

# “Creativa Monumento”

## Mediatización y sostenibilidad del paisaje cultural

Por Patricia San Martín - Gonzalo Andrés

---

sanmartin@irice-conicet.gov.ar - Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación - Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - Universidad Nacional de Rosario  
gonzalo.andres@uner.edu.ar - Instituto de Estudios Sociales - Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - Universidad Nacional de Entre Ríos

---

### SUMARIO:

Este artículo aborda la problemática de la sostenibilidad del paisaje cultural desde un enfoque socio-técnico-cultural, en el marco de las metas formuladas por la Organización de Naciones Unidas en la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible. Como perspectiva teórica, se postula -desde la semiótica general de Charles Peirce- una convergencia conceptual semio-antropológica, que incluye la mediatización, las tecnologías infocomunicacionales y los patrimonios culturales. Se sostiene que en el actual contexto físico-virtual es posible potenciar las formas expresivas, los lenguajes y las tecnicidades emergentes para fortalecer la sensibilización hacia los paisajes culturales. En esta dirección, se presentan aspectos significativos de la propuesta “Creativa Monumento”, la cual sintetiza una serie de proyectos de participación ciudadana vinculados al “Monumento Histórico Nacional a la Bandera” ubicado en la ciudad de Rosario (Argentina). Al respecto, se mencionan algunos de los contenidos aportados por quienes se han interesado en explorar y recrear este paisaje cultural de alto contenido simbólico a nivel regional. Finalmente, se postula la necesidad de conformar una alianza intersectorial comunitaria para el tratamiento de problemáticas de sostenibilidad de los paisajes culturales, desde una modalidad de trabajo que vincule diversos saberes y disciplinas, y articule distintos soportes y formatos tecnológicos.

### DESCRIPTORES:

paisaje cultural, mediatización, enfoque socio-técnico, participación ciudadana, Monumento Histórico Nacional a la Bandera

### SUMMARY:

This article deals the problematic of the sustainability of cultural landscape from a socio-technical-cultural approach, within the framework of the Sustainable Development Goals formulated by United Nations. As a theoretical perspective, it is postulated -from Charles Peirce's theory- a semio-anthropological conceptual convergence, what includes the mediatization, the info-communication technologies and the cultural heritage. It is argued that in the current physical-virtual context it is possible to enhance the emerging expressive forms, languages and technicities, to strengthen raising awareness towards cultural landscapes. In this direction, it is presented aspects of the proposal “Creativa Monumento”, which synthesizes a series of citizen participation projects linked to “Monumento Histórico Nacional a la Bandera” located in Rosario city (Argentina). Respect to this, it is mentioned some of the contents provided by interested people in exploring and recreating this cultural landscape of high symbolic content at the regional level. Finally, it is postulated the need to conform an intersectoral community alliance to treat problems of sustainability of cultural landscapes, from a working modality that links diverse knowledge and disciplines, and articulate different technological supports and formats.

### DESCRIBERS:

cultural landscape, mediatization, socio-technical approach, citizen participation, Monumento Histórico Nacional a la Bandera

123

“Creativa Monumento”. Mediatización y sostenibilidad del paisaje cultural  
“Creativa Monumento”. Mediatization and sustainability of cultural landscape

Páginas 123 a 141 en La Trama de la Comunicación, Volumen 25 Número 1, enero a junio de 2021

ISSN 1668-5628 - ISSN 2314-2634 (en línea)



## INTRODUCCIÓN

El creciente desarrollo, expansión y uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) reconfiguró la estructura social y productiva del capitalismo tardío. A partir de la década de 1980, la informática a escala global permitió la codificación numérica de textos, sonidos, imágenes y videos, lo que permitió automatizar su almacenamiento, creación y accesibilidad.

Esta estructura social está asociada a un paradigma tecnológico basado en la informatización. Al respecto, Castells (1999) estableció sus rasgos constitutivos: (1) la información actúa como materia prima; (2) la informatización penetra todas las actividades humanas; (3) la lógica de interconexión constituye todo el sistema; (4) es flexible, tiene capacidad de reconfigurarse; y (5) tendencia creciente hacia la convergencia.

Como se observa, estos rasgos referían a cualidades técnicas. No obstante, es posible afirmar que los mismos también atraviesan todas las actividades sociales, productivas y culturales de las sociedades contemporáneas. La interconexión, la flexibilidad, la ubicuidad y la auto-programación (el diseño de sí mismo) no son cualidades del paradigma informacional únicamente (Groys, 2014). Es decir, la instauración de este paradigma informacional a escala planetaria fue acompañada por una creciente tendencia a la movilidad, conectividad y fluidez de las actividades cotidianas, recreativas, educativas y laborales (Baricco, 2019). De manera que es posible rastrear en las últimas décadas mutaciones semióticas, socioculturales y políticas que dieron lugar a un tipo de sociedad basada en la conectividad, la inmediatez y la horizontalidad (van Dijck, 2016).

Tampoco resulta una novedad que estos avances tecnológicos digitales posibiliten generar nuevos ambientes inmersivos multisensoriales que emulan o transforman espacios físicos con distintos grados y tipos de hibridaciones físicas-virtuales. La creación

de espacios inmersivos se inscribe históricamente en una alta diversidad de producciones en el campo cultural donde los avances técnicos y la tecnología soportan se transparentan en el escenario de la puesta en obra<sup>1</sup>.

Este proceso de creciente mediatización socio-técnica multicultural se manifiesta en la ruptura escalar simbólica y discursiva que habilitaron las nuevas formas de interactividad y conectividad digital: los discursos, saberes y contenidos circulan velozmente en casi todos los ámbitos sociales ejerciendo influencia en las dinámicas institucionales, las formas de acceder al conocimiento, la conformación de identidades y, la producción y circulación de la información.

Habitar un contexto físico-virtual implica formar parte de una ecología cognitiva estructurada por tecnologías informáticas y digitales donde co-existen diversas formas emergentes de socialización, comunicación, producción y circulación de saberes (Andrés y García, 2018). Este estado de situación constituye un vasto desafío para los estudios semióticos, comunicacionales y culturales, ya que estos fenómenos emergentes van recreando en su devenir una multiplicidad significativa de paisajes culturales.

La categoría de "paisaje cultural" fue incorporada en 1992 por el Comité de Patrimonio Mundial de la UNESCO, tras adoptar las revisiones a los criterios culturales de la Guía Operativa para la Implementación de la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural (UNESCO, 1972). Esta noción, que integra lo natural con lo cultural, convoca a reflexionar acerca de algunas características de los

1 Por ejemplo, en una de las cavernas de los juegos de agua del "Palacio de Hellbrunn", construido entre 1612 y 1615 en Salzburgo, Austria, se creó una atmósfera sonora de cantos de variados pájaros. Todo el mecanismo sonoro es de origen hidráulico con un ingenioso sistema de emulación de silbidos, siguiendo tecnologías de la época similares a las utilizadas por los órganos musicales hidráulicos.

paisajes culturales contemporáneos co-construidos en interacción con los actuales fenómenos mediáticos. Estos territorios materializados con una multiplicidad de componentes, conforman ambientes de interacción socio-técnico-cultural donde, por lo general, pareciera tener gran impacto visibilizar el devenir permanente de lo cotidiano vinculado a un sinnúmero de prácticas de consumo. De esta manera, la dinámica de lo efímero se interpone al esfuerzo que solicita abordar problemáticas complejas relacionadas a la pobreza extrema, la exclusión social, el cambio climático, la degradación del hábitat, entre otras (ONU, 2015). La inmediatez continua tampoco favorece la co-construcción de una memoria activa en la comunidad de referencia, memoria que otorga sentido al trayecto del habitar (San Martín, Andrés y Rodríguez, 2014).

