



# Paper Universitario

## TÍTULO

### **PATRIMONIO DE INTERFAZ MUTANTE. NARRATIVA Y DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO ECUATORIANO EN LAS REDES SOCIALES**

## AUTOR

**Pablo Escandón,  
Docente del Área de Comunicación,  
Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador**

**Quito, 2019**

---

#### **DERECHOS DE AUTOR:**

El presente documento es difundido por la **Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador**, a través de su **Boletín Informativo Spondylus**, y constituye un material de discusión académica.

La reproducción del documento, sea total o parcial, es permitida siempre y cuando se cite a la fuente y el nombre del autor o autores del documento, so pena de constituir violación a las normas de derechos de autor.

El propósito de su uso será para fines docentes o de investigación y puede ser justificado en el contexto de la obra.

Se prohíbe su utilización con fines comerciales.

Número 18 · Mayo de 2019

## Patrimonio de interfaz mutante. Narrativa y difusión del patrimonio ecuatoriano en las redes sociales

PABLO ESCANDÓN MONTENEGRO  
Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador  
pablo.escandon@uasb.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0001-7806-6657>

### *Heritage of mutant interface. Narrative and dissemination of Ecuadorian cultural heritage in social networks.*

#### RESUMEN ABSTRACT

El presente artículo reflexiona sobre la forma de comunicar el patrimonio cultural e histórico en ambientes digitales, como narrativas mutantes que establecen espacios narrativos de apropiación y expansión en las diferentes plataformas o metamedios. Se toma como casos de estudio dos perfiles de Facebook sobre el tratamiento de la historia patrimonial de la ciudad de Quito, que no tienen relación con la oficialidad institucional del Municipio, con sus características y funcionamiento propios, bajo las lógicas de creación de contenidos para entornos digitales y la forma de interacción con la comunidad de usuarios. Se concluye que la narrativa patrimonial en espacios digitales tiene que estar en constante mutación para provocar interés y participación de los usuarios y motivar a la apropiación y recirculación de contenido.

*The present article reflects on the way of communicating the cultural and historical heritage in digital environments, as mutant narratives that establish narrative spaces of appropriation and expansion in the different platforms or metamedia. Two Facebook profiles on the treatment of the patrimonial history of the city of Quito are taken as case studies, which have no relation with the institutional officiality of the Municipality, with its own characteristics and functioning, under the logic of content creation for environments and how to interact with the user community. It is concluded that the patrimonial narrative in digital spaces has to be in constant mutation to provoke interest and participation of users and motivate the appropriation and recirculation of content.*

#### PALABRAS CLAVE KEYWORDS

Cibermuseos, comunicación patrimonial, cultura digital, transmedia, patrimonio cultural

*Cybermuseums, heritage communication, digital culture, transmedia, cultural heritage*

Escandón-Montenegro, P. (2019). Patrimonio de interfaz mutante. Narrativa y difusión del patrimonio ecuatoriano en las redes sociales. *Hipertext.net*, (18), 56-65. DOI:10.31009/hipertext.net.2019.i18.06

<https://dx.doi.org/10.31009/hipertext.net.2019.i18.06>



## 1. Introducción

En "El libro de arena", Jorge Luis Borges presenta a dos personajes que tienen fascinación por objetos de culto, como son los libros de ediciones únicas. El vendedor llega a tocar la puerta de una casa con el pretexto de vender una Biblia, pero el comprador ya tiene varias, incluso la primera edición de la Biblia inglesa de Wiclif. En el diálogo y negociación de estos dos hombres, se expone la verdadera motivación de la visita: vender el libro de arena, un objeto impreso que no es el mismo en cada lectura, que cambia, que muta y que sus folios son eso, como arenas del tiempo que se mezclan y generan contenidos nuevos y diferentes en cada apertura del volumen. El libro de arena es comprado con toda la riqueza, obtenida por la jubilación del comprador, pero en poco tiempo él quiere deshacerse de este objeto maligno porque no tiene orden ni hay repetición en sus historias. Y nada hay más perturbador para un coleccionista, conservador o archivista, que los objetos no sean predecibles ni predictivos, ya que solo así podrá contar la historia una y otra y otra vez, de la misma manera.

El patrimonio cultural, tangible e intangible, narrado desde la perspectiva mediática convergente y con una lógica transmedia es como el libro de arena que narra Borges y al que los museólogos, historiadores, archivistas y coleccionistas quieren perderlo en el bosque de objetos similares, porque cuenta historias diversas, con formatos diferentes, en tonos variados. Al convertir a los museos, bibliotecas, archivos y colecciones en libros de arena, la autoridad administrativa y docta se ve minada por la participación interactiva de los elementos más variados, que configuran una interfaz líquida (Bauman, 2013) bajo narrativas digitales inclusivas de usuarios, en donde la experiencia del visitante y del experto van configurando las historias que nutren al patrimonio como el Libro de Arena: multiexpresivo, convergente e interactivo, con nuevos descubrimientos en cada visita.

