

HOTEL DEMOCRACIA: ¿DONDE LA VOZ DEL PUEBLO SE ALOJA?¹ ENSAYO MULTIMEDIA SOBRE LA MEMORIA DE LA PROTESTA SOCIAL EN BOGOTÁ



IVONE BECERRA
diseñadora independiente

NATALIA BECERRA
investigadora independiente

WILSON PEÑA-PINZÓN
investigador independiente



*iabecerra@unal.edu.co **ORCID:** 0000-0003-0485-0654

natalia.becerra.leon@gmail.com **ORCID: 0000-0003-4576-0321

***wilson.pena@me.com **ORCID:** 0000-0002-7718-7956

Artículo de investigación recibido: 14 de julio de 2022. Aprobado: 5 de agosto de 2022.

Cómo citar este artículo:

Becerra, Ivone, Natalia Becerra y Wilson Peña-Pinzón. 2023. “Hotel Democracia: ¿Dónde la voz del pueblo se aloja? Ensayo Multimedia sobre la memoria de la Protesta Social en Bogotá”. *Maguaré* 37:2: 197-213. doi: <https://doi.org/10.15446/mag.v37n2.110660>

¹ Para una mejor lectura del artículo, se recomienda visitar el Hotel Democracia: <https://tinyurl.com/2fhjkhyl>

RESUMEN

Hotel Democracia es el resultado de una exploración, a modo de ensayo multimedia, en el marco de la Maratón Creativa 2020, que incluye elementos que sobreviven en el tiempo y a la protesta, como una expresión social de descontento sobre el poder del Estado y sus gobernantes. A través de pasajes de la novela La Calle 10, de Manuel Zapata Olivella, archivos filmicos, fragmentos noticiosos, archivos de redes sociales y archivo propio en protestas en la última década en Bogotá, proponemos la interacción en cuatro ambientes con diversas memorias contrastadas de la protesta en la ciudad. El resultado de esta exploración, desde cada perspectiva narrativa, es la aproximación temporal de las formas en que se ha manifestado el descontento social, así como de la defensa de la dignidad, la vida y la participación legítima.

Palabras clave: protesta social, memoria, archivo, creación, multimedia.

HOTEL DEMOCRACIA: WHERE DOES THE VOICE OF THE PEOPLE RESIDE? A MULTIMEDIA ESSAY ON THE MEMORY OF SOCIAL PROTEST IN BOGOTÁ

ABSTRACT

Hotel Democracia (Hotel Democracy) originates from a multimedia essay exploration we conducted during the 2020 Creative Marathon in Bogotá. It incorporates enduring elements observed both over time and through protests, serving as a social expression of discontent towards the power of the State and its leaders. Utilizing excerpts from Manuel Zapata Olivella's novel, *La Calle 10*, film archives, news fragments, social media archives, and our own records of protests in Bogotá over the last decade, we present an interactive experience situated in four distinct environments that showcase diverse and contrasting memories of protest in the city. This exploration, coming from multiple narrative perspectives offers a historical understanding of social discontent's expression and articulation, and the struggle for dignity, life, and legitimate political participation.

Keywords: social protest, memory, archive, multimedia, creative expression.