En el presente artículo se aborda, por un lado, una perspectiva teórica fundamentada en la semiótica peirciana relacionada con la mediatización y los paisajes culturales, y por otro lado, un enfoque socio-técnico-cultural vinculado al desarrollo sostenible. El propósito es avanzar en la síntesis de convergencias teóricas que resultan de interés para la temática de este artículo. Luego, se presentan aspectos significativos de una serie de proyectos de participación ciudadana vinculado al paisaje cultural “Monumento Histórico Nacional a la Bandera” de la ciudad de Rosario (Argentina) que se sintetizan en la propuesta “Creativa Monumento”. A nivel tecnológico dicha propuesta cuenta con un plataforma *web* de acceso abierto desarrollada *ad hoc*. Al respecto, se mencionan algunos de los contenidos aportados por quienes se han interesado en explorar y recrear este paisaje cultural de alto contenido simbólico para la ciudad. Finalmente se exponen unas breves conclusiones.

#### PERSPECTIVA TEÓRICA

##### PAISAJES CULTURALES Y MEDIATIZACIÓN

Es sabido que Charles Sanders Peirce (1839-1914) fue el primero en postular una ciencia semiótica de-

dicada al estudio de los signos. Propuso una teoría general de la cognición humana basada en una tríada conceptual y metodológica: la primeridad, la secundaridad y la terceridad. Estas categorías funcionarían, según el autor, para el análisis de diferentes aspectos del mundo natural, social y simbólico (Peirce, 2012).

La capacidad cognitiva e interpretativa de los humanos habilita una multiplicidad de recorridos signícos. No obstante, la producción de sentidos es compartida mediante los sistemas simbólicos socialmente construidos, los cuales están condicionados por los parámetros culturales y las utilizaciones viables de cada sujeto y en cada momento histórico. Asimismo, esta capacidad de semiosis no implica sólo una capacidad de mencionar y describir las diferentes clases de objetos. También habilita la descripción, interpretación e intervención del mundo. Todos los procesos mentales son semióticos, los cuales se materializan en signos mediante procedimientos técnicos.

Siguiendo esta teoría triádica, desde un enfoque semio-antropológico, Cárdenas Tamara (2016) plantea que:

el paisaje cultural es una «esfera de significación» ligada a modos de existencia y de conocimiento que implican realidades de la mente, significantes, como planos de la materia y que en su articulación humana generan experiencias de orden (plano político) marcadas por la fuerza de la historia, las dinámicas de las configuraciones socioculturales y sus obras políticas, en su articulación con el territorio; así como las propias lógicas insertas en el organismo humano y los flujos de vida que acontecen en los procesos ecosistémicos, de los cuales el ser humano hace parte. En ese sentido, la noción de paisaje implica objetos físico-ecosistémicos, prácticas sociales y esquemas mentales de orden discursivo y metadiscursivo (...) que tienen que ser considerados como elementos del modelo interpretativo. (p. 116)

Desde esta perspectiva, el paisaje cultural es una expresión de las creencias y prácticas existentes en conglomerados urbanos, en los cuales coexisten diferencias marcadas entre los distintos grupos sociales que lo componen.

Vale decir que este enfoque sistémico y complejo de los paisajes y patrimonios culturales se distancian de los criterios más tradicionales especificados por la UNESCO en su definición de paisaje cultural, centrados mayormente en obras artísticas y arquitectónicas que sean significativas para la historia humana. Al respecto, Silva Pérez y Fernández Salinas (2015) sostienen que esa concepción comporta una simplificación y está direccionada a una política de conservación y resguardo, lo cual abre ciertos interrogantes acerca de dicha noción de paisaje, cuáles paisajes podrían estar sujetos a un proceso de patrimonialización y bajo qué condiciones se instituyen.

Por el contrario, desde un abordaje sistémico, integrador y complejo, el patrimonio puede ser conceptualizado como un constructo social, ya que el patrimonio no es sólo el pasado y las cosas materiales, sino también la puesta en acto de un compromiso responsable con la herencia. De hecho Smith (2006), presenta una nutrida cantidad de estudios en distintos paisajes culturales que muestran cómo dicha noción se inscribe como un proceso de comunicación cultural que otorga sentido a la experiencia presente involucrando la negociación de la memoria, la identidad y el sentido de lugar.

En este contexto, a nivel internacional, distintos organismos e instituciones promueven el desarrollo de propuestas multidireccionales en las que el patrimonio se configure como el eje de trabajo. En vistas a consolidar estas propuestas, resulta importante tener en cuenta las metas del objetivo diecisiete de la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible (ONU, 2015). Allí se promueve la vinculación entre agentes interinstitucionales, la participación de las comunidades, las

metodologías de trabajo interdisciplinario y la utilización de las actuales Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

A los fines de este trabajo resulta relevante considerar -más allá del canon de patrimonialización- que "la información y el conocimiento que denotan y connotan los paisajes culturales se basan en significados y síntomas-signos noticiosos que desvelan valiosos contenidos y formas de expresión" (Cárdenas Tamara, 2016: 125). Siguiendo esta afirmación, se observa la convergencia de esta noción con lo planteado por Smith (2006) sobre el patrimonio. Entonces, a nivel conceptual y metodológico es posible promover acciones sostenidas en experiencias que recreen el propio habitar entramando pasado, presente y prospectivas futuras (San Martín, Andrés y Rodríguez, 2014).

Siendo el paisaje cultural una "esfera de significación", resulta también convergente la noción de mediatización planteada por Verón (2013, 2015) desde el mismo marco teórico peirceano. En esta dirección, el mencionado autor postuló a la mediatización como un fenómeno semiótico que acompañó al proceso del ser humano. Es decir, los procesos semióticos y las materializaciones del sentido serían un elemento constitutivo de la especie humana, que se puede rastrear desde hace por lo menos unos seis milenios. Esta perspectiva de análisis es conocida como el "trayecto largo de la mediatización" (Traversa, 2015, 2019).

Así entendida, la semiosis sería el proceso producción de signos que circulan socialmente y, por tanto, la historia de la mediatización sería la secuencia de signos o técnicas que resultaron justamente de dichas materializaciones (Verón, 2013). Es decir, todas las prácticas comunicativas están materializadas de alguna forma: no hay mediatización sin materialidad del sentido. Para que ello suceda es preciso que los procesos semióticos se materialicen en determinadas técnicas o signos que sean autónomos, persistentes en el tiempo e independiente de su contexto de pro-

ducción. En términos de Peirce, la utilización de una técnica o artefacto (primeridad) requiere de su permanencia en el tiempo (secundidad) y de la conformación de hábitos de uso aceptados y negociados socialmente (terceridad). En definitiva, si la mediatización es el resultado operacional de la capacidad de semiosis, el proceso simbólico de creación de materialidades constituye una exteriorización de procesos mentales que permanecen en el tiempo.

Como se observa, esta perspectiva posiciona a la producción semiótica humana y su materialidad técnica como una cualidad que supera largamente las conceptualizaciones clásicas sobre los *mass media*: “la mediatización es, en el contexto de la evolución de la especie, la secuencia de fenómenos mediáticos históricos que resultan de determinadas materializaciones de la semiosis, obtenidas por procedimientos técnicos” (Verón, 2013: 147).

