



María Fernanda Blanco. Título: Mundo Próximo, 2021. Colombia

Cultura, Paz y Alfabetización Digital en Altos de Cazucá

Saulo Paulo Moreno Ospina¹ y David Fernando Ramírez Romero²

Resumen

Este artículo pretende abordar el problema del analfabetismo digital en los proyectos culturales gestados como respuesta al conflicto armado colombiano en el territorio de Altos de Cazucá. En primer lugar, el interés de esta investigación está centrado en identificar algunos proyectos culturales que se dan como respuesta a la violencia del conflicto armado colombiano en la Comuna 4 de Cazucá, (cuarta de seis comunas del casco urbano del municipio de Soacha, Cundinamarca). En segundo lugar, se pretende identificar necesidades digitales de los referidos proyectos culturales con el fin de proporcionar nuevas miradas sobre las oportunidades que generan los contenidos audiovisuales en línea. Posteriormente, los proyectos se vincularán con la plataforma La Vista Flaca, con el fin de promover nuevas narrativas audiovisuales que ayudarán a su expansión, difusión y potenciación.

Palabras clave: Conflicto armado colombiano, cultura, contenidos digitales, audiovisual, Cazucá.

Abstract

This project aims to address the problem of digital illiteracy in cultural projects created as a response to the Colombian armed conflict in the territory of Altos de Cazucá. First of all, the interest of this research is focused on identifying some cultural projects that respond to the Colombian armed conflict in Comuna 4 of Cazucá, (the fourth of six communes in the urban centre of the municipality of Soacha, Cundinamarca), since this is where several effects of the violence stemming from the Colombian internal conflict converge.

Secondly, the aim is to identify the digital needs of the aforementioned cultural projects in the area in order to provide new perspectives on the current opportunities generated by online audiovisual content. Subsequently, the projects will be linked to the platform in order to generate new audiovisual narratives that will help expand the dissemination and empowerment of these cultural projects.

Una Plataforma Con Miras al Posconflicto

La Vista Flaca nace desde una sincera pulsión por contribuir a la tan anhelada paz nacional. El nombre alude a que no fue posible hacerse, como dice el dicho, el de la vista gorda ante el complejo fenómeno del conflicto armado colombiano.

Puede decirse que este proyecto se gesta propulsado por una pequeña frase hallada en el libro *La violencia en Colombia*, de Germán Guzmán Campos, Orlando Fals Borda y Eduardo Umaña Luna: “El hecho es que ha habido mucha teoría y muy poca práctica eficaz sobre la violencia y sus efectos”. (Guzmán, 2005, p. 14).

Esta pequeña, pero ilustradora frase dictaminó y construyó las miras del proyecto, puesto que no debíamos pensar la plataforma desde un inmóvil sustantivo que trata de definir conceptos estáticos, sino desde el verbo que construye significados con acciones y procesos.

De esta manera, se planteó una plataforma transmedia que tiene como objetivo recopilar y difundir historias de resiliencia en torno a prácticas culturales vivas que se desarrollaron en respuesta al conflicto armado co-

¹ Estudiante de la Especialización en Gestión Cultural y Creativa, Universidad Sergio Arboleda. Email: Saulo2712@gmail.com

² Estudiante de la Especialización en Gestión Cultural y Creativa, Universidad Sergio Arboleda. Email: davidf.ramirez@correo.usa.edu.co

lombiano. En ese sentido, la plataforma busca ahondar en proyectos que tienen como finalidad la reconstrucción del tejido social y la construcción de paz, gracias al trabajo que se realiza especialmente con víctimas del conflicto armado.

Por proyectos culturales se consideran aquellas prácticas que reúnen a la comunidad con el fin de proporcionar nuevas oportunidades de conocimiento: deporte, artes plásticas, canto, música, baile, entre otras. La plataforma pone como eje central a la cultura por su capacidad de reivindicar imaginarios que transforman sociedades.

En medio de la búsqueda de proyectos culturales a los que se pudiera servir como soporte de transformación digital encontramos, más que un proyecto, un territorio: Cazucá. Este fue el lugar idóneo. Y lo es porque esta comuna ha sido la casa de diversos fenómenos derivados del conflicto armado colombiano: alberga una gran cantidad de personas víctimas del desplazamiento, y, además, es uno de los lugares donde se concentran diversos problemas asociados a actividades ilícitas como la comercialización de estupefacientes y la conformación de grupos al margen de la ley.