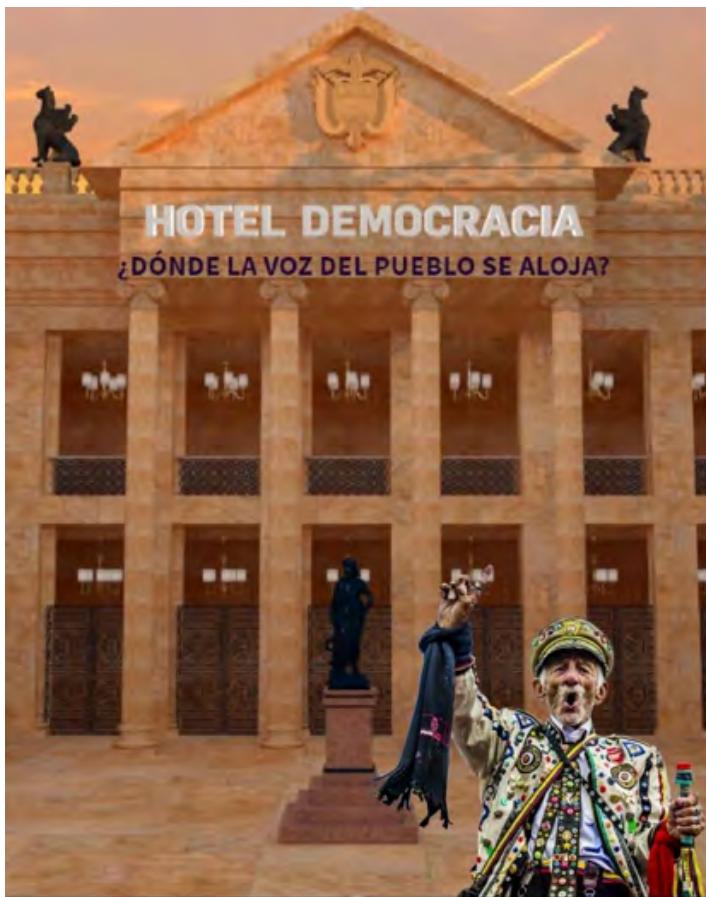
HOTEL DEMOCRACIA: ONDE ESTÁ A VOZ DO POVO? ENSAIO MULTIMÍDIA SOBRE A MEMÓRIA DO PROTESTO SOCIAL EM BOGOTÁ

RESUMO

Hotel Democracia é o resultado de uma exploração, em forma de ensaio multimédia, no âmbito da Maratona Criativa 2020, que inclui elementos que sobrevivem ao tempo e ao protesto, como expressão social do descontentamento com o poder do Estado e seus governantes. Por meio de passagens do romance *La Calle 10*, de Manuel Zapata Olivella, arquivos de filmes, fragmentos de notícias, arquivos de redes sociais e nosso próprio arquivo sobre protestos na última década em Bogotá, é proposta a interação em quatro ambientes com várias memórias contrastantes do protesto na cidade. O resultado dessa exploração, a partir de cada perspectiva narrativa, é a aproximação temporal das formas como o mal-estar social tem se manifestado, bem como a defesa da dignidade, da vida e da participação legítima.

Palavras-chave: protesto social, memória, arquivo, criação, multimídia.

Figura 1. Póster Hotel Democracia



Hotel Democracia es un ensayo multimedia inspirado en la novela "Calle 10" de Manuel Zapata Olivella sobre El Bogotazo. En la obra se describen elementos que sobreviven en la protesta como una expresión social de descontento sobre el poder del Estado y sus gobernantes.

A través de pasajes de Calle 10, archivos fílmicos de Señal Memoria, fragmentos noticiosos, archivos de redes sociales y archivo propio en protestas recientes, proponemos una lectura en cuatro ambientes. El espectador podrá interactuar con diversas memorias contrastadas de la protesta en Bogotá, que desde cada perspectiva se orientan a la defensa de la dignidad, la vida y el derecho a protestar.

REALIZADORES:
Natalia Becerra León
Ivone Becerra León
Wilson Peña-Pinzón

VOCES:
Rafael Ortiz
Wilson Peña-Pinzón

CON EL APOYO DE:
Fundación Agapalanchi
Orangeye Studio

Organizan:



Apoyan:



Fuente: Elaboración propia 2020; fotografía de Wilson Peña-Pinzón.

INTRODUCCIÓN

Hotel Democracia es producto de un ejercicio creativo pensado como una reflexión alrededor de la protesta social, a partir de un archivo audiovisual cruzado con la obra *La calle 10*, de Manuel Zapata Olivella (2020). Puede entenderse como un ensayo multimedia, desarrollado en el marco de la invitación hecha por el Instituto Distrital de las Artes, a través de la Cinemateca de Bogotá, en alianza con Señal Memoria RTVC y el apoyo técnico de Lab101 de la Universidad Nacional de Colombia, para “concientizar, visibilizar y propiciar una reflexión sobre lo marginal, lo limítrofe, la rebeldía y la insurrección” (Cinemateca de Bogotá 2020).

