales son horizontales, hay algunos personajes que sobresalen por su capacidad de atraer seguidores y crear comunidades de fans alrededor de ellos mismos. *YouTubers* es el nombre que se le dio a quienes han creado contenidos que superan

la barrera de video-blogs personales para convertirse en canales muy exitosos, cuyos contenidos son periódicos, muy populares y están monetizados. En clave de televisión análoga es como si ellos fueran una productora y *YouTube* les pagara un porcentaje sobre la sintonía de su *show*. La diferencia es que los protagonistas del video son ellos mismos, el set de grabación es su alcoba, usan la cámara del computador y sus costos de producción son muy reducidos.

En el mundo, el "YouTuber" más famoso es un joven de 25 años y origen sueco que se llama Felix "PewDiePie" Kjellberg que tiene casi 2000 videos y 32,7 millones de suscriptores en su canal. Su especialidad es comentar los videojuegos más populares. En Latinoamérica, el "YouTuber" más famoso es Germán Garmendia. Un hombre chileno de 24 años, pelo negro y un talento indiscutible para hablar a gran velocidad que hace tres años creó un canal de *YouTube* que tituló: HolaSoyGermán y que hoy alcanza más de 20 millones de suscriptores. Germán Alejandro Garmendia Aranís ha producido (a noviembre de 2014), ciento quince videos de no más de cuatro minutos en los que arma *sketches* al estilo *stand-up comedy*.

En Colombia, no tenemos aún un personaje como Germán cuyo canal de *YouTube* supere la población del país. Pero existen algunos personajes que replican la fórmula del chileno y con sus *sketches* alcanzan cifras de popularidad que superan las de muchos de los programas de televisión de los canales públicos colombianos.

Los *YouTubers* colombianos más famosos son tres jóvenes de menos de 25 años que también se graban a sí mismos en la sala de su casa, producen videos de bajo coste pero con un trabajo detallado de edición y que le hablan directamente a los de su generación sobre temas como: los mejores amigos, la relación con los papás, los viajes, el primer amor, la homosexualidad.

Los dos más populares se llaman Juan Pablo Jaramillo y Sebastián Villalobos y ambos son jóvenes con talento para la actuación, que no tienen ningún reparo en hablar de sí mismos, en mostrar su entorno familiar y en hablar frente a la pantalla al estilo de un confesionario con humor. Se han convertido en estrellas de *YouTube*, tienen fans⁹ como si fueran actores de televisión, son abordados en la calle, les piden autógrafos¹⁰, etc. El tercero más famoso es Nicolás Arrieta, también muy joven pero con un estilo

9 La comunidad de fans más popular es la de Juan Pablo Jaramillo, que se autodenomina las "Jaramishanas" y cuenta con grupo de *Facebook* y cuenta en *Twitter*.

10 El 5 de enero varios *YouTubers* se reunieron en México en la plaza del Zócalo, pero el evento tuvo que ser cancelado porque los protocolos de seguridad no estaban listos para la masiva asistencia. Lo mismo ocurrió el 14 de abril de 2014 con la presentación del *YouTuber* chileno German Garmendia, en el evento Aldea Digital.

Relatos de nación en las comunidades virtuales: #Colombia en Youtube

irreverente: tiene varios tatuajes y *piercings* en su cuello y en sus brazos, dice muchas groserías al hablar y se describe a sí mismo así: "no hago *videoblogs*, no soy *YouTuber*, los *YouTubers* son personas que cuentan sus vidas en videos, yo no tengo una vida".

“YOUTUBE SE HA CONVERTIDO, DE CIERTA MANERA, EN LA PANTALLA DE LOS CIUDADANOS DESCONOCIDOS, MIENTRAS QUE LA TELE SE MANTIENE COMO LA PANTALLA DE LOS ACTORES CÉLEBRES.”

Estos *YouTubers* suben un video semanal y muchos de ellos tienen más de un millón de vistas. Algunos de sus videos han sido retomados por la televisión y citados en el prensa y una vez convertidos en celebridades, son invitados a todo tipo de eventos de la industria del entretenimiento. Este año, por ejemplo, Juan Pablo Jaramillo estuvo nominado en los *MTV millennial awards* 2014 en la categoría de ícono digital (premio que se lo llevó finalmente Germán de "HolaSoyGermán"). Por otro lado, en noviembre de 2014, Jaramillo y Villalobos fueron invitados por Caracol Televisión a la velada final del concurso "La Voz Kids" para que manejaran las redes sociales durante el evento. A continuación el listado de los cinco *YouTubers* colombianos más exitosos:

TOP 5 de YouTubers colombianos¹¹

1. Juan Pablo Jaramillo

Un millón de seguidores.

Total videos: 132

Su video más popular es "Mi orientación sexual era un secreto" tiene 2.7 millones de vistas.

2. Sebastián Villalobos

870 mil seguidores.

Total videos: 97

Su video más popular es "El reto de los 7 segundos" tiene 964 mil vistas.

¹¹ Datos actualizados a diciembre 11 de 2014. www.youtube.com

3. Nicolás Arrieta

662 mil seguidores.

Total videos: 228

Su video más popular: "El peor video de reggeaton" parte 1, tiene 992 mil vistas.

4. Juana Martínez

537 mil suscriptores.

Su video más popular: "Amigos" tiene 1 millón de vistas.

5. Sebastián Arango (Sebasdice)

424 mil suscriptores.

Su video más popular: "YOLO", tiene 894 mil vistas.

Lo más interesante de este fenómeno de los *YouTubers* es el impacto que tiene en la generación de jóvenes, que de menos en menos consumen medios impresos, televisión y radio. Una generación que ha sido denominada "*millenials*", que corresponde a los nacidos después de la invención de internet y que hoy componen las comunidades virtuales. Ellos pasan todo el día conectados y su identidad está afectada por un entorno digital. Una generación que en Colombia ha probado su poder de convocatoria y movilización en ocasiones como la marcha contra de las FARC en 2008 y el fenómeno de la ola verde en 2010.

“LA GENERACIÓN DENOMINADA “MILLENIALS”,
CORRESPONDE A LOS NACIDOS DESPUÉS DE
LA INVENCION DE INTERNET. ELLOS PASAN
TODO EL DÍA CONECTADOS Y SU IDENTIDAD
ESTÁ AFECTADA POR UN ENTORNO DIGITAL.”

Por otra parte, el fenómeno de los *YouTubers* hace evidente unas nuevas formas de ser famoso. Estos muchachos que han logrado convertirse en estrellas de la plataforma, que tienen *fans* y además han encontrado en los *video-blogs* una forma de ingreso económico, son una figura sin precedentes en la industria del espectáculo. *YouTube* se ha convertido, de cierta manera, en la pantalla de los ciudadanos desconocidos, mientras que la tele se mantiene como la pantalla de los actores célebres.

Relatos de nación en las comunidades virtuales: #Colombia en YouTube

Algunos deportistas, cantantes o actores de la farándula nacional como Antonio Sanint, Margarita Rosa de Francisco, Rigoberto Urán y el Pibe Valderrama han creado canales de *YouTube* en los que replican, sin mucho éxito, la fórmula de los videos tipo confesionario, conversaciones cortas y cotidianas. La popularidad con la que cuentan en la vida real no se ve reflejada en *YouTube* y el número de suscriptores y el número de vistas de sus videos es muchas veces inferior a las de los *YouTubers* colombianos. El canal de Margarita Rosa, por ejemplo, tiene 13 mil suscriptores, el de Urán, 2000, el de Sanint tiene 900 y el del Pibe, 715, mientras que los cinco *YouTubers* más famosos listados anteriormente tienen todos por encima de los 400 mil suscriptores y el más popular ya superó el millón.

Nación y YouTube

Para el gurú del periodismo digital Carlos A. Scolari las redes sociales han transformado la manera de gestionar la identidad pública y para las ciencias sociales hay un antes y un después de *Facebook*:

Desde hace 10.000 años, la complejidad de las redes sociales creadas por el Homo Sapiens no cesa de incrementarse. La emergencia de los primeros núcleos urbanos, la aparición del Estado y la consolidación de las redes digitales son sólo fases de un mismo proceso evolutivo. La llegada de internet y la difusión de las interfaces gráficas hace solo 10.000 días no hicieron otra cosa que llevar esa evolución a una etapa superior marcada por nuevas formas de comunicación ubicua y permanente. La aceleración de este proceso en los últimos años ha dejado detrás de sí una estela de utopías, miedos e interrogantes. Hay un antes y después de *Facebook* para las ciencias sociales. (Scolari, 2014)

Las comunidades virtuales y las redes sociales construyen un "yo colectivo" digital en el que los individuos se sienten empoderados. La capacidad de expresión los hace sentir parte de la esfera pública, y aunque en muchos casos la nueva ciudadanía tecnológica no es más que una utopía, lo virtual juega un papel muy importante para el reconocimiento y la identidad. Lo que pasa en las redes sociales además, es retomado todo el tiempo por los medios de comunicación tradicionales y hay revoluciones sociales como la primavera árabe que han evidenciado el poder que pueden llegar las personas unidas en redes digitales.

La comunicación constante, inmediata, libre y sin intermediarios ha permitido que las personas compartan referentes comunes y han hecho posible el fortalecimiento de nuevas identidades. Identidades, que como lo afirman Castro-Gómez y Restrepo (2008), son una construcción social constante: "Las identidades nunca están cerradas o finiquitas sino que siempre se encuentran en proceso de cambio, diferencialmente abiertas a novedosas transformaciones y articulaciones".

Por otro lado, las redes sociales tienden a mostrar la *colombianidad* a partir de los polos y crean comunidades de individuos que se identifican en oposición al otro: los taurinos y anti-taurinos, los ambientalistas, los vegetarianos, los pro-aborto, los uribistas, los santistas. Una característica que nunca tuvo la televisión, que no se preocupó por hacer visibles a sus audiencias. El papel de la televisión fue fundamentalmente de vehículo cultural. En el siglo XX el reconocimiento de la diversidad se daba sobre todo a través de las telenovelas de la televisión (Martín-Barbero y Rey, 1999). Cuando la televisión reinaba en los hogares como el único aparato audiovisual, producciones como *Gallito Ramírez*, *Pero sigo siendo el Rey*, *La casa de las dos palmas*, entre otras, ayudaron a que los colombianos conocieran gustos y estéticas populares que por años se mantuvieron al margen del relato político y de nación (Rincón, 2006). En un país tradicionalmente excluyente como el nuestro, la televisión jugó un papel importante para mostrar las estéticas populares, las características regionales, lo local. Así mismo, hoy Internet y la televisión *online* fortalecen la representación de la diversidad, al tiempo que dejan que sus audiencias estén en la pantalla, se conviertan en protagonistas, intervengan la agenda, se agrupen por preferencias e interaccionen entre ellos.

En cuanto a la narrativa, es evidente que la retórica humorística triunfa en la *YouTube* colombiana. Los videos más populares en internet no son los de violencia o corrupción, sino los videos de bebés riendo, gatos y perros en situaciones extraordinarias, etc. Y este es otro aspecto que sirve para pensar la construcción de relatos de nación y que ya se había evidenciado en la televisión o el teatro con las propuestas de Jaime Garzón, Andrés López, entre otros. Para hablar de país, se recurre al humor, que según Rincón, se ha convertido en una estrategia de supervivencia y en la mejor forma de hablar de lo cotidiano desde un referente colectivo: "hay mucha nación en las historias de la ironía y el exceso y la injusticia colombiana se cuentan en forma de humor (...) la risa es estrategia vital para la supervivencia porque en la risa hay tres potenciales liberadores: permite la burla sin ofensa, es un mecanismo de resistencia ante la injusticia y la opresión y es otra manera de criticar y comentar la vida (Rincón, 2002)".

Bibliografía

CASTELLS Manuel (2001) **Internet y la sociedad red** <http://tecnologiae-du.us.es/cuestionario/bibliovir/106.pdf>

CASTRO-GOMEZ Santiago y RESTREPO Eduardo (2008) **Genealogías de la colombianidad**. Pontificia Universidad Javeriana, Instituto de estudios Sociales y Culturales Pensar, Bogotá.

GLADWELL, Malcolm (2010) **Por qué la revolución no será tuiteada**. Revista El Malpensante. Edición No. 114 -, 11/2010. http://elmalpensante.com/index.php?doc=display_contenido&id=1711

MARTÍN BARBERO, Jesús y Germán REY. (1999). **Los ejercicios del ver**. Barcelona: Gedisa.

MARTÍN-BARBERO Jesús (2001) **"Colombia: ausencia de relato y denuncias de lo nacional"** en Imaginarios de Nación: pensar en medio de la corriente. Cuadernos de Nación, Ministerio de Cultura, Bogotá.

SCOLARI, Carlos A (2014) en FERRE PAVIA, Carme (Ed) **"El uso de las redes sociales: ciudadanía, política y comunicación. La investigación en España y Brasil"**: Institut de Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona http://incom.uab.cat/download/eBook_6_InComUAB_redesociales.pdf

SCOLARI, Carlos (2011). **Narrativas Transmedia**, cuando todos los medios cuentan. Ediciones Deusto, Barcelona.

RINCÓN Omar (2002) **Colombia: marca no registrada en Relatos y Memorias leves de nación**. Cuadernos de Nación, Ministerio de Cultura, Bogotá.

RINCÓN, Omar (2006) **Estéticas de telenovelas**. Cátedra de Artes N°2. 43-49. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. <http://catedradeartes.uc.cl/pdf/Catedra2-Rincon.pdf>

Escribiendo en la superficie del olvido

#Arrieta

"Tengo la certeza de que con los nuevos medios digitales que están al alcance de nuestra población vamos a ver cada vez más ejemplos de memoria en construcción."



Síntesis

El contexto digital altera el poder que siempre han tenido las imágenes: la producción aumenta vertiginosamente y el almacenamiento se hace en "territorios" fuera de la nación. Poco a poco Colombia va creando un discurso en los medios digitales, y en ellos pueden rastrearse intereses de los ciudadanos y proyectos de recuperación de memoria que se valen de varios lenguajes. Sin embargo, todavía falta aprovechar las posibilidades narrativas que ofrece esta plataforma, que debería estar al alcance de todos los ciudadanos.

Palabras clave: **Imagen**, **ciudadanos digitales**, **proyectos digitales**.

Colombia lleva décadas imbuida en el desarrollo de su territorio digital. El espacio que otrora fue colonizado por pioneros amantes de la tecnología, que en otras tierras fueron bautizados *geeks* y que acá se les puede conocer con el mismo término, es hoy tierra de todos, pues los aparatos necesarios para conectarnos se han vuelto más conseguibles gracias a la gran reducción de costos y a una mayor variedad de opciones dentro de los mismos.

Si bien antes era necesario hacerse a un costoso equipo de computación, tener algún tipo de conexión en un espacio físico y quedarse trabajando ahí, al momento de escribir estas palabras muchos colombianos caminan por las calles de nuestras ciudades con dispositivos más potentes que esos computadores de antaño y con una característica que los diferencia: la portabilidad. Así es ahora más interesante estar conectados a una

Escribiendo en la superficie del olvido

pantalla y disfrutar de los contenidos que se comparten en la red mientras se está en el exterior, bien sea en un parque o en la calle.

