



Antes. Producto transmedia que aborda la relación entre las antiguas formas de configuración socioterritorial y las nuevas formas de habitar la zona urbana del municipio de Andes, Antioquia

Daniel Giraldo Palacio
Carlos Miguel Tangarife Montoya

Trabajo de grado presentado para optar al título de Comunicador Audiovisual y Multimedial

Asesores

Nicolás Mejía Jaramillo, Magíster (MSc) en Antropología visual
Ana Victoria Ochoa Bohórquez, Magíster (MSc) en Historia

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología
Comunicador Audiovisual y Multimedial
Medellín, Antioquia, Colombia

2023

Cita	(Giraldo Palacio & Tangarife Montoya, 2023)
Referencia	Giraldo Palacio, D., & Tangarife Montoya, C. M. (2023). <i>Antes. Producto transmedia que aborda la relación entre las antiguas formas de configuración socioterritorial y las nuevas formas de habitar la zona urbana del municipio de Andes, Antioquia</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



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

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

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.

Tabla de contenido

Resumen	4
Abstract	5
1. Objetivos	6
2. Planteamiento del problema.....	7
3. Estado del arte.....	9
3.1. Antecedentes	9
3.2. Referentes.....	10
4. Metodología	13
4.1. Fase 1: Investigación y Recopilación de Material	13
4.2. Fase 2: Producción y Diseño Narrativo.....	14
4.3. Fase 3: Desarrollo del Producto Transmedia	15
5. Marco teórico	16
5.1. Espacialidades: La configuración de lo tangible y lo intangible.....	16
5.2. Narrativa Transmedia: Expandiendo la Experiencia de la Memoria	18
5.3. Escenificación y Configuración Espacial.....	19
5.4. Tecnología y Experiencia Inmersiva.....	19
6. Conclusiones	21
7. Bibliografía	22

Resumen

El presente trabajo de investigación – creación desarrolla **Antes**, un proyecto transmedia que explora y narra las relaciones entre las antiguas configuraciones socioterritoriales de Andes, Antioquia y las nuevas formas de habitar el municipio. Desde procesos de gentrificación y modernización, el proyecto documenta, preserva y resignifica los relatos arquitectónicos y culturales de espacios emblemáticos de la arquitectura andina, transformados por el paso del tiempo y el desarrollo urbano.

A lo largo de una metodología participativa, **Antes** utiliza herramientas narrativas transmedia, como dípticos fotográficos, relatos sonoros, collages interactivos y un mapa urbano enlazado con códigos QR. Estas herramientas permiten a los habitantes articular sus memorias colectivas y desarrollar un diálogo intergeneracional que potencie la identidad cultural del municipio. Del mismo modo, la integración de tecnologías inmersivas, como la realidad aumentada y plataformas digitales, convierten los relatos en experiencias vívidas y sonoras, accesibles para una amplia audiencia.

Este proyecto no solo opera como un registro en plataformas de la memoria socioterritorial de Andes, sino también como modelo replicable en otros territorios que presentan problemáticas de esta índole. Se constituye como un instrumento de educación, cultura y resistencia a la transformación de los referentes históricos y sociales de origen comunitario.

Palabras clave: memoria socioterritorial, narrativa transmedia, gentrificación, identidad cultural, realidad aumentada, participación comunitaria, Andes Antioquia

Abstract

This research-creation work develops **Antes**, a transmedia project that explores and narrates the relationships between the old socio-territorial configurations of Andes, Antioquia and the new ways of inhabiting the municipality. From processes of gentrification and modernization, the project documents, preserves and resignifies the architectural and cultural stories of emblematic spaces of Andean architecture, transformed by the passage of time and urban development.

Through a participatory methodology, **Antes** uses transmedia narrative tools, such as photographic diptychs, sound stories, interactive collages and an urban map linked with QR codes. These tools allow the inhabitants to articulate their collective memories and develop an intergenerational dialogue that enhances the cultural identity of the municipality. Similarly, the integration of immersive technologies, such as augmented reality and digital platforms, turn the stories into vivid and sonorous experiences, accessible to a wide audience.