El resultado es un patrimonio mutante que se adecua al uso de cada uno de los usuarios y que depende de ellos (públicos diversos en gustos, intereses, edades, procedencias). Esta es la vía por la cual los espacios patrimoniales deben contar sus historias (in situ y en la Red) para no anclarse en el tiempo ni hundirse en las arenas del olvido ni del aburrimiento con sus producciones digitales, audiovisuales e impresas, que responden al temor de los administradores, guías, conservadores o mediadores de los espacios con respecto al cambio constante, a la mutación inesperada, no programada ni controlada.

En este entorno mediático de flujos y rapidez de la información así como de configuración de grupos y comunidades en línea, las iniciativas para contar (desde, con y sobre) el patrimonio ya no son privativas de las instituciones formales de la cultura, el patrimonio y la memoria; están más cercanas a la gente, a sus vínculos subjetivos y a las relaciones que establecen alrededor de causas, por lo cual los objetos y el imaginario

en torno a ellos, se constituyen en espacios y objetos de constante mutación, así las interfaces de los cibermuseos deben responder a ese flujo/ecosistema para representar una "ilusión" de renovación.

## 2. Objetivo y metodología

El objetivo general del estudio radicó en analizar el funcionamiento, contenidos y formatos de los espacios creados por Rafael Racines Cuesta (Quito de aldea a ciudad, en Facebook y Youtube) y de Héctor López Molina (Los ladrillos de Quito, en Facebook y su blog), durante los meses de septiembre y octubre de 2018, con motivo de los 40 años de la declaración de Quito como Patrimonio Cultural de la Humanidad con la finalidad de describir la manera de funcionamiento de ambas comunidades radicadas en Facebook y establecer los formatos más consumidos por la comunidad virtual en torno a temas culturales y patrimoniales, con motivo del aniversario.

La metodología utilizada en este estudio se basó en una etnografía virtual de las dos comunidades de Facebook, en las cuales se plantearon herramientas de observación y participación para establecer relaciones con informantes calificados con la finalidad de obtener datos sobre cómo se concibe la comunicación cultural y patrimonial en espacios digitales. Formalmente, se aplicó una plantilla de evaluación hipertextual, multimedia y convergente al blog Los ladrillos de Quito.

La finalidad de este estudio radica en explorar la socialidad de las plataformas, que va más allá de los contactos y del me gusta entre los miembros de un grupo, y así reconocer si existe comunidad en las plataformas sociales creadas por los administradores de estos espacios donde se recuperan formas de intercambio de contenido y discursos en torno a la pertenencia de la ciudad y del patrimonio urbano no visibilizado en las denominadas mediatizaciones anteriores o previas a lo digital.

## 3. Interfaz de arena en hipermedios

Con la irrupción de la tecnología en la vida humana, encontramos que la relación entre el aprendizaje de la herramienta y su uso depende de la comprensión de la interfaz, de lo contrario la herramienta no será decodificada correctamente. Así, la interfaz mejor diseñada es la que no necesita explicación, la que no requiere indicaciones para su uso, la que es connatural al diseño de uso del objeto.

Carlos Scolari (2004) establece que las interfaces digitales de los espacios de comunicación en la Red desplazan la linealidad de consumo y "lectura" completamente instrumentales hacia una nueva dimensión que integra "la dinámica diseño/uso y las relaciones entre tecnología-cultura-sociedad" (p. 234), al citar la propuesta de mediaciones de Jesús Martín-Barbero,

para quien la tríada comunicación, cultura y política es esencial para comprender los procesos comunicacionales.

Scolari (2004) mira a la interfaz digital de los hipermedia como un sistema semiótico de decodificación; la interfaz es un dispositivo signico con carga ideológica, en donde intervienen los contextos, usos y lógicas de los creadores (equipo de diseñadores, generadores de contenido, programadores, etcétera) y los usuarios, individuales y colectivos, que se citan en torno a una herramienta con una estética definida, en donde se dan mediaciones, intercambios sociales, tecnológicos y culturales (Scolari, 2004, p. 234).

Al ser una herramienta tecno-socio-cultural, la interfaz siempre evoluciona, es una de las leyes que establece Scolari (2018), para quien toda interfaz es interactiva e invita a la participación activa del usuario, pues es la mejor metáfora de un lugar o espacio de interacción, comprendido como intercambio de información, de experiencias y como punto de encuentro y desencuentro entre el usuario y el objeto que se está manipulando.

La relación existente del usuario de entornos digitales con la interfaz es importante como hipermediación, que potencia todas las demás sensaciones y relaciones de conocimiento en y entre usuarios, pues el conocimiento, que se da en este espacio, trasciende la pantalla, como lo afirma José Luis Brea (2002) para quien la interacción de un objeto artístico no debería estar circunscrito exclusivamente a la pantalla, sino que debe provenir "de otro sujeto de conocimiento, situado al otro lado de nuestra actuación, de nuestra práctica" (en Burbano y Barragán, 2002, p. 112).

