

Apropiación cultural de “lo nea” en la serie visual digital AstroNea NFT

0000-0001-5037-1852 Andrea Herrera Muñoz

0000-0001-8162-0882 Angie Carolina Molina García

Trabajo de grado presentado para optar al título de Comunicadoras

Asesoras

María Isabel Zapata Cárdenas, Magíster en Comunicación Digital

Ana Lucía Mesa Franco, Magíster en Historia

Universidad de Antioquia

Facultad de Comunicaciones y Filología

Pregrado en Comunicaciones

Medellín, Antioquia, Colombia

2022

Cita	(Herrera Muñoz & Molina García, 2022)
Referencia	Herrera Muñoz, A., & Molina García, A. C. (2022). <i>Apropiación cultural de “lo nea” en la serie visual digital Astronea NFT</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes

Decano: Edwin Carvajal Córdoba

Jefe departamento: Juan David Rodas Patiño

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Agradecimientos

“Los grandes logros de cualquier persona generalmente dependen de muchas manos, corazones y mentes” - Walt Disney

Al finalizar este arduo trabajo queremos agradecer a la Universidad de Antioquia, nuestra querida Alma Mater, por haber permitido nuestra formación en sus espacios llenos de diversidad y cultura. A nuestra asesora temática María Isabel Zapata Cárdenas, por haber creído desde el primer día en este proyecto y en nuestra capacidad como estudiantes para desarrollarlo, su amor y entrega hizo más transitable este camino. A nuestra asesora enlace Ana Lucía Mesa Franco, su acompañamiento fue fundamental para culminar con éxito nuestro proceso.

Agradecemos a todos los docentes que hicieron parte de nuestra formación académica, cada uno de ellos aportó grandes enseñanzas que se ven reflejadas en este resultado profesional y personal, las cuales seguirán siendo parte de nuestra vida. Con especial reconocimiento al profesor Fabian Andrés Correa por haberle dado el norte a esta investigación con sus saberes. A nuestros compañeros de pregrado, por compartir sus conocimientos y experiencia sin esperar nada a cambio.

Agradecemos a nuestras familias y a nuestros amigos por estar presentes en los momentos donde el rumbo parecía estar perdido, por estar en momentos donde la salud no estuvo de nuestro lado, pero que con su acompañamiento lográbamos retomar el rumbo.

Por último, pero no menos importante, damos agradecimientos especiales a las personas que fueron parte de nuestra investigación y con sus aportes permitieron el cumplimiento de nuestros objetivos. De manera especial a los creadores de Astronea NFT por abrirnos las puertas del proyecto para llevar a cabo nuestro quehacer.

Tabla de contenido

Resumen.....	5
Abstract.....	6
Capítulo 1: Introducción	7
Capítulo 2: Metodología	10
Capítulo 3: Hallazgos.....	16
3.1 Del barrio a la red.....	16
3.2 Ser un NEA en un NFT	20
3.3 Lo nea: ¿concepto, fenómeno o instrumento?.....	26
Capítulo 4: Conclusiones	31
Glosario.....	32
Referencias.....	35
Anexos	40
Anexo A: Matriz Comparativa.....	40
Anexo B: Ilustraciones de la serie visual digital AstroNea NFT analizadas	40
Anexo C: Referentes para el análisis visual y ficha de análisis por ilustración.....	42
Anexo D: Transcripción de entrevista con expertos en el término NFT Carlos Jiménez y Juan Fernando Sánchez	45
Anexo E: Transcripción de entrevista con creador de la serie AstroNea NFT y socio de la discoteca 10-60 Medellín Juan David Vizcaya	51
Anexo F: Consentimiento informado.....	59

Resumen

El presente proyecto tiene como propósito la identificación de la manifestación cultural de “lo nea” en la serie visual digital AstroNea NFT. Para ello, se revisó un texto referencia; se elaboró una matriz comparativa; se llevó a cabo un análisis visual de diez de las 2.120 ilustraciones de la serie a través de la semiótica, y se realizaron dos entrevistas semiestructuradas; una a dos expertos sobre el tema de los nuevos modelos transaccionales en la web y otra, a uno de los creadores de AstroNea. Lo que permitió en tres capítulos dar cuenta no solo de la apropiación cultural de la expresión mencionada en la serie desde un ámbito visual, por medio de los elementos utilizados en las ilustraciones, sino, además, desde lo simbólico, pues los creadores han visto en la popularización del concepto un instrumento para soportar un modelo de negocio que termina por trascender y apoyar la transformación de “lo nea” desde un fenómeno peyorativo a un concepto de proyección, reconocimiento, identidad y que promueve la generación de comunidad.

Palabras clave: Nea, AstroNea, NFT, apropiación cultural, comunicación digital, análisis visual.

Abstract

The purpose of this graduate work is to identify the cultural manifestation of "lo nea" in the digital visual series AstroNea NFT. For this purpose, the researchers reviewed a reference text, elaborated a comparative matrix, carried out a visual analysis of ten of the 2120 illustrations of the series through semiotics, and conducted two semi-structured interviews, one with two experts about the new transactional models on the web and the other with one of the creators of AstroNea. This allowed in three chapters to account not only for the cultural appropriation of the expression mentioned in the series from a visual and physical scope, through the elements used in the illustrations, but also from the symbolic, since the creators saw in the popularization of the concept an instrument to support a business model that ends up transcending and supporting the transformation of "lo nea" from a pejorative phenomenon to a concept of projection, recognition and that promotes the generation of community.

Key words: Nea, AstroNea, NFT, cultural appropriation, digital communication, visual analysis.

Capítulo 1: Introducción

El presente proyecto de investigación del pregrado en Comunicaciones surge como respuesta al proceso académico desarrollado por las investigadoras, que parte de su interés en revisar los nuevos modelos transaccionales emergentes que posibilita la comunicación digital en cuanto a su interacción y organización social, mediada por dispositivos tecnológicos. Un tema que, al ser tan reciente, tiene un escaso campo de estudio dentro del área de las comunicaciones, condición que permite indagar a profundidad sobre el asunto.

En la búsqueda sobre el tema, las investigadoras encuentran que, si bien se crean nuevas formas de relacionarse en la web a través de los modelos económicos actuales, estos no serían posibles sin la estrecha conexión entre el mundo real, pues implican la reinterpretación de los lazos culturales y personales para la transmisión, producción y transformación de conocimiento e información (Castells, 2014).

La posibilidad que tiene el usuario en la internet de construir sus propias redes, además de modificar y procesar el conocimiento, está determinada, en gran medida, por sus propios proyectos, valores e intereses; del mismo modo por la habilidad del medio de derribar fronteras; de comunicar desde lo local hasta lo global en tiempo real y viceversa, y de desterritorializar y deslocalizar la información que allí se presenta (Castells, 2014; Riverón, 2016).

Como consecuencia de lo anterior, hay cambios en la manera cómo se produce, distribuye y consume la cultura. Según Martín-Barbero (1993), el medio pone en juego “nuevas formas de juntarse y de excluirse, de reconocerse y desconocerse, desmaterializando la cultura y descargándola de su sentido histórico y territorial” (p. 60).

Basadas en las consideraciones anteriores, las investigadoras trabajaron con el grupo de inversores 10-60 Medellín, que lanzó a la venta el 3 de mayo de 2022 en el sitio web www.astronea.co, una colección llamada AstroNea NFT que contiene 2.120 ilustraciones. Andrés Luna, cofundador de 10-60, manifestó en su red social Instagram que “la conceptualización de lo nea en la serie, se trata de poder darle voz a las calles, a los barrios, tal como ha sucedido con el baile, la música, el freestyle y ahora con la tecnología” (Luna, 2022, p. 1).

El grupo de inversores tomó elementos materiales y simbólicos que surgen de la cultura popular de la ciudad de Medellín. En este caso, elementos que caracterizan lo “nea”, expresión con la que “[...] se puede insultar, también saludar y calificar a alguien” (Ortiz, A. 2022, párr. 1), para luego ser interpretados y digitalizados en una serie NFT, que no solo consiste en activos digitales, sino en membresías que les permite a los propietarios de las ilustraciones recibir beneficios exclusivos en la discoteca. Proceso que se realiza, entonces, con fines comerciales.

Asuntos similares fueron revisados en procesos académicos. En el trabajo de grado “*El proceso de apropiación cultural del estilo rockero en Medellín*” (Arango y Maya, 2006), se presenta una caracterización de la toma y transformación de elementos culturales del estilo rockero como creador de identidad colectiva en dos casos tipo de seguidores en la ciudad de Medellín, y se manifiesta ante la necesidad de indagar sobre la evolución, la historia, la hibridación, la apropiación y el estilo rockero. Asimismo, en el artículo “*Sobre el dilema de la apropiación cultural: arte, diseño y sociedad*” (González, 2020), se concentró en definir si existen parámetros históricos y sociales puntuales que permiten delimitar la propiedad y pertenencia de las artes populares en México y Latinoamérica, con el fin de determinar de

una forma concisa, el término de apropiación cultural y con él, el uso de elementos propios de una comunidad con fines comerciales.

Respecto al concepto NFT se referencia el artículo *“Los Non Fungible Tokens (NFTs) en Colombia: Perspectivas jurídicas”* (Pacheco y Olarte, 2021), que tuvo como objetivo aproximarse al concepto de NFTs desde distintas perspectivas, entre ellas, la conceptualización del NFT como valor y las implicaciones que tiene en materia de derechos de autor. Sin embargo, no hubo hallazgos de material bibliográfico que relacionara de manera directa el término NFT con el uso de elementos simbólicos y culturales de una sociedad en particular para crear comunidad y promover la comercialización y el consumo de estos elementos. Hecho que evidencia la oportunidad académica de esta investigación.

Por tal motivo, la manera cómo los creadores de AstroNea NFT articulan una cultura real concreta, con una cultura virtual y global que se expresa en la internet, abrió paso a la creación y el intercambio de significados y sentidos que se extienden más allá del contexto inicial de recepción. Adicional, el medio en el que se presenta la serie, enmarcado en los modelos económicos y de consumo actuales en la red, los NFTs, guio y condicionó a los creadores de la serie en la conceptualización y apropiación “lo nea”.

De este modo surgió la pregunta de investigación ¿cómo se manifiesta la apropiación cultural de “lo nea” en la serie visual digital AstroNea NFT lanzada el 3 de mayo de 2022 en la página web www.astronea.co por el grupo de inversores 10-60 Medellín?, que permitió evidenciar qué elementos de “lo nea” presenta la serie, sus reinterpretaciones y las percepciones de los creadores con referencia al uso de la expresión en las ilustraciones.

Para responder a los objetivos planteados se abordó la investigación bajo un enfoque cualitativo de corte interpretativo. Se basó en la fenomenología y en la semiótica visual, conceptos que se explican en el capítulo de la metodología desde los autores Botelho y

Karan, y que permitieron otorgar sentido y significación a los procesos y experiencias de los individuos a partir de la imagen. Los instrumentos de recolección de información, fueron: revisión de un texto que facilitó seleccionar los elementos materiales y simbólicos que caracterizan “lo nea”; elaboración de una matriz comparativa para reconocer los elementos ausentes o presentes de “lo nea” en diez ilustraciones de la serie y llevar a cabo un posterior análisis de las imágenes con elementos tomados de la semiótica visual. Y finalmente, la aplicación de dos entrevistas semiestructuras con expertos del término NFT y uno de los creadores de la serie AstroNea NFT.

En el primer capítulo se hace una revisión de los elementos simbólicos de “lo nea” del mundo análogo, presentes y ausentes en diez de las 2.120 ilustraciones de la serie visual digital trabajada. En el segundo capítulo se reconocen las nuevas reinterpretaciones de “lo nea” que los creadores realizan en las ilustraciones, condicionados, en gran medida, por el contexto social al que se dirigen y por el medio NFT en el que están dispuestas las imágenes. En el tercer capítulo se mira la percepción de los creadores de AstroNea sobre la conceptualización de la “lo nea” en la serie y cómo esta pasa a ser un instrumento que facilita el levantamiento de capital para la discoteca 10-60 Medellín.

Capítulo 2: Metodología

La investigación se elaboró desde un enfoque cualitativo. Serrano (1994) afirma que “los fenómenos culturales son más susceptibles a la descripción y análisis cualitativos que a la cuantificación” (p, 10). De acuerdo con Corbin y Strauss (2002), “los métodos cualitativos se pueden usar para obtener detalles complejos de algunos fenómenos, tales como sentimientos, procesos de pensamiento y emociones, difíciles de extraer o de aprehender por métodos de investigación más convencionales” (p, 20).

Con base en este enfoque y a los objetivos planteados, la investigación fue de corte interpretativo. Este corte según Aguilar (2013),

sostiene la creencia fundamental que la realidad no puede ser conocida independiente de la persona que conoce y ese conocimiento es contextualizado y no neutro. El foco de la investigación interpretativa apunta hacia tres elementos: 1) la configuración del sentido y de los significados subjetivos; 2) los contextos en los cuales la gente construye los significados; y 3) las reglas de interpretación que se siguen en la vida cotidiana (p. 1081).

El fenómeno que se buscó estudiar fue contextual, pues se situó en la ciudad de Medellín; y subjetivo, porque se acudió a la construcción de significados dados por quienes se identifican con una expresión cultural puntual como es “lo nea”. Así pues, se adoptó un modelo de investigación basado en la fenomenología y la semiótica visual.