Este proceso coincidió con los sucesos ocurridos en el marco del Paro Nacional y las protestas de 2020, en medio de la pandemia en Bogotá, y que fueron un insumo para pensar los retos creativos en diálogo con la experiencia del equipo sobre el registro y el análisis de las manifestaciones públicas en la capital desde El Bogotazo. El principal reto fue recrear y reimaginar la obra *La calle 10* junto a un acervo filmico restaurado y sistematizado, con contenidos que registraban la exclusión social, la protesta y la represión, entre otros elementos. Es así como proponemos un ensayo multimedia, con una perspectiva de investigación-creación desde la antropología visual y aproximaciones interpretativas-creativas sobre el trabajo con archivo.

A través de una reflexión interactiva con otros registros (archivo propio y archivo multimedia disponible en redes sociales) de protestas recientes en la ciudad, orientamos el ejercicio creativo hacia la identificación temática de aspectos transversales del material seleccionado, que en contraste da la sensación de que, en términos de protesta social, hay pocos cambios. Para crear una narración que le diera sentido a la interacción con el archivo, planteamos cuatro preguntas orientadoras a manera de guía para la exploración: i) ¿por qué seguimos protestando?; ii) ¿confiamos en la policía?; iii) ¿cuánto vale una vida?; iv) ¿qué defendemos? Con el objetivo de incentivar una discusión alrededor de la memoria de la protesta en Bogotá, usamos como recurso la metáfora de un museo virtual llamado Hotel Democracia.

LA CALLE 10

En 2020 se celebraron los cien años de nacimiento del médico, antropólogo y autor afrocolombiano Manuel Zapata Olivella y, en su

honor, se llevó a cabo una serie de actividades entre las que tuvo lugar la Maratón Creativa *Visiones de Bogotá, otredad e insurrección*. El ejercicio consistía en desarrollar una pieza audiovisual que ampliara el alcance y la interpretación del relato desde lo que Zapata narra en la novela “a través de conceptos que siguen siendo vigentes hoy en día como opresión, inconformismo, levantamiento social, otredad y marginalidad” (Cinemateca de Bogotá 2020). Mediante asesorías técnicas y conceptuales, plataformas colaborativas y de comunicación, así como con material de archivo sobre Bogotá, la Maratón pedía construir una experiencia que actualizara la discusión planteada en *La calle 10*. Con la flexibilidad de la experimentación, cada equipo podía proponer una lectura sobre la riqueza de elementos descritos en la novela.

En esta obra, publicada en 1960, Zapata Olivella presenta una Bogotá de finales de la década de los 40. A partir del retrato de la vida de sus personajes que, a modo casi de fotografías, representan las realidades de una ciudad en condiciones precarias, el autor describe los acontecimientos que llevaron al levantamiento de los diversos habitantes de la calle 10 tras la muerte de “Mamatoco”, periodista director del semanario *La voz del pueblo*, asesinado por sus denuncias en contra del Gobierno. Zapata Olivella propone esta muerte como un crimen político y, bajo la sentencia “los de arriba han querido silenciar su voz, la voz del pueblo, pero solo hacen que su grito sea más potente. Este crimen llevará su acusación más allá de la calle 10. Aquí no se ha matado un hombre, se ha herido de muerte a un pueblo” (2020, 88), inicia la revolución.

Aunque Zapata Olivella nunca se refiere de manera explícita al Bogotazo, su narración es el espejo de lo acontecido el 9 de abril de 1948, y la muerte de Mamatoco, como la de Jorge Eliécer Gaitán, se convierte en el detonante de las protestas que se toman el centro de la ciudad. La narración adquiere así un ritmo que deviene en el alzamiento del pueblo y la respuesta represiva del Estado, que poco a poco evidencian las circunstancias y carencias que han llevado a sus personajes a manifestarse tras el asesinato de quien representaba sus esperanzas, en un actuar que se presenta como justo y necesario.

LA PROTESTA Y LA CREACIÓN

Este es precisamente el planteamiento que decidimos abordar en la propuesta de trabajo Hotel Democracia. Encontramos que lo descrito

en *La calle 10* guarda similitudes con elementos y dinámicas propias de la manifestación social, particularmente con las protestas que tuvieron lugar en Bogotá en noviembre de 2019 y septiembre de 2020, inscritas en lo que se conoce como el “Estallido Social en América Latina”, y que dejaron como resultado el asesinato de Dilan Cruz y Javier Ordóñez, entre otros.