This project not only operates as a record in platforms of the socio-territorial memory of Andes, but also as a replicable model in other territories that present problems of this nature. It is constituted as an instrument of education, culture and resistance to the transformation of historical and social references of community origin.

Keywords: socio-territorial memory, transmedia storytelling, gentrification, cultural identity, augmented reality, community participation, Andes Antioquia.

1. Objetivos

1.1. Objetivo general:

Diseñar y producir un proyecto transmedia que explore y narre la relación entre las antiguas configuraciones socioterritoriales y las actuales dinámicas urbanas en Andes, Antioquia, integrando herramientas tecnológicas y narrativas innovadoras para preservar y resignificar la memoria arquitectónica y sociocultural del municipio.

1.2. Objetivos específicos:

- Recopilar y analizar fotografías de archivo de espacios clave en Andes, complementándolas con nuevas imágenes que reflejen el estado actual de estos lugares.
- Realizar entrevistas con habitantes de diversas generaciones para capturar sus experiencias, recuerdos y percepciones sobre los espacios seleccionados.
- Desarrollar formatos digitales (podcasts, vídeos documentales, collages interactivos) y físicos (libros, mapas) que conecten las memorias colectivas con experiencias contemporáneas.
- Diseñar una plataforma digital con realidad aumentada y códigos QR que facilite el acceso interactivo a los contenidos narrativos y audiovisuales.

2. Planteamiento del problema

La memoria arquitectónica de un lugar representa uno de los componentes esenciales para comprender su identidad cultural y social. La arquitectura relata no solo los estilos constructivos de una determinada época, sino también las dinámicas económicas, políticas y comunitarias que definieron tal o cual lugar. En Andes, Antioquia, los procesos de modernización y gentrificación del territorio han llevado a una completa transformación de su estilo arquitectónico, desmontando las edificaciones tradiciones en favor de nuevas estructuras funcionales que se rigen por las reglas del mercado global.

Pero en general, estos cambios no se han acompañado de ningún impulso consciente para mantener viva la memoria de los desplazados. Los relatos sobre los lugares emblemáticos, las tradiciones culturales y los modos de habitar están en peligro de quedar obsoletos. Este proceso es mucho más pronunciado en las generaciones más jóvenes, que están cada vez menos conectadas con el pasado del municipio. Este hecho implica una desconexión con las raíces históricas y una pérdida de la identidad local que van más allá de la destrucción arquitectónica y comprenden la destrucción de los valores comunitarios.

La historia del municipio de Andes en los últimos ochenta años se evidencia principalmente en fotografías, que dan cuenta de las condiciones socioterritoriales de este en diferentes épocas, pero dada la naturalidad de este proyecto, nuestro enfoque principal es la memoria a través de los habitantes, su perspectiva acerca del cambio de dinámicas que vivieron a partir de la transformación de sus espacios. A partir de esto, nos preguntamos:

¿Cómo narrar la relación entre las antiguas formas de configuración socioterritorial y las nuevas formas de habitar en Andes mediante un proyecto transmedia que integre memoria arquitectónica y participación comunitaria?

Para este cuestionamiento, partimos de un trabajo de investigación realizado por mi compañero Carlos Miguel Tangarife Montoya el semestre anterior, en donde se plantea una conceptualización de la memoria arquitectónica del municipio, una recopilación de material de

archivo y un primer acercamiento con habitantes del municipio de edades avanzadas; para posteriormente, unirnos y cuestionarnos sobre las formas de narrar este trabajo de investigación. Ante esta problemática, surge la necesidad de desarrollar un proyecto que no solo registre los cambios arquitectónicos y socioterritoriales, sino que también active la memoria colectiva como una forma de resistencia cultural.