“**EN NUESTRO PAÍS DAMOS GRAN VALOR A LA PALABRA (SOBRE TODO ESCRITA) Y HEMOS DEJADO DE LADO OTRO TIPO DE EXPRESIONES.**”

Pero por más que pasa el tiempo, aún no tenemos muy desarrolladas las maneras de leer ese pasado construido con píxeles. Las pantallas de hoy nos muestran aplicaciones y fotografías compartidas en las últimas horas, pero difícilmente encontramos repositorios donde podamos tener acceso a lo que ha sido nuestra evolución digital. Y este es un punto delicado. Si bien hay textos y libros de papel donde podemos consultar algunos datos, estos no son equivalentes a poder acceder al contenido multimedia que se ha venido creando y compartiendo. Tal vez esto nos pasa porque en nuestro país damos gran valor a la palabra (sobre todo escrita) y hemos dejado de lado otro tipo de expresiones, como pueden ser el dibujo y el sonido. (Y no me refiero a los últimos años sino a una actitud que lleva generaciones gestándose).

El día de mi presentación en el Museo Nacional¹², arranqué la charla mostrando un mapa que es fundamental para comprender la Historia de nuestro continente pero que tan sólo hace unos años empezó a ser difundido. Me refiero al mapa elaborado por Matthias Ringmann y Martin Waldseemüller que utiliza por vez primera la palabra América para darle nombre a nuestra tierra y que desde el 2007 está exhibido en la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos. Fue una imagen, la responsable de bautizar nuestro continente en honor a un viajero y explorador que no es el descubridor de estas tierras, pero sí quien logró enamorar a muchos de la idea de que este era un nuevo mundo: Amerigo Vespucci. Y si entonces los dibujos de estos alemanes contribuyeron a escribir la Historia, hoy con mayor razón, debemos prestarle atención a las imágenes.

¹² Este texto es una evidencia física y tangible de una charla que dicté en el Museo Nacional de Colombia a finales del año 2014. Ante un auditorio de personas interesadas en el tema de la memoria, estuve hablando por más de una hora parado sobre un escenario, mostrando imágenes, vídeos y sonidos en una pantalla mientras construía una narración que iba conectando cada una de estas imágenes. Normalmente, al ser invitado a este tipo de eventos, pido que como única memoria de mi participación, quede el video de la misma, ya que en él se pueden ver, escuchar y entender las conexiones hechas. Pero en esta oportunidad se me ha solicitado escribir un texto sobre lo expuesto. Y con esto tengo oportunidad de constatar que mi tipo de participación (audiovisual multimedia) sigue siendo una forma de escritura sobre la superficie del olvido.

En Medellín, en la Universidad EAFIT, tuve oportunidad de ver una exposición dedicada a Pastor Restrepo, un pionero de la fotografía paisa. Este hombre retrató a muchos miembros de la sociedad pero también fijó en su lente personas del común, y gracias a ellas tenemos hoy una imagen de cómo era la vida en esos tiempos.

Uno de los detalles que me llamó la atención en la muestra, fue lo que me dijo un fotógrafo que estaba utilizando una de las cámaras que se usaban hace más de 100 años para retratar a la gente. Al momento de sentarme ante su aparato me pidió que adoptara una pose solemne pues, en esa época, tomarse una fotografía era todo un acontecimiento; y lo era porque la gente posaba pocas veces para una, pero sobre todo, porque era muy costoso. Si ajustamos los precios a nuestros días, me dijo el fotógrafo, un retrato podía costar entre un millón y dos millones de pesos de hoy. Lo increíble es que ese es el precio que paga hoy la gente por un teléfono celular de alta gama equipado de una potente cámara, con la que se pueden tomar y publicar cientos de miles de fotografías.

Muchas de las fotografías de los colombianos en el pasado quedaban en manos del fotógrafo o en las familias de las personas retratadas. Pero hoy, con el advenimiento de las tecnologías digitales, millones de imágenes de nuestro país y sus habitantes apenas son tomadas, abandonan nuestras fronteras para ser publicadas (y almacenadas) en servidores que están ubicados en los Estados Unidos u otras partes del planeta.

“PASARON 500 AÑOS ENTRE EL MOMENTO EN EL QUE LOS CARTÓGRAFOS ALEMANES ELABORARON SU MAPA (SOBRE AMÉRICA) Y ESTE FUE ENTREGADO A LA BIBLIOTECA DEL CONGRESO DE LOS ESTADOS UNIDOS, PERO EN MENOS DE UNA DÉCADA *TWITTER* ENTREGÓ UNA COPIA DE TODO SU CONTENIDO A ESTA MISMA INSTITUCIÓN.”

Si bien puede que hoy no nos preocupe esta fuga de imágenes hacia el exterior, debemos comprender que nuestra memoria está siendo archivada y conservada en otras partes, no en nuestras fronteras y eso, tarde o temprano, nos puede pesar.

Escribiendo en la superficie del olvido

Pasaron 500 años entre el momento en el que los cartógrafos alemanes elaboraron su mapa y este fue entregado a la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, pero en menos de una década *Twitter* entregó una copia de todo su contenido a esta misma institución. En Abril del 2010 la empresa y la Biblioteca firmaron un acuerdo para que esta última preservara y mantuviera disponible para la investigación, el archivo de los billones de *tuits* enviados. Muy posiblemente, pronto ocurra algo similar con *Flickr*, *Instagram* o cualquier otra empresa digital que se dedique a alojar imágenes; y entonces Colombia tendrá que consultar una gran porción de su pasado (hoy presente) en fundaciones internacionales.

“**NUESTRA MEMORIA ESTÁ SIENDO ARCHIVADA Y CONSERVADA EN OTRAS PARTES, NO EN NUESTRAS FRONTERAS Y ESO, TARDE O TEMPRANO, NOS PUEDE PESAR... PARTE DE LA PRODUCCIÓN DE LOS ARTISTAS DIGITALES ACTUALES YA ESTÁ ALOJADA FUERA DE NUESTRAS TIERRAS. DE HECHO, VIVE HOY “EN LA NUBE”.**”

Antes que finalizara el 2014 recibimos la noticia que los archivos de Gabriel García Márquez quedarían ubicados en una universidad norteamericana y eso causó gran consternación al interior del país. En un futuro cercano este tipo de noticias no tendrán que darse, pues parte de la producción de los artistas digitales actuales ya está alojada fuera de nuestras tierras. De hecho, vive hoy “en la nube”. Y esta es una realidad que no debe ser contemplada solamente desde un Ministerio dedicado a las tecnologías de la información.

Otro lenguaje que ha sido dejado de lado en nuestra patria es el de la narración gráfica. Lo que en otras latitudes se conoce como cómics, *bande desinee*, *quadrinhos* o *manga*, en Colombia ha sido descuidado por desconocimiento, miedo y un afán proteccionista de otras industrias.

A mediados del siglo XX hubo una arremetida contra las historietas por considerarlas lecturas simplistas que promovían el analfabetismo y la violencia. Al ser aprobada la ley del libro que contemplaba descuentos para los productos editoriales, se aceptó que

dentro de estos beneficios no estuvieran contemplados las historietas, lo que llevó a una desaparición de los cómics que se vendían en nuestro territorio y, lo que fue peor, a no invertir y fomentar el desarrollo de esa industria con artistas locales. Con la llegada de internet y la posibilidad que tuvieron muchos colombianos de viajar para estudiar y conocer otras culturas, llegó a Colombia un flujo nuevo de lecturas y lectores que estaban interesados por este tipo de narraciones. De manera paralela, tanto en Estados Unidos como España, se maduraron la visión que tenían sobre este género y bautizaron las nuevas producciones como "novelas gráficas" (en otras partes donde el cómic siempre ha sido visto como un arte apto tanto para adultos como para niños, este tipo de distinción ha sido innecesaria). Así pues, hoy en Colombia, vemos cómo surgen autores que dedican sus esfuerzos a narrar historias combinando texto e imagen.

Se pueden destacar el esfuerzo de la revista Larva, que desde el 2006 lleva cumpliendo una labor de apoyo y difusión de esta industria publicando en sus páginas tanto autores locales como internacionales.

Saltando de la página a los salones y a las conversaciones, han creado un evento llamado "Festival Entreviñetas" en el que se han dado cita los autores con sus lectores, abriendo espacios y despertando el interés de un segmento cada vez mayor de la población. Creadores locales como "JoniB" hablan en sus trabajos de temas locales, como un parque de Envigado y las vivencias que ahí ocurren, o Pablo Guerra hace mención a "Los perdidos" y con ellos cuenta parte de la Historia de violencia de nuestro país. Esta misma línea es la que sigue Franco Lora con su "No soy de aquí" en donde la narradora es una chica que hace parte de las autodefensas.

El proyecto "4Ríos" utiliza el lenguaje del cómic pero lo enriquece con elementos transmediáticos e interactivos logrando una narración que salta del papel y la tinta a las pantallas de dispositivos móviles y ordenadores. Dentro de la misma línea de creadores que abandonan la tradicional manera de publicar y narrar las historietas, se encuentra Power Paola con su "Virus Tropical" que luego de haber sido un libro de cómic, está convirtiéndose hoy en un largometraje animado que seguramente dará bastante para hablar una vez se estrene en nuestras salas de cine.

Al parecer este arte menor (e incluso inexistente por décadas), está creciendo para convertirse en una vía seria y aceptada de expresión tanto de historias personales como de temas que interesan a nuestra nación.

Escribiendo en la superficie del olvido

La narración visual enriquecida por la aparición de nuevos medios y formatos como el libro digital (*e-book*), los audiovisuales interactivos y la inclusión de temáticas propias, han hecho que este lenguaje sea parte integral de nuestra vida actualmente. Y gran parte de su impacto ocurre en páginas impresas pero también en comunidades digitales que se forman alrededor de estos proyectos. Grupos en *Facebook*, canales de *YouTube* y cientos de *blogs* comentan, comparten y expanden las conversaciones que estas narraciones dibujadas inician. Un ejemplo final de este camino que se abre hoy, lo ilustra (literalmente) el cómic "Derecho a la verdad", incluido en una reciente publicación del Centro de Memoria Histórica.

La utilización de nuevos lenguajes y medios para plasmar y conservar nuestras memorias ha de ser un objetivo que incluya a todos los ciudadanos. Discriminar por edad los posibles receptores (o creadores) de este tipo de contenidos, les resta posibilidades, dado que los mismos, pueden servir a personas que pertenecen a las más diversas condiciones sociales y generacionales.

La tecnología no debe ser pensada como una vía hacia los jóvenes, sino que debe comprenderse como una herramienta disponible a la cual puede accederse si se cuenta con la disposición y el interés. Es la actitud hacia la misma lo que termina generando una brecha en su uso: si bien existen factores económicos reales que dificultan el acceso de muchos sectores de la población, al momento de encontrar usos claros y beneficiosos para los intereses propios, muchas personas buscan la manera de superar el obstáculo económico y hacer parte del entorno digital (así sea mediante uso compartido o temporal). Por el contrario, así se tenga acceso y medios económicos para poseer herramientas digitales, los ciudadanos no serán atraídos a los mismos y le sacarán menos provecho si no ven en ellos motivos suficientes para su utilización.

Las redes sociales son ampliamente usadas hoy en nuestro país, pero la calidad y el enfoque que se les da, está todavía distante de un uso óptimo. Mucho del contenido que se publica y al que se accede por ellas deja bastante que desear. Por ejemplo, solo basta revisar los listados de las cuentas más populares de usuarios de *Twitter* en nuestro país, para darnos cuenta de la relevancia que en ellas tienen personalidades del deporte y la farándula tanto tradicional como digital. Pero estas preferencias, así como el tipo de conversaciones que se sostienen en redes como *Facebook* y los canales que se observan en *YouTube*, hacen parte de la imagen real del país que es Colombia en la actualidad.

Una actividad interesante para conocer los intereses de nuestros compatriotas es revisar el listado de los temas más buscados utilizando el buscador de Google. Anualmente se publican los resultados y, aunque nos sorprendan, estos temas hacen parte de la vida de millones de personas en nuestro territorio, y reflejan un momento de nuestra Historia.

Según estos resultados, el 2014 fue un año que vibramos con el mundial de fútbol, sentimos tristeza ante la partida de Robin Williams y Gabo, soñamos con el *Giro d'Italia* y nos volvimos a enlutar ante la partida de Gustavo Cerati. Es un país en donde la principal pregunta fue cómo votar, pero que también quiso saber cómo murió Cuauhtémoc y buscó cómo preparar caramelo, raviolis y... katsuobushi (!!!!)

Esta Colombia, que baila "Ras tas tas", vió la película *Anabelle* y se preocupó con el ébola. Pero en tecnología, por encima de opciones de educación como las aulas virtuales o de herramientas de comunicación más seguras como *Telegram*, nos preguntamos qué es *MomentCam* (una aplicación para *Android* que permite tomar una fotografía y mediante algunos filtros convertir la imagen en una versión caricaturesca). Esta herramienta que nos brinda Google es muy interesante para asomarnos por primera vez a los intereses diarios de quienes nos rodean; el análisis queda en cada uno de nosotros.

Otra posible mirada a esta nación digital, la encontramos en las listas de los canales de *YouTube* con mayor número de suscriptores en nuestro país. Si bien para muchos la TV tradicional (y la radio en FM/AM) siguen dominando localmente, es fascinante revisar estos listados y encontrar cómo nuevos nombres y diferentes contenidos a los que pueden verse en las pantallas de TV, son los seleccionados al conectarse a esta red de videos. Nombres como "EnchufeTV", "Juan Pablo Jaramillo", "Sebastián Villalobos", "Pautips" y "Nicolás Arrieta" dominan los primeros puestos. Humor no convencional, fuerte y de nicho, así como consejos de belleza son los temas preferidos.

Luego llegan los canales musicales, donde priman el reggaeton y variantes urbanas de música tropical, para aparecer algunos puestos más abajo "Julioprofe", el canal educativo favorito de los colombianos. Si bien parece ocupar un bajo lugar en la escala, es notable que este canal cuente a la fecha con casi medio millón de suscriptores, todo un fenómeno que difícilmente (o tal vez nunca) fue alcanzado por los sistemas de televisión educativa tradicional creados en nuestro territorio. Nuevamente nos enfrentamos

Escribiendo en la superficie del olvido

a un proyecto de acogida global generado por un equipo muy pequeño utilizando una red no ubicada en nuestras fronteras. Se crea y se hace país a la vez que se entrega contenido y riqueza a otras naciones.

Con una temática e impacto diferente se encuentra el proyecto "Campo Justo", el cual desde su inicio buscó reflejar la realidad actual del campo colombiano enfatizando una mirada positiva y utilizando un estilo audiovisual bastante pulido y limpio. Su creador, Mauricio Raigoza, hace parte de los jóvenes colombianos formados tanto local como internacionalmente que han trabajado en la industria tradicional y deciden enfocar sus esfuerzos en proyectos que tengan impacto social. Para Raigoza es fundamental incluir el campo en cualquier conversación digital colombiana pues ve con preocupación que hay una migración masiva a las ciudades y parece no existir relevo generacional. Desde su oficio aporta una mirada que busca cambiar la visión que se tiene sobre lo rural mediante el uso de las herramientas digitales que ofrecen estos canales, y con la utilización de redes sociales, busca llegar a la población para la cual, precisamente, estos temas deben ser relevantes: la juventud agraria colombiana. Con humor, amor y una mirada fresca, los videos que se publican en el sitio y los canales de Vimeo y YouTube, son un ejemplo de cómo se puede hacer actualmente contenido que sea atractivo y divertido a la vez, relevante y que construye desde la industria privada y las nuevas propuestas, una nueva mirada sobre nuestro territorio y sus pobladores.