Sin embargo, Cazucá alberga un gran número de proyectos culturales que se esfuerzan a diario para brindar cambios sustanciales en la comunidad. Por todas estas características se decidió situar el proyecto La Vista Flaca en dicha comuna, pues es allí donde esta plataforma podría ser de más ayuda.

Problema y Objetivos del Proyecto

El proyecto pretende contestar la siguiente pregunta problema: ¿El analfabetismo digital es un síntoma determinante para los proyectos culturales que giran en torno al conflicto armado colombiano?

El motor de esta iniciativa es llevar a cabo una investigación exhaustiva en la cual se realice, en primer lugar, una identificación lo más completa posible de los proyectos culturales surgidos como respuesta al conflicto armado colombiano en el territorio de Cazucá, municipio de Soacha. Estos proyectos deben apuntar a promover prácticas de resiliencia y a la reconstrucción del tejido social, por ende, deben contar con la

participación de diferentes actores sociales víctimas del conflicto armado como adolescentes, niños, adultos, madres o padres cabeza de familia y líderes sociales.

En segundo lugar, la investigación pretende identificar la carencia de conocimientos en la creación y difusión de contenidos digitales por parte de los proyectos culturales. Reconociendo estas carencias se hallará una latente necesidad que trataremos de compensar.

Algunas de estas carencias formativas se traducen en falta de público, desconocimiento por parte de la ciudadanía, no articulación con proyectos aledaños que puedan ser complementarios, escasez de recursos económicos y, con la actual pandemia, la clausura de proyectos en caso de otra cuarentena. La idea es construir un proceso colaborativo con narrativas audiovisuales que incluya el audio, fotografía, video y texto. Se busca que con estas narrativas y herramientas se demuestre el sinnúmero de posibilidades.

El tercer objetivo del proyecto es dinamizar los contenidos audiovisuales en la plataforma La Vista Flaca. A través de un proceso curatorial de las piezas transmitidas se busca que exista coherencia en los contenidos, de tal manera que el público entienda la importancia de estos proyectos en el territorio. También se busca la relevancia de ser partícipe de dichas propuestas, ya que la respuesta del público garantiza la continuidad del proyecto.

Elementos Conceptuales

Cultura

Cultura: palabra que posee el don de la ubicuidad en la vida contemporánea. En la sección cultural de revistas y periódicos aparecen reseñas literarias, críticas de teatro, de cine y a veces se incluye gastronomía. Tenemos un Ministerio de la Cultura que apoya la ópera, los festivales de música popular, el arte moderno y los parques arqueológicos. En la Constitución, la nación se reconoce como multicultural” y en La gota fría se nos pregunta qué cultura va a tener un “negro jumea” nacido en los cardonales; al tiempo que en la jerga del desarrollo se habla de la “integridad étnica y cultural” de las comunidades, tanto indígenas como afroamericanas. Lo que resulta curioso e intrigante en

la multiplicidad de usos que tiene este término en su uso cotidiano es que conserva, de manera simultánea, todos los significados que ha tenido a lo largo de la historia. Vemos que no se aplica, en el caso de esta palabra, la metáfora arqueológica de las capas de significado que se van superponiendo, sustituyéndose unas a otras (Serje, 2002).

La cultura se presenta como un gran misterio, pues el término habita en revistas, expresiones artísticas, identidades, escenarios políticos y hasta una canción bien conocida; pareciera que la cultura lo pudiera abarcar todo y a todos. Es difícil pensar en un sustantivo, adjetivo o sujeto que no pudiera estar junto a la palabra cultura. Hoy en día se puede hablar de la cultura en las empresas, culturas indígenas, narcocultura, cultura popular, cultura del café o la cultura que cada uno posee. Por esta singularidad de la palabra es que se hace difícil precisar una definición.

Lo que sí se puede afirmar de la cultura es que posee tres grandes aspectos. El primero, que obedece a la capacidad para crear significado. Esto debido a que grupos enteros de personas encuentran en la cultura un medio para resguardar su identidad e historia como grupo humano.