En este punto entro yo al proyecto, dado mi interés por la representación a través de las formas del lenguaje audiovisual y multimedial, para aportar propuestas de distintos formatos tradicionales, audiovisuales y transmediales que le dieran al proyecto una forma de ser visibilizados, llegando al punto de plantear una propuesta transmedia como producto final, ya que permite articular narrativas complejas a través de múltiples plataformas, integrando lo visual, lo sonoro y lo participativo en una experiencia accesible y significativa para diversos públicos.

3. Estado del arte

3.1. Antecedentes

En la búsqueda por conocer proyectos realizados a lo largo del tiempo que abarquen las mismas dinámicas que planteamos en nuestro trabajo, nos encontramos con que el municipio de Andes, Antioquia, ha sido objeto de múltiples estudios que abordan su historia y transformaciones, especialmente en el ámbito arquitectónico y cultural. Este proyecto se nutre de trabajos previos que exploraron aspectos similares, estableciendo un punto de partida tanto metodológico como conceptual. Algunos de los proyectos que encontramos como referencia fueron:

- **"Aporte a la reconstrucción de la memoria histórica de Andes" (Mejía Henao, 2010):**

Este trabajo se centró en la recopilación de imágenes fotográficas de Francisco Javier Mejía Londoño, un fotógrafo local que documentó el municipio durante más de 20 años. Mejía Henao utilizó estas fotografías como detonantes de memoria, recopilando relatos orales que complementaban las imágenes. Inspirado por esta metodología, nuestro proyecto adopta la fotografía de archivo como un eje central para conectar el pasado con el presente, yendo más allá al integrar herramientas digitales y experiencias inmersivas.

- **Trabajo conceptual de Carlos Miguel Tangarife Montoya:**

La fase conceptual del proyecto, desarrollada previamente por mi compañero Carlos Miguel Tangarife, estableció un marco teórico sólido sobre la memoria socioterritorial y las transformaciones urbanas en Andes. Este trabajo identificó los principales desafíos de la gentrificación y propuso el uso de narrativas visuales y orales como herramientas de resistencia cultural. Mi contribución técnica se apoya en este fundamento para diseñar formatos narrativos que materialicen dichas reflexiones.

- **Transformaciones arquitectónicas en Medellín:**

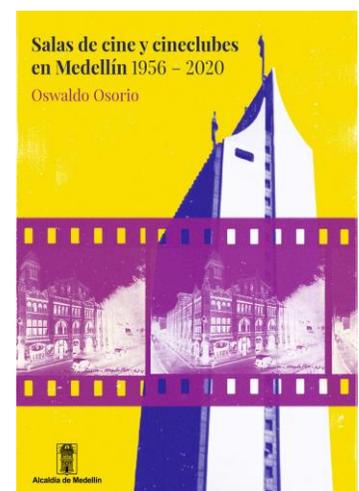
Aunque no específico de Andes, estudios sobre Medellín y su desarrollo urbano han sido altamente influyentes, destacando la importancia de documentar los cambios en los paisajes arquitectónicos. Por ejemplo, el libro de Ricardo Aricapa Ardila, *"Foto Reporter: Carlos Rodríguez"*, mostró cómo las imágenes fotográficas pueden preservar la memoria histórica de una ciudad en constante transformación, inspirando estrategias similares para el caso de Andes.

3.2. Referentes

Continuando con nuestro proceso de investigación, pudimos recopilar una selección de referentes que incorpora proyectos y productos que abordan temas de memoria histórica, narrativa transmedia y el uso de tecnologías interactivas. Estos referentes no solo nos proporcionaron ideas metodológicas, sino que también ilustran las posibilidades creativas y técnicas aplicables a **Antes**. Algunos de los referentes en los que nos apoyamos son:

- **"Salas de cine y cineclubes en Medellín (1956-2020)" (Oswaldo Osorio):**

Este libro examina la memoria social y cultural de Medellín a través de la transformación de sus teatros. Combina fotografías de archivo con relatos orales para mapear los cambios arquitectónicos y socioculturales, utilizando dípticos fotográficos como herramienta narrativa. Este enfoque es adoptado en **Antes**, donde los dípticos permiten visualizar el paso del tiempo en los espacios de Andes, destacando los contrastes entre el pasado y el presente.