La fenomenología recalca el énfasis de lo individual y las experiencias subjetivas. Para Botelho (2008), “[...] abre una serie de ricas posibilidades para la investigación en comunicación y para el entendimiento de la relación entre los individuos y la tecnología” (p. 72). Por lo tanto, fue acorde con el desarrollo de la investigación que se basó en la revisión de elementos construidos en el ámbito cultural, como las características de “lo nea”, en una serie visual de NFT, como asunto tecnológico y digital. Asimismo, “la fenomenología busca conocer los significados que los individuos dan a su experiencia. [...] se intenta ver las cosas desde el punto de vista de otras personas” (Rodríguez, 1996, p. 3).

La semiótica visual expuesta por Karam (2014), como “el estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen” (p.1), fue significativa, pues en la parte central de la investigación se estudió una serie digital, que toma elementos materiales y simbólicos de “lo nea” para transmitirlos en un formato NFT de imágenes estáticas. El

estudio de esta área de la semiótica tiene amplitud de análisis porque depende del tipo de imagen y los dispositivos en que se encuentre. En este caso, fue una representación fija expuesta en dispositivos electrónicos. En última instancia, cabe resaltar que Karam (2014) menciona, que “las reglas mediante las cuales los grupos confieren ciertos significados a los signos cambian. Por ello no se pueden estudiar separados de sus contextos” (p. 4). Así pues, esta forma de investigación es de relación directa con el proyecto.

Para el cumplimiento de los objetivos planteados desde el modelo investigativo, se identificaron las categorías de análisis y se utilizaron los siguientes instrumentos de recolección de información:

Tabla 1: *Especificaciones metodológicas*

Objetivo general	Categoría	Subcategoría	Instrumento
Identificar cómo se manifiesta la apropiación cultural de “lo nea” en la serie visual digital AstroNea NFT.	-Manifestación -Apropiación cultural de “lo nea”		-Análisis e interpretación de datos obtenidos.
Objetivos específicos	Categoría	Subcategoría	Instrumento
1. Establecer los elementos simbólicos culturales de “lo nea” del mundo análogo presentes y ausentes en el entorno digital.	-Elementos simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Mundo análogo ● Entorno digital 	-Texto referencia. -Matriz comparativa.
2. Reconocer las nuevas reinterpretaciones de “lo nea” en la serie visual digital AstroNea NFT.	-Reinterpretación	<ul style="list-style-type: none"> ● NFT 	-Análisis visual: matriz comparativa

			-Entrevista semiestructurada con expertos.
3. Registrar la percepción de los creadores de AstroNea frente a la conceptualización de “lo nea” en la serie digital.	-Percepción de los creadores	<ul style="list-style-type: none"> • AstroNea • Nea • Apropiación cultural • Imaginario 	-Entrevista semiestructurada.

Fuente: elaboración de las investigadoras

Para el objetivo específico uno se revisó la tesis “Uy, quieto: dimensiones de la representación social de la expresión nea” (Diosa Toro 2018), para seleccionar los elementos materiales y simbólicos culturales del mundo análogo que ostenta una persona que se identifica como “nea”. Así pues, se pudo extraer once elementos referidos en el texto mencionado. Estos son: gorra; gafas; tatuajes alusivos a: marihuana, pistolas/Pablo Escobar, religioso, equipos de fútbol; aretes; piercings; camándulas; escapularios; apliques de rostro o alusivos a: marihuana, pistolas/Pablo Escobar, religioso, equipos de fútbol; popa ancha colorida con estampados alusivos a: marihuana, pistolas/Pablo Escobar, religioso, equipos de fútbol; cabello con peinados “raros” o de sus ídolos musicales o deportivos; colores y brillo.

Además, las investigadoras agregan un doceavo ítem nombrado como “Otros”, porque en las ilustraciones se encuentran elementos que no son mencionados en el texto como tal, pero que sí representan aquellos aspectos que configuraron a la persona que se autodenominada “nea” originalmente, “significados alrededor del tema del poder (el más bravo), la violencia, y todo lo que implica la vida en los barrios populares: drogas, delitos, subsistencia” (Diosa Toro, 2018, p. 47).

Luego, se realizó una matriz comparativa (ver anexo A), que dio cuenta de aquellos elementos presentes, representado con el número uno, y ausentes, representado con el número dos, en el entorno digital a diez de las 2.120 ilustraciones de la serie AstroNea NFT seleccionadas para el análisis (ver anexo B). Es necesario señalar que se seleccionó esta muestra dado que en el tiempo establecido para el proyecto no se lograría abarcar la totalidad de los NFTs, además, no se contaba con acceso a toda la serie por derechos de autor. Así, se tomaron dos ilustraciones adquiridas de manera comercial por las investigadoras y ocho más que están expuestas en el sitio web www.astronea.co de manera pública.

Respecto al objetivo específico dos, se realizó un análisis visual a las diez imágenes escogidas, apoyado en los resultados arrojados por la matriz comparativa. Así pues, se construyó y se aplicó a cada una de las ilustraciones una ficha para el análisis visual (ver anexo C), compuesta, en primer lugar, por una tabla denominada “Registro general”, allí se agregó la información base por ilustración: código, año de creación, propietario y género. Seguido a esto, se agregó otra tabla denominada “Análisis visual” en la que se repiten los ítems “código” y “género”, pero se adicionan ocho elementos para el análisis visual que facilitaron reconocer las nuevas reinterpretaciones de “lo nea” en la serie visual trabajada. Estos fueron: función de la imagen, símbolos, signo, alegoría, metamorfosis, sintagmática, significado y retórica. Elementos referidos y seleccionados (basados en su relación con el proyecto e intereses de las investigadoras) de los textos “*Introducción a la semiótica de la imagen*” (Karam, 2014) e “*Introducción general a los estudios iconográficos y su metodología*” (Rodríguez, 2005).

También se aplicó una entrevista semiestructurada de manera conjunta a dos expertos en el término NFT y su comercialización, Carlos Jiménez y Juan Fernando Sánchez, que llevan aproximadamente tres años en el mundo de los NFTs y dirigen un podcast donde sacan contenido educativo en Colombia y en Latinoamérica sobre el término (ver anexo D). La

entrevista permitió comprender cómo el medio influye en la creación y, en relación con el objetivo específico dos, la reinterpretación de “lo nea”.

Para dar cumplimiento al objetivo tres y al igual que en el objetivo dos, se realizó una entrevista semiestructurada virtual a través de la plataforma Google Meet con uno de los tres creadores de la serie AstroNea NFT y socio de la discoteca 10-60 Medellín; Juan David Vizcaya (ver anexo E). Para la entrevista se definieron once preguntas, divididas en cuatro categorías que guiaron la conversación: AstroNea, Nea, Apropiación e Imaginario. Cabe resaltar que, durante el encuentro, en la elocuencia del entrevistado, se dio respuesta a varias de las preguntas formuladas sin ser enunciadas. Se aclara que se cumple el propósito inicial de entrevistar al menos uno de los creadores; no obstante, surgió la necesidad, a partir del diálogo con Juan Vizcaya, de realizar una entrevista con otro de los socios que tuvo mayor incidencia en la creación de la serie y aporte en el concepto “nea” de la misma, no obstante, por situaciones ajenas a las investigadoras, no se logró llevar a cabo.

Entre tanto, al momento de realizar las entrevistas se tuvo en cuenta criterios éticos, por lo que se hizo un consentimiento informado (ver anexo F), donde se le comunicó a los entrevistados acerca del tratamiento de los datos que aportaron al desarrollo investigativo: el respeto por la información compartida, el buen uso de sus nombres y el seleccionar qué información puede ser pública; además. Se les aclaró que las imágenes, audios y videos obtenidos en el proceso fueron con fines netamente académicos y no serán publicados o expuestos a otro tipo de público sin su autorización. Las investigadoras se comprometieron a entregar a los participantes del proyecto los resultados finales del trabajo de grado y a compartir el sitio web desarrollado como parte del proceso académico.

Los datos obtenidos fueron analizados, interpretados y clasificados según las categorías y subcategorías establecidas para cumplir el objetivo general y responder la pregunta de investigación. Resultados que son presentados a continuación.

Capítulo 3: Hallazgos

3.1 Del barrio a la red

Este apartado se centró en responder el primer objetivo específico que consistió en establecer los elementos simbólicos culturales de “lo nea” del mundo análogo presentes y ausentes en el entorno digital.

La serie visual digital AstroNea NFT manifiesta una apropiación cultural de “lo nea” en sus ilustraciones, porque en los personajes exhibidos en las imágenes fijas seleccionadas se encuentran elementos materiales y simbólicos que luce una persona que se autodenomina o se identifica como “nea” de la ciudad de Medellín. La anterior afirmación se sustenta en el concepto de apropiación cultural que, según Subercaseaux (1988), se entiende como un proceso creativo en el que se convierten elementos culturales ajenos en “propios”.

En consecuencia, fue necesario establecer dichos elementos presentes y ausentes en las diez ilustraciones escogidas, pues la acción de apropiar involucra también la “ausencia, abstenciones, abandonos, descuidos, cesiones y toda forma de declinación u omisión” (Becerra, 2009, p. 12), para adecuarse a los nuevos modelos económicos y de consumo en la web, como los NFT. A continuación, se presentan los resultados:

- Resultados por elementos simbólico definido
 - **Gorra:** cinco ilustraciones tienen gorra.
 - **Gafas:** nueve ilustraciones tienen gafas.

- **Tatuajes alusivos a: marihuana, pistolas/Pablo Escobar, religioso, equipos de fútbol:** seis ilustraciones tienen gafas.
 - **Aretes:** ocho ilustraciones tienen aretes.
 - **Piercings:** ocho ilustraciones tienen piercings.
 - **Camándulas:** cero ilustraciones tienen camándulas.
 - **Escapularios:** cero ilustraciones tienen escapularios.
 - **Apliques alusivos a: marihuana, pistolas/Pablo Escobar, religioso, equipos de fútbol:** cinco ilustraciones tienen apliques.
 - **Ropa ancha colorida alusiva a: marihuana, pistolas/Pablo Escobar, religioso, equipos de fútbol:** cero ilustraciones tienen ropa ancha colorida.
 - **Cabello con peinados “raros” o de sus ídolos musicales o deportivos:** cinco ilustraciones tienen cabello o peinados “raros” o de sus ídolos musicales o deportivos.
 - **Colores y brillo:** diez ilustraciones tienen colores y brillo.
 - **Otros:** seis ilustraciones tienen “Otros” elementos.
- Resultados de los elementos presentes y ausentes por ilustración:

Tabla 2: *Número de elementos presentes y ausentes por ilustración.*

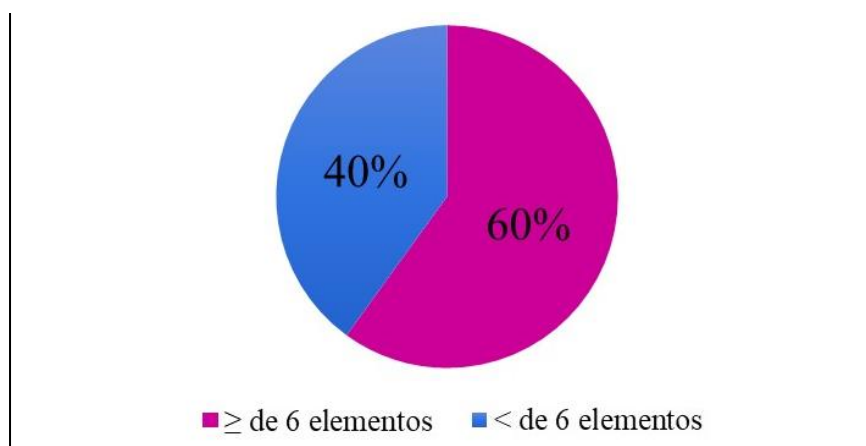
Ilustración	Código	# elementos presentes	# elementos ausentes
	NeaNft001	8	4
	NeaNft002	9	3

	NeaNft003	7	5
	NeaNft004	5	8
	NeaNft005	7	5
	NeaNft006	4	6
	NeaNft007	5	8
	NeaNft008	6	6
	NeaNft009	7	5
	NeaNft010	4	8

Fuente: elaboración de las investigadoras.

Se evidencia que seis de la diez ilustraciones, es decir, el 60% de las imágenes seleccionadas tienen presente la mitad o más de la mitad de los elementos simbólicos determinados (ver gráfico 1).

Gráfico 1: *Porcentaje de ilustraciones que tiene la mitad o más de la mitad de los elementos simbólicos determinados.*



Fuente: elaboración de las investigadoras.

Se encuentra que ninguna de las diez ilustraciones escogidas tiene presente el 100% de los elementos, o sea, los doce elementos simbólicos seleccionados. Como se aprecia en los resultados por elementos simbólico definido, es notable las omisiones que tuvieron los creadores de la serie frente a aquello que caracteriza al “nea” del cuello para abajo, como las camándulas, los escapularios y la ropa ancha colorida con estampados, lo que da cuenta de una transformación.