El segundo aspecto aborda los grupos sociales, ya que la cultura siempre tendrá que habitar en más de un sujeto. La creación, divulgación y enseñanza estará siempre marcada por el compartir en sociedad. Por último —y no menos importante— se encuentra el tiempo, puesto que la cultura atraviesa la historia y las vidas de los grupos sociales. En resumen, se puede entender la cultura como una práctica de los grupos sociales que desarrolla significado y prevalece en el tiempo; claro que esta pequeña definición no puede abarcar todo lo que la cultura significa, y muchos menos sus particularidades e importancias, pero es una manera más fácil de entender este concepto tan amplio.

Resiliencia

Para entender su significado, habrá que revisar cómo se compone esta palabra. Primero, las palabras se componen de un número determinado de letras que a su vez componen unos subgrupos, estos tienen el nombre de lexemas o morfemas léxicos que son los encargados

de aportar el significado básico a las palabras. Si se divide la palabra RE / SILI / EN / CIA de acuerdo con estos lexemas, se ve cómo se compone por 4 partes. El primero es RE, un prefijo que indica reiteración o intensidad (como reabrir); luego estaría SILI que es un verbo proveniente de salire, que tiene como significado saltar, salir, retroceder o volver; la siguiente partícula es EN, que tiene como finalidad incluir un carácter del ser y que procede a su vez de NT, y añade a las palabras el significado de agente como prudente o valiente; por último, está CIA, que indica una cualidad (como teoría o tiranía). Como resultado de este desglose se puede deducir que todo en conjunto traduce una definición cercana al sujeto que salta o vuelve atrás.

Resiliencia es una de esas palabras de origen latino que nos han llegado a través del inglés, en este caso del vocablo resilience que, a su vez, se derivó del latín resilio, -ire saltar hacia atrás, volver de un salto, compuesto a su vez por el prefijo re- y el verbo salire, saltar (Soca, 2018).

Esta palabra, resiliencia, se introduce en el idioma desde el campo científico con el fin de expresar la capacidad de un objeto o material para recobrar su forma original después de haber sido sometido a diferentes procesos.

También fue utilizado en las ciencias naturales para expresar la propensión que tienen los ecosistemas a recuperarse después de ser afectados por diferentes causas. Por último, pero no menos importante, la implementación de este concepto empieza a resonar en ambientes humanísticos para indicar esa capacidad en las personas de superar tragedias o eventos traumáticos.

La palabra resiliencia empieza a germinar en el país en medio de un evento histórico que fue la firma de los acuerdos de paz entre el Gobierno y la guerrilla Farc-EP, entre 2012 y 2016. Durante ese tiempo el concepto de resiliencia empieza a inundar los textos y los noticieros, incluso se dan proyectos gubernamentales que tienen como bandera este concepto desde una perspectiva de reconocimiento a las víctimas del conflicto.

Conflicto Armado Colombiano

Un conflicto de más de cincuenta años genera una impotencia en la sociedad por superar las diferencias, a su vez, expone la complejidad de la vida en sociedad de los ciudadanos que habitan el territorio. En el país se ha tratado por diversas vías la terminación del conflicto, desde acuerdos de paz hasta nuevos levantamientos armados. Y esto último lo que ha producido son nuevas formas de beligerancia y de violencia.

Dada la complejidad y la extensión del conflicto interno se hace difícil definir los orígenes, causas y el porqué de la perpetuación de este; de igual manera, se hace complejo tratar de definir qué significa el “conflicto armado colombiano” como concepto. Abordar dicho fenómeno implica referirse a una serie de características —que son variables en el tiempo y el espacio— como los territorios, hechos relevantes, diversos actores, víctimas, escenario político, narcotráfico, grupos armados, despojo de tierras, intereses económicos, entre otros.

Lo que sí se puede asegurar es que Colombia es un país que espera el cese de la violencia en la totalidad de su territorio. Ya lo ha confirmado una larga historiografía: el conflicto armado colombiano ha traído un gran sufrimiento, sobre todo para los civiles. Un sufrimiento que aún azota al país, dejando una inmensa masa de víctimas que esperan sin lugar a duda la paz:

Pese a los múltiples esfuerzos en el campo académico por parte de los estudiosos y expertos en el tema del conflicto colombiano y a la relevancia que representa para el ámbito intelectual, político, social y jurídico, el hecho de conocer de manera veraz y certera la naturaleza, los elementos característicos, la estructura y la dinámica de funcionamiento del conflicto; que permeado por aspectos como la complejidad y la variabilidad, cada día prolifera y se agudiza más; hasta la fecha, no existe un consenso mayoritario que dé cuenta de una definición que describa idóneamente o que dé a conocer un diagnóstico acertado de lo que fácticamente significa el conflicto colombiano. (Pupo, 2012)

Este fenómeno indefinible de violencia aparenta no tener solución, y las intenciones de mitigar los hechos

violentos, en ocasiones, han dado pie a más violencia. Entre los actos realizados para acabar el conflicto se hallan proyectos que hacen eco en la memoria de los colombianos; proyectos de gran renombre y otros que dividieron a la nación. Existen de tipo político, como el Frente Nacional, la zona de despeje, el Plan Colombia y el más reciente proceso de paz entre las Farc-EP y el Gobierno nacional.