“ UNA NACIÓN QUE ES ANTE TODO ORAL Y EN LA QUE TANTAS NARRACIONES SE HAN PASADO DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN DE VIVA VOZ, EXISTEN PROYECTOS DONDE LOS NUEVOS MEDIOS EXPLORAN EL LADO AUDITIVO MÁS ALLÁ DEL DIAL DEL RADIO. ”

Finalmente, una nación que es ante todo oral y en la que tantas narraciones se han pasado de generación en generación de viva voz, existen proyectos donde los nuevos medios exploran el lado auditivo más allá del dial del radio. Es el caso de Radio Ambulante, un proyecto generado por un escritor peruano, Daniel Alarcón, y su esposa colombiana, Carolina Guerrero. Con un sabor internacional donde se funden las influencias de la radio norteamericana y las preocupaciones de la población latina

residente en Estados Unidos. El equipo ha construido una plataforma de audio distribuido en forma de *podcasts* en el que se narran historias desde todos los países de la geografía hispanohablante del continente americano. Desde Argentina pasando por Colombia, y llegando más arriba de México, este proyecto fue merecedor en el 2014 del premio Gabriel García Márquez de la FNPI en la categoría de innovación. Este es el resultado de trabajo constante en el que la pasión por la crónica y la narrativa encuentra la vía oral digital como el camino idóneo para llegar a un público más amplio y diverso. Un ejemplo que seguramente generará réplicas y variaciones locales, pues inspira y muestra las posibilidades de este medio en un continente cada vez más digital y móvil.

“**ENTRE TODOS ESTAMOS CONSTRUYENDO ESTA IMAGEN DE PAÍS, PIXELADO E INTERCONECTADO QUE TIENE QUE ENTENDER QUE LO DIGITAL, AUNQUE PAREZCA EFÍMERO Y FRÁGIL, HA DE CONTAR CON LAS HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA PERDURAR Y HACER PARTE DE NUESTRO PATRIMONIO HISTÓRICO.**”

Así terminó la charla ese día y así cierro hoy el texto. Tengo la certeza de que con los nuevos medios digitales que están al alcance de nuestra población vamos a ver cada vez más ejemplos de memoria en construcción de nuestra población no solamente se limitará a la palabra escrita o la imagen fotográfica sino que lo impreso se fundirá con lo que se pueda leer en las pantallas y cada vez, será más fácil para la gente encontrar el medio idóneo para acceder al contenido que busca, o la manera más sencilla para publicar lo que quiera compartir y preservar para la posteridad. Puede ser esto un tema tan delicado como los abusos y la violencia ocurridos durante períodos de protesta o simplemente una nueva manera de generar y compartir humor como lo hacen hoy quienes crean mashups. Lo importante es educar a los usuarios de estos medios para que los sientan suyos y así, de manera pronta, pasen de simples consumidores a productores y empiecen a sentir cómo son ahora ciudadanos digitales con derechos y deberes.

Entre todos estamos construyendo esta imagen de país, pixelado e interconectado que tiene que entender que lo digital, aunque parezca efímero y frágil, ha de contar con

Escribiendo en la superficie del olvido

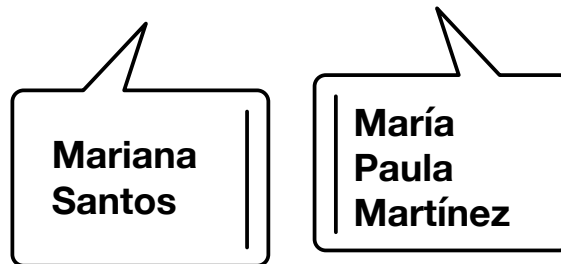
las herramientas necesarias para perdurar y hacer parte de nuestro patrimonio histórico. Es por el interés de todos, que debemos procurar que así sea y debemos velar por su protección, a la vez que alente la participación de muchas más voces.

Hay riesgos y problemas, seguro, pero hay también satisfacciones y posibilidades antes inexistentes.

Relatos *poderosos*: narrativas visuales y trabajo en equipo

#Santos&Martínez

"Si internet es una nueva pantalla (...)¿qué posibilidades existen en términos narrativos?"



Síntesis

En la era de internet, la palabra compite con otros lenguajes que gracias a la tecnología han ganado poder. En consecuencia, el periodismo deja de estar dominado por el imperio de lo escritural y explora otras formas de contar historias. La transformación digital no es solo una convergencia de aparatos y máquinas, sino una revolución en el oficio de informar. Aquí una reflexión sobre esas "otras" maneras de contar.

Palabras clave: **narrativas visuales**, **imagen**, **periodismo**, **digital**, **convergencia**.

Las ciudades de América Latina están tatuadas de mil colores. Sus paredes cuentan historias en forma de dibujos, de graffitis, de frases, de manchas de pintura. En la calle 26 de Bogotá, en caminito en Buenos Aires, en el Centro de Quito, en Sao Paulo, en Río de Janeiro, en ciudad de México.

Dice Felipe Taborda que Latinoamérica "presenta actualmente una identidad cultural única en el mundo. La dinámica de su creatividad y cultura certifica la vivacidad de la región. Sus productos, idiomas, música y pueblo componen uno de los principales y más ricos polos de identidad cultural del mundo contemporáneo".

La herencia indígena y el sincretismo típico de la modernidad hoy se hacen visibles en la expresión artística y callejera de las urbes latinas que recuerdan que el lenguaje más antiguo es el visual, el de los símbolos, el de los iconos y el del color.

Relatos poderosos: narrativas visuales y trabajo en equipo

Desde el siglo XIX somos una sociedad volcada a las imágenes. Primero fue la fotografía, la litografía, el cómic y el cine; en el siglo XX, la televisión y en el XXI, internet. Avances que han fortalecido el lenguaje iconográfico, simbólico y en general todo lo referente a formatos no escriturales.

En los últimos años, la masificación de internet no solo ha significado una revolución en la forma de escribir historias y acceder a la información, sino en el surgimiento y el fortalecimiento de otros lenguajes distintos a la prosa: las infografías, las animaciones, los videos, los juegos, las narraciones *transmedia*.

Hoy existen nuevas formas de re-presentación que se exponen en el mundo real como en el virtual. Este ensayo analiza las narrativas visuales y el trabajo colaborativo como una nueva manera de creación de relatos de nación, de reconocimiento y de identidad y da cuenta del taller sobre este tema realizado en el marco de la cátedra de narrativas digitales de la nación en octubre de 2014.

Las narrativas visuales

El lenguaje visual es el más antiguo de todos. Las primeras comunidades humanas dejaron rastro de su existencia en dibujos hechos en rocas que muestran animales, cazadores y otras representaciones de su vida en comunidad en la prehistoria. Algunos dibujos configuran, en sus formas más simples, las primeras visualizaciones del mundo: el hombre frente a la bestia, el hombre con otros hombres.

Estas evidencias antiguas y otras más populares como las visualizaciones del cuerpo humano hechas por el maestro Leonardo Da Vinci o la tradición cartográfica de la Ilustración demuestran la trayectoria de una tradición visual en la humanidad.

En cuanto a las infografías como lenguaje comunicacional, estas se remontan a finales del siglo XIX. Uno de los ejemplos más reconocidos es el descubrimiento de la transmisión del cólera por parte del médico John Snow en Inglaterra a finales del siglo. El experto del periodismo visual y las infografías Alberto Cairo cuenta en su libro "El arte funcional" cómo Snow, gracias a la creación de un mapa, al tratamiento de los datos sobre el número de muertos y al lugar de muerte de forma visual, pudo establecer una relación causa y efecto clara que la ciencia del momento no había podido descubrir¹³. Como ese, hay otros ejemplos de historias visuales realizadas

¹³ Lo que hizo Snow fue ubicar en un mapa los muertos a causa de cólera, los grifos de agua pública y empezar a relacionar patrones que eran evidentes de forma gráfica. Entre más cerca a los grifos, más muertos. En casas donde no se consumía agua de los bebederos públicos no había muertos.

durante el siglo XX, que de manera artesanal y análoga, lograron dar un marco de interpretación, evidenciar una tendencia, mostrar un recorrido y ubicar geográficamente unos acontecimientos.

“GRACIAS A LA TECNOLOGÍA, REVIVIERON CON FUERZA LAS IMÁGENES, LAS INFOGRAFÍAS, LAS ILUSTRACIONES Y NACIERON NUEVOS FORMATOS COMO LOS MEMES, LOS INTERACTIVOS, LOS MAPAS CLICABLES Y OTRAS EXPRESIONES VISUALES QUE DAN CUENTA DE LA REALIDAD Y CONSTITUYEN HISTORIAS PERIODÍSTICAS EN SÍ MISMAS.”

En el siglo XX, con la llegada de internet y la digitalización, el lenguaje infográfico renovó su poder. Gracias a la tecnología, revivieron con fuerza las imágenes, las infografías, las ilustraciones y nacieron nuevos formatos como los memes, los interactivos, los mapas *clicables* y otras expresiones visuales que dan cuenta de la realidad y constituyen historias periodísticas en sí mismas.

Según el gurú ruso de las ciencias de la computación Lev Manovich, internet es donde convergen diferentes máquinas, desarrollos matemáticos y desarrollos en el tratamiento de la imagen y el sonido. Es el resultado, es una especie de mezcla de naturaleza híbrida en la que convergen desarrollos en distintas áreas que nos ubican frente a un invento comunicacional muy complejo y excitante: “Los dos recorridos históricos por separado se encuentran al fin. Los medios y el ordenador, el daguerrotipo de Daguerre y la máquina analítica de Babbage, el cinematógrafo de los Lumière y el tabulador de Hollerith se funden en uno. Todos los medios actuales se traducen a datos numéricos a los que se accede por ordenador. El resultado: los gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos se vuelven computables; es decir, conjuntos simples de datos informáticos”.

Si internet es una nueva pantalla, o una nueva máquina donde convergen como dice Manovich diferentes aparatos y procesos: ciencia, datos e imágenes en movimiento ¿qué posibilidades existen en términos narrativos? sobre la televisión y el

Relatos poderosos: narrativas visuales y trabajo en equipo

cine, los grandes inventos para contar historias del siglo XX, se han hecho diferentes reflexiones en términos de nación e identidad. Son célebres los estudios de Jesús Martín-Barbero sobre la telenovela y el papel que jugó ésta en la consolidación de un relato de nación más inclusivo en la Colombia de la década de los ochenta y noventa.

Sobre el cine, otra gran pantalla y vehículo cultural, también hay reflexiones que vale la pena rescatar como las del dramaturgo y director de teatro Sandro Romero Rey y las del periodista y crítico de cine Pedro Adrián Zuluaga. Para Sandro Romero no hay una línea continua de la realidad colombiana a través de su cine. "Nuestra realidad está contada a saltos. La pluralidad cultural del país se evidencia en el conjunto de sus filmes. Nunca en uno solo ellos (...) Colombia es un país que ha contado mínimamente su historia, a diferencia de otros países que tienen una permanente lectura visual de sus respectivas realidades".

La nación Internet

Internet es hoy en día la pantalla por donde pasa más país. Es una tecnología que permite la visibilidad de relatos que por décadas estuvieron excluidos de los medios, al tiempo que es un espacio virtual que permite re-pensar los tejidos sociales. Además, es la plataforma que ha hecho evidentes los hábitos, los miedos y los deseos de las audiencias, convirtiéndose en un lugar cultural virtual muy interesante. Un medio que sirve para la comunicación pero no un medio de comunicación en sí. Internet es una plataforma por la que pasan los antiguos medios: hay periódicos Web, hay radio Web, hay TV Web, hay revistas Web. Es una tecnología a la que los medios y el periodismo han tenido que adaptarse pero no constituye un medio en sí mismo.

Los medios tradicionales de comunicación han construido y construyen relatos de nación. Es en los medios que los ciudadanos se han visto sistemáticamente representados y a partir de allí han consolidado sus imaginarios de identidad, con sus aciertos y desaciertos. Para Omar Rincón "la Colombia construida desde la información es una nación confusa, medrosa, aturdida, sin memoria, llena de historias de desarraigo, sin contextos ni referencias, imposible de comprender; una sociedad pesimista y confundida, con bajos niveles de autoestima y sin esperanzas. Esos son los rasgos de identidad que estamos comunicando en los noticieros de la televisión. Colombia es un caos social y político que encuentra utopía en el fútbol y la farándula".

Durante muchos años fue la televisión el principal vehículo cultural y contenedor de nación en Colombia. Es decir el lugar donde los ciudadanos se veían y se reconocían en sus estilos de vida, sus costumbres, sus formas de ser, sus estéticas. La pantalla TV y sobre todo las telenovelas fueron a finales del siglo XX y principios del XXI un espejo y un escape a los discursos políticos hegemónicos que por muchos años mantuvieron una visión excluyente de país.

Pasados veinte años de la llegada de internet a Colombia (1994) podemos afirmar que este nuevo formato/plataforma nos permite estar más juntos y crear un sentido colectivo que puede ser muy poderoso en tanto lugar comunicativo como tejido social. Las redes sociales han probado su capacidad para enlazar, recolectar, identificar intereses en común, y concentrar a las personas alrededor de asuntos comunes variados. Además, gracias a su lógica colaborativa de producción, en internet se han hecho visibles otras maneras de contar la nación colombiana. Con la pantalla-internet lo que pasa es que hay un cambio estructural y de narrativa que resultan en la construcción de múltiples relatos de nación. En internet desaparece la retórica clásica y tambalean los discursos hegemónicos. Es un lugar donde la censura, según el periodista Jean Francois Fogel, es matemáticamente imposible y hay una abundancia obscena de fuentes y de información. La agenda internet no es una, son muchas. Allí están todos los relatos posibles: lo afro, lo indígena, lo infantil, las mujeres, las víctimas, los campesinos, los políticos, los poderosos y los ciudadanos del común. Todos hacen parte de una red entrelazada e infinita que tiene múltiples entradas y salidas.

Chicathon: haciendo visibles otros temas de la nación

Un taller sobre relatos de nación animados

Con motivo de esta cátedra, tuvo lugar un taller en el que nos propusimos contar historias que hablaran sobre la nación, usando herramientas de la tecnología y técnicas colaborativas. El taller se llamó "*Chicathon*" y asistieron cerca de 40 personas entre estudiantes y profesionales que trabajaron durante dos jornadas (jueves y sábado) en la creación de un relato animado sobre la nación colombiana.

“ EN EL TALLER “CHICATHON” PARTIMOS DE LA IDEA DE QUE LA NACIÓN COLOMBIANA ES UNA COLCHA DE RETAZOS, QUE ESTÁ EN CONTINUA CONSTRUCCIÓN Y QUE SE ALIMENTA DE CUESTIONES COTIDIANAS. ”

Partimos de la idea de que la nación colombiana es una colcha de retazos, que está en continua construcción y que se alimenta de cuestiones cotidianas. Conscientes de que el proyecto de nación excluyó por décadas muchas realidades, nos propusimos el reto de crear nuevos relatos de país más inclusivos y diversos.

La primera jornada consistió en una reflexión sobre el poder de las narrativas visuales a partir de la experiencia de Mariana Santos y su trayectoria profesional. Vimos ejemplos de historias contadas con imágenes que sirvieran de inspiración para que los participantes pensarán en la producción de su propio relato.