Es conveniente aclarar que la expresión “nea” no consiste únicamente en la apariencia que suele ostentar la persona que se identifica como tal. “nea” es una manifestación cultural, pues comprende la existencia de una pluralidad de formas de vida (Eagleton, 2000), al referirse a elementos simbólicos, prácticas, actitudes y comportamientos compartidos por jóvenes de la ciudad de Medellín para dar cuenta de una realidad (Diosa Toro, 2018). Un término que aparece en los años 90 en los barrios populares de la ciudad, como consecuencia del auge de actividades ilegales donde “el aparentar ser malo, conocer de la calle y

desenvolverse en ella" (Diosa Toro, 2018, p. 56), era necesario en un contexto en el que sobrevivir era la consigna. Razón por la que se crea un doceavo elemento en el análisis, que da respuesta a significaciones cuyas representaciones no se puede reducir a un objeto.

La consideración anterior permite reafirmar el cómo se presenta la apropiación cultural de esta manifestación en la serie, pues no solo suprime partes que corresponden al aspecto físico de un "nea", también "aspectos actitudinales y comportamentales comunes asociados a las personas que se identifican como "neas" (Diosa Toro, 2018, p. 48). Ausencias que no se dan de manera improvisada, sino que responden al medio en el que se produce la apropiación. A saber, la internet y los NFTs, condicionan que dicha manifestación cultural sea representada en una imagen fija e ilustrativa.

Cabe aclarar que esta condición de imagen ilustrativa trae consigo reinterpretaciones en los elementos mencionados a lo largo del capítulo, premisa que se ahondará en el siguiente apartado.

3.2 Ser un NEA en un NFT

Este apartado se centró en responder el segundo objetivo específico que consistió en reconocer las nuevas reinterpretaciones de "lo nea" en la serie visual digital AstroNea NFT.

Se encontró que la serie visual digital AstroNea NFT se apropia de "lo nea" por la toma de elementos culturales ajenos, y por las reinterpretaciones que se evidencian en las ilustraciones analizadas. Reinterpretaciones influidas, en gran medida, por el medio en el que se presentan, que corresponde a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. A propósito, García Canclini (2004), afirma que apropiación cultural no implica la pérdida del significado, sino de cambio y transformación por el paso de un sistema cultural a otro, en el que convergen nuevas relaciones sociales y simbólicas (pp. 45-46).

Con referencia a lo anterior, y de acuerdo a los resultados del análisis visual que se les aplicó a las diez imágenes, se halló que al ser unas ilustraciones digitales de un “nea” del mundo análogo, ya hay una transformación o modificación en su apariencia.

Así, se encuentra variaciones y reinterpretaciones de los elementos materiales y simbólicos culturales seleccionados del texto referencial y presentes en las ilustraciones. Para ilustrar, en las imágenes NeaNFT001, NeaNft005 y NeaNft010 hay una transformación en el elemento “Gorra”, que en el mundo análogo se presenta como una “cachucha”, pero que en las imágenes mencionados el personaje utiliza diferentes tipos de gorros como el Oversized, Beanies, Docker o el gorro denominado como Pescador (ver imagen 1); también, es intercambiado por el accesorio para la cabeza conocido como “Pañoleta”. Asimismo, se advierte una variación en el elemento “Gafas” de la ilustración NeaNft003, pues en ambos lados del marco, tiene grabada la palabra “Astronea”, que no hace referencia a algún objeto o asunto que caracterice al “nea”, pero que se trata del nombre de la serie que contiene la ilustración. También, en la imagen NeaNft007 se evidencia una transformación en el cabello, que si bien es “raro” al ser es un motilado que referencia a sus ídolos musicales (J Balvin), no es común en una persona que se identifica como “nea”, que se alude en el texto base el aplicarse algún tinte de color en el cabello.

Imagen 1: *NeaNFT001*



Fuente: Astronea NFT Club por Astronea, 2022. www.astronea.co

Se registran reinterpretaciones de “lo nea” en la serie a partir del ítem propuesto en la matriz comparativa por las investigadoras nombrado como “Otros”, ya que en las ilustraciones se presentan elementos que no son expuestos en el texto base, pero que por su representatividad frente a temas que aluden a lo “nea” se consideran como símbolos de dicha manifestación cultural. Ejemplo de ello son las ilustraciones NeaNft001, que presenta una marcación intencional en una o ambas cejas, que indica rudeza; NeaNft002, donde se evidencia una manopla marcada con la palabra “nea”; NeaNft003, cuyo personaje tiene una cicatriz en su rostro, que remite o indica relación alguna con la violencia, sus causas y consecuencias, según los roles o comportamientos asumidos por la persona que se identifica como “un nea”, además, lleva los dientes enchapados en oro, que ostenta título o poder; NeaNft004, que nuevamente lleva los dientes enchapados en oro, pero que también porta un encendedor que remite a las drogas; NeaNft005, que, similar a las anteriores, lleva una marcación en una o ambas cejas y los dientes enchapados en oro, pero con una variación en este último elemento, propio de “lo nea” y definido en el texto referencial, los apliques; y, finalmente, NeaNft009 que lleva, igualmente, una marcación en una o ambas cejas, lleva un

encendedor y guarda un cigarrillo en su gorro, elementos que remiten a la acción de fumar, no solo tabaco, sino sustancias psicoactivas relacionadas con la ilegalidad (ver imagen 2).

Imagen 2: *NeaNFT009*



Fuente: Astronea NFT Club por Astronea, 2022. www.astronea.co

Asimismo, el color y el brillo, representativo en la vestimenta de un “nea”, no está presente en la ropa, mas se ve reflejado o reinterpretado en el fondo del total de las ilustraciones y en el color de piel de cinco de los diez personajes. Referente al fondo, se evidencia en su composición figuras geométricas.

Si bien es cierto que la reinterpretación implica cambio o modificación en algunos elementos de “lo nea” presentes en las ilustraciones, también se ve reflejada por la ausencia de otros, que se reemplazan para responder a esas nuevas relaciones sociales y simbólicas en las que se desenvuelven las imágenes. Como se aprecia en las diez ilustraciones, es evidente la ausencia de los elementos que caracterizan al “nea” del cuello para abajo, pues en la serie se adiciona, aparte de “lo nea”, el componente “astro”, que alude al espacio, y por ello vemos en el personaje un traje de astronauta. Además, hay una transformación en cuanto a los espacios en los que transita comúnmente un “nea” del mundo tangible, que son eliminados en la ilustración e intercambiados por un fondo plano de un color determinado.

También, se hallan objetos que indican la relación directa de la serie con la discoteca 10-60 Medellín y las acciones que se derivan de ella, como la rumba, el entretenimiento, el ocio, el compartir, la vida nocturna, entre otras acciones. Muestra de ello son las ilustraciones NeaNft005 y NeaNft008, pues tienen en su mano una soda o gaseosa; NeaNft006 y NeaNft007, llevan en la mano lo que parece ser un cóctel, y, por último, NeaNft005, conserva en su hombro una calcomanía con la marca 10-60 (ver imagen 3).

Imagen 3: *NeaNFT005*



Fuente: Astronea NFT Club por Astronea, 2022. www.astronea.co

Aun cuando se evidencian reinterpretaciones en las ilustraciones, es preciso aclarar que los creadores de la serie buscaron representar al “nea” del mundo análogo en un objeto (imagen digital) por medio de los símbolos que lo componen, que, si bien no tienen un orden jerárquico, y de manera individual tienen sentido, es en el conjunto que componen esa realidad referenciada. No obstante, en dicho proceso, se obtiene un significado más allá de lo tangible al instaurarse en un mundo digital, donde se interpretan y se construyen significaciones y simbolismos con otros. Pineda (como se citó en Barrios, 2014) afirma que:

Los profundos cambios ocurridos en el campo de las comunicaciones, producto de la convergencia de las tecnologías informáticas, audiovisuales y de las

telecomunicaciones, han revolucionado las formas de producción, difusión y recepción de la información. Han alterado las relaciones de intercambio entre emisores y receptores y entre los usuarios mismos, hasta el punto de permitir otras modalidades de interrelación mediatizadas pero interactivas, dialógicas, en tiempo real y personalizadas (p. 168).

Aunque se pretenda transmitir información objetiva sobre esta expresión, el estar representada y reinterpretada en otro espacio como lo es el digital, que genera un ambiente simbólico con colores, figuras y aspectos propios, implica una transformación en su sentido. No obstante, se recalca que “lo nea” está sujeto a un contexto y un trasfondo histórico-social determinado, quienes no conozcan ni pertenezcan a este contexto, no van a comprender el significado del término ni la relación de la ilustración con el mismo.

Ante la situación planteada, los expertos del término NFT Carlos Jiménez y Juan Fernando Sánchez, explican la importancia de hacer un estudio de mercado antes de crear alguna serie NFT; saber a qué tipo de público se le quiere llegar, y cómo llegarle de forma digital, más aún cuando se trata de un asunto económico.

Algo que es obligatorio para cualquier tipo de NFT, es que hay que generar algo que es comunidad, y la comunidad se hace dentro de un nicho de mercado, ¿por qué? Porque debo saber qué tipo de persona le va a gustar mi arte. Si voy a llegarle con NFTs que sean de rock, pues no le voy a llegar a reguetoneros, le voy a llegar a rockeros (Carlos Jiménez, en conversación personal, 29 de junio, 2022).

Afirman que el valor a los NFTs son las utilidades económicas que le genera tanto a los creadores como a los compradores de estos activos digitales. Utilidades como regalías, accesos exclusivos a conciertos o partidos de futbol, descuentos; cualquier transacción que se imagine en la vida real o actual. Además, plantean que hay un desconocimiento general

sobre los NFTs, porque la gran mayoría de las personas que enseñan o especulan sobre el tema piensan en una imagen o foto digital de miles de millones; la verdadera importancia de este es entender que hay un contrato inteligente, con una programación tras la imagen que cumple varias funciones según el NFT. “La ilustración es únicamente una representación que se le da en este momento a los NFT o token no fungibles” (Carlos Jiménez, en conversación personal, 29 de junio, 2022).

En síntesis, se reconoce los procesos de reinterpretación y apropiaciones de “lo nea” en la serie visual digital AstroNea NFT como un ejercicio simbólico, más que material, “que asume la existencia de una cierta racionalidad que guía y vuelve legibles los diferentes actos materiales de producción, circulación y consumo” (Becerra, 2009, pág. 12), dado el contexto donde se lanza la serie y al medio NFT utilizado para llegar al público, que hace parte de las tecnologías de la información y la comunicación y está enmarcado bajo los nuevos modelos económicos en la web.

3.3 Lo nea: ¿concepto, fenómeno o instrumento?

Este apartado se centró en responder el tercer objetivo específico que consistió en registrar la percepción de los creadores de AstroNea frente a la conceptualización de “lo nea” en la serie digital.

Como se ha reafirmado a lo largo del texto, la serie visual digital AstroNea NFT manifiesta apropiación cultural de “lo nea” por la alteración del significado, el paso de una instancia a otra, de un grupo a varios. Un proceso que instauró nuevos modos de entender qué es “lo nea”, y modificó las maneras como se utilizaba en las interacciones sociales, pues los creadores de la serie se pensaron esta expresión como un instrumento con fines comerciales. A propósito, García Canclini (2004) explica que el objeto o bien cultural, material o

simbólico, al que se ejerce la apropiación, es utilizado de distinta manera a la de su origen, y, por lo tanto, debe adaptarse a esa nueva función.

Para entender cómo “lo nea” pasa a ser un instrumento, se buscó conocer la historia detrás de la serie, ¿quién la creó? ¿de dónde surge? ¿para qué se creó? Y, ¿por qué lo “nea” y no otra expresión? AstroNea NFT es creada por tres emprendedores colombianos, Andrés Luna¹, Juan David Vizcaya² y Gio Park³. En conversaciones con Juan David Vizcaya, quien será denominado de ahora en adelante JDV, la serie aparece cuando Andrés Luna acude a él para conseguir fondos para construir la franquicia de 10-60 Cali en la ciudad de Medellín, proyecto que adelantaba con Gio Park y requería inversores. Ante la solicitud, JDV ve la oportunidad de emprender en temas de tecnología y se le ocurre adelantar un proyecto de criptomonedas, para obtener los recursos necesarios para la discoteca. Por eso se le ocurre, realizar una serie NFT ya que, en sus palabras:

en vez de levantar el capital que necesitaba para la discoteca a través de un inversionista común y corriente, que simplemente llegara y pusiera el monto necesario, vimos la oportunidad perfecta para poder hacer parte a la comunidad en nuestro proyecto que estábamos haciendo (Juan David Vizcaya, en videoconferencia a través de Google Meet, julio 14, 2022).

Pero, este proyecto NFT aparece no solo para conseguir capital, sino, para crear comunidad. En primer lugar, en términos de JDV, las comunidades son quienes vuelven exitoso un negocio porque crean contenido, comparten, consumen, invitan a otros a que participen, entre otras acciones. Y, en segundo lugar, porque no querían ser ellos los únicos

¹ Emprendedor tecnológico, conferencista TED que busca igualar las oportunidades a través de la tecnología.

² Emprendedor tecnológico desarrollador de proyectos Blockchain y Web 3.0. Su experiencia ha impulsado la industria tecnológica en Colombia.