A esta dificultad por cesar el conflicto responden los pequeños y grandes proyectos culturales que se dan en todo el territorio nacional y que tienen como objetivo construir procesos de resiliencia en los individuos. Proyectos que, además, buscan reconstruir el tejido social que la violencia rompió.

Metodología

Este proyecto se ha desarrollado bajo el enfoque de una investigación colectiva y participativa, debido a que es de suma importancia que sean los proyectos culturales de Cazucá los que asuman el reto de la digitalización. Son ellos mismos quienes deben darse cuenta de la serie de oportunidades que ofrece la transformación digital y porqué, a su vez, son los gestores de cada proyecto quienes conocen el territorio. Los participantes son quienes asumen el reto de la reconstrucción del tejido social. Por ello se ha planteado la investigación en cuatro etapas:

Primera etapa: en este primer momento se reconoce el territorio de Cazucá situando los proyectos culturales gestados en la zona; estos proyectos —como se mencionó anteriormente— deben estar caracterizados por un enfoque social, primordialmente por el trabajo que realizan con víctimas del conflicto armado colombiano. Además, se espera que los proyectos recopilados sean de largo aliento y gocen de gran aceptación en el territorio.

Segunda etapa: una vez se identifiquen y reúnan los posibles proyectos participantes de la plataforma, se convocarán para una revisión exhaustiva de los contenidos digitales con los que cuentan los proyectos culturales; al mismo tiempo, se realizará un sondeo con los gestores que permita establecer los conocimientos sobre contenidos digitales y su posterior divulgación. El objetivo de esta fase es reconocer plenamente las

necesidades digitales de los proyectos, además de determinar con claridad las carencias de saberes sobre creación y divulgación de piezas digitales.

Tercera etapa: en esta fase los proyectos se vinculan con la plataforma —ya que están plenamente caracterizados como proyectos culturales— y con sus necesidades digitales. Se presenta a los proyectos las nuevas formas de creación audiovisual, puesto que los contenidos se han venido simplificando en cuanto a efectos, tiempos, calidades y en el uso de equipos para la creación. Se pretende, así, que los gestores de proyectos culturales entiendan las facilidades modernas de creación audiovisual.

Cuarta etapa: para finalizar, los contenidos resultantes del trabajo colaborativo entre la plataforma (La Vista Flaca) y los proyectos culturales son sometidos a un proceso curatorial antes de ser lanzados en la plataforma web, cuyas piezas resultantes son seleccionadas desde una perspectiva transmedia. Las historias recogidas son distribuidas dependiendo el contenido narrativo que cada una demanda para dar coherencia a los relatos y, a su vez, con la intención de asegurar el éxito en términos de difusión. En esta última etapa se espera demostrar a los proyectos el sinnúmero de beneficios que la digitalización provee, entre ellos la oportunidad de recaudar dinero a cambio de contenidos digitales bien realizados, la integración de diversos agentes a las propuestas culturales, un mayor crecimiento del público en redes sociales (que a futuro se pueden convertir en voluntarios o benefactores de los proyectos) y una posible articulación de un circuito cultural en la zona de Cazucá.

El Proceso y su Análisis

Como se ha mencionado anteriormente, los proyectos culturales surgidos en los territorios como respuesta al conflicto armado colombiano son la apuesta más valiosa para su terminación. Desde una participación colectiva de un grupo o comunidad se ha logrado reconstruir el tejido social de jóvenes y niños.

En el marco de este proyecto se hizo una primera validación de la plataforma a través de la organización Match Tennis, integrada por diferentes jóvenes que buscan facilitar nuevas oportunidades a los habitantes

de Cazucá. Desde una apuesta por llevar un deporte que se percibe de “alto estatus” como es el tenis, lograron romper barreras de clases en la comunidad donde hace presencia el proyecto.