Con la temática definida, el siguiente paso tuvo que ver con identificar la estructura narrativa de la propuesta, que respondiera a las siguientes preguntas: ¿qué quiero contar?, ¿cómo lo voy a contar?, y ¿cómo uso el tiempo narrativo? Para esto, recibimos asesorías relacionadas con dos referentes. Por un lado, acudimos a la idea del *monomito* de Joseph Campbell (2004), que recoge las etapas arquetípicas del viaje del héroe y que conducen su búsqueda o aventura, lo que nos permitió estructurar el relato a partir de la identificación de momentos clave de la protesta y sus expresiones, así como de la definición de unas preguntas como recurso para guiar la narración. Por el otro, para la presentación de ejercicios de comunicación narrativa a través del uso de múltiples formatos, tomamos los siete principios de la transmedia propuestos por Henry Jenkins (2010), a saber: i) viralidad vs. perforación, ii) continuidad vs. multiplicidad, iii) inmersión vs. extractabilidad, iv) construcción del mundo a partir del lenguaje, v) serialidad, vi) subjetividad y vii) actos de espectadores. Estos principios nos fueron útiles para ambientar el archivo combinando varios elementos que nos permitieran tanto la facilidad de la interacción como la claridad del objetivo comunicacional. De allí, presentamos un diseño que además tuvo en consideración i) el contexto de producción y recepción, ii) la audiencia, iii) el proceso de difusión y iv) las plataformas, sistemas y dispositivos para la interacción.

Teniendo este marco como referencia para construir la gramática de la historia del proyecto, buscamos fuentes que permitieran identificar los personajes, las pinzas dramáticas y, sobre todo, la premisa o “tema deseado”, que para el caso serían los momentos clave o estructurales de la protesta social. De acuerdo con lo planteado por Tarrow (2011), la protesta hace parte de los repertorios o acciones contenciosas que, en su forma colectiva, ofrece alternativas a lo que el mismo autor denomina *poder en movimiento*, que pueden ser expresadas de tres maneras diferentes: disruptiva, violenta o contenida. Es preciso reconocer que la forma violenta es la más fácil de iniciar, pero la más limitada en su alcance, lo que se relaciona con lo que Turner (1974) concibió como *drama social*:

procesos performáticos de manifestación que surgen en situaciones de conflicto cuando las relaciones sociales y estructurales entran en crisis.

Por otro lado, seguimos la discusión propuesta por Van Stekelenburg y Klandermans (2013) para entender por qué la gente protesta: los autores señalan que las manifestaciones corresponden a una reacción cuando la sociedad se siente afectada por alguna situación en particular y puede tomar diversos caminos: i) actuar o no actuar, ii) actuar con la intención de mejorar la condición individual o hacerlo para mejorar las condiciones del grupo, y iii) actuar bajo la norma social a través de peticiones o hacerlo trasgrediendo la norma por medio de la protesta y la desobediencia civil.

Además, planteamos que detrás de ese proceso existen cinco elementos, que en últimas llevan a que en el marco de la manifestación surjan i) sentimientos de injusticia, privación, desigualdad e indignación, ii) expectativa de que a través de la protesta se pueden transformar esas condiciones, iii) identificación con la causa y el grupo que protesta, iv) emociones como aceleradores o amplificadores que conducen la protesta y v) capital social de la población que impulsa el ejercicio colectivo y facilita la movilización (Van Stekelenburg y Klandermans 2013). A partir de este planteamiento, proponemos una estructura de tres elementos para organizar la información, a saber: a) antecedentes (contexto y motivantes de la detonación), b) protesta (formas de manifestación) y c) roles (de los diversos actores involucrados).

Con esto en mente, empezamos por identificar fragmentos en la obra que describieran esos elementos; sin embargo, el reto también incluía la propuesta de trabajar con el archivo audiovisual disponible y sistematizado por el equipo de Señal Memoria. Este archivo, compuesto por materiales conservados y restaurados, proveniente de noticieros, y archivos privados entre otros medios, registraba eventos desde El Bogotazo hasta mediados de los noventa.