³ Cineasta, creador de la marca 10-60, fundador de la discoteca 10-60 Cali. Ha dedicado su vida a desarrollar las industrias culturales y creativas.

beneficiarios del modelo económico de la discoteca, también las comunidades que aportan a la popularidad de su emprendimiento. Un asunto que, de modo particular, permite los NFTs, porque como se dio a conocer en el desarrollo del capítulo II de los hallazgos, este medio facilita realizar cualquier tipo de transacción o utilidad económica física o digital que sea imaginable.

Así pues, se da respuesta a la pregunta ¿por qué lo “nea” y no otra expresión? JDV cuenta que, una vez deciden irse por el proyecto NFT, empieza “todo el tema de marketing, ¿cuál es la historia que nosotros podemos contar?, ¿qué hacer para que la personas se acojan, para que sientan como esa conexión y cercanía con la discoteca?” (Juan David Vizcaya, en videoconferencia a través de Google Meet, julio 14, 2022). Así, Andrés Luna propone el uso de la expresión “nea” en la serie, concepto que ya había trabajado y este es bien recibido entre los fundadores.

Como se mencionó en los capítulos anteriores, el término “nea” surge en los barrios populares de la ciudad de Medellín como respuesta a los modos como se relacionaban los jóvenes habitantes de los sectores marcados por la violencia y la ilegalidad. Por lo tanto, se entiende como una manifestación cultural contextual. De ahí, los creadores de la serie eligieron la expresión “nea”, pues la consideran muy propia de la cultura paisa y se ve reflejada en el comportamiento, aptitudes y formas de vestir de quienes habitan la ciudad de Medellín. Cabe aclarar que ninguno de los tres emprendedores de la serie y de 10-60 son de la ciudad, ni habían vivido en ella.

Adicional, los fundadores eligen “lo nea” por la popularización y el reconocimiento de la expresión, y porque refleja los “valores” que quieren representar en la discoteca. En relación con esto, se encuentra al respecto del uso y evolución de la expresión “nea”, la noticia del periódico El Colombiano, titulada *¿Usted para qué usa la palabra “nea”? Así ha*

cambiado con los años (Arango, 2021), afirma, que en un principio el término se asociaba con los sectores marginados de la ciudad de Medellín y la ilegalidad. Pero, a lo largo del tiempo se expande a la población en general, sin distinción de clase social y trascendió de su uso peyorativo. Popularización que atribuyen a los cantantes urbanos.

En este sentido, los creadores perciben la transición del término en algo positivo. JDV explica:

se ha creado una transformación completa y, sobre todo, tiene que ver mucho con quiénes fueron “nea” originalmente y han tenido como un cambio y han llevado a digamos tener algunos algún reconocimiento de algún tipo siendo nea, sobre todo lo que tiene que ver con el reggaetón. Personas que en su momento se les denominaban “nea” y después estaban arrancando en su carrera como artistas y hoy en día representan a Colombia en esos escenarios; entonces, a pesar de que haya cambiado como el alcance y el reconocimiento que tienen ellos, siguen siendo “nea” y lo siguen diciendo. Realmente ellos mismos son la cultura, los que crearon el nombre, los que se autodenominaron “nea”, son los mismos que se han encargado de transformarlo en algo positivo (Juan David Vizcaya, en videoconferencia a través de Google Meet, julio 14, 2022).

Así, los creadores deciden apropiarse del concepto “nea” en una serie NFT e implementarlo para crear cercanía e identificación con un modelo de negocio establecido en la industria de la música y el comercio. En otras palabras, se instrumentaliza esta manifestación cultural en un activo digital para levantar capital a fin de construir la discoteca 10-60 Medellín, y crear comunidad que apoyara en su reconocimiento. Aunque lo anterior es posible gracias a un determinante, la localización en dónde se lanzó la serie, la ciudad de Medellín. Bajo la mirada de las investigadoras queda el interrogante de si la discoteca se

hubiera propuesto en otro lugar, ¿de qué elemento o concepto cultural se habría generado esa apropiación para lograr el fin de los creadores?

Si bien los creadores tenían unos propósitos destinados para la expresión, en su desarrollo y aplicación, “lo nea” trasciende a otras funciones. JDV vio en la serie AstroNea NFT una oportunidad para educar, pues como se ha dicho en el proyecto, los NFTs son medios poco estudiados y desconocidos en Latinoamérica, a lo que afirma:

“Qué chévere poder combinar un proyecto que es de la noche, de entretenimiento, que incluye el concepto de nea, que la gente lo tiene apropiado y le gusta, para que se eduquen con respecto a una tecnología y evite que caigan en fraudes, en estafas y comiencen a aprender que esta tecnología existe y que ellos mismos puedan aprender también o entender y descubrir en que otras cosas se puede aplicar (Juan David Vizcaya, en videoconferencia a través de Google Meet, julio 14, 2022).

Así, los creadores ven la serie y el término “nea” como un medio que descentraliza, porque, como ya se indicó, AstroNea busca que la comunidad también gane, al recibir un beneficio económico por hacer presente la discoteca, y al mismo tiempo aprendan de una tecnología aplicable a cualquier modelo de negocio, que puede estar acompañada de un concepto o bien cultural que apoye su fin. A propósito, Subercaseaux (1988) afirma que el proceso de apropiación cultural no niega el papel que tiene la cultura de masas sobre el mismo, pero no se sobredimensiona; en cambio, se considera como una instancia mediadora. El juego de apropiaciones y resignificaciones remite a espacios donde la “relación entre los medios de comunicación y sus públicos populares se vuelve negociación – pero nunca imposición o manipulación – y adquiere sentidos novedosos, distintos, incluso, a los previstos por los productores” (Martín-Barbero, como se citó en Alabarces, 2020, p. 66).

En suma, los creadores de la serie AstroNea NFT se apropian y perciben “lo nea” como un instrumento para cumplir unas funciones particulares de corte comercial. Su aplicación contribuyó en la transformación en curso de la significación de una expresión, cuya raíz era peyorativa, pero, con el paso del tiempo, se utiliza de manera positiva y soporta la generación de comunidad e identidad, no solo para 10-60, sino para toda aquella persona que siente afinidad con el concepto y lo que representa.

Capítulo 4: Conclusiones

Se concluye que la serie visual digital AstroNea NFT manifiesta una apropiación cultural de “lo nea” en sus ilustraciones por la selección intencionada por parte de los creadores de la serie de los elementos simbólicos culturales del mundo análogo que caracterizan a una persona “nea” en la ciudad de Medellín. La ausencia de dichos elementos del cuello para abajo. Así como la supresión de aspectos que, en su totalidad, construyen la manifestación cultural “nea”, como son sus creencias, su dialecto, los comportamientos y los lugares en que habita. Acciones determinadas por el medio donde se refleja la apropiación, pues lo NFT, al ser activos digitales, no permiten representar todos las significaciones, simbologías, componentes, usos y características que comprenden la expresión.

También se evidencia apropiación cultural por el cambio de sentido de la expresión a partir de las reinterpretaciones, modificaciones y transformaciones de los elementos referenciados del “nea” del mundo análogo y plasmados en las ilustraciones digitales. Además, los intercambios de los elementos ausentes de “lo nea” por otros elementos que crean distintos sentidos para dar respuesta a las nuevas relaciones sociales, culturales y simbólicas en las que se desenvuelve la serie. Intercambios que apelan a asuntos de la discoteca y sus componentes, como la rumba, el entretenimiento y el ocio.

Por último, se concluye que hay apropiación cultural por la conceptualización de “lo nea” como un instrumento con fines comerciales a partir de un modelo económico digital basado en los NFT. Conceptualización que permitió generar cercanía e identificación para una crear comunidad que se sintiera afín a una cultura específica, y así generar recursos y reconocimiento para la discoteca 10-60 Medellín. Un proceso simbólico que, suscitó otras funciones de “lo nea”, como la descentralización en cuanto a conocimiento y acceso a nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la creación de empresas.

Glosario

10-60 Medellín: Grupo de inversores compuesto por tres emprendedores colombianos, cofundadores de la serie AstroNea NFT y propietarios de la discoteca Espacio 10-60 Medellín.

AstroNea NFT: Colección NFT que permite vivir experiencias y beneficios en 10-60 Medellín, la primera discoteca NFT del mundo.

Beanies: Un pequeño gorro que se ajusta muy bien a la cabeza.

Blockchain: Base de datos distribuida, segura y cifrada que permite proteger la seguridad y privacidad de las transacciones digitales.

Cachucha: Accesorio diseñado y creado para cubrir la cabeza y proteger los ojos de la luz natural (solar) y la luz artificial (eléctrica) mediante una visera y una pieza ajustable al cráneo, que puede incluir alas laterales.

Calcomanía: Denominada también pegatina. Consiste en una imagen que, mediante la aplicación de agua o calor, se transfiere del soporte original a otra superficie donde queda adherida.

Camándulas: Serie de cuentas o bolitas unidas por un hilo o cadena, que se emplea en diversas religiones para hacer ordenadamente un rezo extenso o repetitivo.

Criptomonedas: Activo digital que emplea un cifrado criptográfico para garantizar su titularidad, asegurar la integridad de las transacciones y controlar la creación de unidades adicionales, al evitar que alguien pueda hacer copias. Estas monedas no existen de forma física: se almacenan en una cartera digital.

Docker: Gorro clásico que se ciñe a la cabeza. Tiene un borde vuelto más ancho de lo habitual, que puede desdoblarse para proteger las orejas y la nuca.

Escapularios: Tira de tela que los monjes y monjas llevan sobre el hábito y en la que se borda el escudo de la comunidad a la que se pertenecen.

Gorro Oversize: Gorro sobredimensionado y holgado.

J Balvin: Rapero, cantante y productor discográfico colombiano.

Nea: La expresión nea aparece en los barrios populares de la ciudad de Medellín como consecuencia del auge de actividades ilegales donde el aparentar ser malo, conocer de la calle y desenvolverse en ella era necesario en un contexto en el que sobrevivir era la consigna. Con la palabra “nea” usted puede insultar, también saludar y calificar a alguien. “Nea” puede ser una persona, hombre o mujer, que tiene un tono de voz muy arrastrado, usa determinado tipo de ropa, generalmente ancha y con gorras, o luce un corte de cabello particular.

NFT: Non Fungible Token o Token No Fungible en español. Activo digital que tiene la capacidad de ser único e irreplicable, está acuñado en el Blockchain, que genera un valor de autenticidad al propietario. Suelen estar adjuntos a obras, ilustraciones digitales, videos, memes, entre otros formatos.

Pañoleta: Pañuelo triangular o cuadrado y doblado en diagonal, de diferentes tamaños, que se pone sobre la cabeza, se pone alrededor del cuello o se lleva sobre los hombros y los brazos como abrigo o adorno.

Pablo Escobar: Narcotraficante, terrorista y político colombiano, fundador y máximo líder de El Cartel de Medellín.

Referencias

- Aguilar, J. (2013). Enfoques epistemológicos de la investigación sobre desigualdades educativas en México. *Revista mexicana de investigación educativa*, vol. 18 (núm. 59), p. 1081. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v18n59/v18n59a4.pdf>
- Alabarces, P. (2020). *Pospopulares. Las culturas populares después de la hibridación*. CALAS. http://www.calas.lat/sites/default/files/alabarces_-_pospopulares.pdf
- Álvarez, J. y Jurgenson G. (2003). *¿Cómo hacer investigación cualitativa? (ed. 1)*. México: Paidós.
- Andrés Luna. [@soyandresmoon]. (18/03/2022). *Astronea NFT Club es la primera colección NFT / membresía que te permite vivir experiencias y beneficios increíbles en 10-60 Medellín, la primera discoteca NFT del mundo*. [Reel]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CbOOFIQpz_S/
- Arango, D. y Maya, N. (2016). El proceso de apropiación cultural del estilo rockero en Medellín. [Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Colecciones digitales. <https://hdl.handle.net/10656/5268>
- Arango, J. (03/02/2022). ¿Usted para qué usa la palabra “nea”? Así ha cambiado con los años. *El colombiano*. <https://www.elcolombiano.com/cultura/significados-de-la-palabra-nea-hoy-LK16495169>
- Astronea NFT Club. (12 de agosto de 2022). *Astronea+10-60*. <https://astronea.co/>
- Barrios, A. (2014). El comunicador en el entorno digital. *Cuadernos.info*. S. E. (núm. 34), 165-181. Doi: 10.7764/cdi.34.519
- Becerra Villegas, J. (2009). Apropiación, Cultura y Mediaciones. *Quórum Académico*, 1(1). <https://produccioncientificaluz.org/index.php/quorum/article/view/29134>

- Botelho, F. (2008). La fenomenología de Maurice Merleau-Ponty y la investigación en comunicación. *Signo y pensamiento*. vol. XXVII (núm. 52), 68-83.
<http://www.scielo.org.co/pdf/signo/n52/n52a06.pdf>
- Calcomanía (2022). En definicion.de. Recuperado el 14 de agosto de 2022, de
<https://definicion.de/calcomania/>
- Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Editorial Gedisa, S.A. (1ra ed.). <https://oibc.oei.es/uploads/attachments/123/garcia-canclini-nestor-diferentes-desiguales-y-desconectados-mapas-de-la-interculturalidad.pdf>
- Castells, M. (2014). El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global. En BBVA Open Mind. (Ed.). *C@mbio: 19 ensayos clave acerca de cómo Internet está cambiando nuestras vidas* (pp. 127 - 148). <https://www.bbvaopenmind.com/libros/cambio-19-ensayos-fundamentales-sobre-como-internet-esta-cambiando-nuestras-vidas/autores/>
- Catholic.net. (19 de agosto de 2022). *El significado del escapulario*. Parr. 1
<https://es.catholic.net/op/articulos/58236/el-significado-del-escapulario>
- Corbin, J. y Strauss, A. (2002). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada.
<https://diversidadlocal.files.wordpress.com/2012/09/bases-investigacion-cualitativa.pdf>
- Cordero, L. (2018). La comunicación como proceso cultural. Estudios del desarrollo social. Volumen 6 (núm. 3), 1-13. <http://scielo.sld.cu/pdf/reds/v6n3/2308-0132-reds-6-03-e13.pdf>
- Diosa, C. (2018). “Uy, quieto”: Dimensiones de la representación social de la expresión “Nea” entre jóvenes de Medellín 2015-2017. [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. OPAC.

http://repositorio.udea.edu.co/bitstream/10495/15124/1/DiosaChristian_2018_QuietoDimensionesRepresentacion.pdf

Eagleton, T. (2000). *La idea de cultura. Una mirada política sobre los conflictos culturales*. Editorial Paidós.

https://www.academia.edu/33561275/Eagleton_Terry_La_idea_de_cultura_Una_mirada_politica_sobre_los_conflictos_culturales

Escapulario. Carolshop.co. (2022). 20 de agosto 2022, de <https://carolshop.co/categories-slug/LLAVEROS/products>

Gómez, A. (2004). Nuevas dinámicas interculturales en la esfera pública virtual de internet.