Para Brea, la verdadera interactividad implica conocimiento y experiencia entre usuarios, no se limita al uso de la plataforma en sí y para sí, al hablar de la obra. El diálogo que debe darse mediante la interfaz tiene que ser con un par, con un igual, de sujeto a sujeto "(digamos: sujeto-máquina-sujeto), cuando al otro lado de nuestra acción expresiva, significativa, encontramos todavía a un sujeto capaz de interpretación (Ibid).

Un ciber museo tiene una interfaz en tiempo real, es cronología, es espacio en donde se encuentra la comunidad en línea, que potencia la visita real del espacio; al estar en línea la experiencia es temporal y, por lo tanto, tiene que ser (no siempre es) una experiencia sensible que compita con las demás formas de entretenimiento que se dan en el tiempo digital, por lo tanto, debe innovar, debe transformarse, debe mutar para adaptarse a su entorno, de lo contrario estará "condenado a la extinción" (Scolari, 2018. p. 107). Una comunidad siempre está en transformación, cambiando, mutando en tiempo y espacio.

Brea (2002) afirma que una de las características de la Red es compartir el tiempo de manera real. Se refiere al museo o a la sala expositiva y a la expectación de la obra en la sala, que remite a un tiempo anterior, a un tiempo pasado en un lugar

distinto. La interfaz presencial remite a un tiempo anterior, pero la interfaz digital hace que la obra y el usuario coincidan "en un tiempo-ahora-fuera de cualquier "lugar aquí" definido" (en Burbano y Barragán, 2002, p.113). En el mundo virtual, los usuarios comparten tiempo y espacio, como comunidad en constante transformación.

La continua transformación de las interfaces es con lo que Scolari (2018) concuerda: "las interfaces pueden renacer de sus cenizas y pueden reencarnarse en una nueva red de actores" (p. 108). No hay que anular la redundancia en beneficio de la información, de lo contrario todo quedará anulado debido a que el receptor no tendrá contexto, es decir, espacio ni tiempo, para comprender el mensaje.

Las hipermediaciones tienen una participación activa del receptor y marcan una diferencia profunda con las mediaciones de procesos comunicacionales anteriores, de las cuales se conservan lógicas de producción y de consumo, pero que de a poco van creando sus propias rutinas de creación-consumo-circulación-modificación. Se van adaptando y adoptan de las anteriores lo válido para que el usuario no se pierda en el laberinto de la información novedosa.

Brea (2002), al referirse a los nuevos medios de plataforma digital que generan lo que Scolari (2008) plantea como hipermediación, asegura que pueden desarrollar, más allá de cualquier intercambio informativo, una plataforma de encuentro entre usuarios-receptores que generan comunidades, ya que existe presencia temporal mediante la interfaz de un espacio digital que hace que la comunidad sea "u-tópica, des-espacializada" (en Burbano y Barragán, 2002, p.114).

El ciber museo es una interfaz tecno-socio-cultural, que pone en diálogo a las obras mediante una hipermediación participativa, en el sentido de que los usuarios son activos en la generación, circulación y apropiación del contenido; lo transforman desde la interpretación y lo recirculan, con valor agregado desde su experiencia.

Por lo tanto, la diversificación de formatos, soportes y narrativas es la característica esencial al momento de generar espacios digitales que tienen que ver con el arte y la memoria ya que experimenta continuamente con estéticas y formatos más idóneos para narrar y llegar a los receptores diversos en sensaciones y sensibilidades.

La finalidad es el efecto que el espacio digital generará en el usuario-sujeto para que sea parte del contenido, para que transforme y aporte desde su conocimiento-experiencia e interpretación válida como proceso de asunción de la obra como parte de su experiencia artístico-sensible y de conocimiento.

El ciber museo, hipermedio de interfaz de arena, tiene como finalidad crear comunidades on line, que aportan con sus experiencias, con su saber, con su interpretación al conoci-

miento global del museo y del patrimonio; los usuarios y la institución conversan mediante los contenidos.

Tanto Scolari como Brea coinciden en que la interfaz de un hipermedio (cibermuseo) es cambiante y no estática, y responde a cada usuario, de manera individual o colectiva, como se comporta el libro de arena, narrado por Borges.

#### 4. Las narrativas digitales del patrimonio

Las interfaces digitales son contenedoras y potenciadoras de interacciones narrativas, que deben establecer estrategias definidas para sus usuarios en las que la colaboración es primordial, no solo la interacción; por ello, el museo es un espacio propicio para el desarrollo de narrativas de ficción y no ficción, que pueden estar entrecruzadas en lo que Arnau Gifreu-Castells (2017) denomina la narrativa factual.

El museo y su sede web son espacios de narrativa factual ya que "parte de la realidad y de una supuesta veracidad de los hechos acontecidos para explicar historias" (Gifreu-Castells, 2017, p. 8). El juego entre realidad y ficción es constante, pero lo real es lo predominante bajo las lógicas de la narrativa de ficción, que nunca serán las mismas en cada espacio de realidad, como dice el autor.