Este enfoque analítico, que pone a los factores psíquicos, semióticos y culturales como dinamizadores de los sistemas socio-tecnológicos, integra de forma insoluble los aspectos biológicos y sociales como condición de lo humano, sin que uno se imponga sobre el otro. “Nuestra biología nos ha convertido en criaturas que recrean constantemente sus entornos psíquicos y materiales y cuyas vidas individuales son el producto de una extraordinaria pluralidad de vías causales que se entrecruzan” (Lewontin, Rose y Kamin, 2009: 398). El desarrollo de la psiquis tiene una trayectoria paralela a la interacción dialéctica entre los cuerpos y el medio ambiente, debido a que los procesos mentales afectan al mundo exterior mediante la acción humana (Vygotsky, 2016 [1934]).

En vistas a lo expuesto, se podría decir que el trayecto largo de la mediatización da cuenta de una significativa multiplicidad de paisajes culturales, al tiempo que de la diversidad de tecnologías infocomunicacionales emerge la singularidad de cada ambiente cultural posible de ser identificado en su valor patrimo-

nial (Tenoch Cid Jurado, 2018). En efecto, esta mirada socio-anropológica sobre los contextos de desarrollo de tecnología de corte constructivista se aleja de las perspectivas deterministas y tecnocráticas.

#### *ENFOQUE SOCIO-TÉCNICO-CULTURAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE*

La comunicación, la semiótica y la cultura se han dedicado a comprender las sucesivas innovaciones tecnológicas como momentos de quiebre en los procesos de mediatización (Andrés, 2019). Al analizar las diferentes concepciones o denominaciones existentes en la literatura especializada sobre las tecnologías infocomunicacionales, es posible distinguir –de manera esquemática– dos tipos de explicaciones mono-causales.

Por un lado, un determinismo tecnológico que enfatiza la emergencia de un soporte mediático como causa de cambios discursivos, sociales y culturales. Uno de los autores clásicos de este tipo de miradas tecnocráticas es Marshall McLuhan: definió la tecnología como una extensión de una parte del cuerpo: de esta manera, la radio sería una extensión del oído, la TV de la vista, y el automóvil de los pies. McLuhan (1969) consideró que una innovación tecnológica dinamiza posteriormente transformaciones sociales a gran escala y, en consecuencia, se atrevió a delinear tres etapas sucesivas de la historia de la humanidad: oral, alfabética y, electrónica. Esta última, como extensión del sistema nervioso, comprendería desde el telégrafo hasta la llegada de la televisión. Con se observa, este autor realizó generalizaciones sociales a partir de posibilidades técnicas, lo que le permitió esbozar etapas históricas sucesivas a partir de la predominancia de ciertos soportes técnico-mediáticos. De esa forma, sus trabajos se pueden entender como el mayor refinamiento teórico de este tipo de explicación donde la tecnología deviene la variable independiente que determina cambios sociales. Aunque más recientemente también se encuentran análisis que continúan

esta dirección tales como Jenkins (2008) o Piscitelli (2011). Con relación a los paisajes culturales, a modo de ejemplo, la presencia de los cajeros automáticos, las máquinas expendedoras de boletos o el *homebanking*, entre otros artefactos, se imponen masivamente a la ciudadanía como instalaciones y recursos de innovación, lo cual sería condición suficiente para determinar los cambios de hábitos y desarrollo de habilidades operacionales y sociales que se pretenden.

Por otro lado, un determinismo social que sostiene que la dinámica de una técnica se explica por causas sociales: una tecnología es concebida como un instrumento que está al servicio de las personas, y que puede tener usos “buenos” o “malos”. Por tanto, se brega por una dirección racional y ética en la toma de decisiones y en sus implementaciones. Esta perspectiva se puede encontrar habitualmente en las corrientes filosóficas de corte humanista o en la historia social de los inventos. Uno de los autores paradigmáticos es el filósofo Lewis Mumford, quien impulsaba un control humano de las tecnologías en sus ensayos sobre la Modernidad: “Fue debido a ciertas características del capitalismo privado, que la máquina –que era un agente neutral– ha aparecido a menudo, y de hecho ha sido algunas veces, un elemento pernicioso en la sociedad, pues con frecuencia actúa sin ningún miramiento por la vida humana y suele ser indiferente a los intereses humanos” (Mumford, 2009: 50). De esta manera, se distingue a la “sociedad” y la “máquina” como dos elementos diferentes, donde la primera es la variable causal de la segunda. Del mismo modo, esta mirada sintomática de la técnica se puede encontrar en el clásico ensayo sobre la industria cultural de Max Horkheimer y Theodor Adorno, donde exponen los mecanismos de manipulación que ejerce el sistema mediático sobre las personas. Asimismo, en análisis socioculturales más actuales también existen autores que definen a internet como una “figura del colonialismo cibernético impulsado por los Estados Unidos”

(Virilio, 1999) o postulan que la máquina actúa como un amo, cuya principal función es decirle al sujeto lo que desea y lo que debe hacer (Zizek, 2007).

Como se evidencia, la característica de ambos enfoques es que comparten un mismo problema epistemológico: ambas diferencian *a priori* dos unidades disímiles: la “tecnología” por un lado y la “sociedad” por el otro. De modo que sus análisis se reducen a la explicación de una sola variable causal, lo cual comporta un impedimento para poder analizar la complejidad de la producción socio-técnica-cultural.

Vale decir que Raymond Williams ya en la década de 1970 expuso las falencias de este tipo de enfoques. Según este autor, las miradas que proyectan las abstracciones técnicas en modelos sociales anulan la discusión política y cultural sobre el devenir de los desarrollos tecnológicos y, en contrapartida, las perspectivas sintomáticas suponen que las innovaciones se efectúan por sí solas y que las personas serían meros receptores de técnicas ajenas. Ante esta situación, Williams (2011 [1974]), se propuso estudiar la televisión desde un enfoque culturalista e institucionalista que contemple los condicionantes tecnológicos sociales, políticos y económicos. En suma, este autor se presenta como uno de los primeros investigadores de los estudios de comunicación que delineó un enfoque socio-técnico-cultural para abordar los procesos de creación, expansión y consolidación de una tecnología. No obstante, este enfoque tuvo una larga trayectoria posterior que lo excede.

En el campo de la sociología de la tecnología, Pinch y Bijker (2008 [1987]) plantearon que los efectos sociales del uso de los objetos técnicos son diferentes de acuerdo al contexto donde se encuentren. Desde este enfoque de corte constructivista, los factores técnicos, económicos, políticos y culturales inciden en su diseño y creación. Asimismo, y este fue su principal aporte, argumentaron que la utilidad y el funcionamiento de un soporte son una co-construcción so-

cial a partir de las intervenciones de distintos grupos sociales y estilos locales (podría decirse culturales), tanto en el plano de la configuración socio-tecnológica (secundidad peirceana) como del desarrollo cognitivo (terceridad peirceana).

En forma paralela, Hughes (2008 [1987]) introdujo la noción de "sistema tecnológico" para estudiar la generación de energía eléctrica desde una perspectiva sistémica que contemple los elementos heterogéneos que lo componen: artefactos, leyes, instituciones, industrias, conocimientos científicos, ingenieriles, urbanismo, entre otros. El autor sostuvo que resulta difícil analizar de manera aislada cada uno de ellos debido a que integran un sistema tecnológico que fue construido socialmente que a su vez configura a la sociedad. En esta dirección, podría decirse que para definir un abordaje teórico-metodológico que oriente un análisis de los procesos de co-construcción de paisajes culturales recreados por la utilización de energía eléctrica, resulta clave la figura planteada por Hughes de "tejido sin costuras". La misma advierte sobre la complejidad que presentan las relaciones generadas entre los componentes y ámbitos que configuran y caracterizan a los sistemas abiertos.