Sphera pública. S. E. (núm. 4), 69-85. <https://www.redalyc.org/pdf/297/29700405.pdf>

González, F. (2020). Sobre el dilema de la apropiación cultural: arte, diseño y sociedad.

Estudios sobre arte actual. S. E. (núm. 8), 311-320.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7641960>

Gorra. (2022). Wikipedia, *La enciclopedia libre*. agosto 20, 2022

<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Gorra&oldid=144186000>

Hernández, Fernández, Baptista. (2014). *Metodología de la investigación*. México:

McGrawHill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Karam, T. (2014). Introducción a la semiótica de la imagen. *Portal comunicación*, S.V.

<http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/103/2013/03/SEMIOTICA-KARAM.pdf>

- La primera discoteca NFT del mundo estará en Colombia (2022, marzo 25). *Guapacho*. *Tecnología, software, ciencia y cultura digital*. <https://guapacho.com/la-primera-discoteca-nft-del-mundo-estara-en-colombia/>
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicaciones, Cultura y Hegemonía*. Editorial Gustavo Gili, S.A. (1ra ed.).
https://perio.unlp.edu.ar/catedras/comunicacionyrepcion/wp-content/uploads/sites/135/2020/05/de_los_medios_a_las_mediaciones.pdf
- Martín-Barbero, J. (1993). La comunicación en las transformaciones del campo cultural. *Alteridades*, 3(5), 59-68. <https://www.redalyc.org/pdf/747/74745548005.pdf>
- Pacheco, J. y Olarte, L. (2021). Los Non Fungible Tokens (NFTs) en Colombia: Perspectivas jurídicas. *Universitas estudiantes*. S. E. (núm. 24), 169-186.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7641960>
- Pañoleta (2022). En Léxico.com. Recuperado el 14 de agosto de 2022, de <https://www.lexico.com/es/definicion/panoleta>
- Renobell, V. (2005). Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y de la comunicación digital. *UOC Papers*. S. E. (núm. 1), 1-11.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1256208>
- Rodríguez, G. Gil, J. y García, E. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. *Acción del profesorado*, S. E. (núm. 50), 39-59.
- Rodríguez, M.I. (2005). Introducción general a los estudios iconográficos y a su metodología. *E-Excellent*. S. E. 1 - 19. https://www.ucm.es/data/cont/docs/1888-2019-12-01-INTRODUCCION_GENERAL_A_LOS_ESTUDIOS_ICON.pdf

Serrano, P. (1994). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes*.

http://cidetmoodle.pedagogica.edu.co/pluginfile.php/178256/mod_resource/content/1/paradigmas%20de%20realidad.pdf













Subercaseaux, B. (1988). La apropiación cultural en el pensamiento y la cultura de América Latina. *Estudios Públicos*, 30(1), 116 - 126.

<https://estudiospublicos.cl/index.php/cep/issue/view/130/185>

Anexos

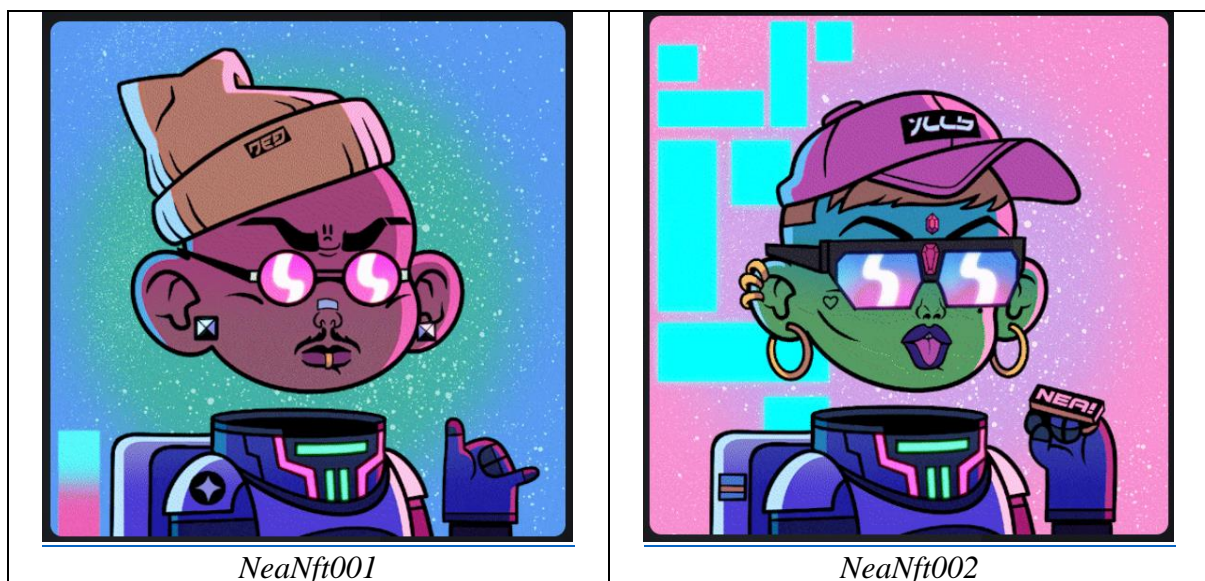
Anexo A: Matriz Comparativa

Enlace: [Matriz Comparativa.xlsx](#)

AstroNea		Elementos simbólicos culturales de "lo nea" del mundo análogo											
N°	Ilustración	Gorra	Gafas	Tatuajes	Aretes	Piercings	Camándula	Escapulario	Aplicues	Ropa	Cabello	Color y Brillo	Otros
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

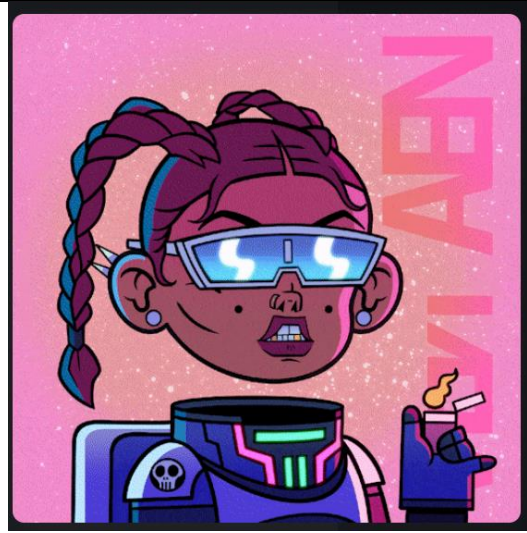
Anexo B: Ilustraciones de la serie visual digital AstroNea NFT analizadas

Enlace: [Ilustraciones AstroNea](#)





NeaNft003



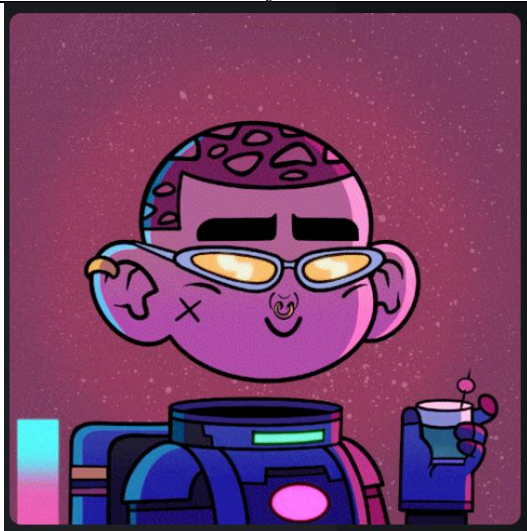
NeaNft004



NeaNft005



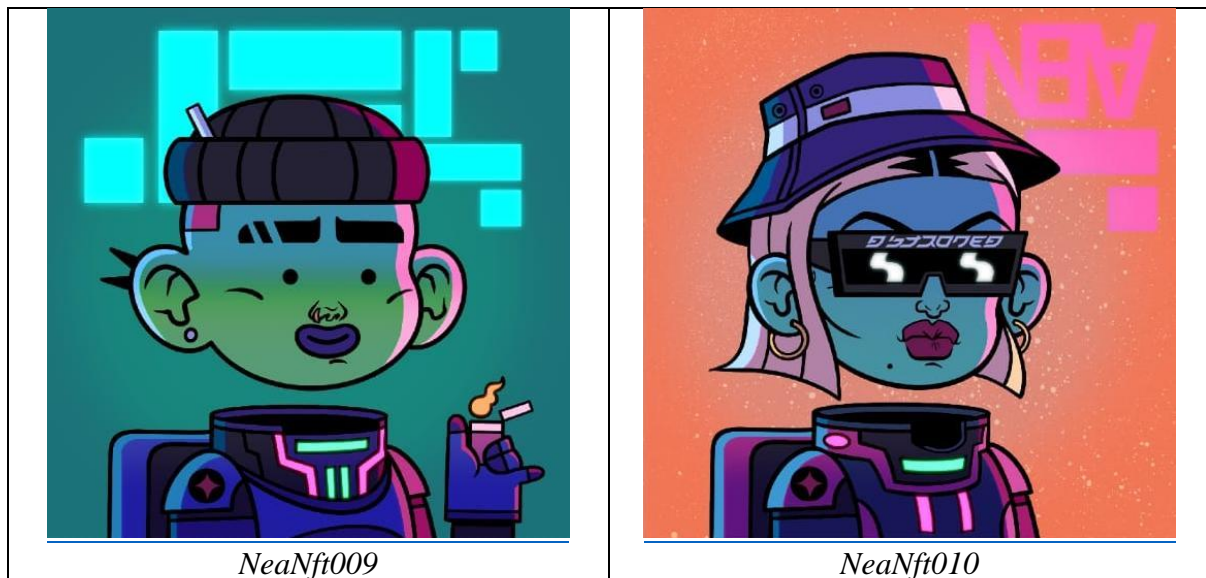
NeaNft006



NeaNft007



NeaNft008



Anexo C: Referentes para el análisis visual y ficha de análisis por ilustración

1. Referentes para el análisis visual

Función de la imagen:

- **Conativa:** Que intenta dirigir la conducta del oyente.
- **Fática:** Forma de comunicación social.
- **Referencial:** Se utiliza para transmitir información objetiva sobre algo.
- **Emotiva:** Idea de causar emoción.
- **Poética:** Es utilizada con fines estéticos de especial atención.
- **Metalingüística:** El lenguaje activado para hablar del propio lenguaje.
- **Descriptiva:** Entregar información completa acerca de cómo es o ha sido algo o alguien.

Símbolos:

Gorra; Gafas; Tatuajes; Aretes; Piercings; Camándula; Escapulario; Apliques; Ropa; Cabello; Color y Brillo; Otros.

Signos:

- **Plástico:** Códigos basados en líneas, colores y texturas. Son tomados de manera independiente.

- **Icónico:** Es un tipo de signo no conocido, analógico y que al verlo remite a una realidad. Dependen de unidades completas. Por ejemplo, una imagen como tal y sus componentes: ojos, nariz, boca, cejas, etc.

Alegoría: Consiste en representar objetos reales cuyo significado va más allá de la realidad tangible. La lectura simbólica se da en cada uno de los símbolos.

Metamorfosis: Consiste en la transformación o modificación de la apariencia externa de algún personaje o componente.

Modalidad: La modalidad se refiere al estatus de realidad acordado o enunciado. A la autoridad o al valor de verdad o realidad que tiene la imagen.

Sintagmática: Estudia la superficialidad del mensaje y el orden en que se presentan los signos. Busca establecer la relación entre las partes del conjunto.