Para Gifreu-Castells (2017) la ficción narrativa tiene un comportamiento estandarizado y su relato se repetirá, mientras que la disposición del entramado narrativo será siempre novedoso, o mutante, en el caso que nos atañe, cuando existe el complemento de lo no ficcional, en donde se sitúa el documental, el periodismo y el propio museo.

La narrativa de no ficción, o factual, se reelabora con cada colaboración o participación de las audiencias, lo que genera un entorno participativo y de mutación constante en el tono y el contenido de lo que se cuenta en torno a la realidad existente con las técnicas y herramientas de la ficción.

Las narrativas factuales deben respetar el entramado clásico de la dramaturgia y la estructura del relato, pero a la vez deben sorprender continuamente a los receptores, ya que al contar sobre hechos culturales o de cultura, se debe encontrar la forma de suscitar el interés para que aprender sea una aventura (Barinaga, B., Moreno, I., Navarro Newball, A. 2017: 104). Por lo tanto, el cibermuseo debe contar historias sorprendentes que constantemente sorprendan y compitan con la espectacularización mediática del mundo contemporáneo.

Pero la narrativa factual depende de tres conceptos importantes que los expone Moreno-Sánchez (2015) (en Barinaga, B., Moreno, I., Navarro Newball, A. 2017, p. 104): "interactividad, interacción y accesibilidad". Estos tres elementos o conceptos claves, como los llama Moreno-Sánchez, están relacionados, de alguna manera, con el uso de tecnología hipermedia y digital, pues la interactividad está relacionada con la interme-

diación tecnológica mientras que la interacción es presencia física y relacionamiento social entre individuos; la accesibilidad es la forma cómo todas las personas sin distinción de limitaciones o capacidades diferentes pueden acceder a los contenidos, y por ello "la narrativa hipermedia es una gran aliada de la accesibilidad, pues gracias a ella, pueden potenciarse las mencionadas sinestesias" (Ibid).

El desarrollo sinestésico en los relatos solo puede ser ejecutado por la narrativa digital, ya que como dice Moreno-Sánchez el hipermedia utiliza todas las sustancias expresivas para transmitir sensaciones similares mediante el sonido y la imagen con la finalidad de transmitir y dar "explicaciones poéticas en lugar de notariales" (Barinaga, B., Moreno, I., Navarro Newball, A. 2017, p. 104).

En el cibermuseo, se deben explotar todas las posibilidades sinestésicas mediante las variadas formas narrativas digitales: datos, sonidos e imágenes, desde diferentes puntos de vista que se complementen y entreguen experiencias que físicamente no se pueden realizar, con la finalidad de que las distintas pantallas y plataformas tengan conexión entre sí y sean espacios de entrada y salida en el gran relato que es el cibermuseo. Pero lamentablemente no existe esta complementariedad, lo que hace que el relato del museo esté muy fragmentado y las plataformas disociadas, y por lo tanto, no configuran un verdadero espacio cibercultural en línea.

El cibermuseo es el espacio hipermedia centralizado de la narrativa factual, desde donde deben partir las estrategias transmediales y las otras plataformas complementarias, en constante intercambio y variación, con la finalidad de motivar y congrega a los usuarios y a los visitantes físicos.

#### 5. Cibermuseo: novela, estética y memoria

En los cibermuseos se debe desarrollar y mantener una poética que construya narrativas y estéticas de acceso, como mencionan Barinaga, Moreno y Navarro Newball (2017), lo cual remite a la comparación que hace Orhan Pamuk (2011) sobre el museo y la novela, y lleva a pensar en una narrativa expandida y en constante transformación.

Orhan Pamuk (2011) destaca que la novela produce evocación en el lector y el museo es un espacio donde se muestran objetos. La potencialidad del cibermuseo radica en integrar ambas nociones, ya que ir más allá del catálogo es recrear, es mostrar al objeto, nuevamente, en su espacio-tiempo, contar su historia y su uso para que el espectador lo asocie con una historia propia.

*(...) Cuando nos encontramos ante un objeto o un cuadro en un museo, solo nos queda intentar deducir, con la ayuda del catálogo, el modo en que la obra encaja en la vida, las historias y la cosmovisión de la gente; sin*



*embargo, en una novela, las imágenes, los objetos, las conversaciones, los olores, las historias, las opiniones y las sensaciones se describen y conservan como una parte integral de la vida cotidiana de la época en que transcurre la acción (Pamuk, 2011, posición 1262).*

La novela y el museo son archivos que deben estar enlazados, bajo una lógica multimedial y transmedia, para narrar la realidad espacio-temporal de ese objeto y su trascendencia e incidencia en la vida actual, pues para Pamuk (2011, posición 1287), las novelas recrean y conservan colores, tonos, lenguajes, costumbres, lo mismo que hace un museo, y disparan narraciones e historias entre sí, bajo una lógica hipertextual.

Crear narrativa en el museo es mediar con la ideología para cambiar o afianzar el imaginario de los receptores con el relato, como lo establece Martín Serrano (2008), pero al estar en espacios digitales, las diversas formas de contar en los varios soportes, crean un universo expandido, que trasciende y evoca lo que está expuesto, así como su interacción e interactividad.