Este modo de entender el funcionamiento de un sistema socio-tecnológico-cultural se complementa con las características de los sistemas biológicos y físicos. Se sabe que la producción de entropía –el segundo principio de la termodinámica– comporta un elemento de cambio constitutivo de los sistemas biológicos y físicos (Bertalanffy, 1976; Prigogine y Stengers, 1979). Los flujos de interacción entre un sistema y su entorno generan estados de desequilibrio por lo que, cuando lo necesita (y las condiciones lo permiten), el sistema comienza un período de producción de entropía a los fines de tender nuevamente a un estado estacionario.

#### *HACIA NUEVAS SÍNTESIS*

A partir de lo expuesto, se entiende a las tecnologías

como soportes, artefactos y formas de organización (cognitivas, materiales y prácticas) que realizan las personas para prolongar o modificar un estado de cosas particular (Thomas, Becerra y Bidinost, 2019). Este estado particular de cosas guarda una relación primigenia con las condiciones y requerimientos del hábitat y la condición de vida que va dando cuenta de las formas de habitar. Lo cual va condicionando en el espacio-tiempo el uso o función de una tecnología de acuerdo a las singularidades que se van gestando como sistema complejo socio-tecnológico-cultural.

Por otra parte el proceso de apropiación activa de cualquier soporte o conocimiento técnico requiere que sea compatible con ciertos hábitos y necesidades de sus usuarios, resuelva ciertos problemas sociales y se institucionalice como práctica socialmente extendida. Dicho en términos peirceanos, la instauración socio-tecnológica de un diseño o estilo tecnológico requiere de la configuración de ciertas disposiciones técnicas (primeridad), de su persistencia en el tiempo como artefacto o soporte autónomo (secundidad), y finalmente de un conjunto de normas de uso establecidas socialmente (terceridad) tras un período de negociación y disputa.

En el recorrido efectuado se hacen evidentes los aportes de Peirce y de la teoría sistémica y compleja al análisis de los componentes culturales y los procesos socio-técnicos. En este sentido, existe consenso a nivel internacional que la cultura (desde una visión sistémica) debería ser el cuarto pilar del desarrollo sostenible. Desde una postura crítica, Martinell Sempere (2020) argumenta que si la Agenda 2030 apunta en sus objetivos a "transformar nuestro mundo", debería haber otorgado a la cultura un mayor protagonismo.

De hecho, ya en el año 2010, el manifiesto de "Ciudades y Gobiernos Locales Unidos" aseveró que la cultura moldea lo que entendemos por desarrollo y determina la forma de actuar de las personas en el



mundo. En la misma dirección, más recientemente miembros del Grupo “Cultura y Desarrollo Sostenible” mencionaron los siguientes elementos como los más representativos de un sistema cultural, señalando además lo no homogéneo del sistema:

Bienestar y calidad de vida / Valores culturales y formas de vida / Identidades culturales / Diversidad cultural y expresiva / Conocimientos y saberes / Espiritualidades / Pertenencia cultural / Género / Derechos humanos y culturales / Espacio público y hábitat / Convivencia y paz / Paisaje Cultural / Naturaleza y medio ambiente / Capacidades y habilidades culturales / Lenguas y lenguajes / Comunicación cultural / Creación e innovación / Transformación y evolución social / Economía / etc. (AAVV, 2020: 94).

Asimismo, los sistemas culturales disponen de ámbitos que como espacios internos presentan características diferenciadas. Dichos ámbitos son: “Patrimonio Cultural / Artes / Institucionalidad y gobernanza / Memoria y tradición / Producción y mercados / Industrias creativas / Tecnología / Regulación normativa / Educación cultural / Local – Global / Agentes culturales.” (AAVV, 2020: 94). Como se puede observar, los paisajes culturales son un componente de este complejo sistema pero, a su vez, están transversalizados por la totalidad de los ámbitos mencionados y se entranan (sin costuras) con los otros elementos del sistema, generándose al interior de los mismos una significativa diversidad de tecnologías infocomunicacionales.

Con todo, esta perspectiva socio-técnica-cultural del trayecto largo de la mediatización instauro al sujeto en su historicidad y pondera las trayectorias socio-tecnológicas de los diversos artefactos, soportes y lenguajes que van configurando las prácticas de co-construcción, en este caso, de los paisajes culturales. En efecto, se desprende que “las tres dimensiones

de la semiosis” ya estaban “plenamente activadas” (Verón, 2013: 280) antes del paradigma de la informatización. Ahora bien, esto no significa que el actual momento histórico no tenga sus particularidades. Por el contrario, en la introducción de este trabajo se refirió que desde la década de 1980 se vienen registrando mutaciones comunicacionales, socioculturales y políticas que compatibilizaron con las disposiciones y características de las tecnologías informáticas y digitales.

La presencia de tecnologías digitales en la construcción de paisajes culturales hoy ofrece una alta variedad de experiencias. Las instituciones dedicadas al patrimonio, museos y entidades gubernamentales promueven la interactividad inmersiva y también la creación de laboratorios ciudadanos para la producción, experimentación y difusión de proyectos innovadores. En estos espacios se generan puntos de encuentro con abordajes colaborativos y experimentales para alcanzar nuevas y mejores soluciones a los desafíos de sostenibilidad que se plantean principalmente desde los centros urbanos<sup>2</sup>.

En el laboratorio eM<sup>+</sup> dirigido por Sarah Kenderdine en la ciudad de Lausana (Suiza), se trabaja con materiales culturales y de archivo de gran cantidad de países, incluidos Asia, Australasia y Europa, desarrollando y utilizando tecnología de última generación. Las propuestas del dicho laboratorio buscan la creación de escenarios experimentales que comprometen a los participantes en una experiencia activa y respon-

131

2 Entre este tipo de laboratorios se pueden mencionar entre otros, “Laboratorio de Innovación Ciudadana”, SEGIB (<https://www.innovacionciudadana.org/laboratorios/proyectos-del-labicc-r-liberia-2019>) ; “Media LAB PRADO” (<https://www.medialab-prado.es>); “Laboratorio para la ciudad” (<https://labcd.mx>); “Laboratorio de Innovación Ciudadana de Montevideo” (<https://montevideo.gub.uy/node/41513>); “Proyecto ECOEC” (Universidades de España, <https://proyectoecoec.wordpress.com>).

sable: "embodied museography" y "engagement science" y sus producciones están destinadas a Galerías, Bibliotecas, Archivos y Museos (GLAM) utilizando tecnologías virtuales, aumentadas y de realidad mixta combinadas con innovadoras arquitecturas sónicas. Estas investigaciones en el campo de la museografía experimental se dedican a la representación de complejidades científicas y artísticas, promoviendo el compromiso multisensorial y ampliando la experiencia en un mundo post-cinemático. Asimismo, se avanza en los marcos teóricos de la nueva museología redefiniendo los límites del espacio público / museológico (Kenderdine, 2018). Vale mencionar, entre otros, el tratamiento con realidad aumentada de antiguos paisajes culturales pintados en murales donde la audiencia puede explorar diversas expresiones del patrimonio cultural inmaterial a través de distintas escenas<sup>3</sup>.

En síntesis, estas experiencias participativas, con alto grado de innovación tecnológica, dejan huella sobre la importancia del diálogo entre disciplinas tecnocientíficas-humanísticas, los saberes ancestrales, la diversidad cultural y el compromiso comunitario para activar la co-construcción de un desarrollo sostenible sin exclusiones.