Significado:

- **Connotativo:** Son significados ideológicos. Cambian de acuerdo al contexto de producción y recepción de los signos. Analizar la connotación es estudiar los códigos culturales que condicionan los significados. Es un sistema semántico que hace pasar por natural algo convencional.
- **Denotativo:** Son significados literales. Se puede ver como lo que aparece, lo que se presenta como tal, lo que es natural.

Retórica: Lo retórico no se reduce a estudiar figuras, sino a estudiar los efectos de sentido que estas generan, es decir, a ver el nivel de producción comunicativa. Además, no es una función exclusiva de la publicidad o de la política. La retórica genera efectos. Esta permite estudiar recursos, formas, estructuras mediante los cuales el enunciador (el anunciante) trata de ser eficaz, desde los recursos para atraer la atención, hasta la manera como intenta convencernos de la "verosimilitud", como puede ser creíble el "mundo" que se propone.

2. Fichas de Análisis por ilustración

Enlace: [Fichas de Análisis visual .docx](#)

ANÁLISIS VISUAL: ILUSTRACIÓN N°													
1	CÓDIGO												
2	GÉNERO												
3	<table border="1"> <tr> <td>Conativa</td> <td>Fática</td> <td>Referencial</td> <td>Emotiva</td> </tr> <tr> <td>Poética</td> <td>Metalingüística</td> <td>Descriptiva</td> <td></td> </tr> </table>	Conativa	Fática	Referencial	Emotiva	Poética	Metalingüística	Descriptiva					
Conativa	Fática	Referencial	Emotiva										
Poética	Metalingüística	Descriptiva											
4	<table border="1"> <tr> <td>Gorra</td> <td>Gafas</td> <td>Tatuajes</td> <td>Aretes</td> </tr> <tr> <td>Piercings</td> <td>Camándula</td> <td>Escapulario</td> <td>Apliques</td> </tr> <tr> <td>Ropa</td> <td>Cabello</td> <td>Color y Brillo</td> <td>Otros</td> </tr> </table>	Gorra	Gafas	Tatuajes	Aretes	Piercings	Camándula	Escapulario	Apliques	Ropa	Cabello	Color y Brillo	Otros
Gorra	Gafas	Tatuajes	Aretes										
Piercings	Camándula	Escapulario	Apliques										
Ropa	Cabello	Color y Brillo	Otros										
	EXPLICAR												
5	<table border="1"> <tr> <td>Plástico</td> <td>Icónico</td> </tr> </table>	Plástico	Icónico										
Plástico	Icónico												
	EXPLICAR												
6	ALEGORÍA												
7	METAMORFÓSIS DEL ESQUEMA												
8	MODALIDAD												
9	SINTAGMÁTICA												
10	<table border="1"> <tr> <td>Connotativo</td> <td>Denotativo</td> </tr> </table>	Connotativo	Denotativo										
Connotativo	Denotativo												
	EXPLICAR												
11	RETORICA												
	EXPLICAR												
12	OTROS COMENTARIOS												

Anexo D: Transcripción de entrevista con expertos en el término NFT Carlos Jiménez y Juan Fernando Sánchez

1. ¿Qué es un NFT?

JFS: Un NFT por sus siglas en inglés, es un Token no Fungible, esto es en realidad un activo digital que es primero, irremplazable, no se puede falsificar y lo más importante es que esto está en el Blockchain, ósea, está incrustado o acuñado en el Blockchain y esto es lo que da un certificado de autenticidad al propietario del NFT o de este token no fungible como tal.

CJ: lo que puedo agregar ahí es que los NFTs tienen un valor único que no es transable por el mismo, es decir, si tú tienes, por ejemplo, vamos a hacer una comparación, un billete de 5.000 y está arrugado, y yo tengo uno nuevo y te lo puedo dar, y tú me das el billete arrugado, pero es exactamente el mismo valor. Ningún NFT tiene el mismo valor, obviamente dependiente de qué tipo de NFT, pero ninguno es exactamente igual que otro, es algo completamente único y no se puede tradear por sí mismo.

2. ¿Cómo se crea un NFT?

CJ: Bueno, hay varias maneras de crear un NFTs. Digamos que la más básica y la que todos conocen es desde una pieza gráfica. Aquí es donde viene una problemática muy grande y es el desconocimiento de comparar una pieza gráfica a lo que realmente hay de trasfondo de un NFT. Todas las personas normalmente cuando están iniciando piensan que es una foto que vale millones de dólares, y no está mal pensarlo así cuando uno está iniciando porque realmente es la manera como lo pintan la mayoría de las personas que enseñan de esto o que especulan sobre esto, pero realmente lo importante sobre este NFT es el hecho de que hay un contrato inteligente adentro, que viene parte de una programación dentro de este NFT que cumple ciertas funciones a la hora de poder crear el NFT. Por ejemplo, digamos que hay una cantidad de diferentes NFTs con, por ejemplo, membresías, y la principal cosa que hay dentro de este NFT es el hecho poder demostrar que es dueño de un asset digital dentro del

internet que absolutamente nadie más tiene acceso a esto, solamente tu. Es decir, eres el único dueño demostrable de un asset que vive en el internet y que tiene como comprobar que realmente eres dueño de ese asset digital.

JFS: Obviamente para crearlo esto requiere cierto tipo programación en diferentes redes, dependiendo de la red en la que vaya a estar en NFT. Hay diferentes redes, está la red de Eterium, está la red de solana, está la red de bynees smart blockchain; a partir de ahí se va programando y se va creando el NFT, que vendría a ser la parte del contrato inteligente. La ilustración es únicamente una representación que se le está dando en este momento a los token no fungibles.

3. ¿Qué le da valor a un NFT siendo este una ilustración?

JFS: Hay muchas cosas que le pueden dar valor a un NFT, puede ir, por ejemplo, desde el arte como tal. El arte como tal porque si es de un artista, vamos a tomar un ejemplo: si Picasso estuviese en esta época, en esta era, él hubiese hecho sus cuadros y los pudo hacer convertido en NFT porque digamos que un solo cuadro, una colección única, eso se pudo haber vendido por una cantidad astronómica y tendría certificado en el Blockchain, que es lo que garantiza que eso es un cuadro hecho por Picasso. Lo bueno de esto, desde un punto de vista de colección artística, es que el artista le puede colocar el contrato por medio de programación unos porcentajes o unas regalías, en temas económicos, que, cada vez que ese NFT se venda por x cantidad, el artista va a recibir por siempre un 10% de esas ventas. Esto solo es uno de los ejemplos. Entonces desde ahí ya va a ver una utilidad desde el punto de vista del arte.

CJ: Incluso para añadir un poquito sobre eso, esa es una de las principales cosas del porqué lo NFTs son buenos para los artistas, por ejemplo, porque el hecho de que vos un artista común y corriente, tu vendes tu pieza de arte normal, tu dibujo, y tu ganas una única vez de la venta que hiciste y nunca más vuelves a recibir nada de eso.

JFS: Y eso se puede vender luego por millones de pesos.

CJ: Y ya tú no recibes absolutamente nada. En cambio, por hecho de ser un asset digital con un NFT, donde tú lo pones algo que se llama royalties o regalías, pues tú de por vida te vas a beneficiar de algo que hiciste hace unos cuantos años.

Otra de las utilidades más grandes es que básicamente los NFT se pueden utilizar para lo que sea, ya es buscarle la utilidad a lo que sea. Un ejemplo es Astronea, que su utilidad es tener acceso a una discoteca, la primera discoteca NFT de todo Colombia y Latinoamérica, donde vas a tener descuentos en la discoteca por tener el NFT, vas a tener acceso a unas filas VIP donde se está ahorrando un montón de tiempo y te da ese un reconocimiento de eres un *Holder* de la colección, y a partir de eso vas a recibir también ciertas ganancias porque si algún día no puedes ir a la discoteca, vas a poder vender un *pass* que vamos a generar. que las personas van a poder recibir como en ganancia del hecho de no haber ido, pero haber vendido su entrada de ese día. Entonces las utilidades varían demasiado dependiendo del tipo de proyecto que se ejecute.

JFS: En eventos deportivos, en eventos musicales, todas las boletas, los tiquetes, se pueden fácilmente convertir en un NFT. ¿De qué manera? Obviamente puede que pagues un valor más alto del que puede costar una boleta hoy en día para un festival musical, por ejemplo, pero si lo compras y es un NFT, eso te va permitir un acceso VIP por los próximos 5 años. En los deportes por ejemplo puedes comprar un abono para una temporada completa de un equipo de fútbol, pero además de poder asistir a los partidos, digamos que por la compra del NFT también vasa poder acceder a los entrenamientos, podrás acceder a comprar las prendas de los jugadores con descuentos muy importantes, accesos exclusivos. La exclusividad es otro tipo de utilidad que se le puede dar a todos los NFT. Nos podríamos quedar aquí hablando de utilidades en transacciones, pero realmente es cualquier transacción que usted se imagine en la vida real o en la vida actual.

4. ¿Es importante hacer un estudio de mercado para crear un NFT?

JFS Y CJ: Absolutamente, obligatoriamente, 100%.

CJ: De aquí parte mucho el hecho de que, para un artista, el arte es completamente subjetivo, entonces un arte como puede valer un peso, puede valer millones de pesos dependiendo de la persona que lo mire, independientemente de si es lo mismo, a mí me puede gustar demasiado, a otra persona no le gustara nada, y dependiendo de eso, yo le daré un valor y la otra persona otro valor. Pero el estudio de mercado para sacar una colección es obligatorio siempre y cuando tenga una funcionalidad o una utilidad. En el caso del arte, más allá de hacer un estudio de mercado, que se puede hacer y se debería de hacer a la hora de sacar una colección solo por arte, sería saber a qué tipo de persona le voy a llegar ¿por qué? Algo que es obligatorio para cualquier tipo de NFT, es que hay que generar algo que es comunidad, y la comunidad se hace dentro de un nicho de mercado ¿por qué? Porque debo saber qué tipo de persona le va a gustar mi arte. Si voy a llegarle con NFTs que sean de rock, pues no le voy a llegar a reguetoneros, le voy a llegar a rockeros, entonces de por sí, ya le debo llegar con ese estudio de mercado a personas que les guste el rock.

JFS: Además, qué tanto ese tipo de personas están dispuestas a comprar el arte de una manera digital, como representado en un NFT en este caso. Yo creo que ahí también es importante tener en cuenta que las personas... que hay coleccionistas de absolutamente todo, entonces hay personas que pueden coleccionar arte de tazas de café en lienzo, y esto se puede representar de una forma digital también. Entonces, los nichos existen, pero si creemos y consideramos necesario hacer un estudio de mercado para saber cómo proyectar a esa comunidad, cómo hacer un lanzamiento, como generar comunidad. Lo que dice Carlos es muy clave, y es que se puede hablar de un artista muy bueno, pero si no tiene seguidores pues nadie le va a comprar los NFT porque no lo conocen. Entonces algo muy importante dentro

del estudio de mercado es empezar a crear comunidad y el cómo llegarles a esas personas de una forma digital.

5. ¿Cómo funciona el modelo transaccional de un NFT?

CJ: Básicamente para que pueda existir ese modelo de transacciones, tiene que existir algo antes de los NFT y es algo que se llama el Blockchain. Este básicamente es un libro contable donde se registran todas las transacciones digitales que pasan por cierto tipo de redes. Blockchain no es simplemente bitcoin. Bitcoin tiene su propio Blockchain, Ethereum tiene su propio Blockchain, solano tiene propio Blockchain. Básicamente es una capa o libro contable de transacciones que se ejecutan dependiendo de sus necesidades. Dependiendo del tipo de NFT, se puede sacar en diferentes redes que permitan la creación de contratos inteligentes que es obligatorio para que exista el NFT. Ahora ¿cómo funciona la transacción de NFTs? Primero debe hacerse algo que se llama el mintage o la acuñación, que es cuando esa obra de arte o NFT entra a ese Blockchain. En el momento en que se crea ese arte digital en ese Blockchain, ya queda ese registro, de primero de cuándo se minteo, de a cuánto se vendió, qué día se hizo ese mintage, quién lo hizo, entre otra información. Y luego lo que sucede es básicamente la transacción que consiste en el paso de mi billetera digital a otra billetera, y ya queda el registro en el Blockchain de toda esta información de la transacción.

JFS: Es importante ahí que hay conocimiento sobre las billeteras calientes o billeteras no custodiadas, que serán las billeteras que cada uno va a tener como meta, Trust Wallet, Fandom de solana, y pues dependiendo de las red, pues hay muchas. Ahí es donde una vez se hace la acuñación como tal del NFT, que es como crear esa moneda, una vez se manda eso al propietario de la billetera, pues ya queda con ese certificado de autenticidad, de que yo soy dueño de ese NFT, y nadie más lo puede tener, solo yo en ese Blockchain, en ese mundo contable, en una lista abierta y transparente para que todo el mundo lo pueda ver.

6. ¿Permite este formato comprender o reinterpretar elementos propios de una cultura? Si sí, por favor dé un ejemplo.