Mediante la inclusión de nuevas prácticas, Match Tennis logró resolver algunos de los problemas que amenazaban a los niños y a los jóvenes de la comunidad (drogadicción, pandillismo) y favoreció una diferencia significativa con la educación impartida en la zona. Esto operó en relación con otras instituciones desde un programa constante en el que todos los fines de semana la organización logra ocupar el tiempo libre de los jóvenes. La formación tiene acá un papel clave, pues el tenis, el inglés y una escuela de padres se integran para enfrentar las problemáticas que amenazan el territorio.

Altos de Cazucá es una zona que ha cargado desde hace años una serie de imaginarios colectivos negativos que han producido el distanciamiento de la ciudadanía al territorio, así mismo ha cargado de prejuicios nocivos a los habitantes del lugar. “La Loma”, como muchos la llaman, se ha conocido por los problemas relacionados con el microtráfico y la violencia. Y en numerosas ocasiones los medios tradicionales de difusión se han ocupado de profundizar estigmas sobre este territorio.

Dentro de las problemáticas se puede tipificar una en particular —quizás la más reconocida e importante, causante de diversas dolencias en la zona— y es la nula presencia del Estado. En un principio esto llevó a la construcción de asentamientos temporales de población flotante, que mal llamados son los “barrios de invasión”. Esta población encontró en estos lotes baldíos un lugar donde refugiarse de la intemperie del clima y de la violencia que venían sufriendo en las zonas rurales. En efecto, Cazucá es una de las zonas del país con mayor población víctima del conflicto armado colombiano, en su mayoría desplazados por la violencia.

Esta particularidad del territorio ha caracterizado el paisaje urbano de la zona por años, también es la que ha gestado una serie de problemas mayores como el acceso idóneo a los servicios públicos, la construcción de colegios, centros de salud y vías en buen estado que garanticen la movilidad y el acceso de los habitantes.

Esta característica ha llevado a que la ciudadanía perciba ese espacio como peligroso, produciendo el alejamiento de la mayor parte de coterráneos.

La falta de garantías del Estado desencadenó más tarde una serie de problemáticas sustantivas en el territorio: la falta de seguridad y la complejidad del acceso al lugar convirtió a Cazucá en el lugar perfecto para la violencia. Las bandas del crimen organizado encontraron allí un lugar idóneo para esconderse; además, encontraron el lugar donde podrían reclutar jóvenes al servicio del microtráfico. Esta ausencia del Estado fortaleció las bandas criminales alojadas en la zona, dejando al descubierto más problemáticas.

A estas problemáticas responden proyectos culturales como Match Tennis. Como se mencionó previamente, estos proyectos buscan ocupar a los jóvenes en actividades que favorezcan oportunidades, asimismo buscan congrega la comunidad en espacios de paz por medio del deporte. En palabras de la gestora del proyecto, Andrea Archila: “llegar con un deporte que para muchos puede ser exclusivo y con un idioma que rompe fronteras, hizo que brechas de desigualdad fuesen disueltas permitiéndoles que se proyecten en condiciones de igualdad”. (Entrevista personal con Andrea Archila, directora Fundación Match Tennis, 2021)

Es justo en este punto en el que toman suma relevancia los proyectos culturales, porque estos no buscan perpetuar la condición de víctima de los participantes, sino que enarbolan la igualdad de condiciones. Por este proceso han pasado más de 100 personas beneficiadas, que hoy se encuentran fuera de los riesgos que la violencia ha traído al territorio.

Los proyectos culturales como Match Tennis resultan ser mucho más efectivos que la presencia de la policía; inclusive, resultan más eficaces que los sistemas judiciales tradicionales. Las iniciativas culturales apuntan a resolver las problemáticas de raíz; así, se combate la drogadicción y la violencia con oportunidades y no con la judicialización de jóvenes. Entonces, los proyectos culturales funcionan como sistemas de prevención de las problemáticas propias de la zona.

Ahora bien, a pesar de que los proyectos culturales se presentan como la mejor opción para la termina-

ción del conflicto, estos no gozan del suficiente apoyo por parte del Gobierno y la ciudadanía. Por eso, en su mayoría, son proyectos pequeños gestados y soportados por personas que realizan diversas actividades profesionales para vivir; los proyectos culturales nacen desde un sincero deseo por construir la paz. Son proyectos pequeños, pero de gran impacto.