De acuerdo con Pamuk (2011), las novelas evocan porque toman datos y recrean espacios que son cercanos a los lectores con la finalidad de abolir el olvido. De igual manera, los museos deben realizar el mismo proceso de evocación con las muestras, pues la conservación de la memoria se produce cuando hay apropiación y empatía con el objeto, cuando la narrativa se adapta al receptor y no al contrario, pues como en el libro de arena, ninguna página es igual en cada pasada ni con cada usuario, porque se toma en cuenta su experiencia y conocimiento, lo que provoca alegría o felicidad.

Asistimos a los museos y a sus sedes digitales para evocar algo que nos contaron, que vivimos o que nos dijeron, entonces, el usuario desea revivirla. Esa es la finalidad del cibermuseo, ser como una novela para que el visitante participe con su experiencia real.

El cibermuseo debe organizar los relatos para provocar experiencias vicarias que se concreten en la visita a la sede física. Solo con la generación de una experiencia a priori, virtual, y con la narrativa digital en el cibermuseo, se podrá concretar una verdadera satisfacción en la visita física, pues como afirma Bauman (2013, p. 21), "la cultura en la modernidad líquida ya no tiene un "populacho" que ilustrar y ennoblecer, sino clientes que seducir." Sin estética ni narrativa, los museos y espacios culturales no seducen; sin uso de tecnología, no se crean con las comunidades ni se vinculan con los usuarios.

## 6. Estudio de caso. Comunidad, redes sociales y patrimonio cultural en Quito

La ciudad de Quito, capital de la República del Ecuador, en 1978 fue declarada por la Unesco como Patrimonio Cultural de la

Humanidad, gracias a la conservación del casco colonial, el más extenso y poblado de América latina.

Han pasado 40 años de este título y las prácticas comunicacionales que se han generado son tradicionales y en cada fiesta de fundación de la ciudad (6 de diciembre) o de aniversario de la declaratoria de la Unesco (8 de septiembre) los medios masivos repiten cada año información y los puntos de vista, mientras que la institucionalidad, pública y privada, presenta estrategias efímeras que no permanecen en el tiempo ni generan comunidad.

De igual manera, los museos y espacios digitales dedicados a la cultura y patrimonio se suman a esta coyuntura y no potencian una narrativa permanente e hipermedia para configurar una comunidad en línea y generar contenidos participativos y expandidos, que sean el núcleo de sus proyectos comunicativos.

Es necesario definir que una comunidad en línea o virtual tiene tres aspectos fundamentales, de acuerdo con Vázquez Atochero (2014, p. 34): primero, como espacio en donde los miembros mantienen contacto y realizan sus interacciones sociales; segundo, como símbolo, ya que los miembros se identifican y sienten pertenencia a la comunidad; y, tercero, como virtualidad, en donde la plataforma informática y sus condiciones, limitantes y beneficios organiza la forma de relacionamiento digital, más no el funcionamiento como red, que tiene sus propias reglas a partir de su configuración y entramado social interno.

La existencia de la comunidad en línea sobre temas patrimoniales cambia el orden de la generación de conocimiento, que tradicionalmente ha sido jerárquica, desde las autoridades expertas del museo, las artes y la conservación; esta forma de organización social, que usa las plataformas tecnológicas, se junta para descubrir, para crear y para cambiar la mediación social existente (Martín Serrano, 2008).

### 6.1. Quito, de aldea a ciudad

La plataforma social de Facebook ha sido el espacio de configuración de *Quito, de aldea a ciudad*, una comunidad en línea que ha logrado mutar la forma de narrar el patrimonio, hasta ser "asimilada" por la Alcaldía Metropolitana.

Esta comunidad en línea, administrada por Rafael Racines Cuesta, a la actualidad cuenta con 14.339 personas a quienes les gusta la página y tiene 14.280 seguidores.

Los números son altos si se compara con el espacio en Facebook de la *Capilla del Hombre*, de la Fundación Guayasamín, que tiene 4.478 personas a quienes les gusta y son 4.453 los seguidores.

Un espacio no formal sobre el patrimonio, que apela con sus contenidos a la comunidad, la organiza con acciones en la pla-

taforma y fuera de ella, es la manera como *Quito, de aldea a ciudad*, ha logrado posicionarse en el imaginario de los usuarios de Facebook como el referente de información patrimonial calificada por fuera de los museos, archivos históricos y la propia Secretaría de Cultura de la ciudad.

Las acciones que realiza el administrador de la página están relacionadas con la fotografía histórica, trascienden la simple publicación en su espacio. Racines (2018) indica que su finalidad es que la gente pueda hacer un ejercicio de comparación y creatividad, al mirar la fotografía y pensar en dónde está ese espacio actualmente, qué edificios se construyeron o qué es lo que el receptor de la fotografía puede captar como detalles para ubicar el lugar exacto.