Realizamos un ejercicio cruzado en el cual contraponíamos las imágenes creadas por la narración de Zapata Olivella, el archivo y los referentes encontrados en la literatura sobre la movilización social para construir el Hotel Democracia. Allí fuimos encontrando otras formas de expresión que retrataban momentos de lo sucedido durante El Bogotazo, así como manifestaciones públicas y protestas de distintas épocas, que encontraban un reflejo entre sí.

Adicionalmente, contábamos con un registro propio de algunas protestas en la última década en Bogotá en el que encontramos elementos potentes para entrar en diálogo y alargar la referencia temporal. Vimos entonces la posibilidad de sumar recursos propios, vinculados a registro fotográfico y de videoclips, así como registros públicos disponibles en redes sociales, plataformas digitales, videos de noticieros y audios para ampliar los recursos narrativos. Esto nos permitió incluir más voces y complementar los otros cuerpos documentales, aportando contrastes y fuentes para la creación y generación de capas de sentido que guiaran la interacción de acuerdo con los lineamientos recibidos para la construcción de la propuesta y la presentación del prototipo.

A modo de lectura etnográfica sobre documentos que tienen una condición de archivo (Muzzopappa y Villalta 2011), las fuentes nos permitieron identificar razones y aspectos que sostienen el uso de la protesta en el tiempo, un suceso acumulado que funciona como mecanismo detonante de la movilización, la muerte de civiles como acelerador del estallido y la confrontación violenta en la calle como reacción a contextos particulares y forma de relacionamiento del Estado a través de la fuerza pública. Este trabajo sobre el archivo cuenta con una perspectiva antropológica de *campo*, con la que hacemos visibles las relaciones sociales a partir de un diálogo con el archivo, de la misma manera que se dialoga con las personas cuando se hace etnografía. Esto nos permite ampliar las perspectivas disciplinarias sobre documentos que son portadores de expresiones culturales abiertas a ser analizadas, reinterpretadas y reutilizadas para crear sentidos sobre sus contenidos.

Dentro de los patrones visuales de los archivos filmicos dispuestos en el contexto de producción, hay personajes, movimientos, organizaciones, consignas, trayectorias, accesorios y comportamientos, como elementos de base para analizar sus contenidos ante los reflejos en el presente de la protesta social, su vigencia y las formas que ha tomado diversas manifestaciones públicas en la historia de Bogotá para hacer denuncias y expresar resistencias. Aproximarse al archivo como una posibilidad de ponerlo en diálogo con documentos más recientes y que ha sido producido en medio de protestas nos permitió ver cómo se expresan continuidades. A partir de este encuentro en el contenido del archivo, encontramos un camino narrativo mediante el cruce de elementos esenciales de la novela *La calle*

10. Buscamos rasgos estéticos y de contenido que se conectaran con las demandas sociales y las tensiones históricas que se expresan en actos de protesta para darle forma a la metáfora y a los contenidos del espacio multimedia.

Para materializar este ejercicio sobre el archivo, partimos del concepto de *film de montage* que se entiende como “todo trabajo creativo fundado sobre el reensamble de imágenes preexistentes por separado y no filmadas con vistas a esta utilización” (Weinrichter 2016, 44) como un recurso clásico de la producción filmica en la que se reciclan contenidos para producir nuevos documentos. De esta manera, el archivo se relaciona con la memoria y con la manera en que esta se construye en el presente, ya que partimos del registro histórico para crear nuevas lecturas culturales y políticas del pasado, reflejadas en registros que representan la vigencia de prácticas represivas, demandas sociales insatisfechas y de la calle (el espacio público de la ciudad) como punto indispensable de expresión política y de confrontación.

Con todo el material listo, concebimos el proceso de curaduría como una estrategia de producción para el discurso crítico sobre el espacio-tiempo de la protesta como estallido social. A partir de la imagen como construcción cultural, tomamos los significados y valores que como sociedad les hemos otorgado, mediante el uso de símbolos, artefactos y signos que sirvieran como criterios para romper y llevar a los espectadores a crear un espacio de reflexión que los integrara, hiciera partícipes y diera lugar.