Divididos en seis grupos, los participantes provenientes de diferentes áreas de estudio; diseño, arte, comunicación, sociología, Historia, antropología entre otros, propusieron contar historias sobre el conflicto, la concentración de los medios, la realidad de mujeres víctimas del conflicto armado, las mujeres en el fútbol y las bibliotecas públicas.

En la segunda sesión del taller hicieron una animación de cuatro minutos (máximo) con el programa *Adobe After Effects*. Durante esta jornada práctica, los participantes trabajaron en la construcción de un guión (voz en off), del *storyboard* y en el desarrollo de las secuencias gráficas.

Conclusiones

“EL MUNDO DIGITAL ES UNA VENTANA DE OPORTUNIDAD QUE SUPONE UN DOBLE RETO PARA PERIODISTAS Y CIUDADANOS. RETOMAR LA TRADICIÓN VISUAL Y CREAR NUEVAS HISTORIAS QUE NOS REPRESENTEN EN NUESTRA COMPLEJA REALIDAD.”

Hoy asistimos a una renovación de los lenguajes tradicionales que, gracias a la tecnología, son más poderosos que nunca. El periodismo, que después de la invención de la escritura y de la imprenta, prefirió la palabra y la fotografía como lenguaje, hoy se enfrenta, como nunca antes, a la explosión de otros códigos.

Si bien la idea de contar historias a través de gráficos, mapas y otras formas, no es una práctica reciente que surgió como consecuencia del surgimiento de internet, sí está estrechamente relacionado con el mundo digital y el cambio en las formas de comunicarnos de hoy.

Esta ventana de oportunidad supone un doble reto para periodistas y ciudadanos. Retomar la tradición visual y crear nuevas historias que nos representen en nuestra compleja realidad. Ya no se trata de monopolios de información y de la construcción de una agenda, sino de un lugar donde la agenda la ponen los ciudadanos, la información abunda y hay una fuerte necesidad de comprender el mundo.

En el contexto colombiano esta revolución está estrechamente relacionada con la nación en la medida que internet permite la visibilidad y participación de comunidades y relatos excluidos y olvidados, exigiendo además una innovación narrativa.

Relatos poderosos: narrativas visuales y trabajo en equipo

Bibliografía

CAIRO, Alberto (2012). **El arte funcional**.

MANOVICH Lev (2006) **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital**. 1º ed. Buenos Aires, Paidós.

ROMERO, Sandro (2002) **"A imagen y semejanza del Colombia"** en "Relatos y memorias leves de nación". Cuadernos de Nación. Ministerio de Cultura.

RINCON, Omar (2002) **"La nación de la tele"** en "Relatos y memorias leves de nación". Cuadernos de Nación. Ministerio de Cultura.

TABORDA F; WIEDERMANN J.Ed (2008). **Latin American Graphic Design**. Taschen; Italia.

Experiencias

En su exposición, Mariana Santos se refirió a algunas experiencias que ilustran cómo el arte, el periodismo y la tecnología pueden trabajar unidos.

Destinación del presupuesto del gobierno británico

Infografía publicada en The Guardian, 2010

Mapa sobre el esparcimiento de los rumores en Twitter

Plataforma interactiva creada por The Guardian, UK. Se creó para analizar la falsa información que circuló durante un verano en Londres en el cual hubo una proliferación de rumores.

Relatos *poderosos*: narrativas visuales y trabajo en equipo

Chicas poderosas

Proyecto digital dirigido a mujeres periodistas de hispanoamérica liderado por Mariana Santos.

03

Páñeles.



#María Paula Martínez *Olga Lucía Lozano * Víctor Solano

#Libardo Hernán Sánchez * Elder Manuel Tobar * Salomón Echavarría

Panel 1: La nación en las redes: *YouTube, Facebook, Twitter*

#Martínez

"YouTubers: la retórica del humor y capacidad de crear comunidad."



**María
Paula
Martínez**

**Olga
Lucía
Lozano**

#Lozano

"Creo que culturalmente lo que la Web muestra son unas cotidianidades sin edición."

**Víctor
Solano**

#Solano

"No todo lo que está en un libro hay que santificarlo y no todo lo que está en la red hay que satanizarlo."

María Paula Martínez/moderadora

¿Cuál es el relato de Colombia que pasa por las redes? ¿Cuáles son esos pedazos que constituyen una nación digital o una nueva manera de ver la nación?

Con los estudiantes de mi curso "Relatos de nación" de la Universidad de los Andes¹⁴, decidimos dar respuesta a esta pregunta buscando contenidos en la red que respondieran, durante tres meses, al numeral Colombia y un poco recordando las palabras de Jesús Martín-Barbero ¿Cuáles son las naciones que se hacen visibles? ¿Cuáles son las estéticas que se hacen visibles? ¿Cuáles son las mutaciones narrativas?

Con esto quería, de alguna manera, descubrir si había nuevas ciudadanías allí creciendo y además ver qué era lo que a los estudiantes les interesaba de lo que encontraban

¹⁴ Para conocer esta investigación, ver la ponencia de María Paula Martínez publicada en este libro.

Panel 1: La nación en las redes: *Youtube, Facebook, Twitter*

en la red, qué les parecía que merecía venir al salón de clases para que lo reflexionáramos entre todos.

En esta investigación encontramos los *YouTubers* más famosos de Colombia. Se trata de tres jóvenes que semanalmente publican videos. El que más seguidores tiene, tiene 700.000 (no son ni siquiera seguidores, son suscriptores a su canal). Ellos incluso han publicado videos que ascienden a más de dos o tres millones de vistas. Es un *rating* que los canales públicos ya quisieran tener y que estos desconocidos han logrado en algo así como tres años de estar en las redes.

Y aunque pareciera que estos personajes desarrollaran contenido leve, contenido para los jóvenes, identificamos dos factores muy importantes: la retórica del humor que tienen y la capacidad de crear comunidad.

Al final de nuestro trabajo no pudimos responder si por las redes pasa más país que por los medios tradicionales, pero sí nos dimos cuenta de que es mucho más diversa la manera de contar y que realmente hay un nuevo lenguaje en *YouTube*. Descubrimos que está cambiando sobre todo el lenguaje de la publicidad y los relatos del humor.

Ayer hablábamos que la televisión y el cine entraron al Museo mediante exposiciones. Ahora nos preguntamos cuándo o cómo estos contenidos de *YouTube* van a hacer parte en unos años de lo que recordemos, de lo que proyectamos de nosotros mismos para configurar entonces esa nación digital que todavía es tan difusa y todavía es tan difícil de establecer.

Quiero invitar a Olga Lucía y a Víctor para que tengamos una discusión.

Quiero comenzar preguntándoles si la televisión es reconocida como un vehículo de transmisión cultural ¿qué podemos pensar de lo que está pasando hoy con *YouTube* en términos de identidad y reconocimiento?

Víctor Solano: yo creo definitivamente que *YouTube* y otras plataformas de video tienen que ser reconocidas como un fenómeno cultural y creo que es inobjetable. Cómo pensar algo diferente cuando precisamente desde la vía del consumo *YouTube*, por lo menos, es paradigma de alternativa, de cómo cambiaron los hábitos de consumo del momento, del lugar y de nicho temático. Precisamente ahora decía María Paula que sus estudiantes no consumen noticieros. Y los que crecimos en los años ochenta, que no teníamos televisión infantil, pues crecimos viendo noticieros y teníamos que esperar

Panel 1: La nación en las redes: *Youtube, Facebook, Twitter*

obligatoriamente a que fueran las 7:00 p.m. para verlos y luego, la franja de las 9:30 p.m. para ver el noticiero nacional con José Fernández Gómez, y ya. Esa era nuestra oportunidad para ver lo más reciente en información.

“ SI CONSIDERAMOS ALGUNA VEZ A LA TELE-
VISIÓN COMO UN VEHÍCULO CULTURAL, LA
WEB REALMENTE LA SUPERÓ RÁPIDAMENTE.”

Olga Lucía Lozano

Hoy, desde cualquier lugar y en cualquier momento, hay consumo de información; información periodística, pero también consumo de ocio cuando le ponemos *likes* en *YouTube*. Eso es lo que configura hoy parte de nuestro consumo cultural. Entonces pasará precisamente dentro de quince años cuando se haga una tertulia acá de revivamos nuestra Historia. Pues tendrá que pasar que digamos, “se acuerda que por allá teníamos tal programa, tal serie en *YouTube*” y pasará por allí el tránsito de nuestra nostalgia y pasará seguramente por ese tipo de contenidos en *YouTube* y en otras plataformas.

Olga Lucía Lozano: yo lo que creo es que si consideramos alguna vez a la televisión como un vehículo cultural, la Web realmente la superó rápidamente. La superó por su riqueza y eso fue una cosa que María Paula apuntó en la presentación del estudio reciente. Una riqueza de narrativas que supera en mucho la multiplicidad de voces con que la que la Historia se construyó, por lo menos hasta la aparición y la popularización de la Web. La Web es universal y nos está ayudando a entender la Historia desde una mirada universal. Yo creo que la gente cada vez más quiere creer lo que en general creó las diferencias culturales. Por lo menos en continentes en condiciones similares de igualdad.

Creo que culturalmente lo que la Web muestra son unas cotidianidades sin edición que me parecen muy interesantes porque es una Historia que no pasa por la edición de las miradas de los expertos. Es una Historia que pasa directamente de la voz del narrador original a la voz del audiente. Y eso plantea una conversación que es distinta y una construcción del presente y del pasado que es muy diferente a la que habíamos tenido en los medios.

María Paula Martínez: todos estamos de acuerdo que internet abre la puerta a la diversidad y sabemos que hoy hay más región, más mujeres, más niños. Hablamos del día que estaban excluidos y un poco de los relatos que hoy están un poco más presentes. Varios de ellos aparecen con los *YouTubers* y con los demás jóvenes. Realmente en *YouTube* hay unas estéticas con contenidos que solo salen en *YouTube*, y ahora están saltando a la pantalla de la televisión. Pero ¿qué pasa con las retóricas distintas en estas plataformas?

Olga Lucía Lozano: yo no creo que estemos produciendo de manera distinta, lo que creo es que lo que antes producíamos de manera íntima, que solo podía ser visto por algunos, se usó de manera pública. Hoy la producción se facilita por la manera como accedes tan fácilmente a narrar sin necesidad de una tecnología demasiado compleja. Eso genera una multiplicidad estética, en la medida que puedes hacer desde cosas muy caceras hasta cosas realmente profesionales. Aunque los científicos no lo consideren así, yo sí creo en los laboratorios de exploración. En ellos la gente juega mucho con sus propias concepciones, por ejemplo, cómo se secuencializa el tiempo y cómo no, cómo se construye el espacio y cómo no. Yo creo que eso es muy interesante porque lo que le muestra a uno es una mirada mucho más general de lo que va a permanecer en un museo, en una generación...yo creo que eso permite una mirada más amplia.

“HOY SON OTROS LOS QUE TIENEN LA OPORTUNIDAD DE CONTAR UN PAÍS DEL QUE HISTÓRICAMENTE SOLO SE HAN CONTADO LOS PERFILES HEGEMÓNICOS.”

Víctor Solano

Víctor Solano: sí, yo estoy de acuerdo con que el acceso a la tecnología cambió la forma en que nos relacionamos con el relato. Una historiadora aquí en Colombia también tituló hace mucho tiempo el libro “Los otros también cuentan” y a mí ese título todavía sigue taladrando desde que estaba estudiándolo. De cómo precisamente hoy son otros los que tienen la oportunidad de contar un país del que históricamente solo se han contado los perfiles hegemónicos, con claros intereses económicos, políticos o de *Status quo* cultural o social. Y aquí, de pronto, cualquiera de nosotros alcanza a tener la oportunidad de ser medio de comunicación y de ser narrador. Y eso es lo

Panel 1: La nación en las redes: Youtube, Facebook, Twitter

que las tecnologías han potenciado. Las estéticas, por ende, también pasan por toda la cromatografía posible de posibilidades de calidad, pero a su vez, con una calidad intencional. Precisamente hoy la publicidad está trabajando para que la producción se haga desde la limitación de recursos, incluso es casi todo un género narrativo nuevo. Por eso se evita el trípode, se busca que la cámara se vea movida, que sea una estética de producción cacería. Eso se conecta con un concepto de legitimidad potenciada, precisamente, por todos esos conceptos. Entonces claramente sí hay nuevas estéticas, aunque no todo son nuevas estéticas: hay narrativas digitales y hay digitalización de las narrativas.

El primer estadio de internet, por ejemplo, fue cuando los medios pasaron a tener su primer sitio Web. En ese momento lo que hicieron fue digitalizar las narrativas; no hicieron una narrativa digital. Hoy medios como la Silla Vacía y muchos otros están haciendo periodismo de datos y están empezando a hacer narrativas digitales y obviamente, esto también pasa por los editores.

María Paula Martínez: siempre que yo hablo con mis estudiantes de la televisión pública y del cine colombiano, tengo una desconexión seria; mis estudiantes ven cine, ellos no ven televisión pública, crecieron con televisión paga, tienen un gusto por una estética que es muy ajena, pero es en lo que han crecido. Y el cine colombiano es igual, crecieron en una época en la que el cine colombiano producía si mucho una película al año y hoy les cuesta mucho entender lo que está pasando con él. ¿Qué tendríamos que aprender del cine y de la televisión pública de cara a *YouTube*? ¿Qué merece la pena de ahí para que los productores volteen a mirar?

Olga Lucía Lozano: es que yo creo que son procesos de relación distintas, es decir; que la relación se establece de otra manera. Porque yo creo retomando lo que tú decías antes, un poco el gran valor de estar en la Web es la capacidad de crear comunidad. Y de generar entornos de red. Si no puedes crear una red, no te insertas en la red, pues no puedes estar en la red. En cambio creo que en el resto de medios esta distancia solo se salva con estudios de sintonía que permiten acercamientos entre las audiencias y los medios.

Entonces me parece que estamos comparando dos fenómenos distintos...pero entiendo tu pregunta así justamente. La televisión pública en Colombia nunca logró crear una comunidad en la red en torno a ella, si había producciones buenas y la gente lograba enganchar y convencer a tres amigos de que era buena, entonces ahí la producción

Panel 1: La nación en las redes: *Youtube, Facebook, Twitter*

se volvía memorable y pasaba a la Historia. Pero de resto no. Me parece que la televisión pública nunca pudo lograr ese nivel de contacto con una generación, ni siquiera pasada. Entonces me parece muy difícil; si eso no pasó antes con una generación que dependía de la televisión, no va a pasar con una generación que la está consumiendo de otra manera, porque creo que la televisión no se ha repensado pese a que está en una crisis visual.

Víctor Solano: ahora hay unas exploraciones como las del caleño Carlos Moreno. Este director ya está empezando a hacer series nuevas, tiene una trayectoria en el cine tradicional y ahorita va a hacer "Que viva la música" tomando a Andrés Caicedo. Ahora, lo que yo creo es que viene algo de lo que toca Olga Lucía y es un poco lo de la conceptualización del tiempo pasando al punto de vista puramente estético, el tema de la edición, el tema de contar. Creo que era Camilo el que decía que era imposible contar la Historia de la violencia en Colombia en tres minutos. Pero ahora esto no se va a ver como un futurismo, sino como una posibilidad, incluso con un video de tipografías animadas. Ya hay una generación que dice que es demasiado largo un video de *YouTube* de tres minutos.