De ahí que sea de suma importancia que los proyectos culturales se adhieran a la transformación digital que se está dando. Marginarse de las tendencias globales de la digitalización podría suponer la pérdida de acceso a un gran cúmulo de beneficios.

La llegada de las tecnologías digitales produjo un cambio sustancial en las economías y sociedades del mundo. El mundo cultural a nivel global ahora reevalúa la forma en cómo se comunican con el usuario y, a su vez, cómo ofrecen sus productos y servicios. Esta llamada transformación digital ha ganado terreno en todos los sectores de la economía; por ello, hoy día, empresas de tecnología como Google, Microsoft y Facebook se encuentran entre las compañías más valoradas del mercado, incluso compitiendo con sectores de hidrocarburos, de energía y financieros.

Como ya lo hemos visto, las industrias culturales no están exentas de ese horizonte digital que plantea la economía global y, en consecuencia, en la actualidad se evidencia cómo los contenidos de streaming dominan el mercado de la imagen en movimiento y sonoro. Igualmente, otros sectores como el editorial y otras artes han venido haciendo el tránsito necesario a los mercados digitales. No sobra referir el poder de la prensa en páginas web, los libros digitales y, más recientemente, el mercado del arte, los NFTS o tokens no fungibles.

A su vez, los sectores que no llegaron rápidamente a la digitalización se vieron gravemente afectados, como la venta de discos musicales, periódicos y revistas impresas, alquiler de películas en formatos físicos o sectores asociados a la publicidad. Esto indica la necesidad de que los proyectos culturales gestados en Cazucá se involucren en mundo digital. Los proyectos necesitan tener contenidos digitales bien desarrollados para responder de manera dinámica a las exigencias de este nuevo horizonte digital.

La actual pandemia mundial causada por la covid-19 afectó a todas las industrias que requerían de la presencialidad para efectuar sus actividades, evidenciado así la importancia de tener una línea digital en los contenidos o actividades. Uno de los sectores que se vio más afectado fue la cultura porque, en esencia, los proyectos requieren la presencia del público para que las propuestas se lleven a cabo. Las prácticas culturales llevan consigo la promesa de la interacción y la experiencia en un espacio, tal vez por eso algunos proyectos han sido reacios a emprender un camino digital.

Uno de los grandes beneficios de la digitalización es la posibilidad de cruzar fronteras a través de los contenidos. Esto podría extender el reconocimiento con el que ya cuentan los proyectos culturales, sin dejar de lado la capacidad de integrar nuevas miradas y participantes a las iniciativas. Por otra parte, se contribuiría a la consolidación de un conocimiento global de las prácticas culturales enfocadas en la construcción de paz; también se evidenciaría la relevancia de estas actividades para el desarrollo social y cultural del territorio.

En ese sentido, la plataforma La Vista Flaca busca ayudar a expandir las propuestas culturales digitales basadas en contenidos audiovisuales. Para esto es necesario identificar las herramientas de creación audiovisual con las que cuentan los proyectos y, al mismo tiempo, validar los conocimientos digitales que poseen las iniciativas, lo cual obedece a la segunda etapa de la investigación.

Es de suma importancia hacer la validación de los contenidos y los conocimientos, ya que estos son un garante de la expansión del proyecto en el mundo digital. No solo basta con poseer las herramientas de creación o saber usar las plataformas de divulgación, sino que es de suma importancia entender los lenguajes contemporáneos de creación audiovisual. Al examinar a fondo la diversidad de contenidos y las plataformas existentes, se entiende, por ejemplo, cómo Vice, con su programa Pacifista, alcanza una gran cantidad de audiencia. A diferencia, quizá, de proyectos institucionales digitales que, a pesar de retratar el mismo tema, no alcanzan la misma difusión. Esto evidencia claramente la necesidad de entender cómo se deben narrar las historias a las nuevas generaciones.

Las plataformas digitales actuales han fijado nuevos parámetros de creación de contenidos y, puesto que mayoritariamente se consumen desde teléfonos móviles, han producido nuevos estándares en los formatos audiovisuales. Estos van desde la reducción en los tiempos de las narraciones, hasta el cambio de horizontalidad que había dominado el formato audiovisual por tantos años.