Sobre los tres elementos identificados (antecedentes, protesta y roles), llegamos a los ejes temáticos que se convertirían en las salas que se presentan en el resultado final. Su organización (Figura 2) buscó establecer una alianza entre el trabajo literario y la realidad pasada y actual, en el que se consolida la materialidad estética de estas relaciones y que permite darle sentido al ensayo multimedia como dispositivo montajístico a partir de todos los recursos disponibles².

² Para conocer más del proceso de sistematización véase Hotel Democracia, Online Whiteboard for Visual Collaboration ([miro.com](#)).

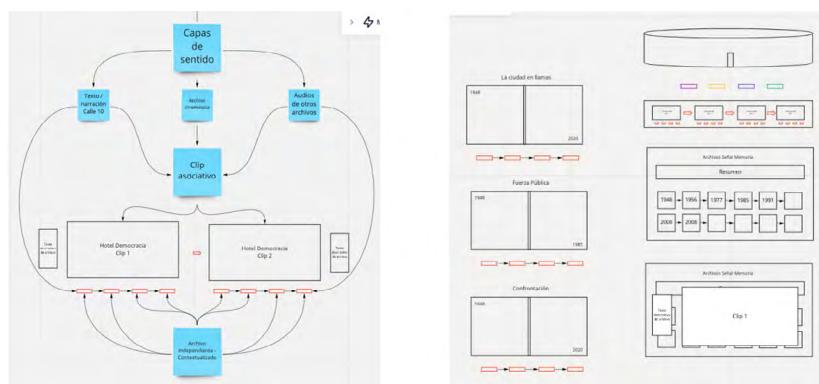
Figura 2. Proceso de sistematización, plataforma Miro.



Fuente: Elaboración propia 2020; tablero Miro.

Construimos un prototipo (Figura 3) con el que buscábamos crear un espacio que entrelazara los conceptos de la protesta como estallido social, así como sus fuerzas, razones y acciones, al crear un lugar metafórico determinado por el montaje multimedia y la interacción de estos conceptos. Creamos así un ambiente de contrastes que permitiera comunicar, por medio de la contraposición de elementos predominantes de la protesta social y mediante la experiencia del público, una pieza multimedia con el contenido de los fragmentos de *La calle 10* y aspectos de la propia dinámica de la protesta.

Figura 3. Primer prototipo, tablero Miro



Fuente: Elaboración propia 2020; tablero Miro.

Una vez establecido el discurso y configuradas las relaciones, establecimos las estrategias de producción para el espacio de montaje. Realizando exploraciones formales, seleccionamos las interacciones entre los recursos, mediante la evaluación de perspectivas y posibles combinaciones. De esta manera, buscamos vínculos con el pasado y jugamos con tiempos, velocidades y contrastes, lo que dio como resultado las capas de sentido que fueron la base de las decisiones estéticas y de contenido constituyentes del ejercicio creativo, y que permitieron la concretización del dispositivo montajístico.

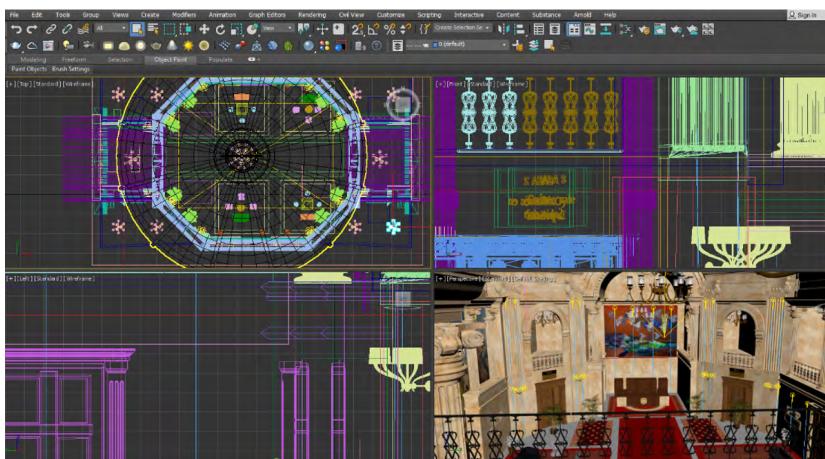
A continuación, hicimos la selección de la paleta de colores, tipografía, recursos visuales, musicalización, escenarios virtuales y convenciones para la interacción. Esto requirió la evaluación de los recursos técnicos con los que contábamos, como plataformas, aplicaciones y programas para crear un espacio que permitiera la interacción simultánea de las diferentes manifestaciones multimedia, sin requerir características especiales de los sistemas operativos para su visualización y uso. Primero, consideramos Thinglink, una plataforma que vincula contenido multimedia a una imagen determinada; sin embargo, no nos permitía la contraposición de recursos que esperábamos. Profundizando la búsqueda, encontramos Genially, una herramienta en línea para generar contenidos interactivos, que posibilitó la creación de un lugar 3D donde montar el contenido audiovisual escogido para darle vida a la propuesta.