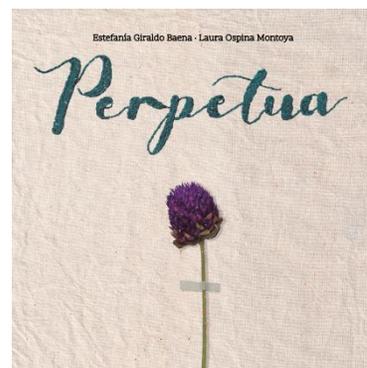
- **CMPR Bogotá - Centro de Memoria, Paz y Reconciliación:**

Esta aplicación combina mapas interactivos con recorridos guiados por lugares emblemáticos de Bogotá, conectando al usuario con testimonios de personas afectadas por el conflicto armado. La interacción con puntos geográficos específicos a través de herramientas digitales inspira la implementación de códigos QR y mapas interactivos en **Antes**, facilitando una navegación inmersiva por los espacios seleccionados en Andes.



- **"Perpetua" (Yulied Estefanía Giraldo Baena):**

Este proyecto de realidad aumentada desarrollado en la Universidad de Antioquia combina un libro físico con tecnología digital para ofrecer una experiencia narrativa expandida. Inspirados por esta integración, los collages interactivos de **Antes** buscan combinar elementos visuales y sonoros, ampliando la percepción del espectador sobre los cambios socioterritoriales.



- **"Amalgamas" (Universidad de Antioquia):**

Este proyecto utiliza una aplicación de inteligencia artificial para crear collages visuales que reinterpretan imágenes existentes. En **Antes**, este concepto se adapta para generar collages híbridos que fusionen imágenes de archivo con fotografías contemporáneas, destacando las continuidades y rupturas en los espacios urbanos de Andes.

- **"La cartografía como herramienta narrativa" (Diverse Projects):**

La cartografía narrativa es un enfoque emergente en proyectos de memoria y patrimonio cultural. En este contexto, **Antes** emplea un mapa interactivo como elemento central para

conectar los relatos de los habitantes con los espacios geográficos, creando una narrativa que respeta tanto lo tangible como lo intangible.

Cada uno de estos trabajos aportó elementos que enriquecieron el diseño y la ejecución de **Antes**. La fotografía como herramienta de memoria, las narrativas orales, el uso de tecnologías interactivas y el enfoque participativo son principios metodológicos y conceptuales compartidos por los referentes. Sin embargo, **Antes** se distingue por su enfoque holístico, que combina todos estos elementos en un solo producto transmedia, diseñado específicamente para explorar y narrar las particularidades de Andes.

4. Metodología

El diseño metodológico de este proyecto está estructurado en 3 fases, cada una de las cuales aborda aspectos específicos del proceso creativo y técnico. Este enfoque nos permitió desarrollar un producto transmedia coherente que capturara tanto la memoria colectiva como las transformaciones contemporáneas de Andes:

4.1. Fase 1: Investigación y Recopilación de Material

La primera etapa define las bases del proyecto al recopilar los materiales históricos y la documentación de la perspectiva local. Aquí radica el acopio de la imagen de archivo y las entrevistas a los pobladores para generar una narrativa que permita formar un puente entre el pasado y el presente.

- **Fotografías de archivo:**
 - Colaboración con la Alcaldía de Andes, coleccionistas locales e historiadores para localizar fotografías representativas de distintas épocas.
 - Clasificación de más de 1,300 imágenes según criterios como época, ubicación geográfica y tipo de espacio.
 - Selección de cuatro espacios clave para su estudio: matadero, calle emblemática, hospital y casas tradicionales.