Con estas motivaciones, el espacio digital no entrega información para un consumo estático, sino que provoca al usuario-lector y lo reta para que converse con el administrador y con los demás miembros de la comunidad, quienes recuerdan situaciones familiares o personales con respecto al espacio y la fotografía.

Como cronista no oficial de la ciudad, el administrador de *Quito, de aldea a ciudad* organiza visitas a zonas no turísticas del casco colonial de Quito, llamadas "Caminando con Rafael Racines", con la finalidad de recuperar historias y espacios olvidados, que no están dentro del circuito de las operadoras ni de los museos.

Estas rutas alternas de turismo patrimonial y cultural hicieron que Racines fuera tomado en cuenta por la Alcaldía del Distrito Metropolitano para ser el guía oficial del presidente de Perú

por el Centro Histórico durante la visita del día 26 de octubre de 2018.

La información que Racines entrega está vinculada con los espacios patrimoniales e históricos de la ciudad, y entre sus estrategias de persuasión está el plantear retos físicos y digitales, con la finalidad de que los usuarios visiten los lugares patrimoniales y confirmen o desmientan lo que están consumiendo en Facebook.

Esta constante actividad de contar desde otra perspectiva y con el uso de un tono coloquial para persuadir, como dice Moreno-Sánchez (en Barinaga, B., Moreno, I., Navarro Newball, A. 2017), genera una estética más cercana a la comunidad que integra este espacio, ya que el conocimiento se desentraña entre todos y los aportes de experiencias evocan, como dice Pamuk (2011) al igual que una novela.

De esta manera, quienes conforman *Quito, de aldea a ciudad* son una comunidad de construcción de memoria a partir de las fotografías, que son los objetos que disparan el proceso de evocación, y los recorridos o caminatas para constatar lo visto y discutido en la plataforma. A decir de Racines (2018), si bien existe un guion nunca una visita o caminata es igual en el tono, en las palabras ni en la misma forma como se cuenta, a diferencia de una visita teatralizada.

Cabe recalcar que la actividad de Racines no está presente en otro espacio digital como web propio o un weblog; tampoco tiene Twitter, pero ha configurado un grupo de Whatsapp con 87 participantes en donde se replican algunos de los contenidos de la cuenta de Facebook, pero la forma de participación es diferente, pues en el grupo de Whatsapp se permiten hacer



Figura 1. Contemos historias quiteñas. Fuente: *Quito, de aldea a ciudad*

comentarios y relaciones con lo político y los integrantes motivan al administrador a realizar más visitas guiadas, a repetir algunas en fechas determinadas. Rafael Racines tiene un canal de Youtube, con 8 videos, que son difundidos en el espacio de Facebook y en el grupo de Whatsapp.

Con esta forma de contacto y de difusión de contenidos, los bienes patrimoniales son comprendidos como bienes públicos (Kollock, 2003, p. 263) y, por lo tanto, son asumidos por los miembros del grupo y de la página de Facebook como contenidos de dominio y acceso públicos, en donde se respeta la autoría de la imagen, pero se discute en torno a la transformación urbana, la fotografía como documento histórico y el conocimiento de la ciudad de Quito.

La interfaz mutante del contenido patrimonial oficial se tras-toca aquí como un contenido adaptado por los usuarios, no por la institucionalidad social, que sería la tradición, sino por la cooperación de los miembros que llegan a conclusiones basados en pruebas de fotografía.

## 5.2. Los ladrillos de Quito

La página *Los ladrillos de Quito* fue creada por Héctor López Molina, quien tiene un blog con el mismo nombre. En este último espacio digital se puede acceder a la información del

autor y su motivación para crear los espacios digitales sobre la arquitectura patrimonial de la ciudad de Quito.

Además existen cuentas de Twitter (@LadrillosQuito), Pinterest y un canal en Youtube con 7 videos.

A 8.286 personas les gusta la página de Facebook y 8.410 personas siguen el contenido generado.

Al igual que con el ejemplo anterior, *Quito, de aldea a ciudad*, si se realiza una comparativa con la Fundación Guayasamín, esta cuenta de Facebook, duplica en gusto y seguimiento a la del pintor ecuatoriano más conocido en el mundo.

Héctor López Molina es un investigador sobre la historia de la arquitectura y afirma en su blog que la página de Facebook, creada en 2014 "constituye la primera comunidad virtual especializada en difundir la arquitectura histórica de la capital ecuatoriana en Facebook, así como otras redes sociales vinculadas" (Los ladrillos de Quito, 2019).

El contenido del blog está enfocado editorialmente a la difusión histórica y estética de la arquitectura en la ciudad de Quito, con tres secciones:

1. **Artículos**, en donde escribe sobre las edificaciones patrimoniales de la ciudad, catalogadas como tales por el Instituto Metropolitano de Patrimonio (IMP).
2. **Nuestros recorridos**, que son salidas grupales por la urbe



Figura 2. Un día como hoy. Fuente: *Los ladrillos de Quito*





Figura 3. Primer recorrido de 2019. Fuente: *Los ladrillos de Quito*.

para visitar los inmuebles patrimoniales.