“**RAYUELA, LA NOVELA DE JULIO CORTÁZAR, HECHA EN PAPEL, ES UN TEMA DE HIPERVÍNCULOS. HAY UNA NARRATIVA ALLÍ QUE SE NOS PROPONE. YOUTUBE Y OTRAS PLATAFORMAS, LO QUE HACEN, ES PERMITIRNOS LA EXPLORACIÓN.**”

Víctor Solano

Porque piensan más bien en un video de seis segundos y quizás allí se logra contar toda una historia, entonces yo creo que vienen muchos retos y debemos tomar algunos retos que unos asumieron hace ya más de 40-50 años. Rayuela, la novela de Julio Cortázar, hecha en papel, es un tema de hipervínculos. Hay una narrativa allí que se nos propone y estoy de acuerdo con Olga Lucía que *YouTube* y otras plataformas, lo que hacen, es permitirnos la exploración.

Panel 1: La nación en las redes: *Youtube, Facebook, Twitter*

María Paula Martínez: ¿qué lectura puede hacer uno del fenómeno de los *YouTubers* viendo un poco lo que les mostré y lo que pasó?

Olga Lucía Lozano: creo que justamente si se crea el vínculo consiente o inconsciente de una persona con una red es porque tú logras interesarlos en esas cosas. Te sienten auténtico y además pueden establecer un lazo emocional contigo. Que es la diferencia entre ser parte de una audiencia o ser un usuario que interactúa. El fenómeno de *YouTubers* se debe, en particular, a la posibilidad de crear una conversación y conseguir que alguien siga esa conversación fundamentalmente.

“VI MUY PRESENTE EN *YOUTUBE* UNA RE-
VINDICACIÓN DEL RELATO JOVEN, PERO A
LO MEJOR HACE MÁS FALTA EL RELATO DE
LAS REGIONES.”

María Paula Martínez

Si tú miras las redes sociales (que son conceptualmente más complejas) se basan en la capacidad de crear una buena conversación y lograr que alguien la siga. Que tú tengas la capacidad de responder. Básicamente no es mucho más que eso.

Víctor Solano: estaba recordando ahora que hubo un momento en el que los medios tradicionales como *Semana* y *El Tiempo*, dijeron: “vamos a tener nuestros columnistas y nuestros bloggers”. Y optaron por poner a sus columnistas siempre delante de la vitrina y a los bloggers como unos columnistas de segunda clase, más abajo, más escondidos dentro de sus portales. ¿Por qué traigo a colación esto? Porque creo que, por una parte, los medios de comunicación todavía están jugando de visitantes. Un terreno donde el *YouTuber*, el *blogger*, en general cualquiera de nosotros, juega más de local. Eso hace que las estéticas cambien definitivamente, que haya una propuesta nueva sobre el tapete y en definitiva sobre esa narración y que sobre esa construcción de país haya una mirada alternativa que se distancia de esas formas de contar tradicionales y que en conclusión, aparezca una nueva audiencia que demande este tipo de nuevos contenidos. Eso es lo que hacen estos *YouTubers*, los tres más jóvenes, que en este caso son muy parecidos. Coincido con tu apreciación: son una imitación de “Hola soy German”, que propuso una nueva forma de narrar, de poner en escena sus narraciones. Hay un caso de otro *YouTuber* colombiano que es muy exitoso que es el profesor “Julio

Panel 1: La nación en las redes: *Youtube, Facebook, Twitter*

Profenet". Y lo más interesante es que estéticamente hablando es temible su puesta en escena (se lo he dicho). Este profesor hace ejercicios en un papelógrafo, pone la cámara en un trípode y filma un video de 15-20 minutos haciendo tareas, y así, sin embargo, es uno de los diez *YouTubers* con más visitas en América Latina. Él resuelve temas de uruguayos, de colombianos y de peruanos... pero es un éxito impresionante porque su forma de hablar es llamativa, es cercana, ha creado comunidad como dice Olga Lucía.

Entonces la propuesta de exploración y de experimentación es toda. Es increíble lo que ha hecho "Internautismo Crónico", el granito de café es uno de sus ejemplos. Es muy bueno lo que hacía "Ocio Web" hasta hace poco que vendió su marca. Lo que hacía era crear un videojuego tres días después de una coyuntura. Eso me parece muy notable, entonces la estética pasa adicionalmente por eso, por entender una coyuntura. Ahí hay un desafío muy interesante.

Público: ¿Qué tanto ayudan las nuevas plataformas como *YouTube, Twitter y Facebook* a la construcción de país en educación, a la apropiación del territorio, a la paz, a la convivencia. ¿Son los mismos discursos superficiales?

María Paula Martínez: las redes, (lo hemos hablado acá y lo decía Alejandro Piscitelli), han hecho visibles los relatos que siempre han estado ahí, ahora los podemos ver y ahora hay una potencia, están potencializados y eso hace que tengamos una posibilidad de lecturas de país distintas. Con el ejercicio de mis estudiantes vi muy presente en *YouTube* una reivindicación del relato joven, pero a lo mejor hace más falta el relato de las regiones que no encontramos casi. El video del *sketch* de los buses es costeño, pero tal vez falta explorar más la Colombia profunda que hablábamos y eso todavía no ha aparecido. No es la panacea de la diversidad. Todavía hay unos relatos que están por hacerse visibles. En cuanto a la paz y a estos temas de las tierras, creo que se genera una conversación con la comunidad que hace que sea mucho más interesante hoy reflexionar sobre esto. De hecho, uno de los temas que se quedó por fuera de la muestra que les traje, eran los temas sobre el diálogo de paz: hay mucha gente reflexionando sobre esto y mucha gente criticando el *ice bucket challenge* con la sequía en Colombia. Muchos de estos contenidos también hacen reflexión hacia adentro, reflexiones de país que son muy interesantes, y que además sumadas a *Facebook*, a *Twitter* y a los mismos comentarios que se pueden poner en un video, le dan la voz a todo el que quiere opinar y al que quiere compartir con esa comunidad su idea. Esa diversidad de voces es lo que hace posible entender esta nación de otra manera.

Panel 1: La nación en las redes: Youtube, Facebook, Twitter

Público: si la Historia de los libros era contada por los triunfadores ahora con la democratización de la red, ¿cómo pueden contar la Historia de Colombia, por ejemplo, los millones de desplazados y víctimas? ¿Cómo construir esa Historia?

Olga Lucía Lozano: yo creo que se han generado una serie de proyectos digitales en Colombia bien interesantes para narrar eso como "Verdad Abierta", que ha tenido una mirada histórica sobre ese proceso de memoria aunque creo que le falta un poco darle la voz a las víctimas. Eso me parece que es muy interesante. El Centro de Memoria Histórica está haciendo todo este trabajo para recuperar voces. El mismo "Proyecto Rosa de la Silla Vacía" es un proyecto que narra la historia de vida de una serie de víctimas y la hace visible en medio de la coyuntura del asesinato sistemático de los líderes que intentan recuperar sus tierras o finalmente hacer justicia. Esto está narrado no solo desde la voz de las víctimas, sino desde las voces de artistas visuales, de músicos, de escritores, de periodistas, de diseñadores, de creativos, o sea que agrupa voces de mucha gente. Esto, yo creo, está permitiendo contar una Historia muy distinta del conflicto de lo que se narraba en los libros. Y no es porque en Colombia las voces de las víctimas no hayan estado en los libros, sino porque la manera es muy distinta. Voy a insistir: lo que la red permite es tener un tipo de contenido que está en bruto, que no es un contenido que está necesariamente editado, releído, reinterpretado por otro para ser narrado, es la voz en bruto de alguien, es la voz contada ahí, es la Historia contada por alguien desde su propia mirada. Yo creo que ahí el país se ha abierto a esa posibilidad de entender esos procesos de recuperación de esos relatos. En ellos se abre una conversación entre mucha gente para narrar esta Historia de la que todos hemos sido víctimas y victimarios. Creo que ahí hay una reconstrucción y una reconciliación con el conflicto que antes no existía, por lo menos como referencia.

Víctor Solano: sí, para mí, uno de los referentes más importantes y Olga Lucía no lo va a decir por pudor es el "Proyecto Rosa", creo que tienen que verlo. Ahora lo estaban trabajando en el Museo de Antioquia ¿No? Esos proyectos permiten que la voz de la víctima cobre en este momento histórico una importancia inédita. En Colombia y en general muchos países se engolosinaron durante épocas contando otra Historia que le rinde un tributo enorme a los héroes en esculturas, pero ahora yo creo que estas plataformas nos están contando o nos están permitiendo contar, no la Historia del héroe que murió a caballo sino la Historia del caballo y eso es una gran ventaja. También del que murió pisado por el caballo. Creo que se está generando un interés por los últimos treinta años, que están siendo objeto de otra narración. Este país recuerda las grandes masacres pero en este país han muerto muchas personas, muchísimas más personas

Panel 1: La nación en las redes: *Youtube, Facebook, Twitter*

en aquellas masacres segmentadas; de a dos, de a tres personas, como en esos homicidios sistemáticos en Urabá y en muchísimas partes del país, pero los imaginarios, por supuesto, se nos quedan con la Gabarra y con todas esas otras masacres míticas. El país pasa ahora a querer contar esas otras historias que se quedaron por fuera de la agenda pública.

María Paula Martínez: sí, yo pienso que durante muchos años publicábamos informes y libros con unas investigaciones muy válidas que tenían todas las cifras de los desplazados. Eso sigue ocurriendo. Hace poco Memoria Histórica publicó el "Basta Ya" que al final no generó el impacto que debería ¿no? Pero eso se queda en libros, en informes de la ONU y de tantas ONG's de derechos humanos que al final van al anaquel para que muy pocas personas los lean sin generar lo que pretenden. Creo que lo digital puede comenzar a experimentar con esos libros y esas cifras que se recogen y que hacen radiografías de la violencia.

El laboratorio del que hablaba Olga Lucía experimenta a hacer una georeferenciación de las masacres. Memoria Histórica hizo un comic de la masacre de El Salado retando a los periodistas y a la audiencia a hablar en otro lenguaje. Eso implicó el uso de viñetas, la decisión de qué iconos usar, la sensibilidad; se ponen muchas cosas en juego y se explora con una infografía sobre estos temas pero sin enfriar las cifras hasta el punto de deshumanizarlas.

Es hacer algo, dar la voz y hacer relatos con los niños como lo hace Alirio en Belén de los Andaquíes en el Caquetá con *stop motion*. Creo que lo digital nos ha permitido explorar, y sobretodo en el tema de la violencia, repensar cómo estamos contando esas historias tan complejas.

Público ¿Cómo se vincula la narrativa desde *YouTube* al sistema escolar que existe en la educación básica y media?

“LA GENTE NO VA A LA RED NECESARIAMENTE CON EL OBJETIVO DE EDUCARSE COMO UNO ENTENDÍA EDUCARSE ANTES, LA GENTE NO ENTIENDE HOY EDUCARSE COMO ESE SISTEMA ESTRICTO Y TRADICIONAL DE LA ACADEMIA.”

Olga Lucía Martínez

Panel 1: La nación en las redes: *Youtube, Facebook, Twitter*

Olga Lucía Lozano: no sé si la pregunta va a contenidos especializados en la educación que yo creo que en *YouTube* de eso hay algunas cosas, pero yo creo, como dijo Alejandro Piscitelli, con quien comparto varias de sus miradas como autor, que la red funciona de otra manera porque la gente no va a la red necesariamente con el objetivo de educarse como uno entendía educarse antes, la gente no entiende hoy educarse como ese sistema estricto tradicional de la Academia, sino que hay un proceso de aprendizaje siempre en la red en todo lo que uno ve. Digamos, yo soy de esa gente que cree que uno se educa a partir de consumir mucho y seleccionar luego en su cabeza lo que le funciona o no, para construir luego una lectura del mundo. O si no, nos volvemos, como decía Susan Sontag, un mundo lleno de especialistas, pero con gente incapaz de atravesar su saber para entender el resto.

Yo creo que la red abre un poco esa posibilidad de formarse para poder volver a pensar el mundo en general y no desde un puntito chiquito de especialización, y en eso, las redes sociales, algunas cosas funcionan mucho y otras no. Tampoco crean que la gente hace cosas tan inteligentes en las redes sociales, tampoco es que la pasen haciendo las *brillanteces*; la gente se pasa viendo reggaetón. Lo que más hace la gente en *YouTube* es ver reggaetón. ¿Cuál es el video que más éxito tuvo en toda la historia de *YouTube*? El video de *Gangnam Style*. La gente pasa generalmente la mitad del tiempo entreteniéndose con lo que encuentra.

Pero me parece que en eso hay una lectura muy interesante de la cultura popular de lo que consumimos en realidad, me parece que no somos tan sofisticados ni tan intelectuales y yo siempre insisto en eso. La gente siempre quiere televisión cultural y cuando la ponen, no la ve sino que va a *YouTube* a ver reggaetón.

Lo que pasa es que lo cultural es aspiracional. Yo siempre digo cuando me preguntan de cine digo: "sí claro, Fellini", pero generalmente veo "Los Picapiedra" y me gustan. Me parece que está muy bien, tengo muchas razones para mirarme "Los Picapiedra".

Víctor Solano: hay una cosa y es que la tecnología ha servido lastimosamente para abrir un *gap*, una brecha muy grande entre la comunidad de estudiantes en el colegio y el profesor. Muchos profesores sienten pánico cuando les llega una propuesta de: "profe podríamos ver un tutorial en *YouTube*", el profesor siente pánico y pone el freno como si se fuera a matar todo el salón porque siente que hay una barrera que él no ha podido superar. Afortunadamente cada vez hay más profesores que dicen "bueno, sí tenemos que mirar y empezar a ver cómo esos contenidos allí nos pueden servir para

Panel 1: La nación en las redes: *Youtube, Facebook, Twitter*

contar la Historia". De hecho, algunos contenidos de los medios tradicionales son medio subversivos en muchos ámbitos escolares, entonces imagínense lo que es explorar con contenidos como los de *Wikipedia*. Con Camilo Quintero compartimos un espacio en el programa de radio de la Universidad Nacional y allí hablábamos como *Wikipedia* tiene un sistema de curaduría bastante riguroso donde cuando uno mete una mentira le llega una notificación a un panel de editores que tienen conocimiento en esa especialidad y ponen entre comillas, en cuarentena, ese contenido para que sea verificado un tiempo. Entonces no todo lo que está en un libro hay que santificarlo y no todo lo que está en la red hay que satanizarlo. Si yo quiero decir una cantidad de mentiras las puedo legitimar yo mismo mandando a hacer la impresión por demanda. Voy aquí al "Auros copias" e imprimo mil ejemplares. El poder del papel en una sociedad como la nuestra es como si se escribiera sobre piedra porque queda para toda la vida y eso es algo que hay que evaluar, la legitimidad se tiene que dar por la fuerza de los argumentos no por el sustrato donde están escritos.

“LAS ENCICLOPEDIAS YA SON DE MUSEO. MÁS QUE SER REEMPLAZADAS POR WIKIPEDIA ESTÁN SIENDO REEMPLAZADAS POR YOUTUBE Y POR ESTOS PEQUEÑOS VIDEOS EXPLICATIVOS.”

María Paula Martínez

María Paula Martínez: yo creo que en *YouTube* una de las tendencias, además del humor que veíamos, de lo cotidiano y lo popular, son los manuales. A la gente le encanta ver cómo hacer algo. En *YouTube* hay muchos explicativos de pequeños procesos que se vuelven virales y muy populares entre los estudiantes. Ellos ya ni miran los escritos de *Wikipedia* sino que son (somos) tan visuales, que buscan ahora los videos.