- **Entrevistas a habitantes:**
 - Diseño de un guion de entrevista que aborda preguntas sobre recuerdos, experiencias y emociones asociadas a los espacios seleccionados.
 - Registro audiovisual de las entrevistas, priorizando una representación intergeneracional para capturar perspectivas diversas.
 - Transcripción y análisis de los relatos, identificando temas recurrentes que sirvan como ejes narrativos.

- **Documentación de espacios actuales:**

- Realización de fotografías contemporáneas de los mismos espacios para establecer un contraste visual.
- Análisis de los cambios en términos de arquitectura, usos y dinámicas sociales.

4.2. Fase 2: Producción y Diseño Narrativo

La segunda fase busca transformar los insumos recopilados en formatos visuales y narrativos atractivos y con sentido. Esta es la fase que permite desarrollar los dípticos, los collages, y las narrativas audiovisuales para integrar los recuerdos con la percepción del presente.

- **Dípticos fotográficos:**

- Creación de parejas de imágenes (archivo y contemporánea) para cada espacio, destacando los elementos de continuidad y cambio.
- Presentación en formato físico y digital, integrando relatos orales en los dípticos para contextualizar las imágenes.

- **Collages visuales:**

- Uso de herramientas digitales para combinar elementos de las fotografías de archivo y actuales, creando representaciones artísticas del paso del tiempo.
- Desarrollo de collages interactivos que integren narrativas sonoras mediante códigos QR.

- **Narrativas audiovisuales:**

- Producción de podcasts y vídeos documentales que combinen entrevistas, fotografías y sonidos ambientales para recrear las vivencias en los espacios.

4.3. Fase 3: Desarrollo del Producto Transmedia

La etapa tres materializa el producto final que se compone de elementos físicos y digitales. Es la fase de diseño del mapa interactivo, la página web y las experiencias de realidad aumentada para permitir el acceso dinámico a las narrativas generadas.

- **Mapa urbano interactivo:**
 - Diseño de un mapa con códigos QR localizados en puntos geográficos clave.
 - Integración con una plataforma digital que aloje los contenidos audiovisuales y permita explorar los espacios desde una perspectiva inmersiva.

- **Página web y realidad aumentada:**
 - Creación de una página web que centralice los materiales del proyecto.
 - Uso de herramientas de realidad aumentada para enriquecer la experiencia visual y narrativa.

5. Marco teórico

El marco teórico de este proyecto se fundamenta en la intersección entre el tipo de memoria socioterritorial, la narrativa transmedia, las espacialidades, la escenificación y la tecnología como un medio para preservar y transformar la historia. Para este punto del proyecto, opté por ampliar los conceptos propuestos por mi compañero Carlos Miguel Tangarife para ofrecer una base sólida para la dirección del desarrollo de Antes.

5.1. Espacialidades: La configuración de lo tangible y lo intangible

El concepto de espacialidades, subraya la relación entre los elementos físicos y las fuerzas simbólicas que configuran un lugar. Esta idea encuentra eco en los postulados de Lefebvre (1974), quien sostiene que el espacio no es solo un contenedor físico, sino un producto social resultante de las interacciones humanas y sus significados.

De esta manera, los espacios en Andes no son solo manifestaciones arquitectónicas sino escenarios de diferentes tensiones entre lo local y lo global, lo histórico y lo moderno. Con base en esto, se plantean tres máximas clave para entender las espacialidades, las cuales se adaptan a este proyecto:

- **Más que un marco, un mapa sobre relaciones en tensión:**

Estos espacios no tienen límites físicos, sino dinámicas basadas en poder, memoria y cultura. Otro ejemplo es una plaza, que normalmente sería la fuente de todo tipo de lugares de encuentro y comunidad, lo que, en el contexto de la gentrificación, hace que sea adecuado, operativo y transaccional

- **Los espacios como ejercicio de escenificación:**

Basándonos en la teoría de Goffman (1959), que se traduce en espacio para escenificar lazos. En este proyecto, asumo un escenario de espacios tal y como se concibió después. Los espacios son un escenario donde la gente actúa y teje significados. Como resultado, el hospital, las plazas y las calles emblemáticas no solo eran espacios de

interacción; también eran elementos de acto en la representación de la identidad cultural unificada los habitantes de Andes.