3. **Otros proyectos**, como son la Enciclopedia de Quito, que cubre temas y personajes inéditos de la historia de la capital ecuatoriana, y *Las curiosidades de Quito*, en donde narra historias, chismes anécdotas de la ciudad y sus habitantes.

El Facebook desarrolla contenidos que aglutinan las secciones del blog, por ejemplo, tiene contenidos titulados *Un día como hoy*, en donde se recuerda el nacimiento o muerte de algún personaje trascendente de la historia de la ciudad.

En esta publicación de 14 de enero de 2019, se menciona al personaje de Marietta de Veintemilla, protagonista de una época histórica de la naciente república del Ecuador.

El espacio de Facebook es utilizado para la difusión y convocatorias de los recorridos, en este caso (figura 3), el primero es el de una caminata nocturna por el Centro Histórico, en donde se aprecia que 70 personas asistirán y existen 877 interesados (Facebook Los Ladrillos de Quito, 2019).

En este espacio digital, las interacciones con la información sobre recuerdos de hechos, se reducen a compartirla o poner me gusta en el contenido, pero las entradas que remiten al contenido del blog, como por ejemplo el del Colegio Alemán de Quito, produjo 16 comentarios sobre el texto y 136 respuestas de estado de ánimo, en Facebook, y 7 comentarios en el blog.

Es así que el entorno mediático digital de Los ladrillos de Quito como metamedio (Manovich, 2008, 2013) tiene varias interfaces de acceso, mutantes, para la construcción de un nuevo imaginario patrimonial, basado en la autoridad del investigador, que no recurre a la co-construcción del contenido, sino

que conversa con los miembros de su comunidad para difundir su estudio, fundamentado en referencias y fuentes históricas y académicas.

La finalidad de esta interfaz mutante del patrimonio está más cercana a la reproducción de los imaginarios oficiales que al cambio de perspectiva ideológica o lecturas diferentes (Martín Serrano, 2008), pero con una narrativa diferente para consolidar el relato oficial.

## 6. Conclusiones

El administrador de una página en Facebook marca la estética y ritmos de participación, a lo que se asimilan los usuarios. Por lo tanto, la reputación de los administradores o guías se configura con el aporte, moderación y conocimiento que demuestra en la comunidad. Los miembros aportan a la construcción del relato que propone el administrador.

Las comunidades configuradas en torno al patrimonio cultural buscan figuras de autoridad que canalicen sus intereses, que les entreguen otro tipo de contenidos que no encuentran en los espacios oficiales, por ello buscan construcciones factuales que estén más cercanas a lo estético-poético que apele a su subjetividad, que remueva sus recuerdos y no se quede en la nostalgia.

Es importante anotar que muchos de los miembros de cada comunidad integran ambos espacios, ya que encuentran en ellos la complementariedad de información y formatos, sus-

tentados en una similitud metodológica en las actividades de rutas y caminatas.

La actividad de ambas páginas de Facebook no es turística, pero contiene elementos de turismo cultural y patrimonial, por lo cual esta forma de hacer turismo tiene más relación con la visita a un museo que con la práctica turística en sí, ya que el público es local y busca profundizar en temáticas específicas sobre la ciudad y la memoria. Expandir universos, sacarlos de los muros con las narrativas factuales y las lógicas transmedia, convocar usuarios y organizarlos en comunidades es la mejor acción para mutar constantemente al ciber museo como interfaz comunicacional e institución social que propone nuevas mediaciones desde los usuarios. Estas prácticas de turismo cultural son transformaciones de los ciber museos, y por ende narrativas expandidas.

Durante el análisis de *Quito de aldea a ciudad* y *Los ladrillos de Quito* se pudo encontrar dos tipos de comunidades: una abierta (Los ladrillos de Quito) y una cerrada (Quito de aldea a ciudad), debido al uso del espacio digital, ya que la configurada y administrada por Rafael Racines es una comunidad cerrada ya que solamente está en Facebook, mientras que la comunidad de *Los ladrillos de Quito* es expandida y propagable debido a su presencia y visibilización en las diferentes plataformas como Instagram y Twitter. De esta manera, *Los ladrillos de Quito* puede ser encontrada por los motores de búsqueda, no solo en espacios de medios sociales, que restringen su posicionamiento y acceso en la Web. De igual manera, al solo estar en Facebook, existe un control de acceso por parte de los administradores y esto depende de la aprobación o no de quien administra el espacio, a pesar de que las comunidades no tienen restricciones de visualización.

En lo referente a la configuración de metamedios, Facebook no permite realizar una comunicación hipermedia integral, ya que su interfaz es lineal y favorece a la permanencia en la plataforma; en su configuración, a pesar de que se pueden incluir enlaces, no promueve la visita a otras plataformas, por lo tanto se repite la comunicación tradicional, lineal y controlada por el administrador y no propicia varios itinerarios con la información.