De igual forma, esto produjo una reducción en los estándares de calidad que antes demandaba el cine o los canales de televisión, pues ya no son necesarios los grandes equipos de producción que se solían ver. Ahora, con un smartphone de alta gama o una cámara semiprofesional, es más que suficiente para diseñar contenidos de buena factura.

Esto resulta beneficioso para los pequeños proyectos culturales porque se abaratan costos de producción audiovisual. Pero hay que tener cuidado: las plataformas no son espacios vacíos que esperan ser llenados. Las plataformas de consumo audiovisual modernas demandan que los creadores entiendan sus estándares pues, de no hacerlo, el algoritmo no les dará mayor difusión.

Igualmente, existe un componente fundamental para garantizar el éxito en términos de difusión: el componente estético de los contenidos. Actualmente se hace uso de diversas estrategias de narración con las que el público se conecta fácilmente. Estrategias que se alejan de las estéticas tradicionales del reportaje noticioso o de los formatos televisivos que hacen uso de personajes famosos. Hoy se elaboran productos desde una óptica documental fresca y moderna, en la cual es fácil reconocer la veracidad de las historias retratadas: en ellas se sitúa como eje central siempre a los habitantes y no a los presentadores. También se retratan características importantes del territorio como la vegetación, fauna, construcciones, vestimentas, productos gastronómicos y prácticas propias del territorio; inclusive, se hace uso de sonidos y músicas propios del lugar, todo esto con miras a proporcionar una imagen real y sincera.

De los productos audiovisuales resultantes de este ejercicio se desprende una serie de beneficios de gran magnitud; uno de ellos es que, al contar con contenidos digitales de calidad y consolidados en los diversos

canales de comunicación, se abre una oportunidad de recaudo para todos los proyectos culturales de altos de Cazucá.

En el mundo digital se han venido desarrollando plataformas de recaudo para diversos proyectos, como Kickstarter e Indiegogo, dos de las plataformas más importantes de crowdfunding a nivel mundial. En esa misma línea, existen plataformas de crowdfunding colombianas como Yoapoyo, dedicada al recaudo de dineros para proyectos culturales. Otras plataformas como Patreon abren la posibilidad a las propuestas culturales de generar ingresos mensuales a cambio de entregar contenidos exclusivos a los suscriptores.

Por otro lado, se ha venido consolidando en las plataformas digitales más famosas como Youtube y Facebook la posibilidad de hacer donativos a proyectos. Este recaudo de dineros exalta aún más la importancia de tener contenidos digitales bien realizados y consolidados en las plataformas. Se agrega que estos dineros serían de gran beneficio para la expansión de los proyectos gestados en Cazucá.

Otro de los grandes beneficios de la digitalización es la posibilidad de cruzar fronteras, lo cual podría extender el reconocimiento con el que ya cuentan las iniciativas culturales, sin dejar de lado la capacidad de integrar nuevas miradas a los proyectos. Se podría contribuir, por consiguiente, a la consolidación de un conocimiento global de las prácticas culturales enfocadas en la construcción de paz, así como evidenciar la relevancia de estas actividades para el desarrollo social y cultural del territorio.

Con respecto a la plataforma web y el proceso curatorial, que es uno de los objetivos y que corresponde a la última etapa, La Vista Flaca pretende identificar en los contenidos audiovisuales realizados los medios idóneos para representar las historias, pues cada medio de comunicación tiene sus particularidades y sus riquezas. En este aspecto es de suma importancia identificar plenamente el medio más apto para representar y expresar los deseos y las intenciones de los proyectos culturales gestados en Cazucá.

Del proceso colaborativo y participativo entre la plataforma y los proyectos culturales resultan tres medios

principales: el primero corresponde al video, el cual permite albergar imagen y sonido en un solo soporte. Este medio es el mejor relator en cuanto imagen se refiere porque puede captar en movimiento todas las singularidades del territorio y los proyectos.

El segundo medio es el audio. A partir de la creación de un pódcast se retratan los paisajes sonoros del territorio; a su vez, este medio capta las voces de los participantes y los gestores, regalando al oyente toda la magia que alguna vez la radio proporcionó.

Por último, está la crónica escrita apoyada por fotografías. Esta representa las historias pasadas sin la necesidad de hacer puestas en escena, como sucede en el video; también la crónica escrita permite usar las herramientas retóricas propias de la literatura. Se espera que esto incentive en los participantes el hábito de la lectura y la escritura.