### HABITAR "CREATIVA MONUMENTO"

132

La ciudad de Rosario cuenta con una obra monumental de alto contenido simbólico identitario para el pueblo argentino: el "Monumento Histórico Nacional a la Bandera" (en adelante, MB). Este monumento patrimonial, único en su tipo a nivel internacional, ocupa una superficie de 10.000 m<sup>2</sup> y fue inaugurado el 20 de junio de 1957. Esta fecha conmemora el fallecimiento del general Manuel Belgrano, quien enarboló por pri-

mera vez la Bandera Nacional a orillas del río Paraná<sup>4</sup>.

El paisaje cultural del MB es icónico para la ciudad y se constituye también en un atractivo turístico cultural y lugar de esparcimiento. En el amplio espacio que lo enmarca se realiza anualmente el emplazamiento de una populosa feria de colectividades, también se

---

4 Vale decir que el actual monumento es el tercer proyecto de una línea histórica que abarca 85 años. Esto se debe a que su devenir no estuvo exento de los conflictos políticos del país, tendencias arquitectónicas disímiles, problemáticas técnicas y financieras.

El primer proyecto gestionado por iniciativa del Ingeniero Nicolás Grondona data del año 1872. En el mismo, se planteaba construir dos monolitos: uno en Rosario y otro similar en la isla "El Espinillo", recordando así el asentamiento de las dos Baterías de Belgrano. En este proyecto se logró construir la primera pirámide ubicada en la isla, pero no se pudo concretar su par en Rosario. Luego de unos pocos años, el monolito de la isla fue destruido por una crecida del Paraná, lo cual hace suponer que no se había previsto adecuadamente el régimen de abundantes crecidas que presenta este río.

El segundo proyecto (1910) corresponde a Lola Mora y se lo conoce como el proyecto del Centenario, si bien la artista avanza en su obra realizando la totalidad de las estatuas que lo componen, en el año 1923 distintos factores de orden político, artísticos y de género se imponen ocasionando el rechazo de las obras por parte de Comisión Pro-Monumento a la Bandera y la anulación definitiva del contrato de ejecución del proyecto en 1925.

Finalmente luego del concurso público del año 1939, el proyecto de los arquitectos Alejandro Bustillo y Ángel Francisco Guido, y los escultores Alfredo Bigatti y José Fioravanti, logra llevarse adelante tras un largo período de ejecución que implicó también cambios del proyecto original por cuestiones principalmente presupuestarias y técnicas (1943-1957). El paisaje cultural proyectado comprendía amplios espacios de parque alrededor del monumento que requerían la demolición de una serie de edificios habitacionales de familias influyentes que de hecho no lo permitieron. Igualmente el plan de construir una nueva catedral de mayor tamaño en el lugar de ya erigida, con un pórtico principal orientado hacia el río tampoco fue posible. (De Gregorio et al., 2019).

---

3 Resulta de interés el video "How will museums of the future look?" donde la Dra. Sarah Kenderdine muestra algunos de trabajos in situ. TEDxGateway 2013 ([https://www.youtube.com/watch?v=VXhtwFCA\\_Kc](https://www.youtube.com/watch?v=VXhtwFCA_Kc)).

organizan premiaciones, inicios o finales de competencias, desfiles, exposiciones artesanales, etc. En su patio cívico se realizaron numerosos eventos de distinta índole, tales como la promesa a la bandera nacional por alumnos de escuelas de todo el país, conmemoraciones patrias, conciertos, actos políticos, festejos deportivos, entre otros. Además, en épocas anteriores a las restricciones impuestas por la pandemia global del COVID-19, lo visitaban más de 350.000 personas al año. Cabe señalar, también, que frente a dicho Monumento se ha construido un memorial a los caídos en la guerra de las Malvinas, que es también utilizado como escenario de actos diversos.

Como se observa, este paisaje constituye una potente y singular "esfera de significación". En este sentido, se postulan interrogaciones en torno a la intervención comunitaria, la educación, la comunicación y la gestión cultural: ¿qué experiencias resultan significativas en torno al Monumento? ¿Cómo la ciudadanía está sensibilizada con dicho paisaje? ¿De qué manera se puede activar un compromiso responsable con la herencia cultural? ¿De qué forma se trabaja esta temática en la educación formal y no formal? ¿Cómo se podrían integrar las TIC considerando las posibilidades de acceso del colectivo ciudadano?

A partir de lo expuesto, desde el año 2015 se fueron gestando una serie de proyectos de investigación y desarrollo vinculados al paisaje cultural mencionado donde fue clave la conformación de una alianza inter-institucional entre organizaciones científicas, educativas y de gestión cultural<sup>5</sup>. Bajo una forma de trabajo

colaborativo, en red y físico-virtual fueron participando, según los proyectos, miembros de dos institutos de investigación dependientes del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y de la Universidad Nacional de Rosario (UNR), del Monumento Histórico Nacional a la Bandera (MB), docentes de la Escuela Normal Superior N° 36 "Mariano Moreno de Rosario y del Programa Escuela Móvil de la Secretaría de Cultura de Municipalidad de Rosario. La iniciativa tomaba en cuenta proyectos anteriores activados en el contexto físico-virtual referidos a la sensibilización en patrimonio, paisajes culturales y ciudadanía, realizados en las localidades de Rosario y Wheelwright (de la provincia de Santa Fe), donde también habían participado colaborativamente varios de los miembros de la alianza (San Martín et al., 2019).

Desde la perspectiva teórica ya expuesta, el grupo de trabajo reflexionó acerca de cómo activar, en el actual contexto de creciente mediatización, un compromiso responsable que otorgue sentido a la experiencia presente del paisaje cultural MB, en negociación con su historia, identidad y memoria. La premisa inicial fue considerar que no hay prácticas sociales sin habla y sin habitación y no hay narraciones ni ceremonias sino en el seno de las prácticas sociales dadoras de sentido. De esta manera se conceptualizó el habitar como:

...un acaecer conjunto del habitante, con su pasado, dimensión de la experiencia; su presente, dimensión

5 Proyectos acreditados:

- 1HUM459 "Construir Dispositivos Hipermediales lúdicos, inclusivos y accesibles". Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación y Universidad Nacional de Rosario. (2014-2017).

- PIO 2010-047-16 "Explorar, conocer y crear en el contexto físico-virtual del Monumento Histórico Nacional a la Bandera". Financiado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva, Gobierno de Santa Fe, Argentina. (Res.

N° 118-2016 – Ejecución año 2017).

- CC-021-2017 "MiRA: Microscopía y Realidad Aumentada, la aventura de descubrir y comprender lo que no se ve". Financiado por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva, Gobierno de Santa Fe, Argentina. (Res. N° 12/17 – Ejecución año 2018).