Tras el proceso de sistematización de toda la información y la selección de la plataforma que la soportara, concebimos este ensayo multimedia como un montaje virtual de relaciones que permitiera comunicar acciones y lenguajes comunes en medio de la protesta, utilizando un espacio real como medio. La representación del centro de Bogotá como lugar de encuentro para las manifestaciones y espacio emblemático que aloja el poder político y administrativo del país tenía un rol fundamental. La Plaza de Bolívar, al ser un lugar de congregación, y la Carrera Séptima, como vía principal para protestar, están fuertemente vinculadas con lugares del poder Estatal como el Congreso, el Palacio de Justicia, algunos ministerios e iglesias, y especialmente con la Casa de Nariño. Este territorio se configura como un espacio donde llegan las voces, los ritmos, las exclamaciones, los bailes y los reclamos, y donde históricamente se da la confrontación.

La Plaza de Bolívar, específicamente de cara al Congreso de la República, es el lugar donde llega la voz del pueblo que, aunque recurrente, resulta transitoria. Este es un punto adonde la gente llega, pero no permanece por mucho tiempo, tal como resulta la estadía en un hotel. Cada uno de estos elementos desempeñaba un papel clave del recurso que apela a la metáfora: tanto de la relación del congreso y su ejercicio democrático, como de la figura del Hotel Democracia como lugar para todos en la obra *La calle 10*, surgió la interfaz sobre la cual consolidamos y atamos todos los elementos del argumento.

Primero, recreamos el salón elíptico del Congreso a modo de *lobby*, resaltando su arquitectura y elementos representativos, como lámparas y mobiliarios, y en especial las obras de arte “Tres cordilleras y dos océanos”, un mural realizado en 1985 por Alejandro Obregón que ocupa la pared detrás de la mesa directiva del salón, y el tríptico de Martínez Delgado “Bolívar y el Congreso de Cúcuta”, elaborado en 1948 y ubicado en la pared izquierda de este. Luego, a partir de los ejes temáticos, planteamos cuatro preguntas que funcionaron a la vez como recurso curatorial y se convirtieron en ambientes que buscaban cuestionar al espectador.

Imagen 4. Interfaz, programa de modelado



Fuente: Elaboración propia 2020; programa de modelado.

Por último, retomando los principios de Jenkins (2010) para darle sentido a la línea narrativa del argumento propuesto, escogimos la imagen del General Sandúa (Aníbal Muñoz Valencia), un hombre que vivía en el centro de Bogotá y llegó a ser reconocido por su traje, bastón de mando y vehemencia, al acompañar las manifestaciones en la ciudad, para ser el botones del hotel, el guía de esta exploración y último elemento para consolidar la propuesta.

BIENVENIDOS AL HOTEL

Imagen 5. Portada tráiler Hotel Democracia



Fuente: Elaboración propia 2020; plataforma Genially.

En el Hotel Democracia, cada sala actúa como punto de relación y unión entre los hechos y propósitos que se destacan como común denominador en la dinámica de la protesta social a lo largo del tiempo. En cada uno de ellos, buscamos crear un juego de relaciones a través de diferentes medios audiovisuales. Creamos un museo virtual en el que vinculamos, por medio de videos, audios e imágenes, interacciones sobre el material seleccionado para evidenciar estas conexiones.

Imagen 6. Lobby Hotel Democracia



Fuente: Elaboración propia 2020; plataforma Genially.