JFS: ¡Claro que sí!, te voy a dar un ejemplo muy común, muy cultura pop y es con la marca NIKE. Ellos compraron unos estudios de metaverso y también están incursionando en todo este tema de NFTs, y ellos sacaron una colección de los tenis Air Force 1, que son un clásico y que las personas coleccionan, pues hay personas que compran estos tenis así no les sirvan y pagan millones de pesos o miles de dólares por ellos; esto mismo ya se está empezando a ver con el tema de los NFT. Entonces hay personas que, de esa misma cultura pop, muy noventera, que empezó con Michael Jordan en los 80s y los 90s se pueden también reflejar de esta manera con los NFTs.

CJ: Por ejemplo, la colección que sacó Pepsi. Pepsi es una marca demasiado conocida a nivel mundial y fue algo super viral porque digamos que normalmente cuando apenas las marcas están entrando al mercado, pues se genera una especulación demasiado volátil y gigante. Entonces, ¿qué fue lo que sacó Pepsi? Sacó las canasticas de Pepsi, pero con gafas, y con ciertas cositas como rarezas o atributos, que pues, ni siquiera habían hablado de para qué iban a servir, pero entonces ahí nos damos cuenta que por parte cultural y por parte de emprendimientos y empresas, no se pueden quedar atrás y todos van a terminar entrando dentro de esto. Ya es parte del mercado y es parte obligatoria. Ya sabemos que Coca Cola ya sacó sus NFTs, que no fueron virales en Colombia, pero que se vendieron y que pagaron una suma exagerada por la creación de los NFTs, como 700.000 millones de pesos, cuando hay personas acá en Colombia que ya son capaz de hacerte una colección completa por mucho menos. Entonces la opción es masiva, las empresas están entrando, la cultura está entrando, y nos damos cuenta por la cantidad de empresas que están entrando, Gucci, Samsung, Lacoste. Ya las grandes marcas están empezando a incorporarse en este tema. Aparte de eso de que las redes sociales más importantes que son parte fundamental de nuestra cultura como los

meta, Facebook, ya están creando su propio metaverso, ahí nos damos cuenta de que, si las empresas más grandes ya entran entrando, es porque hay algo más grande que ni siquiera nosotros nos pensamos que es, no alzamos a imaginar que se viene, pero que esas personas, esas empresas que controlan el mundo pues saben que es el futuro, es muy probable que es algo que está para quedarse.

Anexo E: Transcripción de entrevista con creador de la serie AstroNea NFT y socio de la discoteca 10-60 Medellín Juan David Vizcaya

1. ¿Cómo creador que nos puedes decir de qué es AstroNea?

Para contarles un poquito de la historia, el cómo nace, no solo el concepto, sino también lo que estamos haciendo al final del día en términos de cripto, este modelo de negocio que creo que es gran parte de la innovación que estamos haciendo. Andrés Luna, ustedes lo conocen, es mi socio. Andrés estaba creando una discoteca, la discoteca se llama 10-60 Medellín y estaba levantando fondos para la construcción de la discoteca. Él se acercó a mí para que de pronto yo fuera uno de los posibles inversionistas y yo, como desde ya hace varios años estoy dentro de la comunidad de inversionistas en cripto, pues a mí se me ocurrió que era el momento perfecto para poder lanzar un proyecto cripto. En este caso, el mejor que funcionaba era un proyecto NFT, sobre todo para que la gente entienda realmente qué es un NFT, no piensen que solo es una imagen, sino que es algo que puede ser mucho más allá, como mecanismo tecnológico, como una herramienta tecnológica que nuevos modelos de negocio pueden tener.

En ese momento lo que pensamos fue que, en vez de levantar el capital que necesitaba para la discoteca a través de un inversionista común y corriente que simplemente llegara y le pusiera el capital que tuviera el monto necesario, vimos la oportunidad perfecta para poder hacer parte a la comunidad en nuestro proyecto que estábamos haciendo. Hasta ese momento, pues simplemente se trataba de una discoteca que...digamos que era una

franquicia de 1060. 10-60 es una discoteca muy conocida en Cali y Gio Park, que es el otro socio, él es el dueño de 10-60 Cali y básicamente es el que ya tiene el conocimiento de tener un negocio y básicamente comenzamos trayendo 10-60 a Medellín.

Una vez se nos ocurre esa idea y nos parece que tiene sentido, la comunidad se vuelve una parte supremamente importante del proyecto, porque uno de los pilares por los cuales existe cripto o web 2.0 es el tema de las comunidades que al final del día son los que hacen que el proyecto se exitoso. Entonces, por ejemplo, Facebook o Instagram son compañías que ¿quién hace que realmente sean exitosas? las personas, porque al final del día son ellas las que están creando contenido, compartiendo, invitando a sus amigos a que también se unan a estas redes sociales, etc. Pero ellos no perciben de alguna manera un beneficio económico. Entonces, se jugó con el tema de descentralización, de quitar esto...digamos que los llaman como keepers o guardianes de la puerta en esos modelos de negocios, que vendría a ser las mismas compañías, y que realmente sea la comunidad la que gane. Nosotros tuvimos eso en mente, si queremos lanzar una discoteca que sea exitosa, necesitamos que la comunidad sea quien la impulse, quien hable de la discoteca, que comparta todo su contenido, que se sienta de alguna manera conectado con la discoteca, que invite a sus amigos, lleve a sus amigos, gaste en la discoteca. Entonces ahí comenzó a tener mucho más sentido una comunidad NFT alrededor de 10-60, y también la idea inicial, y digamos que todavía funciona de una manera un poco diferente por la regulación colombiana, que toco ajustarnos, pero digamos que la idea es que la comunidad que hace que 10-60 sea una discoteca reconocida, una discoteca exitosa como negocio, pues también tengo un beneficio económico, ¿no?

Una vez hicimos eso, ya empezó como todo el tema de marketing, ¿cuál es la historia que nosotros podemos contar?, ¿qué hacer que la personas se acojan, que la persona sienta como esa conexión y cercanía con la discoteca? Ahí realmente el genio de eso es Andrés.

Andrés es una persona que viene trabajando el marketing hace muchos años, yo soy más de la parte de negocios y de tecnología y él, pues es muy bueno entendiendo el comportamiento de las personas y lo que las motiva a tener ciertas cosas. Él venía digamos trabajando con el concepto Nea. Nosotros, si ustedes se dan cuenta, ninguno de los fundadores realmente vive en Medellín, Gio es coreano, yo soy de Bogotá y Andrés es de Cali, pero digamos que todos estamos en Medellín muy felices de hacer parte de esta comunidad, de los ecosistemas que hay, emprendedores tecnológicos y de Cripto en Medellín. Yo siempre había querido vivir en Medellín y por fin pude hacerlo desde hace muy poquito.

Un nea es muy paisa, entonces pienso que las ilustraciones reflejan muy bien lo que es la cultura paisa, que yo personalmente admiro mucho. Uno se va vivir a Medellín y, comparando con otra ciudad de Colombia, uno alcanza a percibir ciertos comportamientos diferentes en los paisas. Eso es incluso una de las razones por las que creamos también la discoteca y es que, por lo menos rumbeo en Bogotá, rumbeo en Cali muy diferente a cómo se rumbea en Medellín. Yo creo que en Medellín es la única ciudad en donde yo conozco que se tiene que reservar para ir a una discoteca

Entonces, para los que no somos de Medellín y al final ya hay muchas personas de diferentes culturas, de diferentes regiones, no sólo de Colombia, sino del resto del mundo, que convivimos en Medellín y Nea es realmente un concepto que representa muchos de los valores que nosotros queremos resaltar y admiramos; además, está también el tema de todo lo que hay alrededor de la cultura, el reggaetón, la Comuna 13, el cambio que han hecho de una zona de conflicto a una zona turística, y yo creo que lo nea siempre refleja mucho eso. Pienso que especialmente de ahí sale como ese concepto y porque pues también estamos en la industria que tiene que ver con la música, con la diversión, con el ocio, y lo nea tiene que ver mucho con la cultura, con el baile, con el rap. Digamos que esos dos conceptos, tanto en el

modelo de negocio como lo que nosotros queremos comunicar a las personas que hacen parte de la comunidad, pues están muy muy alineados.

2. ¿Cree que AstroNea representa lo que es ser nea? ¿qué consideras que es ser nea?

Mira, yo creo que.... nea para mí es una palabra, entendiendo de dónde viene, que es la palabra gonorra que al final es una palabra que no solo se usa en Antioquia, sino en el resto del mundo. Yo personalmente la utilizo bastante, sabes. Es como una apropiación, porque al final es una palabra que aquí (Colombia) es como una grosería, pero muchas veces lo utilizan para cosas que también son positivas. Digamos que cuando llegas a Medellín es como que ya estos manes no se quedaron simplemente con la palabra como de pronto el resto del país la utiliza, que la puede utilizar para cosas malas y cosas buenas, sino que hicieron de ella realmente una cultura y la apropiaron. Hoy en día como que ya no es la palabra, sino que la transformaron completamente donde ya ni siquiera es una gonorra, ya no es una palabra, simplemente es el concepto nea y puede ser utilizado de manera positiva, porque realmente nace de convertir una palabra que de pronto se escuchaba mal, porque era una grosería, y la transformaron en un concepto positivo.

Ser nea en su momento, pues los que decían que eran neas se sentían orgullosos a pesar de que pronto no se viera tan bien, pero hoy en día ser nea es algo que no necesariamente es negativo. Yo creo que cada vez más las personas lo ven positivo y, sobre todo, personas que son de afuera de Antioquia, porque de pronto no vivieron esta transformación de la palabra o de pronto no convivieron cuando ser nea era un concepto malo, que llegaron cuando ya nea era algo mucho más positivo. Se ha creado una transformación completa y sobre todo tiene que ver mucho con quiénes fueron “nea” originalmente y han tenido como un cambio y han llevado a digamos tener algunos algún

reconocimiento de algún tipo siendo nea, sobre todo lo que tiene que ver con el reggaetón, personas que en su momento se les denominaban “nea” y después estaban arrancando en su carrera como artistas y hoy en día representan a Colombia en esos escenarios; entonces, a pesar de que haya cambiado como el alcance y el reconocimiento que tienen ellos, siguen siendo nea y lo siguen diciendo. Realmente ellos mismos que son la cultura, los que crearon el nombre, los que se autodenominaron nea, son los mismos que se han encargado de transformarlo en algo positivo. Yo creo que es como lo más interesante de ese concepto realmente.

3. ¿Hay una apropiación de la serie sobre lo nea?

Yo creo que sí, en el sentido de que la discoteca siempre ha tenido un concepto de inclusión, incluso mucho antes de que existiera AstroNea. 10-60 Cali siempre se ha abanderado con un tema de inclusión tanto en diversidad de orientación sexual, de regiones, de raza, siempre ha sido muy inclusivo; también digamos que mantiene esa línea incluso para personas que tienen discapacidad motriz y que no puedan disfrutar de espacios como una discoteca, que no muchas discotecas se dan el lujo de poder permitir eso, y ¿qué tiene que ver con lo nea? Al final lo nea es como es como local, pero lo bien, lo cool. En este caso es como, “okey, hay rumba”, pero una rumba bien, rumba inclusiva, rumba sin discriminación, rumba para las personas que quieren pasar un buen rato, divertirse, compartir, ¿sabes? Entonces, yo creo que en ese sentido se usa bien esa apropiación del concepto nea, de sus raíces y, seguramente, de lo que fue al principio, pues ya puede cambiar mucho y seguramente va a ser un concepto que va a seguir cambiando en el futuro. Cada vez las personas lo van a ir apropiando para cosas que son un poco diferentes, pero que se sienten identificados por eso.

Yo creo que esto es un poco lo que vio Andrés y digamos que lo fusionó con lo que Gio ya venía trabajando el tema de inclusión desde 10-60 Cali.

4. ¿Por qué llevar como esta expresión que están utilizadas de un mundo análogo en el físico en el que estamos mundo digital?

Mira, yo creo que es la parte más emocionante de hacer lo que yo personalmente hago. A mí me encanta la tecnología, me encanta utilizar la tecnología para hacer nuevos modelos de negocio, pero siempre nos ha parecido que lo más interesante es cómo coger la tecnología y utilizarla en algo súper del día del día y que pueda funcionar de una manera fluida para aquellos personas que no necesariamente tienen o les gusta estar dentro del tema. ¿A qué me refiero con eso? Por ejemplo, mi primer compañía se llama mensajeros urbanos, mensajeros urbanos utilizó el modelo de Uber para domicilios y mensajería; hoy es una compañía que tiene más de 60.000 mensajeros o vehículos en Colombia y en México y ¿qué fue lo novedoso? En el momento que nosotros estábamos arrancando no existían los smartphones y todo el mundo nos decía, cuando nosotros buscamos inversión, no ustedes cómo se les ocurre, digo, un mensajero que digamos está en la base de la pirámide, cómo va a tener un smartphone.