- 1HUM585 "Prácticas Educativas Mediatizadas para la socialización activa del patrimonio cultural". Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación y Universidad Nacional de Rosario. (2018-2021).

de la acción y su futuro, dimensión de las expectativas, y el sitio habitado (con su pasado, lugar del recuerdo; su presente, lugar de las conductas y su futuro). El espacio del habitar no puede ser el "lugar de nada" o el "lugar de nadie". Es una extensión donde "algo tiene lugar" o "algo puede tener lugar. (Iglesias, 2004: 129)

A partir de esta noción, que va más allá de lo patrimonial monumental, se avanzó en el diseño, desarrollo y activación ciudadana de la propuesta "Creativa Monumento", concebida como una red socio-técnica de carácter participativo y no-excluyente que interactúa en las múltiples dimensiones de lo físico y lo virtual (San Martín, 2018; Andrés y García, 2018). La finalidad de este dispositivo es generar instancias de sensibilización sobre cómo habitamos los paisajes culturales regionales. La estrategia hacia el desarrollo sostenible pone en clave la activación de la memoria, el diálogo comunitario y la expresión creativa potenciando además el uso de las TIC. Bajo estas premisas, "Creativa Monumento" se puso en obra tanto en el ámbito del MB como en distintos establecimientos educativos y centros culturales, proponiendo distintas experiencias físico-virtuales de participación que integran la plataforma de acceso abierto desarrollada *ad hoc* como gestor de contenido colaborativo ciudadano: (<https://creativamonumento.irice-conicet.gov.ar>).

La configuración inicial del espacio *web* y las distintas fases de los proyectos se llevaron adelante bajo el marco teórico-metodológico del Dispositivo Hipermedial Dinámico (San Martín, 2008). Las tareas y actividades de la red socio-técnica se co-construyeron según los perfiles, implementando dinámicas de responsabilidad distribuida. Entre las mismas se pueden mencionar la realización de entrevistas a expertos, de itinerarios de sensibilización, creación de guiones, ejes temáticos, búsqueda y curaduría de materiales, producción audiovisual, programación informática, re-

solución de aspectos de usabilidad, navegación, accesibilidad, modos y políticas de participación, definición de las tecnologías de código abierto a utilizar, elaboración de contenidos multimodales, presentaciones didácticas, etc.

La producción y organización de los contenidos en torno al paisaje cultural MB, y su circulación en acceso abierto, se definió en torno a las siguientes categorías:

- "Constructores de ciudadanía": aquellas personas que desde sus obras contribuyeron a fortalecer la ciudadanía;
- "Itinerarios creativos": guías propositivas para el desarrollo de prácticas educativas formales y no formales que dinamicen la participación ciudadana;
- "Obras abiertas": producciones individuales o grupales que abordan la socialización, sensibilización y recreación del paisaje cultural MB.

A nivel del sistema informático, cada categoría puede asociar dinámicamente un número creciente de fichas de contenido a partir de los aportes de quienes crean su cuenta de usuario. En la Figura 1, se puede observar la vinculación de las tres categorías al ícono central del MB (ícono sol: "Obras abiertas"; ícono grupo: "Constructores de ciudadanía" e ícono cubo: "Itinerarios creativos") con sus fichas de contenido asociadas. También muestra un vínculo a otro ícono (herramienta) donde se encuentran las opciones de acceso: búsqueda, ayuda, accesibilidad, cuenta de usuario e inicio. Cabe señalar que si el sistema en el inicio detecta un usuario que utiliza un lector de pantalla, lo redirecciona hacia otra interfaz de navegación accesible a dicha herramienta asistiva.

Hacia mayo de 2020 la plataforma "Creativa Monumento" contaba con 38 fichas publicadas y 10 en elaboración correspondientes a estudiantes del nivel secundario (3°, 4° y 5° año) de una escuela agrotécnica cercana a Rosario.

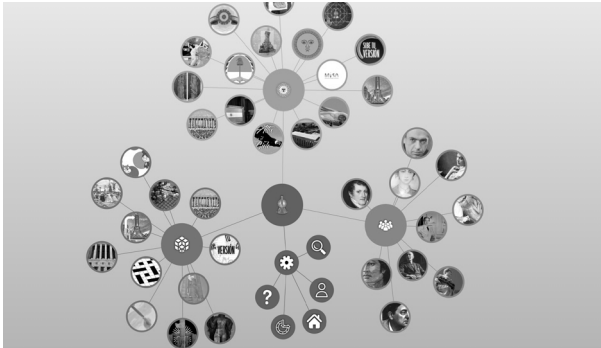


Figura 1. Portal principal de la plataforma web "Creativa Monumento"

Cada ficha permite asociar recursos, crear vínculos a otras fichas publicadas y efectuar comentarios. La Figura 2, a modo de ejemplo, muestra una de las fichas publicadas por miembros de la red socio-técnica en la categoría "Obras abiertas" que refiere a un proyecto de comunicación pública de la ciencia y la tecnología que se denominó "MiRA: Microscopía y Realidad Aumentada, la aventura de descubrir y comprender lo que no se ve".

El proyecto "MiRA" buscó sensibilizar a la comunidad

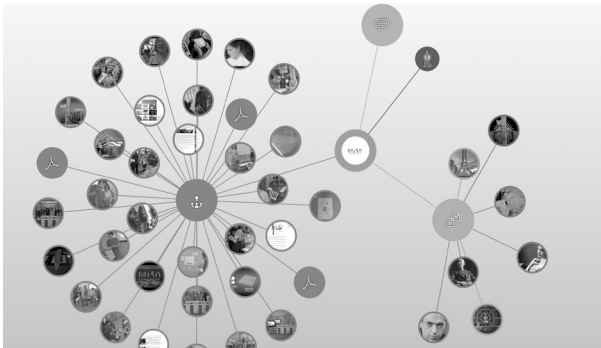


Figura 2. Ficha "MiRA"

de la región en el cuidado de los paisajes culturales que pueden ser dañados por usos no protegidos y adicionalmente dar relevancia a la figura de Lola Mora como mujer artista y científica (San Martín y Andrés, 2019). A partir de la frase "Cuidemos la experiencia de habitar en comunidad", se pusieron en evidencia tres tipos de daños muy frecuentes que se producen al derramar gaseosa cola o yerba mate en el recubrimiento travertino del MB y al escribir con líquido corrector sobre las farolas de bronce. Además se incluyó un video realizado *ad hoc* con textos originales de Lola Mora poniendo en clave aspectos de su perfil techno-científico poco conocidos.

La experiencia físico-virtual de MiRA despertó un significativo interés en quienes la vivenciaron, no sólo por las tecnologías puestas en obra (poco conocidas para un gran número de participantes), sino por la toma de conciencia sobre (i) los efectos irreparables que causaban líquidos de consumo tan comunes en la población que circula por el MB y (ii) cuestiones relativas a problemáticas de género. La propuesta principalmente abrió el diálogo acerca de lo frecuente que resulta ver distintos tipos de pintadas y hechos vandálicos que pueblan nuestros paisajes culturales, la degradación por contaminación de nuestro hábitat, las vicisitudes de Lola Mora como mujer en una época (no muy lejana) donde se descalificaba a aquellas que creativamente querían dejar su huella en distintos campos del conocimiento y las artes.

En la exploración de la ficha MiRA se pueden observar fotografías de la experiencia en distintos contextos edu-

cativos y culturales, el material audiovisual desarrollado, el proyecto inicial, las instituciones científicas, explicaciones sobre qué es un microscopio electrónico y en qué consiste la tecnología de Realidad Aumentada, entre otros. Las fichas vinculadas corresponden al proyecto del monumento, a los responsables del proyecto, a Lola Mora, etc. La Figura 3 expone el esquema de los componentes del dispositivo móvil que circuló por distintos ámbitos de la ciudad y la Figura 4 es una fotografía del dispositivo mediático en circulación<sup>6</sup>.

Considerando los límites del presente artículo, se mencionan algunos itinerarios creativos con propuestas que invitan a detenerse y reflexionar sobre el paisaje cultural del MB<sup>7</sup>.