Ahora no leen sobre el capitalismo en *Wikipedia*, sino que ven una explicación gráfica en *YouTube*. Creo que esto es un poco el reemplazo de la enciclopedia. Contrario a Camilo Quintero yo sí creo que los libros van seguir, pero la enciclopedia sí es completamente obsoleta. Nosotros hacíamos las tareas en la enciclopedia por letras en la casa. A veces no estaban todas las letras, a uno le faltaba la B. Esto, por supuesto, se acabó y las enciclopedias ya son de museo. Más que ser reemplazadas por *Wikipedia* están

Panel 1: La nación en las redes: *Youtube, Facebook, Twitter*

siendo reemplazadas por *YouTube* y por estos pequeños videos explicativos. Creo que ahí hay algo interesante que se está dando en los contenidos educativos.

Público: si la televisión de las décadas pasadas se retoma para contar una visión de nación ¿De qué manera el producto de los *YouTubers* se tomará en un futuro para narrar la Historia de una nación y de una identidad nacional?

Olga Lucía Lozano: ellos cuentan la Historia de la cotidianidad contemporánea, básicamente creo que con el fenómeno de los *YouTubers* estamos asistiendo a entender cómo una generación creció y vivió. En la televisión lo que pasaba es que uno reconstruía esta cotidianidad a partir de series que en mucho estaban mezcladas con ficción, por ejemplo, todo lo que vimos de "Los Victorinos". En muchos casos narraron el país, pero la gente sintió, de todas maneras, que había un filtro con la ficción porque todo no correspondía a un hecho real. Yo creo que con los *YouTubers* lo que pasa es que la gente cree que está viendo una novela que no es novelada.

Panel 2: Narrativas digitales del conflicto



**Libardo
Hernán
Sánchez** ¹⁴

**Elder
Manuel
Tobar**

#Tobar

"4Ríos busca contar historias a partir del conflicto armado en Colombia haciendo uso intensivo de la tecnología."

**Salomón
Echavarría**

#Echavarría

"Piensen en las narraciones del conflicto a partir de los arrullos del Chocó, del campo, del teatro, de las propias señoras que cuentan sus historias de forma muy expresiva."

Elder Manuel Tobar

Muy buenos días. Vengo en representación del proyecto "4Ríos". Este es un proyecto de un grupo creativo de Bogotá que comenzó en 2012, y busca contar historias a partir del conflicto armado en Colombia haciendo uso intensivo de la tecnología, con una estética que quiere acercarse a la estética del cómic.

Durante estos años, "4Ríos" ha investigado y propuesto diferentes formas de contar el conflicto armado en Colombia. En especial queremos contar cuatro historias, cuatro masacres: la primera es la de Naya (ya terminada), la segunda, la de Bojayá, la tercera, la del Salado y la última de Apartadó. Cada una desde distintos puntos de vista. La historia de Naya se centra en la vida de una indígena; la de Bojayá, se hace a partir de la vida de un niño; la del Salado, con la mirada de una mujer; y la de Apartadó se cuenta desde el punto de vista de un atacante.

¹⁴ Libardo Hernán Sánchez: investigador de la Curaduría de Historia del Museo Nacional.

Panel 2: Narrativas digitales del conflicto

La primera historia narra los hechos de una masacre en Naya, ocurridos entre febrero y marzo del 2001. Esta se ocasionó por una incursión de la guerrilla que hizo que 200 paramilitares azotaran este pueblo durante una semana.

Todo nuestro proyecto se basa en un núcleo central como lo denominamos, publicado en internet, donde le ofrecemos al público una interfaz y un aplicativo, en los cuales pueden navegar e interactuar con todo el contenido que ofrece el proyecto.

La primera parte la denominamos "el comic interactivo", que está formado por dos ejes: en el primer eje se despliega el cómic, una historia narrativa ficcional que toma partes importantes de la masacre y las explica en formato narrativo. La segunda parte es la que denominamos "el eje documental". Allí las personas pueden mirar, profundizar e indagar información acerca del contexto de la masacre. De este modo, le ofrecemos al usuario la posibilidad de ver una historia narrativa que cuenta la masacre y también le ofrecemos la oportunidad de profundizar en los contenidos que hemos curado durante estos dos años.

La ilustración y el diseño emulan y quieren parecerse a las novelas gráficas visuales, las hicimos en una técnica llamada rotoscopia. Para hacerla trabajamos con personajes provenientes de distintas etnias del país.

“CUANDO NOSOTROS EMPEZAMOS A TRABAJAR CON JÓVENES, DESCUBRIMOS QUE NO SABÍAN QUÉ ERAN LOS GRUPOS ARMADOS NI QUÉ TIPO DE RELACIONES HABÍA ENTRE ELLOS. HICIMOS ENTONCES UNAS FICHAS DOCUMENTALES DIDÁCTICAS QUE RELATAN QUIÉNES SON LOS GRUPOS ARMADOS DE ESTE PAÍS.”

Elder Manuel Tobar

Lo que hicimos fue consultar diferentes fuentes: tesis, investigaciones, documentos, recortes de prensa que nos sirvieron para hacer diferentes infografías, mapas e interacciones, cargadas de un contexto gráfico enriquecido con la red. También hicimos énfasis en generar algunos elementos didácticos. Cuando nosotros empezamos a trabajar con

jóvenes en grupos de estudio, descubrimos que no sabían qué eran los grupos armados ni qué tipo de relaciones había entre ellos, entonces hicimos unas fichas documentales didácticas que relatan quiénes son los grupos armados de este país.

Alrededor de eso, le dimos el punto de entrada al proyecto mediante un aplicativo llamado "grupo de memoria". En él, el usuario puede dejar mensajes en forma de texto, audio y dibujo para que puedan ser consultados luego; "el grupo de memoria" es el elemento en el cual los usuarios interactúan y proponen memorias a partir de lo que propone el proyecto. Además de eso tenemos otras plataformas como maquetas con realidad aumentada, en donde se mira la propuesta desde lo artístico y lo tecnológico.

Si miramos el proyecto de la masacre Naya, primero encontramos un mapa general, luego, un mapa de la región. Luego vemos una maqueta que se encuentra totalmente encerrada. Allí tenemos un cuarto de una persona el día que abandona su casa; al acercarse a las paredes se encuentra una instalación de audio donde la gente puede oír relatos verdaderos de las personas cuando abandonaron su casa el día de la masacre.

En el "Festival de la Imagen" en Manizales mostramos un corto animado que dura alrededor de 11 minutos y que tiene la misma información del contexto narrativo en formato audiovisual. Otra plataforma que también mostramos fue un disparador de contenidos, un desarrollo de *software* que se conecta con los dispositivos móviles que se conecten a él y deja información aleatoria. Esta es una metáfora que nosotros atribuimos a la memoria digital.

Ahora vamos a lanzar un cómic impreso. Basta bajar el aplicativo desde el *App Store* o *Android Store* para ver diversa información interactuando, como las tres maquetas, que están diseñadas para espacios expositivos: una, tiene insertos de audio, la otra, tiene desarrollo de realidad aumentada y la otra, presenta información contextual del flujo de memoria en donde esperamos que la gente participe, construya y empiece a divulgar todo lo que se presenta en el proyecto.

Para terminar, voy a contarles un poco de la maqueta con realidad aumentada. En esta maqueta encontramos algunos puntos geográficos. Vistos desde un aplicativo podemos ver tres momentos de la masacre: en primero, antes, se ve a los habitantes actuando normalmente; en segundo, durante la masacre, llegan los atacantes y se puede ver qué pasa; y en el tercero, posterior a la masacre, se pueden ver los despojos de lo que ocurrió.

Panel 2: Narrativas digitales del conflicto

Nosotros hemos hecho pruebas en parques naturales. Las hemos expuesto en dos sitios con resultados bastante positivos que pretenden lograr un lazo efectivo a pesar de lo difícil que son los contenidos. Consideramos que este es un proyecto que puede aportar en parte a la reflexión y a nuevas formas de ver el conflicto armado en este país. Muchas gracias.

Salomón Echavarría

Buenos días. Yo coordino el programa de alfabetización digital en el Centro Nacional de Memoria Histórica que se desarrolla cooperación con el gobierno. Llamé a la presentación "Contada desde la periferia" porque el proyecto nació más desde una necesidad que desde lo que se pudo haber hecho desde el Centro de Memoria. La necesidad era cómo hacer visibles un montón de memorias que se vienen narrando y que se vienen haciendo desde las regiones, y que no siempre son escuchadas, porque no hay un medio de comunicación para el ciudadano que las pueda hacer visibles masivamente. Esto aun no lo hemos logrado, pero vamos en el camino de generar contenidos que narren un poco la memoria del conflicto.

Más allá de esto se trata también de crear espacios, no sólo para nosotros que estamos en el centro de las ciudades, que somos indiferentes ante el conflicto y ante las narraciones que se hacen de él, sino donde las víctimas se hagan visibles, un espacio donde puedan verse. Eso es muy importante.

**“LO QUE TENÍAMOS QUE HACER ERA
PERMITIR QUE LAS COMUNIDADES
SE APROPIARAN DE SUS PROPIOS
LENGUAJES.”**

Cuando planteamos el proyecto, lo planteamos como un proyecto que dotaba de herramientas a las comunidades para que lo hicieran, en ese momento solo hicimos un taller. Así nos dimos cuenta de que estaba muy mal enfocado y que lo que teníamos que hacer era permitir que las comunidades se apropiaran de sus propios lenguajes. Uno creería que esto ya estaba hecho, pero no. Nada hacíamos creando sitios Web que no generaran usuarios porque estos sitios se mantienen vivos gracias a las historias que se cuentan y a los usuarios que las leen.

¿Por qué digo que no es tan fácil? Porque en los primeros talleres cuando íbamos a volcar un contenido Web, el relato inmediatamente cambiaba cuando se escribía. Y la fortaleza de nosotros aquí en Colombia, yo diría que es lo oral; piensen en las narraciones del conflicto a partir de los arrullos del Chocó, del campo, del teatro, de las propias señoras que cuentan sus historias de forma muy expresiva. Entonces la pregunta era cómo hacíamos para que estos sitios Web se fueran convirtiendo en repositorios de archivos orales y en la memoria del conflicto.

Encontramos que existían unos sitios Web de memoria muy buenos como "Cuenta la 13" y "Lluvia de Orión", que hacen memoria del conflicto armado en la comuna 13 de Medellín. Pero también encontramos que había sitios que partían de un discurso muy pesado y no eran apropiados para el lenguaje digital, o sea, que eran como unos repositorios de archivos que no generaban movilización, ni dinamización, ni empatías, ni lazos. Y no conectaban a nadie con ese que estaba al otro lado. El tema era cómo crear esos lazos. Y la respuesta estaba con ellos. ¿Quién no quiere oír un canto? Yo creo que todos estamos interesados por conocer ese otro país, un país que está fuera de Bogotá de Medellín, de Barranquilla y de las grandes ciudades. Incluso dentro de Bogotá y de Medellín, (yo soy de Medellín), nos falta conocer mucho sobre la periferia, que no está solo en los bordes de la ciudad sino en los bordes del centro. La respuesta estaba ahí: en los lenguajes propios.

“QUERÍAMOS QUE LA GENTE DIJERA “VÍCTIMA PUDE HABER SIDO YO”, “LA VÍCTIMA PUDO HABER SIDO UN HERMANO MÍO” PARA QUE CAMBIEN SUS DISCURSOS, PARA QUE LEAN EL CONFLICTO DE FORMA DIFERENTE.”

Queríamos generar lazos de empatía y que la gente de verdad empezara a verse identificada con las víctimas. Muchas veces incluso la propia víctima aleja. La víctima es el que está allá. Entonces queríamos que la gente dijera “víctima pude haber sido yo”, “la víctima pudo haber sido un hermano mío” para que cambiaran sus discursos, y leyeran el conflicto de forma diferente.

En este video, que pueden ver en www.memoriasdelatrato.org, Johnny hace una narración desde una balsa en el medio del río Atrato. Está grabado además con un celular

Panel 2: Narrativas digitales del conflicto

porque el proyecto no trabaja con grandes equipos, sino con celulares o con cualquier cosa que tenga cámara y audio.

Otra de nuestras apuestas es que desde el Centro de Memoria o desde el proyecto no se dicte ninguna clase de video, ni se dé dirección, simplemente damos los conceptos. Queremos que ellos utilicen sus propios lenguajes, sus propios enfoques, sus propios encuadres, para que desarrollen unos lenguajes diferentes y unas formas de hacer diferentes.

Este proyecto se convierte también en una excusa para la movilización. La pregunta que nos hicimos fue ¿cómo hacemos para que estos sitios Web no empiecen a actuar como células diferentes una de la otra, sino que empiecen a actuar como un gran núcleo? Por eso creamos una red de gestores virtuales de memoria colaborativa en la que ellos pudieran aprender y enseñar a la vez. Creo que este es el gran paso que debemos dar en el Centro de Memoria Histórica con las alfabetizaciones digitales.

También quería terminar con una pregunta que ayer quedó en el aire. ¿Si antes la Historia la contaban los triunfadores, cómo internet permite ahora, en medio del conflicto que vivimos en Colombia, que la Historia la cuenten las víctimas? Yo les diría que estamos apenas dando un paso, porque en algunas regiones donde viven las víctimas, no se puede hablar. En esas regiones no es posible ser visible aún o por lo menos no es posible denunciar de forma directa. Por eso ustedes van a ver muchos contenidos en los que las víctimas cuentan algo distinto al hecho trágico; la resistencia, los trabajos que vienen haciendo, lo que fueron, lo que son y hacia dónde se proyectan; pero ellas nunca van hablar de un actor armado o a hacer una denuncia abierta.

Diría que no están fácil aún. Además, en Colombia, hay muchas regiones que no tienen agua ni electricidad, entonces es difícil decir que de verdad estamos conectados y que estamos escuchando toda la Historia de la periferia. Aunque el Ministerio de las Tics está haciendo un buen trabajo, aún falta mucho por conectar.

PANEL DE PREGUNTAS

Libardo Hernán Sánchez: ¿cuál es el criterio de selección que ustedes tienen para la escogencia del material? Salomón nos presentó una serie de videos en su página que se conecta con varias páginas y Elder tiene una serie de documentos interactivos muy interesantes, pero son unos casos focalizados en determinados lugares, quisiera saber ¿cuál es ese criterio para escoger el material?

Salomón Echavarría: nosotros les damos unos talleres a las organizaciones que tengan conexión a internet para darles las herramientas y los conocimientos básicos. Luego ellas mismas deciden cuáles historias van a contar. No hay un sitio Web central que produce todas las historias, hay uno de visibilidad; pero cada organización es independiente de hacerlo como bien le parezca.

A me gustaría contar que esos criterios a veces no los cumplimos y es el caso de un corregimiento que se llama La India, en Cimitarra. A ellos les dijimos: "no les podemos hacer un sitio Web porque ustedes no tienen internet", y entonces buscaron la forma de conectarse ellos mismos a la red nacional a través del profesor del colegio.

Elder Manuel Tobar: nosotros en "4Ríos" tuvimos varias etapas: la primera fue que nos contactamos con la comunidad de Kitet Kiwe que son las personas que fueron reubicadas a partir de la masacre, ellos nos remitieron a una serie de investigaciones entre ellas, a la de Miriam Jimeno que hizo una investigación muy completa sobre el tema y nos proporcionó los derechos de uso de esas investigaciones.