- **La voluntad como la fuerza de las imágenes y la memoria como su momento:**

La memoria actúa como un puente que conecta las imágenes del pasado con las realidades del presente, dotando a los espacios de una dimensión temporal que desafía su materialidad. Esto se alinea con la idea de que la memoria socioterritorial es una herramienta para resistir las imposiciones globales que tienden a homogenizar el espacio.

- **La memoria socioterritorial como resistencia**

La memoria socioterritorial, es un concepto clave para entender cómo las comunidades reaccionan ante las transformaciones urbanas y culturales. Nora (1989) introduce el término "lugares de memoria" para describir aquellos espacios donde la memoria colectiva se cristaliza. En Andes, estos lugares incluyen tanto edificaciones históricas como las narrativas asociadas a ellas.

Para este concepto podemos hacer énfasis en que la memoria puede resistir la gentrificación mediante pequeños actos de recordación, como renombrar un lugar con el apelativo de lo que existía antes. Esta idea se conecta con los postulados de Halbwachs (1992), quien señala que la memoria colectiva se construye en comunidad, a través de prácticas y rituales que resignifican los espacios.

En este proyecto, la memoria socioterritorial no es concebida solo como un registro del pasado, sino como un proceso dinámico en el que los habitantes están implicados en su propia resignificación. A través de entrevistas, relatos sonoros y collages interactivos, **Antes** pretende activar esa memoria para que los habitantes se relacionen nuevamente con su historia.

5.2. Narrativa Transmedia: Expandiendo la Experiencia de la Memoria

La narrativa transmedia, según aquel popularizado por Henry Jenkins (2006), es una práctica metodológica que se emplea para desarrollar una historia a través de múltiples plataformas, aprovechando las virtudes de cada medio para ofrecer una experiencia expandida. En el caso de **Antes**, esta estrategia se emplea para articular la memoria socioterritorial mediante formatos digitales y físicos que conecten con diversos públicos.

Elementos transmedia en Antes:

- **Dípticos fotográficos:**

Los dípticos, que combinan fotografías de archivo con imágenes actuales, actúan como detonantes visuales para confrontar al espectador con el paso del tiempo y las tensiones socioterritoriales. Este formato se diseñó para presentarse tanto de formato físico como en plataformas digitales.

- **Podcast y video documental:**

Los relatos orales, recogidos en las entrevistas con los habitantes, se transforman en productos sonoros y audiovisuales que amplían el alcance de las narrativas locales. Según Jenkins, estos formatos permiten a los usuarios interactuar con la historia en un nivel emocional y personal.

- **Mapa interactivo y realidad aumentada:**

Los mapas, como plantea la cartografía narrativa, no son solo herramientas de navegación, sino también plataformas para explorar historias y memorias. En este caso, los códigos QR y la realidad aumentada amplían las posibilidades de interacción, permitiendo a los usuarios descubrir las transformaciones de los espacios desde múltiples perspectivas.

5.3. Escenificación y Configuración Espacial

La teoría de la escenificación propuesta en este trabajo, entra en resonancia con Goffman (1959), quien argumenta que las interacciones humanas son, en esencia, performances. En este proyecto, los espacios de Andes son tratados como escenarios donde se han representado las dinámicas sociales, culturales y económicas a lo largo del tiempo.

- **El espacio como escenario vivo:**

Los cambios arquitectónicos no solo transforman el paisaje físico, sino también las narrativas que se asocian a este. En Andes, la destrucción de un hospital o una calle emblemática no implica la desaparición de su memoria, sino una reconfiguración que puede ser rescatada y narrada.