Itinerarios de autoría de los miembros de la red socio-técnica de los proyectos:

- “Mi cuadro sonoro del Monumento: un mapa de ruta que invita a crear un “cuadro sonoro” en formato fisi-

### Dispositivo Hipermedial Dinámico Configuración tecnológica

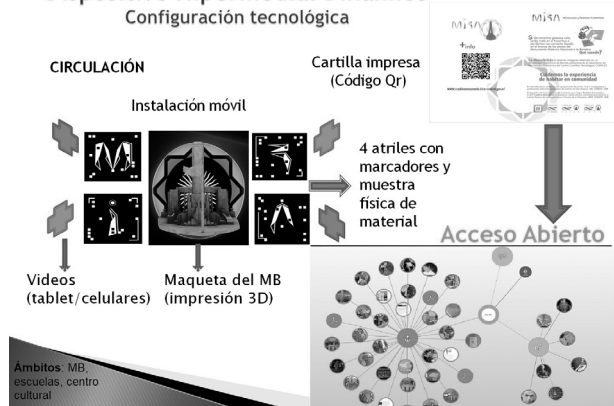


Figura 3. Configuración tecnológica de “MiRA”

co o virtual a partir de las huellas visuales y sonoras que surjan del paisaje cultural MB.

- “Promoviendo ciudadanía: una propuesta de programación utilizando “Scratch”: propone la realización de una producción audiovisual o interactiva utilizando una plataforma de acceso abierto para programación visual de uso frecuente en contextos educativos no profesionales. Se plantea a partir de la relación “Ciudadanía - Monumento Nacional a la Bandera” a los fines de vincular conocimientos de las Ciencias Sociales, Humanas y Programación computacional.

Itinerarios creados por estudiantes universitarios que exploraron el dispositivo:

- “Un barco monumental”: propone pensar la conexión del MB con el río. Invita a crear un collage que posibilite escribir una poesía. Interroga sobre qué forma tiene el monumento, si guarda alguna relación con el río y plantea una propuesta para “dejar volar la imaginación”

136

6 Cabe señalar que si bien en la tecnología de realidad aumentada se utilizaron marcadores espaciales, por razones presupuestarias y por la falta de una conexión WIFI pública y estable en el ámbito del MB, no se ubicaron los marcadores sobre el travertino y farolas. El muestreo de deterioro realizado con el microscopio electrónico se realizó con materiales originales desechados en el período de restauración del MB.

7 Quienes tiene a su cargo las visitas guiadas por el MB (miembros de la alianza socio-técnica) informaron sobre el desconocimiento que en general tenían los visitantes sobre la simbología, hechos históricos, emplazamiento, etc. También manifestaron su preocupación por los numerosos hechos de uso no protegido y vandalismo que ha sufrido el MB (pintadas, robos de partes de las farolas, rayaduras en estatuas, derrame de líquidos, etc.).





Figura 4. "MiRA" en circulación

- "Palabras cruzadas": invita a recorrer el espacio del MB siguiendo una serie de incógnitas para poder resolver un crucigrama de palabras.
- "Oca del Monumento": similar al anterior pero basado en el tradicional juego de la Oca, los autores invitan también recorrer el MB e interiorizarse de sus espacios y simbologías (en forma física o virtual) para poder avanzar en el juego.
- "La mujer [artista] [representada] en el Monumento Nacional a la Bandera": propone crear una escultura en formato físico o virtual a partir de las historias, vivencias y reflexiones en torno a la problemática de la mujer artista y/o representada en el contexto MB, a través de un recorrido exploratorio de sus relieves y esculturas. El mapa de ruta parte de interrogaciones tales como ¿Quiénes/qué son? ¿Qué representan? ¿Qué podrían decir las esculturas del Monumento si se despertaran hoy? ¿Qué me gustaría representar?

Estos itinerarios proponen acciones de búsqueda de conocimiento y creaciones de distinta índole que

se pueden inscribir en ámbitos educativos formales, no formales o informales, motivando a producir siguiendo el mapa de ruta o realizando un mapa o ficha de constructor/a. El caso del itinerario "La mujer [artista] [representada] en el Monumento Nacional a la Bandera" tiene una Obra Abierta directamente asociada titulada "La Matria", que muestra una intervención sobre el paisaje cultural del MB.

En relación a esta Obra Abierta, cabe mencionar que en el año 1996 se retomó la construcción de la parte posterior del Monumento planteada por Guido como "Pasaje Juramento", pero con un nuevo proyecto que incorporó sobre un gran espejo de agua cruzado por un puente en dirección a la Plaza "25 de Mayo", algunas de las estatuas pertenecientes al segundo proyecto de la artista Lola Mora que le fuera rechazado su emplazamiento en el año 1925.

En ese espacio "La Matria":

*se propone como una nueva escultura que forma parte del grupo de las obras de Lola Mora situadas en el Pasaje Juramento. Intenta problematizar, en el marco de los movimientos actuales del feminismo, el lugar que ha [debido] ocupar la mujer en la historia y en el mundo, particularmente en Argentina.*

*¿Es ella la Matria? ¿O es la Argentina? ¿Cuál es la carga? ¿El peso, el juicio, el miedo, la responsabilidad,...? (Putero, 2019)<sup>8</sup>.*

Entre las nuevas fichas que alumnos secundarios están elaborando cabe mencionar un trabajo referido a la cultura Chaná de los originarios pobladores del delta del Paraná, de los cuales hoy heredamos varios términos de uso cotidiano; y otra ficha que explica y documenta "El Banderazo", fiesta juvenil multitudinaria (no exenta de controversias) que se viene repitiendo

<sup>8</sup> Creativa Monumento: Obra Abierta, Ficha "La Matria" (<http://creativamonumento.irice-conicet.gov.ar/sistema/?q=fichas-vista-panel-central/107>).

do hace varios años y que nuclea en el MB a alumnos del 4° año de la secundaria.

Desde el punto de vista del desarrollo de las habilidades específicas necesarias para la creación de contenidos multimodales en cualquier tipo de soporte o lenguaje (Cope y Kalantzis, 2010), la propuesta de producción siempre parte desde los intereses y sentidos que otorguen quienes participen de forma individual o grupal activando sus potencialidades.

En síntesis, "Creativa Monumento" no se centra en formular rupturas en los procesos socio-históricos a causa de innovaciones en las tecnologías infocomunicacionales, sino que intenta potenciar las formas expresivas y los lenguajes y tecnicidades emergentes para la sensibilización del patrimonio en su más amplio sentido. Estos vínculos entre itinerarios creativos, obras abiertas y constructores que impulsan a seguir creando, dejan abiertos nuevos interrogantes sobre cómo habitar de forma sostenible los paisajes culturales.



Fig. 5 "La Matria" (collage digital, autora Julieta Putero)

#### CONSIDERACIONES FINALES

En este artículo se plantearon algunas consideraciones sobre la trama compleja que presentan los paisajes culturales como "esferas de significación". Los procesos de mediatización, las tecnologías infocomunicacionales y los patrimonios culturales fueron aspectos que se trataron poniendo en evidencia los aportes fundantes de Charles Peirce y cómo estos fueron retomados por otros autores.

De modo conclusivo se puede decir que desde un punto de vista biológico, la vida material del hombre se encuentra mediatizada por instrumentos y herramientas creadas socialmente. Es decir, la configuración de la conciencia humana es el resultado evolutivo de la incorporación de instrumentos mediatizadores entre el sujeto y el mundo que lo rodea. Esta capacidad permitió el desarrollo de la actividad psicológica de los seres humanos, dando lugar a su evolución biológica y su consecuente desarrollo socio-histórico. No obstante, este proceso ontogénico no es teleológico, sino que la producción semiótica funciona como un sistema

auto-organizante: su trayectoria es un proceso no-lineal que se va configurando en función de la relación con los elementos del entorno socio-tecnológico-cultural en el que se desenvuelve.