Una vez tuvimos acceso a esa información empezamos a cotejarla con distintos recortes de prensa, archivos y tesis que se han hecho. También con la investigación que hizo el Estado. Empezamos a realizar una labor de curaduría de esos contenidos. Al final no se trataba de hacer un relato enciclopedista. En seis meses procuramos tener una cantidad copiosa de información, sin embargo, al final, escogimos ciertos puntos en los que consideramos que era importante hacer hincapié como la masacre, las estadísticas que se habían hecho y algunos testimonios vitales para explicar lo ocurrido.

Al final, por ejemplo, en la explicación de la masacre, hay unas cifras que maneja el Centro de Memoria Histórica en el informe "Basta ya" y hay otras cifras que manejan los grupos de las víctimas, los desplazados y los reubicados. Decidimos hacer una infografía con ambas para no escoger ninguna. Pusimos las dos fuentes porque consideramos que era importante y pusimos enlaces de todos los archivos que utilizamos. Así la gente puede profundizar y ver de dónde sacamos las cifras y quiénes fueron los investigadores.

En resumen, creo que hicimos una curaduría bastante cuidadosa del contenido, pero también le dimos la opción a los usuarios de poder investigar y contextualizar. Sobre todo sin sesgar los dos puntos de vista. Sabemos que la información "institucional" que viene de los estudios y los investigadores es importante, pero no desconocemos las declaraciones de las personas que están reubicadas, los desplazados y las víctimas.

Panel 2: Narrativas digitales del conflicto

Libardo Hernán Sánchez: ¿en qué medida narrar el conflicto o las memorias del conflicto en medios digitales es un trabajo que se está haciendo para las comunidades que sufren esa violencia o en qué medida se está haciendo un repositorio general de memoria? Esto lo digo porque el criterio de selección del material en últimas es: ¿por qué esta comunidad sí?, ¿por qué esta comunidad no?

Ayer tuve la oportunidad de asistir al taller que dictó Oscar Parra sobre narrativas y territorialidades digitales de la violencia, y él registra, desde 1982, 700 masacres teniendo como criterio de selección cuatro personas muertas... los números son escandalosos. Estas iniciativas que se montan en medios digitales ¿en qué medida llegan a las comunidades y no solamente llegan a nosotros haciendo un ejercicio de exclusión y no de inclusión?

Salomón Echavarría: bueno yo la exclusión y la inclusión las pensaría un poco al contrario, también es un ejercicio de inclusión porque esas narrativas a las que nosotros no tenemos acceso, ellos (las víctimas) deberían poder hacerlo, deberían poder contarlas.

Debería haber un repositorio, en estoy totalmente de acuerdo; algunos sitios Web. Las mismas personas no ven los contenidos que montan porque los montan a través de un intermediario como el profesor, pero eso le da posibilidad de incluir su discurso, su historia, su memoria, al discurso nacional; al discurso nacional que ahora está muy perdido porque todavía es muy centralista, porque todavía habla del conflicto desde quienes no lo padecemos o desde el académico.

El discurso académico es muy importante pero también es muy importante la voz de quien estuvo ahí. En estos sitios lo que están haciendo es crear una especie de archivos orales, archivos de quienes interpretan su realidad y no de un intermediario. Aunque también me parece muy importante, como les decía ahorita, que este intermediario exista porque hay lugares en donde no se puede. Él sí puede denunciar, él sí puede hablar de cifras, él sí puede hablar de grupos armados sin ponerse en peligro, o re-victimizar a las mismas víctimas, son importantes las dos... las dos cosas.

Creería también que no estamos tan lejos (o estoy muy esperanzado) de que las mismas víctimas tengan también acceso a esos archivos. Creo que el trabajo que se viene haciendo, por lo menos desde Min Tic, va apuntando hacia una conexión nacional. Eso, además, va hacer menos vulnerables a las víctimas, las va a conectar. Los de la ciudad ya estamos conectados, no somos el súper usuario digital, pero sí vamos un poco más allá. En el campo están comenzando, hay nuevos usuarios digitales, realmente uno no puede decir que los niños de 11, 12 años en Cimitarra sean nativos digitales, ellos no

son nativos digitales porque el internet no les llegó cuando estaban naciendo o criándose, les llegó ya viejos, entonces están haciendo el mismo recorrido que nosotros llevamos haciendo, pero creo que vamos en el camino más de la inclusión que de la exclusión.

Elder Manuel Tobar: nosotros escogimos cuatro hechos que considerábamos importantes narrar porque, primero, estábamos trabajando junto a fundaciones que tenían los materiales que queríamos usar y segundo, porque teníamos la posibilidad de extender las investigaciones a mucha más gente o a más sitios.

Nosotros sabemos que el proyecto está enfocado hacia usuarios que quieren encontrar estas historias narradas de otra manera y con otros códigos, por eso utilizamos la tecnología, las redes sociales, el hipertexto, el comic, todos estos lenguajes que son más visuales; lenguas de una escuela artística y visual que a la larga querían centrarse en narrar esas historias del conflicto donde entrara la comunidad.

Como les contaba, nosotros nos comunicamos con ellos, ellos no querían o no quisieron participar en el proceso de la construcción porque consideraban que ya habían sido lo suficientemente investigados, nos remitieron a los investigadores que habían trabajado con ellos; al final, en el tramo de estos dos últimos años, en los que se han materializado muchas de las ideas, fuimos a Kitet Kiwe a hablar con toda la comunidad, con un grupo de seis alcaldesas y al final de este proceso, cuando vieron cómo había quedado la información, la historia, los cortos, dijeron "oiga sí, creemos que lo que ustedes pueden hacer es llegar a muchas más personas". Nosotros sabemos qué ocurrió y queremos que otros lo sepan y que la tecnología sirva como salvaguarda de la memoria.

Entonces estamos iniciando un proceso con ellos, en donde lo que quieren es, ellos mismos, crear contenidos para que sirva de referencia a las generaciones futuras. Por eso vamos a realizar con ellos un ejercicio de meta narración, en el que van a tomarse fotos y a hacer el proceso de comic para incluirlo como un anexo, un epílogo, con el que vamos a terminar de contar la masacre, en los que ellos cuenten sus memorias y sus historias después de 13 años de haber ocurrido el hecho.

El proyecto pensó, sobretodo, en generar una puerta de entrada en "el grupo de memoria", y es desde ahí en donde nosotros consideramos que podemos brindar estas herramientas digitales y narrativas para que la gente pueda narrar, dejar memorias y sentires acerca del conflicto armado. Es un espacio donde tú entras, dibujas, escribes

Panel 2: Narrativas digitales del conflicto

o hablas para que quede en una interfaz. Nuestro interés como proyecto es, en algún momento y ojalá pronto, poder rescatar estas memorias y poder hacer exposiciones alrededor de este tipo de memoria histórica.

Libardo Hernán Sánchez: internet tiene para bien o para mal, una cantidad de información ilimitada. Cuando se utilizan estos nuevos medios para narrar el conflicto y se colocan en internet, ¿en qué medida ustedes pueden asegurar que generan un pensamiento crítico y no como lo decía Salomón una mera entretenimiento? Es decir, un contenido de dos, tres minutos ¿en qué medida puede llegar a interpelar a la persona que lo está viendo sobre la situación que ha acontecido? ¿Esa persona después de ver el comic o de ver el corto animado, siente que hay que actuar, siente que está sucediendo algo real y no ficcional?

Salomón Echavarría: pues a mí realmente me preocupa lo del pensamiento crítico, y siempre me ha preocupado desde que empezamos con los proyectos en los sitios Web. Lo que no sé, es qué tanto, sinceramente, estamos preparados los colombianos (o la mayoría) para ese pensamiento crítico.

No sé si el pensamiento crítico no se genera porque el contenido sea demasiado básico, o porque de verdad nosotros no estamos capacitados para analizarlo; y también me preocupa eso que dicen de internet; hay demasiado flujo de información, consumimos mucha información, tenemos 20 ventanas abiertas al tiempo, cuando algo terrible pasa en Colombia, algo terrible pasa hoy, pero algo más terrible pasará mañana, o igual de terrible, entonces para nosotros es muy difícil estar pensando y analizando.

Aunque me preocupa la capacidad crítica que tengamos, me parece que lo importante acá es hacer visible esa voz, que además es la voz de ellos, ellos son los que deciden qué contar. Es un caso muy diferente a una investigación donde uno decide cuáles son los aspectos que va a retomar, lo más importante. No: ellos deciden qué es lo importante... ¿estamos más bien nosotros preparados para que ellos nos cuenten esas historias? ¿estamos preparados para escuchar la masacre de Bojayá y sentir más que una lástima momentánea porque al otro día la olvidamos?

El horror de Colombia es tan grande que tenemos una capacidad de olvido también gigantesca, supongo que como protección también. Pero a mí me preocupa, me preocupa cómo podemos hacer un análisis crítico frente a tantos hechos de horror que nos cuentan y nos siguen contando.

Elder Manuel Tobar: pienso que desde la construcción del proyecto estamos expuestos a una cantidad masiva de información al día, al minuto; contamos con chicos de 14 a 20 años que tienen 16 pestañas abiertas y que básicamente su atención se centra en tres o cuatro minutos, máximo. En ese sentido creo que es complejo para nosotros asegurar que los chicos puedan generar ese tipo de conciencia crítica a partir de leer este o ese contenido. Nuestra propuesta siempre fue: "¿Qué hacemos con ese un montón de libros que hablan del conflicto armado en Colombia? Al año sacan 15 libros" A un joven se le pregunta: "¿Quién es la FARC?" Y dice: "son los malos". Y no sabe ni de dónde vienen, ni qué han hecho, ni qué ha pasado. ¿Por qué si ocurren diez masacres al año, un joven no sabe nada de eso?

Entonces lo que hicimos fue básicamente tratar de hablar en el código de los jóvenes. Tratar de seducirlos desde distintos espacios y desde distintos soportes, tratar de experimentar mucho e indagar en medio de esos contenidos y esa semiología para llegar a muchos contextos y a muchos tipos de público. Cuando nosotros fuimos al festival de Alemania, la gente se acercaba a observar la maqueta y cogía una tableta, y podía ver lo que pasa en una masacre...

Entonces utilizamos el gancho de la tecnología para explicarle con unos códigos digitales a las personas qué fue lo que ocurrió para que ellas generen dentro de todo ese contexto, información y sentido crítico sobre los hechos, pero sobre todo sensibilización, creo que es lo primero, el gancho que nosotros utilizamos es sensibilizar, decir: "aquí algo ocurrió", proponer y dar distintas opciones y distintas vías para que lleguen a ese contenido.

No solo brindar una información en un código gráfico, que identifica el proyecto, si no, en un código de interacción, donde se puedan encontrar esas distintas capas de información hacia un lado, hacia el otro, hacia abajo, hacia arriba; bueno donde quiera que vaya. Es difícil poder asegurar eso porque al día se pueden lanzar diez iniciativas parecidas o 400 videos. Creo que es como la alimentación ¿no? A veces comemos un montón de cosas y quizás nos hagan daño, tal vez nos indigesten, pero luego podemos volvernos selectivos; y eso es un camino que no solo le corresponde a los proyectos en formación, sino también a quienes forman a esos jóvenes, a quienes proporcionan el contenido; el artístico, el didáctico, el académico...

Se trata de transformar este código de los libros que reposan en los anaqueles en códigos para que los jóvenes entiendan, y que les den ganas de leer, de consumir. Si tú ves un libro de 500 páginas y te lo obligan a leer, quizá no lo hagas. Ahí hay una preocupación.

Panel 2: Narrativas digitales del conflicto

Sin embargo, creo que debemos seguir indagando en la creación, en cómo proponer transformar esos códigos que ya existen en otro tipo de lenguajes desde las víctimas, desde las instituciones, desde los creadores de contenidos.

Público: ¿por qué hablar de memorias del conflicto y no de Historia del conflicto? ¿Cuál es la participación del historiador en los proyectos que ustedes están desarrollando?

Salomón Echavarría: la participación del historiador es más desde cómo se crea la metodología y cómo se abordan los temas de memoria en los talleres, pero realmente como les decía ahorita, la voz es de las víctimas, de los demás. Yo soy diseñador gráfico y lo que yo puedo decir es un acercamiento a la memoria histórica que es lo que trabaja el Centro de Memoria Histórica.

Si yo llego a los talleres con: "vea, memoria histórica es esto en el sentido estricto, académico de la palabra y del concepto", seguramente me dejarán de lado ¿cierto? Yo, en cambio, llego con una aproximación a la memoria histórica, pero siempre pensando que la memoria se crea desde la voz de las víctimas (y ese es un principio del Centro Nacional de Memoria Histórica).

El Centro de Memoria produce sus informes, produce sus documentales, esos sí están pensados por el académico, y están académicamente estructurados, con un fin, con análisis de datos, de grandes bases de datos, pero estos espacios no son eso, estos espacios no van a hablar de los datos y de la estructura académica, estos espacios son de personas del común, además, creo, ese es el gran principio de internet: las personas contándose en la Web.

Cuando yo pienso en cómo me contaría en la Web, la respuesta inicial sería que yo no me contaría, creo que no tengo mucho que contar, ellos sí... Pero si yo pienso cómo me contaría... Me contaría desde el lenguaje propio y el lenguaje mío, que soy una persona del común, soy diseñador gráfico. Nunca he tenido un acercamiento académico a la Historia; yo me contaría a través de mi lenguaje, a través de lo que yo soy, a través de como hablo. Si tuviera alguna facultad, que además ellos sí tienen, como el canto, el baile y que son bien expresivos yo lo haría desde ese lenguaje, no lo haría a través de cosas más estructuradas. Creo, incluso, que uno se pone a ver qué es lo que la gente ve en la Web, o qué es lo más viral siempre son videos hechos por gente del común, o que por lo menos parecen hechos por gente del común y eso es lo que va a generar una sensibilidad frente lo que veo en la pantalla.

Por ejemplo, en el video de Johnny si uno no oyera cuando cambian la cámara y se oye el ruido, o cuando tiembla un poquito la cámara, perdería mucho lenguaje. Si fuera un video perfectamente producido, le quitaría mucho de su lenguaje. El lenguaje importante de estos sitios Web, es el lenguaje del yo, ese es el lenguaje de internet, ese es el que se viraliza. Los sitios que apuntan a la viralidad, a generar una audiencia, tienen que ser contados, sobretodo, para generar esa sensibilidad, para que la gente sepa que está pasando, tienen que ser contados desde el yo, tienen que ser desde "como yo lo haría", como una persona del común con un lenguaje muy aterrizado y muy simple, pero lleno de contenido.

Elder Manuel Tobar: nosotros desde el inicio del proyecto tuvimos la participación de Pablo Ernesto Tobar que fue el antropólogo, que direccionó y generó la curaduría del contenido que nosotros investigamos. Hay una gran cantidad de datos no solo del conflicto, sino de las víctimas y de las historias que cuentan; por eso tuvimos una participación central de alguien de la Academia.