La primera sala, ¿Por qué seguimos protestando?, responde al ejercicio de sistematización y análisis en el que se invita a reflexionar sobre las razones que se mantienen vigentes en sus expresiones y su condición histórica. La segunda sala, ¿Confiamos en la policía?, expone la fuerza desmedida con la que se ha dado respuesta a las marchas y cuestiona el rol de la policía como ente de cuidado del pueblo; también propone una reflexión en un juego a cuatro voces sobre el actuar de la fuerza pública durante las manifestaciones. La tercera sala, ¿Cuánto vale una vida?, presenta un espacio que contrapone el valor de la vida humana con el valor de lo material transgredido en medio de la protesta. En la cuarta y última sala, ¿Qué defendemos?, realizamos una selección de material fotográfico reciente, tipo galería, mostrando diferentes expresiones que participan en la protesta.

Para cerrar el recorrido, hacemos una reflexión que empalma el todo del ensayo y deja un cuestionamiento en torno a las manifestaciones, suscitando inquietudes y develando realidades de cada uno y cada una de los participantes en la protesta. Los sueños e ideales sociales de quienes salen a las calles resultan ser una especie de brote hacia la empatía y la comprensión y, sobre todo, un cuestionamiento acerca de las dimensiones del Estallido Social: ¿realmente hay viejos y nuevos aspectos en la protesta

o todo es un conjunto de hechos anclados en el pasado que se repiten al no existir una justicia y equidad social para todos?

CONCLUSIONES

En el universo que se narra en *La calle 10*, existen muchas historias y matices que presentan la protesta como único medio viable para denunciar y exigir un cambio. Del mismo modo, los archivos representan las fuerzas de defensa del Estado en estos contextos, que muchas veces demuestran un repertorio violento que interviene en las expresiones públicas de inconformidad. Estos elementos nos permitieron preguntarnos sobre todos los recursos a disposición para crear una narración transversal asociada a la protesta en un territorio específico.

Este contraste lo propusimos como una forma de diálogo histórico que reconociera los contenidos mediante una narración, a través de la curaduría de algunos elementos orientados con preguntas y una ambientación sobre aspectos transversales en la protesta y que tuvieran la posibilidad de ser explorados en una interfaz multimedia. Por medio de audios, videos y fragmentos, visibilizamos un lado más cercano de la realidad de la manifestación social y sus diferentes interacciones.

A partir de la conjugación de todos los elementos propuestos, buscamos generar una discusión o abrir un espacio de encuentro a través del contraste temporal de las formas en que se ha manifestado el descontento social. Así, pusimos en primer plano los imaginarios e interpretaciones que se movilizan por medio de la protesta, desde lo que queda en el archivo y la interacción de los recursos, para hacer una reflexión sobre los sentidos de la protesta como ejercicio de transformación colectiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Campbell, Joseph. 2004. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Cinemateca de Bogotá. 2020. *Maratón creativa. Visiones de Bogotá, otredad e insurrección*. Cinemateca de Bogotá. <https://sites.google.com/unal.edu.co/visiones-de-bogota-prueba/home?authuser=1>
- Jenkins, Henry. 2010. *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html

- Muzzopappa, Eva y Carla Villalta. 2011. “Los documentos como campo. Reflexiones teórico-metodológicas sobre un enfoque etnográfico de archivos y documentos estatales”. *Revista Colombiana de Antropología* 47, 1: 13-42. <https://www.aacademica.org/carla.villalta/5>
- Tarrow, Sidney. 2011. “Acting Contentiously”. En *Power in Movement. Social movements and Contentious Politics*, editado por Sidney Tarrow, 95-118. Cambridge: Cambridge University Press. doi: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511813245>
- Turner, Victor. 1974. *Dramas, fields, and metaphors: Symbolic action in human society*. Ithaca: Cornell University Press.
- Van Stekelenburg, Jacquelin y Bert Klandermans. 2013. “The Social Psychology of Protest”. *Current Sociology Review* 61, 5-6: 886-905. doi: <https://doi.org/10.1177/0011392113479314>
- Weinrichter, Antonio. 2016. “Archivo y remontaje: dos caras de una moneda de curso a legal”. En *Archivo, memoria y presente en el cine latinoamericano*, editado por Mauricio Durán y Claudia Salamanca, 43-58. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Zapata Olivella, Manuel. 2020. *La calle 10*. Cali: Universidad del Valle.