Nosotros hicimos esa apuesta porque sabíamos que la tecnología, a pesar de que hoy se puede ver muy lejana, va a estar en el día a día de las personas, y nosotros hicimos algo muy interesante de tropicalizar este modelo de negocio, ¿en qué sentido? en que este modelo funciona muy bien en países desarrollados por una tarjeta de crédito, pero nosotros inventamos un modelo para que se pudiera pagar en efectivo y nos inventamos los créditos mensajeros urbanos de su época, que al final del día fue la manera como hoy en día Uber hace para compensar. Entonces es tecnología, es algo digital, pero traído para algo tan sensible y tan de nosotros como es utilizar un mensajero para hacer las vueltas de las

compañías, o de las personas, o de los domicilios, es algo muy particular de Latinoamérica. Después, fundé gatoscongafas.com, un ecommerce donde podías comprar gafas con fórmula médica entonces ¿qué pasa para Colombia? aquí en Colombia tenemos una regulación donde una gafa con fórmula médica se considera un dispositivo médico y, por ley, solo puede ser entregado por un profesional de la salud, entonces es lo mismo, utilizamos tecnología para crear un nuevo modelo de negocio donde la dispensación de este dispositivo médico se hacía directamente desde el laboratorio que también está permitido por ley y podíamos hacer un modelo de negocio diferente, porque era como la primera vez de un óptica digital en Colombia entonces digamos que eso es lo que yo he venido haciendo constantemente.

Entonces la pregunta es el cómo utilizar la tecnología que se puede ver muy efímera y lejana y poder traer y tropicalizarla para que la gente lo utilice en el día a día. Aquí pasa exactamente lo mismo con los NFT. Todo el mundo escucha de ellos, pero de pronto no los pueden poner en práctica o no saben cómo usarlos o a pesar de que se los explican y les dicen qué es, como que la práctica no es tan clara, ¿sabes? Cogimos la tecnología NFT y la tropicalizamos ¿cómo la tropicalizamos? porque si tú vas al mundo cripto a comprar NFTS pues lo más probable es que tienes que pagarlo con cripto, entonces tienes que haber aprendido a comprar cripto, tener como una curva de aprendizaje y una fricción muy alta de la persona del día a día, entonces nosotros los tropicalizamos para que podamos comprar una NFT con cualquier método de pago tradicionales, incluso, yo creo que somos la primera compañía que ha vendido un NFT en efectivo, entonces llegó una persona y paga en Efecty, y recibo mi NFT en criptowallet, y la voy a poder ir a utilizar en una discoteca y voy a entender qué es una tecnología NFT o Cripto.

Creo que hoy el concepto Astronea ayuda en eso, cómo que la gente lo sienta algo cercano, algo del día a día, algo con que puedo ir a compartir, a disfrutar en un momento de

ocio con mis amigos, con la comunidad, con la ciudad, al mismo tiempo que utilizó una tecnología. Así, poniendo en práctica para aprender cómo funciona esta tecnología, qué tiene de bueno, qué tiene de malo y, también, educarme, porque claramente es una tecnología que viene con mucha fuerza, que va a cambiar el mundo, pero también tiene muchos riesgos porque es como el *whitewaste*, ósea que las reglas no valen. Ya lo hemos visto, casos de mucha gente que cae en estafas, pierden un montón de plata y lo roban y eso es porque hay una falta de educación. Entonces, qué chévere poder combinar un proyecto que es de la noche, de entretenimiento, que incluye el concepto de nea, que la gente lo tiene apropiado y le gusta, para que se eduquen con respecto a una tecnología y eviten que caigan en fraudes, en estafas y comiencen a aprender que esta tecnología existe y ellos mismos puedan aprender también o entender y descubrir en que otras cosas se puede aplicar esta tecnología, ¿sabes?

Lo que estamos haciendo nosotros realmente es de las primeras cositas que uno puede llegar a hacer con NFTs, se puede llegar a hacer muchísimo más y yo creo que las personas podrán hacer eso en compañías. Las personas que de pronto hoy no tienen ni idea de un NFT, pero compran AstroNea fueron y lo aplicaron para entrar a la discoteca y era un ¡guau! y así puedo hacer con otra cosa, aplicarlo a mi negocio. Entonces digamos que también cumple como ese fin educativo y eso es gracias también al concepto de nea, que ayuda a que la gente lo entienda, se sienta más cercano a eso.

5. ¿Para la creación como tal hubo algunos referentes sociales o culturales, pues como para llevarlo a la serie como en quién se basaron por dónde?

Si soy sincero, esa parte la desconozco. Esa parte la manejo Andrés. Sé que la persona que nosotros contratamos es Mateo Aguirre, un ilustrador reconocido a nivel internacional por sus obras, digamos que por su trabajo. Él ha trabajado mucho antes con conceptos parecidos a los de AstroNea, por eso fue la persona que lo escogimos, así como por ejemplo


también, no recuerdo bien el nombre manager del influenciador, digamos que ha salido con estos conceptos, entonces gracias alrededor de lo nea, por eso también fue embajador o es embajador de AstroNea porque digamos que ellos son las personas que vienen con este concepto trabajando desde hace mucho tiempo que lo entiende mejor, porque lo pueden representar en una ilustración, entonces no sé. La respuesta exacta de lo que me preguntan, pero sí sé qué pues obviamente Mateo Aguirre es un gran ilustrador que venía trabajando en el concepto.

La discoteca cumple un propósito fundamental y es que las personas se sienten acompañadas de tener una comunidad alrededor de algo. No puede ser una comunidad si no comparte algo en específico. En nuestro caso es el entretenimiento, la rumba, la diversidad, un espacio físico que, cuando lo vean y se termine de construir, y va a quedar de verdad muy muy de locos, entonces el espacio también que sea un espacio para divertirse donde sientes que estás en un lugar diferente. que haces parte, digamos que los valores que comparte la comunidad y cuando la comunidad comparte sus valores es cuando la comunidad se vuelve realmente fuerte, entonces yo creo que todavía no hemos empezado a trabajar mucho en eso porque creo que el espacio físico es fundamental, pero una vez tengamos el espacio físico y estemos usándolo para eventos, para galerías, para compartir y darle conocimiento al arte de las comunidades, digamos que neas lo que tenga que ver con el concepto, no solo en las rumbas, sino en el día a día para que también estén ahí el ecosistema emprendedor, ecosistema cripto, desarrolladores.

Anexo F: Consentimiento informado

Enlace: [Consentimiento informado](#)

1. Consentimiento informado: Carlos Jiménez – Experto en NFTs

 **UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**
Facultad de Comunicaciones y Filología

CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PARTICIPACIÓN EN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL PREGRADO EN COMUNICACIONES A ORGANIZACIONES PÚBLICAS, PRIVADAS Y PERSONAS PARTICULARES.

Dirigido a: Carlos Jiménez


Mediante la presente se busca su participación libre y voluntaria en entrevistas, que permitan la recolección de información para la realización adecuada de una investigación en curso, realizada por estudiantes del Pregrado en Comunicaciones de la Universidad de Antioquia, cuyo objetivo principal es *identificar cómo se manifiesta la apropiación cultural de "lo nea" en la serie visual digital AstroNea NFT.*

La actividad será grabada por las estudiantes que desarrollan la investigación, por eso, estos se comprometen a que la información brindada por ustedes será *tratada con total reserva* y utilizada *exclusivamente con fines académicos.* Además, sus nombres e información personal no serán expuestos ni mencionados en los resultados que se socializarán como parte del proceso a menos que lo permitan.

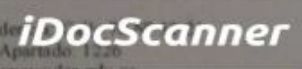
AUTORIZACIÓN DEL USO DEL NOMBRE Y ILUSTRACIONES EN EVENTO ACADÉMICO DE CIERRE DEL CURSO Y PUBLICACIONES ACADÉMICAS:

Como parte de las actividades del semestre en curso, la Facultad de Comunicaciones y Filología realizará un evento académico de cierre donde los estudiantes socializarán con profesores, otros estudiantes del Pregrado y delegados de las organizaciones, los proyectos adelantados y los resultados obtenidos. Este evento se difunde entre la comunidad académica y con las organizaciones participantes; e igualmente, se promociona por los medios de la Facultad de Comunicaciones.


Habiendo leído la información contenida en este documento, por favor firme si se encuentra de acuerdo con lo expuesto.

Firma: 

Facultad de Comunicaciones y Filología
Ciudad Universitaria: Calle 67 # 53-108 – Recepción de Correspondencia
Commutador: 219 59 00 - Faxes: 219 89 38, 263 82 82 – Apartado: 1226
Web: <http://comunicacionesyfilologia.udae.edu.co>, <http://www.udae.edu.co>



2. Consentimiento informado: Juan Fernando Sánchez – Experto en NFTs

 **UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**
Facultad de Comunicaciones y Filología

CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PARTICIPACIÓN EN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL PREGRADO EN COMUNICACIONES A ORGANIZACIONES PÚBLICAS, PRIVADAS Y PERSONAS PARTICULARES.

Dirigido a: Juan Fernando Sánchez

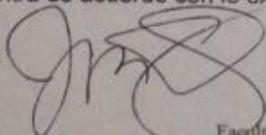
Mediante la presente se busca su participación libre y voluntaria en entrevistas, que permitan la recolección de información para la realización adecuada de una investigación en curso, realizada por estudiantes del Pregrado en Comunicaciones de la Universidad de Antioquia, cuyo objetivo principal es *identificar cómo se manifiesta la apropiación cultural de "lo nea" en la serie visual digital AstroNea NFT.*

La actividad será grabada por las estudiantes que desarrollan la investigación, por eso, estos se comprometen a que la información brindada por ustedes será tratada con total reserva y utilizada exclusivamente con fines académicos. Además, sus nombres e información personal no serán expuestos ni mencionados en los resultados que se socializarán como parte del proceso a menos que lo permitan.


AUTORIZACIÓN DEL USO DEL NOMBRE Y ILUSTRACIONES EN EVENTO ACADÉMICO DE CIERRE DEL CURSO Y PUBLICACIONES ACADÉMICAS:

Como parte de las actividades del semestre en curso, la Facultad de Comunicaciones y Filología realizará un evento académico de cierre donde los estudiantes socializarán con profesores, otros estudiantes del Pregrado y delegados de las organizaciones, los proyectos adelantados y los resultados obtenidos. Este evento se difunde entre la comunidad académica y con las organizaciones participantes; e igualmente, se promociona por los medios de la Facultad de Comunicaciones.

Habiendo leído la información contenida en este documento, por favor firme si se encuentra de acuerdo con lo expuesto.

Firma: 

Facultad de Comunicaciones y Filología
Ciudad Universitaria: Calle 67 # 53-108 – Recepción de Correspondencia: Calle 67 # 53-108
Commutador: 219 59 00 - Faxes: 219 89 38, 263 82 82 – Apartado: 1226
Webs: <http://comunicacionesyfilologia.udea.edu.co>, <http://www.udea.edu.co>



Consentimiento informado: Juan David Vizcaya - Cofundador AstroNea NFT



FACULTAD DE COMUNICACIONES Y FILOLOGÍA

CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PARTICIPACIÓN EN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA DE LOS ESTUDIANTES DEL PREGRADO EN COMUNICACIONES A ORGANIZACIONES PÚBLICAS, PRIVADAS Y PERSONAS PARTICULARES.

Dirigido a: Juan David Vizcaya

Mediante la presente se busca su participación libre y voluntaria en entrevistas, que permitan la recolección de información para la realización adecuada de una investigación en curso, realizada por estudiantes del Pregrado en Comunicaciones de la Universidad de Antioquia, cuyo objetivo principal es *identificar cómo se manifiesta la apropiación cultural de "lo nea" en la serie visual digital AstroNea NFT*.

La actividad será grabada por las estudiantes que desarrollan la investigación, por eso, estos se comprometen a que la información brindada por ustedes será tratada con total reserva y utilizada exclusivamente con fines académicos. Además, sus nombres e información personal no serán expuestos ni mencionados en los resultados que se socializarán como parte del proceso a menos que lo permitan.

AUTORIZACIÓN DEL USO DEL NOMBRE Y ILUSTRACIONES EN EVENTO ACADÉMICO DE CIERRE DEL CURSO Y PUBLICACIONES ACADÉMICAS:

Como parte de las actividades del semestre en curso, la Facultad de Comunicaciones y Filología realizará un evento académico de cierre donde los estudiantes socializarán con profesores, otros estudiantes del Pregrado y delegados de las organizaciones, los proyectos adelantados y los resultados obtenidos. Este evento se difunde entre la comunidad académica y con las organizaciones participantes; e igualmente, se promociona por los medios de la Facultad de Comunicaciones. En él se hará uso del uso del nombre y de las ilustraciones de la serie AstroNea NFT con fines académicos.

Facultad de Comunicaciones y Filología
Ciudad Universitaria: Calle 67 # 53-108 – Recepción de Correspondencia: Calle 70 N° 52-21
Commutador: 219 59 00 - Faxes: 219 89 38, 263 82 82 – Apartado: 1226
Webs: <http://comunicacionesyfilologia.udea.edu.co>, <http://www.udea.edu.co>
Medellín, Colombia



Facultad de Comunicaciones y Filología

Habiendo leído la información contenida en este documento, por favor firme si se encuentra de acuerdo con lo expuesto.

Firma: El entrevistado ha aceptado este consentimiento informado luego de haber sido leído por las investigadoras en la video llamada realizada el día 14 de julio de 2022 en el minuto 05:00.

Facultad de Comunicaciones y Filología
Ciudad Universitaria: Calle 67 # 53-108 – Recepción de Correspondencia: Calle 70 N° 52-21
Comutador: 219 59 00 - Faxes: 219 89 38, 263 82 82 – Apartado: 1226
Webs: <http://comunicacionesyfilologia.udea.edu.co>, <http://www.udea.edu.co>
Medellín, Colombia