“**NUNCA LA ARGUCIA TECNOLÓGICA (EL COMIC, LA REALIDAD AUMENTADA, LA RED) ESTUVO POR ENCIMA DE LO OCURRIDO, DE LOS DATOS HISTÓRICOS.**”

Elder Manuel Tobar

Nosotros somos un proyecto de comunicación social pero tenemos una relación de 70-30. 70 en lo artístico, lo visual y lo técnico y 30 en la investigación de la curaduría. Lo que hicimos fue narrar una historia ficcional sobre ciertos puntos importantes: hay una tienda, hay una incursión de los paramilitares, hay una matanza. Lo que hicimos fue generar un personaje que hiciera clic en esos momentos importantes, y esos momentos importantes los determinó el antropólogo. En ese sentido el proyecto es total y absolutamente apegado, no solo a la historia de un conflicto que se narra, sino también a la memoria que es la que se rescata a partir de la indagación de las víctimas, a partir de eso que queda en sus memorias. Lo mismo en el contenido documental; al final escogimos dejar lo que sentíamos que le hablaba de forma sensible al usuario.

Nunca la argucia tecnológica (el comic, la realidad aumentada, la red) estuvo por encima de lo ocurrido, de los datos históricos. En ese sentido el proyecto sí cuenta con

Panel 2: Narrativas digitales del conflicto

un caparazón que puede sonar un poco como memoria ligera, pero en el fondo sí hay una construcción y una estructura hecha desde la memoria, desde la Historia, desde la documentación de todo esto que ocurrió. Siempre hubo alguien permanentemente analizando esto, todavía lo hay.

Libardo Hernán Sánchez: entonces... ¿podríamos pensar memoria e Historia como objetos intercambiables? Es decir, ¿por qué no hablar de historias del conflicto? Lo que pasa es que el término memoria está muy de moda, ha estado investigándose muchísimo; ya hay cátedras todo el tiempo y se generan contenidos que son memorias e historias. ¿Podemos hoy en día decir que el trabajo sobre el pasado lo hacen de una manera distinta la Historia y la memoria?

Elder Manuel Tobar: pues yo diría que nosotros estamos pasando por un momento bastante particular en el país. Nosotros vamos al municipio de Kitet Kiwe a hablar con una comunidad que está en el postconflicto porque después de 15 años de la masacre ya aprendió unas lecciones importantes acerca de la convivencia y de todo lo que le pasó. Eso está en un estado histórico, pero hay comunidades que aún están en conflicto, en ese caso, esa historia, y ese espacio no están fríos (por decirlo de alguna manera) para tomarlos y poderlos construir. Creo que los dos términos se alimentan y asimismo crean espacios de sinergia.

“**HAY REGIONES DONDE LA GENTE DICE:
“VEA, HAY QUE HABLAR DEL CONFLICTO,
YO SÉ QUE ES IMPORTANTE, PERO YO QUIERO
CONTAR MI VIDA FUERA DEL CONFLICTO,
YO SOY MÁS QUE UNA VÍCTIMA.”**

Salomón Echavarría

Salomón Echavarría: pues, no sé, yo hablaría más de cómo tratamos de hacer memoria histórica a través, no de un solo sitio, sino a través de esa multiplicidad de voces que luego alimentará un relato no unificado, sino construido a partir de ese montón de contenido. Lo que trabajo yo en el Centro de Memoria es construir un contenido más estructurado que nace a partir de las voces de las víctimas y que se construye con todo ese montón de videos cortos, de tres, cuatro, cinco minutos, que hablan de la vida cotidiana y que incluso están montados desde el conflicto.

Pero hay regiones donde la gente dice: “vea, hay que hablar del conflicto, yo sé que es importante, pero quiero contar mi vida fuera del conflicto; yo soy más que una víctima, estoy inmerso en el conflicto, pero mi vida no gira toda en torno a él”. Entonces se trata de contar muchas historias. Ese montón de punticos va a crear una gran imagen...

Público: las regiones sitiadas por la violencia tienen una fuerte tradición oral... ¿cuál es la reacción de las personas de estas regiones cuando no tienen acceso a este tipo de plataformas? ¿Sus proyectos contemplan un momento posterior a la realización del trabajo?

Salomón Echavarría: nuestro proyecto no consiste en dar un taller, crear un sitio Web e irnos. El proyecto, como les decía, viene en formato comunidad, realmente lo que intenta y necesita hacer es que todos se articulen.

Entonces sí hay un momento después, un momento virtual. Ahorita hablaban de 700 masacres, eso hace que sean demasiados los sitios y las organizaciones que hacen memoria. Por más grande que sea nuestro equipo, no podríamos estar en todas las regiones, pero sí tenemos la posibilidad de conectarnos virtualmente con el país que está conectado.

Aunque sinceramente hablando hay una gran dificultad y es cómo yo voy a crear contenido, si yo no me puedo ver en la pantalla. Si yo grabo mi voz y mi imagen, quiero ver qué ha pasado, cuántos *likes* tiene. Porque además sí le hemos estado metiendo al asunto de cuánto gusta. Yo sé que esto suena muy malo, suena superficial, pero es que no hay que gustar para ser mejor, hay que gustar para hacer visibles estas historias, eso realmente es lo que queremos hacer. Hay sitios donde hay grandes dificultades, precisamente porque no se pueden ver en la pantalla, porque no hay una reacción al verse en la pantalla y si yo no me veo, no sigo alimentando el sitio, porque realmente no sé qué es lo que está pasando, no sé si estoy hablando con otro... a nadie le gusta hablar en un monólogo, el monólogo es el pan diario en un sitio Web.

Pero cuando se ven los que han tenido la oportunidad de verse, cuando sí ven el *home* que su video es el que más *likes* causa, no sé si podamos hablar que sucede una reparación, pero sí causa como un... “ve, hay gente que lo está viendo y hay gente que está interesada en lo que yo estoy haciendo, realmente hay gente que está interesada en este país, que me está viendo y a la que estoy logrando atrapar”.

Panel 2: Narrativas digitales del conflicto

Creo que esa es la reacción y lo que los motiva a seguir produciendo contenidos. Un sitio que no genera ninguna movilización, que no genera ningún diálogo, pues va a tender a morir no solo porque no tiene usuarios, sino porque no lo están alimentando.

Elder Manuel Tobar: como les contaba, nosotros desde el proyecto tenemos una narrativa ficcional alrededor de ciertos hechos; eso significa que nosotros no tomamos individuos puntualmente de la comunidad, ni tomamos si personajes que se ven reflejados allí.

Sin embargo, ocurren circunstancias como la entrada de unos paramilitares a una tienda que narramos en un comic. Esto fue un hecho real y que le sucedió al esposo de la actual alcaldesa de Kitet Kiwe. Cuando fui a visitarlos en febrero era un momento bastante extraño para el proyecto, porque era como si alguien se hubiera salido del comic y estuviera en el otro lado.

La comunidad ha visto el proyecto, y más que verse reflejado en él, lo que ve es una oportunidad de integrarse y de llevar su historia a otras personas. Porque dicen: "en la medida en que podamos ser recordados y que esto se sepa, adquirimos valor como comunidad, y valor como tejido social".

Ahora, para responder la otra parte de la pregunta digo que el siguiente paso del proyecto es el epílogo de esta historia, y es el epílogo de una comunidad que 13 años después de una masacre ya está reubicada. Entonces buscamos encontrar las voces de los jóvenes que quieran hacer, no sé, radionovelas para que puedan ser puestas en el sitio, ser recordadas y oídas por las personas; como en una práctica de espiral del tiempo. Pueden hacer una cápsula del tiempo y enterrarla para que tengan esas memorias. Nosotros como grupo creador vamos y hacemos ese intercambio con todo ese contenido simbólico; un intercambio creativo donde ellos proponen las historias, generan el material, ponen el contenido y nosotros simplemente generamos el puente hacia afuera, generamos las vías de acceso para que la gente pueda llegar allí y encontrarse con ellos.

Léxico digital

Términos propios de la comunicación en la Web que constituyen una caja de herramientas para las narrativas digitales.

Clip: breve producción audiovisual.

Game education: También conocido también como *g-learning*. Es la educación que se imparte mediante videojuegos en ambientes formales de aprendizaje. Este está inmerso en un concepto más amplio llamado *edutei-ment*, mediante el cual se educa divirtiéndose.

Geeks: personas aficionadas a la tecnología y la computación. El término en inglés tiene un alcance más amplio y abarca a todos aquellos que tienen aficiones por fuera de las convencionales.

Infografías: representaciones visuales que describen o interpretan fenómenos a través de la combinación de textos e imágenes.

Mapas clicables: son imágenes "matrices" que contienen gran cantidad de información que se asocia por medio de hipervínculos.

Mashups: es una forma de integrar aplicaciones de la web a nuevas plataformas. Por ejemplo, emplear Google maps en una página web que requiera georeferenciaciones.

Memes: son conceptos que se propagan vía internet. Puede ser una imagen o un video que se viraliza. El término se origina en la teoría del libro "El gen egoísta" de Richard Dawkins (1976), el cual define a los memes como un conjunto de datos culturales que evolucionan de la misma manera que los genes.

Podcast: se trata de un archivo multimedia (en audio o video) al cual el usuario puede acceder mediante previa suscripción o mediante un programa especial de descarga.

Sketch: montaje de teatro humorístico. En el contexto digital, las personas hacen un *sketch* y lo montan en plataformas como *Vimeo* o *YouTube*.

Stop motion: es una técnica de animación que consiste en la sucesión continua de imágenes fijas. Es conocido en español como animación cuadro por cuadro.

Youtubers: personas que crean contenidos periódicos sobre temas cotidianos, que, debido a su popularidad en la Web se vuelven rentables.

Directorio de portales

Aquí, algunos de los portales referenciados a lo largo de la Cátedra.

Arte

[Plataforma Bogotá](#)

Educación

[Julio Profe](#)

Medios para los medios

[Chicas poderosas](#)

[Cienmaneras](#)

[Medios en Colombia](#)

Humor

[Internautismo Crónico](#)

[Ocio web](#)

Patrimonio y creación

[Escuela Audiovisual Infantil Belén de los Andaquíes](#)

[Campo Justo](#)

[Radio Ambulante](#)

Conflicto y nación

[Verdad Abierta](#)

[Cuenta la 13](#)

[Lluvia de Orión](#)

[Memorias del Atrato](#)

[4Rios](#)

[La Silla Vacía: Proyecto Rosa](#)

[Centro de Memoria Histórica](#) (Alfabetizaciones digitales)

Investigación

[Archive.org](#)

Ministerio de Cultura

Ministra

Mariana Garcés Córdoba

Viceministra

María Claudia López Sorzano

Secretario general

Enzo Rafael Ariza Ayala

Museo Nacional de Colombia

Directora (e)

Ana María Cortés Solano

Secretaria ejecutiva

Ligia Mendoza Suárez

Planeación y control presupuestal

Rosario Rizo Navarro

Diego Camilo Charry Sánchez

Curaduría de Historia

María Paola Rodríguez Prada

Ángela Gómez Cely

Libardo Hernán Sánchez Paredes

Santiago Robledo Páez

Oscar Armando Perdomo Ceballos

Curaduría de Arqueología y Etnografía (en convenio con el ICANH)

Margarita Reyes Suárez

Patricia Ramírez Nieto

Gina Catherine León Cabrera

Jhonnatan Fernando López Vega

Karla Feliza Fortuna Rodríguez D'Vivero

María Victoria Gálvez Izquierdo

Marcela García Sierra

Nicolás Bonilla Maldonado

Paola López Lara

Catalina Cavelier Adarve

Secretaria ejecutiva

Sandra Patricia Castañeda Bustos

Gestión de Colecciones

Fernando López Barbosa

Secretaria ejecutiva

Bertha Aranguren

Áreas de Registro y Documentación

Adriana Patricia Nieto Triviño

María José Echeverri Uribe

Sandra Milena Ortiz Cardona

Pedro Pablo Méndez Aguacía

Samuel Monsalve Parra

Área de Conservación

María Catalina Plazas García

Ángela María Sánchez Barajas

Andrés Rodríguez Escallón

Yeni Liliana Sánchez Gómez

Practicantes

Angela María Muñoz Martínez

Dalí Francisco Mesa Silva

Archivo y Centro de Documentación

Antonio Ochoa Flórez

Angélica María Díaz Vásquez

Exposiciones itinerantes

Adriana Parra Peña

Museografía

Germán Eduardo Lemus Rincón

Nury Espinosa Vanegas

Laura María Ortiz Escobar

Natalia Iriarte Guillén

Curaduría de Arte

Julián Camilo Serna Lancheros

Alexandra Mesa Mendieta

William Orlando Contreras Alfonso

Montaje museográfico

Miguel Antonio Sánchez Montenegro

Jesús Roberto Gómez León

Servicios educativos y culturales

Carlos Eduardo Serrano Vásquez

Secretaria ejecutiva

Diana Marcela Gómez Bernal

Programación cultural

Nancy María Avilán Dávila

Monitores permanentes

Cristian Alejandro Suárez Caro

Diana Carolina Monroy García

Iván Andrés Otálora Orjuela

Johana Marcela Galindo Urrego

Juan Ricardo Barragán Aguilar

María Margarita León Merchán

Walter Mauricio Martínez Rosas

Apoyo logístico

Tatiana Alexandra Quevedo Mogollón

Stephanie Gómez Velásquez

Saida Patricia Lengua García

Alexis Joffre Toapanta Quiranza

Gina Natalia Cruz Castelblanco

Comunicaciones

María Andrea Izquierdo Manrique

Felipe Lozano Ortega

José Muñoz Moreno

Elkin Rivera Gómez

Layla Melissa Varela Saman

Asesoría Jurídica

María Clara Fajardo Atuesta

Secretaria ejecutiva

Dayana Reyes

Informática

Giovanny Andrés Espitia Roa

Diego Andrés Díaz Gómez

Fabio Humberto Malambo

Administración

Jorge Augusto Márquez Pabón

Jesús Narváez Maya

Auxiliar administrativa

Mileidy Johana Orjuela Monroy

Eventos especiales y mercadeo

María Virginia Rodríguez de Valdenebro

Estefanía Sánchez Vivas

Auditorio Teresa Cuervo Borda

Julián Erazo López

Boletería

Juan Carlos Galarza Pinto

Conductor

Jorge Bernal Muñetón

Mensajero

Miguel Antonio Hurtado Espinel

Seguridad

Seguridad Superior Ltda

Aseo

Eminser Ltda

Programa Fortalecimiento de Museos

María Cristina Díaz Velásquez

José Bernardo Acosta Narváez

Irene Carolina Corredor Rojas

Jaime Orlando Félix Bermúdez

Elsa Janneth Vargas Ordóñez

Claudia Liliana Villegas Orozco

Mónica Clavijo Roa

Juan Carlos Cipagauta Acosta

Jennifer Cortés Giraldo

Libia Recalde Piñeres

Abimelec Enoc Martínez Robles

Secretaria ejecutiva

Berenice Cristancho Vera

Asociación de Amigos del Museo Nacional

Presidente de la Junta Directiva

Jorge Cárdenas Gutiérrez

Directora ejecutiva

María de los Ángeles Holguín Pardo

Administración

Ana María Heilbron Jácome

Alexandra Mora Hurtado

Édgar Suárez Vega

Tatiana Lara Romero

Deiby Yusef Chapuesgal Chaguezac

Tienda

Jorge Alberto Medina Martínez

Gina Paola Chacón Rojas

Memorias XVIII Cátedra Ernesto Restrepo Tirado
Narrativas digitales ¿Cómo nos vemos, nos contamos
y nos reconocemos en la red?

María Isabel Abad Londoño / *Edición y coordinación editorial*

División de Comunicaciones Museo Nacional de Colombia / *Diseño*

Ana Collazos / *Diseño editorial*

Primera edición digital: Bogotá, junio de 2015 ©

Museo Nacional de Colombia. issn: en trámite