La plataforma no permite tener un ecosistema digital para un amplio contenido patrimonial, ya que no existe la creación bajo la lógica transmedia, que expande el mundo creado y diversifica el contenido. Pero a pesar de ello, los usuarios encuentran que Facebook es el mejor "medio" de intercambio y difusión, así como de encuentro.

En cuanto a la conmemoración de los 40 años de Quito como Patrimonio de la Humanidad, no hubo agenda mediática ni ofi-

cial para dicha conmemoración y no fue trascendental entre los usuarios de ambas comunidades.

Al tratarse de los formatos y contenidos, los usuarios requieren de mayor contenido audiovisual, que genere interacción entre los miembros de las comunidades, acciones que son importantes para mantener la curiosidad y el ánimo participativo de quienes tienen interés por estos temas.

La interfaz de lo que conocemos como museo ha cambiado, ya que el relato del patrimonio y la recuperación de la memoria generan nuevos museos en la esfera digital, ya no proveniente de la oficialidad ni la institucionalidad, sino desde los usuarios que establecen sus propias interfaces y consumos, por lo tanto, el ciber museo está en constante mutación.

## Referencias

- Barinaga, B., Moreno, I., y Navarro Newball, A. (2017). La narrativa hipermedia en el museo. El presente del futuro. *Obra digital: revista de comunicación*, (12), 101-121.
- Brea, J.L. (2007). *Cultura\_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Brea, J.L. (2002). On line Communities. En Burbano, A., y Barragán H. *Hipercubo/ok/ arte, ciencia y tecnología en contextos próximos* (pp. 111-126). Bogotá: Ediciones Universidad de los Andes.
- Bauman, Z. (2013). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Gifreu-Castells, A. (2017). Estrategias participativas y colaborativas en la narrativa factual, *Obra Digital*, (12), 7-11. doi: 10.25029/od.2017.131.12
- Manovich, L. (2008). *El lenguaje de los nuevos medios*. Buenos Aires: Paidós.
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Barcelona: Editorial UOC.
- Martín Serrano, M. (2008). *La mediación social*. Madrid: Akal
- Pamuk, O. (2011). *El novelista ingenuo y el sentimental*. Barcelona: Mondadori.
- Scolari, C.A. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C.A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- Scolari, C.A. (2018). *Las leyes de la interfaz*. Barcelona: Gedisa.
- Vázquez-Atochero, A. (2014). *Ciberantropología. Cultura 2.0*. Barcelona: Editorial UOC.

## Páginas referenciadas

Fundación Guayasamín. *Capilla del Hombre*. <https://www.facebook.com/Capilla.del.Hombre>

López Molina, Héctor. *Los ladrillos de Quito*. <https://www.facebook.com/losladrillosdequito>

López Molina, Héctor. *Los ladrillos de Quito. Blog*. <https://losladrillosdequito.blogspot.com>

López Molina, Héctor. *Los ladrillos de Quito*. Pinterest. <https://www.pinterest.com/HectorFLM/palaces-in-quito>

López Molina, Héctor. *Los ladrillos de Quito*. Canal de Youtube. [https://www.youtube.com/channel/UCN\\_AlZp17x-72ClrZWS01Mw](https://www.youtube.com/channel/UCN_AlZp17x-72ClrZWS01Mw)

Racines Cuesta, Rafael. *Quito, de aldea a ciudad*. <https://www.facebook.com/quito.aldeaaciudad>

Racines Cuesta, Rafael. *Quito, de aldea a ciudad*. Canal de Youtube. [https://www.youtube.com/channel/UCvStatmjiAll4wfxSTP\\_MHw/videos](https://www.youtube.com/channel/UCvStatmjiAll4wfxSTP_MHw/videos)

## CV

**Pablo Escandón Montenegro.** Es Doctor en Comunicación e información Contemporánea, máster en Sociedad de la Información y el Conocimiento, máster en Periodismo Digital, licenciado en Comunicación y Literatura. Profesor del Área de Comunicación de la Universidad Andina Simón Bolívar, sede Ecuador, en los programas de postgrado de Especialización Superior y Maestría. Docente de programas de maestría en universidades del Ecuador. Miembro de la Cátedra Latinoamericana de Narrativas Transmedia, Editor de la revista URU, de Comunicación y Cultura. Escritor de ficción y de narrativa hipertextual. <https://uasb.academia.edu/PabloEscand%C3%B3n>



<https://observatoriocibermedios.upf.edu/>



Universitat  
Pompeu Fabra  
Barcelona

Departamento  
de Comunicación  
Grupo DigiDoc



El **Observatorio de Cibermedios** es una producción del *Grupo de Investigación en Documentación Digital y Comunicación Interactiva (DigiDoc)* del **Departamento de Comunicación** de la **Universitat Pompeu Fabra**.

El Observatorio de Cibermedios (OCM) forma parte del proyecto del Plan Nacional "*Creación y contenido interactivo en la comunicación de información audiovisual: audiencias, diseño, sistemas y formatos*". CSO2015-64955-C4-2-R (MINECO/FEDER), Ministerio de Economía y Competitividad (España).