El resultante de esta selección de medios de creación se divide en tres partes: el primero obedece a dar sentido y coherencia en un solo relato a todos los contenidos transmedia generados. Esto con el fin de que los usuarios puedan seguir la narración gracias al audio, video y texto. La plataforma apunta a generar una experiencia digital expandida en la que más que competir con medios diferentes, se construye un relato desde diferentes puntos de vista, aprovechando que cada medio tiene su singularidad y sus beneficios.

El segundo beneficio de los contenidos transmedia obedece a la forma de relacionarse con el público. Se entiende que cada medio tiene un espacio y una forma singular de consumo, por ejemplo, el pódcast suele escucharse mientras las personas se están transportando, bien sea en auto, transporte público o mientras se está caminando.

Poco a poco las plataformas de pódcast han colonizado esos momentos y esos espacios que requieren una atención distinta. De igual forma, el video y la crónica tienen públicos y periodos distintos de consumo. La plataforma tiene como objetivo llegar a todos esos públicos y a todos esos momentos.

La tercera intención en la diversidad de contenidos se enmarca como estrategia de difusión. La Vista Flaca, en esa perspectiva, se proyecta como una plataforma

transmedia que evidencia el potencial de los diferentes medios de difusión digitales como Youtube, Instagram, Spotify o Facebook. Estos medios de difusión nos permiten tener una mayor interacción y llegar a un público más extenso a un costo menor.

Por eso nuestra estrategia de comunicación está enfocada en redirigir los públicos de las diferentes plataformas de redes sociales a nuestra plataforma web, en los que los usuarios pueden encontrar una experiencia expandida de contenidos.

Conclusiones

El conflicto armado colombiano presume un grado de complejidad alto. El camino a su comprensión es espinoso e intrincado. En el marco de la violencia se han cometido una diversidad de crímenes que desdibujaron las líneas del bueno y el malo; los actores armados han sido tan diversos como los periodos de tiempo que lo componen. La violencia se ha sentido en la vastedad del territorio nacional y las víctimas son tan numerosas que hoy se puede asegurar que toda la población es víctima de alguna u otra manera. A semejante violencia se respondió con numerosos actos, la mayoría fallidos y a veces generadores de nuevos ciclos de dolor.

Los proyectos culturales contestan a este fenómeno desde un compromiso por construir la paz. A la distancia del voto o la resignación del olvido respondemos con cultura. Los gestores y participantes de los proyectos culturales entienden que los tejidos de paz se construyen desde lo micro; desde un par de personas dispuestas a proveer espacios de encuentro que aporten reconciliación, resiliencia, acuerdo, amistad, comprensión, unión y avenencia. Este es el verdadero camino a la paz que se construye con el encuentro entre pares.

La cultura se presenta como la herramienta idónea para el encuentro entre individuos o grupos. Es la herramienta que busca un rechazo de la violencia y sus efectos, y que aborda temas que pueden exceder los alcances de la política y el mundo jurídico. La cultura puede trabajar con temas sensibles como la identidad,

la memoria, costumbres, tradiciones y valores. Todo esto con el fin de propiciar herramientas de reflexión y autorreflexión. La cultura, además, es capaz de alzarse con actos simbólicos que lleven a la reparación integral de los individuos.

Tan sólo seis años han pasado desde la implementación de los acuerdos de paz de La Habana. Con el Acuerdo se ha avanzado en una serie de cambios institucionales, sociales y económicos que, a pesar de las dificultades, han permitido la realización de proyectos y emprendimientos enfocados en apoyar la construcción de paz en Colombia. De ahí que el proyecto de La Vista Flaca es pertinente en este momento, pues nace con el propósito de apoyar todas estas iniciativas de consolidación digital. No hay que olvidar que a raíz de la pandemia muchos de los intereses de los usuarios se trasladaron al universo digital. Y a pesar de los pros y los contras, es el mundo digital el nuevo espacio de interacción y transformación social.

Referencias

- Gómez Nieto, H. A. (2009). La vida en altos de Cazucá: Casus belli. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional – Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/126/pol25.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Guzmán, G. (2005). La violencia en Colombia. Taurus.
- Pupo, J. (2012). Definición del nombre del conflicto colombiano: un problema político. Repositorio Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín (Colombia). <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/2881>
- Serje, R. M. (2002). Palabras para desarmar. Ministerio de Cultura.
- Soca, R. (2018). El origen de las palabras. Del Nuevo Extremo.