- **El lenguaje de los espacios:**

Las espacialidades tienen un lenguaje propio que se manifiesta en la relación entre las imágenes, las palabras y las experiencias vividas. Este proyecto busca capturar esa interacción mediante formatos híbridos que combinen lo visual, lo sonoro y lo textual.

5.4. Tecnología y Experiencia Inmersiva

Finalmente, la integración de tecnologías interactivas en **Antes** responde a la necesidad de adaptar las narrativas de memoria a las demandas actuales en cuanto accesibilidad y participación. Como argumenta Manovich (2001), los medios digitales ofrecen nuevas formas de conectar con la historia, transformando a los usuarios en coautores de las narrativas.

- **Códigos QR y mapa interactivo:**

Los códigos QR actúan como portales o puentes que conectan los espacios físicos con los productos digitales, permitiendo una experiencia inmersiva que trasciende los límites del espacio físico.

- **Realidad aumentada:**

La incorporación de realidad aumentada en los collages y el libro físico enriquece la percepción del espectador, permitiéndole visualizar simultáneamente el pasado y el presente de un espacio.

- **Narrativa participativa:**

Las herramientas tecnológicas no solo documentan la memoria, sino que también invitan a los usuarios a interactuar con ella, convirtiéndose en parte activa del proceso narrativo.

6. Conclusiones

Un proyecto transmedia como **Antes** no solo es un intento de conservar la memoria arquitectónica y socioterritorial del municipio de Andes, sino también de establecer un precedente de cómo la historia local puede ser abordada con la ayuda de nuevas y novedosas herramientas narrativas y tecnológicas. Además, nuestra investigación destaca el hecho de que las transformaciones urbanas afectan las interacciones humanas en su territorio y que la memoria podría ser un puente intergeneracional entre ellas.

Con base en mi experiencia y participación en este emotivo y enriquecedor proyecto, puedo concluir lo siguiente:

La memoria socioterritorial es relevante. La memoria arquitectónica y las narraciones individuales son un antídoto vital a la gentrificación y la pérdida de la identidad barrial. Este proyecto demuestra que es importante para seguir documentando y visibilizando estas historias, pero no solo como un archivo estático sino como un recurso viviente para la comunidad.

La narrativa transmedia tiene un gran potencial. La transposición de narraciones concretas al mundo digital y físico es la forma de hacer que sus creadores se conecten con audiencias dispersas. Este enfoque no solo permite preservar la historia de Andes, sino también presentarla de forma interactiva, accesible e innovadora.

Participación comunitaria como pilar. La involucración de los habitantes en la construcción del proyecto garantiza que las narrativas presentadas sean auténticas y relevantes. Este modelo participativo no solo legitima los resultados, sino que también fortalece el sentido de pertenencia y orgullo en la comunidad.

Impacto educativo y cultural. Más allá del ámbito local, **Antes** tiene el potencial de convertirse en un modelo replicable para otros municipios que enfrentan desafíos similares. Su enfoque integrador puede inspirar proyectos futuros en los campos de la preservación de memoria, la educación y la cultura.

Como aprendizaje, destaco que **Antes** también enfatizó lo retador que puede ser articular múltiples herramientas y narrativas en un solo producto coherente. Desde la recopilación de material hasta el diseño de herramientas tecnológicas, todas las etapas del proyecto requerían resolver desafíos creativos y logísticos, contribuyendo al desarrollo del proceso y los resultados.

7. Bibliografía

- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Nora, P. (1989). *Les Lieux de Mémoire*. Gallimard.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Smith, N. (1996). *The New Urban Frontier: Gentrification and the Revanchist City*. Routledge.
- Osorio Mejía, O. (2020). *Salas de cine y cineclubes en Medellín 1956-2020*. Alcaldía de Medellín.
- CMPR Bogotá. *Centro de Memoria, Paz y Reconciliación*. [Aplicación digital].