Asimismo, desde un punto de vista antropológico, la semiotización comporta la capacidad para intervenir y modificar el mundo por parte de los seres humanos. Esta capacidad ha sido progresivamente activada, por diferentes razones, en una variedad de contextos históricos y, por lo tanto, ha tomado variadas formas. En ese sentido, la configuración del lenguaje -en tanto estructura de pensamiento, organizado en mitos- comporta una denominación del mundo y también de construcción



e intervención del mismo. La diversidad de paisajes culturales como “esferas de significación” es un signo elocuente de dicho proceso.

Por otra parte, desde un punto de vista sociológico, la comunicación humana siempre estuvo mediatizada en todos sus niveles, y se fue expandiendo hacia una multimodalidad creciente de soportes y formatos tecnológicos. En esta dirección, la historia de la mediatización podría ser entendida como la disputa entre diversos grupos sociales para estabilizar ciertos sentidos e institucionalizar ciertas prácticas en torno a una tecnología. Las discontinuidades semióticas, comunicacionales y culturales producidas por las actuales tecnologías se registran en la continuidad de un horizonte complejo que incluye una multiplicidad de dimensiones. Estas rupturas de escala de la mediatización socio-técnica habilitan una resignificación de los paisajes culturales donde es perentorio activar un ejercicio de ciudadanía responsable.

A partir de lo expuesto, se argumenta que un enfoque socio-técnico-cultural sostenido por una alianza intersectorial comunitaria para el tratamiento de problemáticas de sostenibilidad de los paisajes culturales, podría ser una alternativa válida para avanzar en las metas planteadas por la Agenda 2030. En esta dirección, se presentó a “Creativa Monumento” como una propuesta de memoria activa contextualizada en lo físico-virtual de un territorio. Este escenario dinámico solicita una continua reflexión teórica-metodológica bajo una modalidad de trabajo que articule disciplinas y saberes. Se estima que en la medida que se sumen aportes será posible abordar nuevos análisis, especialmente considerando el distanciamiento social impuesto por la pandemia del COVID-19.

En definitiva, ser partícipe de “Creativa Monumento” comporta un esfuerzo por el abandono de lo efímero, lo que implica en estos tiempos un desafío difícil pero no imposible.

## REFERENCIAS

- AANV (2020). Documento de síntesis del grupo Cultura y Desarrollo Sostenible: Qué entendemos por sostenibilidad en la cultura o la sostenibilidad cultural. En Martinell et al. (coord.). *Cultura y Desarrollo Sostenible. Aportaciones al debate sobre la dimensión cultural de la Agenda 2030*. Madrid: REDS. (86-95).
- Andrés, G. (2019). *Las metáforas sobre las tecnologías de comunicación. Medios, extensiones, ambientes*. Cuaderno De Prácticas y Discursos, (11), 53–70. Disponible en: <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/depracticasydiscursos/article/view/15411>.
- Andrés, G. y García, M.M. (2018). *Comunicar y educar en un mundo hipermediatizado. Pautas para el diseño de narrativas multimodales*. *Question*. 1 (60), 1-19. Disponible en: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/4796>
- Bertalanffy, L. v. (1976). *Teoría general de los sistemas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cárdenas Tamara, F. (2016). El signo paisaje cultural desde los horizontes de la antropología semiótica. *Revista de Antropología Iberoamericana*, 11 (1), 105-129. doi: 10.11156/aibr.110106
- Castells, M. (1999). *La era de la Información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1: *La sociedad Red*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno editores.
- Cope, B. y Kalantzis, M. (2010). Gramática de la multimodalidad. *Boletín de La Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, (98–99), 93-152. Disponible en: <https://www.aab.es/app/download/6054131/Bibliotecas-Bolet%C3%ADn98-99.pdf>
- De Gregorio et al. (2019). *Ángel Guido, ingeniero civil y urbanista*. (cursiva en el título del libro)
- Groy, B. (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Hughes, T. (2008 [1987]). La evolución de los grandes sistemas tecnológicos. En: H. Thomas y A. Buch (coord.) *Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Iglesias, R. (2004). Dos miradas barriales: Borges, Martínez Estrada. En Barela, L y Sabugo, M. (directores). *El libro del barrio*. Buenos Aires: Instituto Histórico de la Ciudad de Buenos Aires.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona:

- Paidós.
- Kenderdine S. (2018). Experimental Museology Lab (eM<sup>+</sup>). Disponible en: <https://sarahkenderdine.info/EMPlus-Systems.pdf>
  - Lewontin, R., Rose, S. y Kamin, L. (2009). *No está en los genes. Racismo, genética e ideología*. Barcelona: Crítica.
  - Martinell Sempere, A. (2020). ¿Por qué los Objetivos de Desarrollo Sostenible no incorporan la cultura? En Martinell et al. (coord.). *Cultura y Desarrollo Sostenible. Aportaciones al debate sobre la dimensión cultural de la Agenda 2030*. Madrid: REDS. (8-15).
  - McLuhan, M. (1969). *La Galaxia Gutenberg*. Madrid: Ediciones Aguilar.
  - ONU. (2015). Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. *Resolución aprobada por la Asamblea General Organización de las Naciones Unidas*. Disponible en: <https://undocs.org/es/A/RES/70/1>
  - Peirce, C. (2012). *Obra filosófica reunida. Tomo I (1867-1893)*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
  - Piscitelli, A. (2011). *El paréntesis de Gutenberg*. Buenos Aires: Editorial Santillana.
  - Pinch, T. y Bijker, W. (2008 [1987]). La construcción social de hechos y artefactos: o acerca de cómo la sociología de la ciencia y la tecnología pueden beneficiarse mutuamente. En H. Thomas y A. Buch (coord.) *Actos, actores y artefactos*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes Editorial.
  - Prigogine, I. y Stengers, I. (1979). *La Nueva Alianza: Metamorfosis de la ciencia*. Madrid: Editorial Alianza.
  - San Martín, P. (2008). *Hacia la construcción de un dispositivo hipermedial dinámico. Educación e investigación para el campo audiovisual interactivo*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
  - San Martín, P. (2018). *Abrir la memoria habitando Creativa Monumento. Propuesta educativa*. 2 (50), 92-104. Disponible en: <http://propuestaeducativa.flacso.org.ar/wp-content/uploads/2019/11/PropuestaEducativa50-sanmartin.pdf>
  - San Martín, P. y Andrés G. (2019). MIRA: *Una experiencia de comunicación pública de la ciencia y la tecnología en torno al patrimonio*. *Innovación Educativa*, 19 (80), 113-134. Disponible en: <http://132.248.161.133:8080/jspui/handle/123456789/4275>
  - San Martín, P., Andrés, G. y Rodríguez, G. (2014). *Construir la memoria plural. Reflexiones acerca de una Comuna físico-virtual*. *La Trama de la Comunicación*, 18, 211-229. Disponible en: <https://latrama.fcpolit.unr.edu.ar/index.php/trama/article/view/476/386>
  - San Martín Florit, P. S., Rodríguez Cerrutti, G. L., Andrés Manzotti, G. D., Decoppet Cabrera, G., O., Monjela Bladinich, N. G., y Cenacchi Viamonte, M. A. (2019). "DHD-Creativa monumento": propuesta de un modelo multidimensional para el desarrollo de procesos de sensibilización hacia el patrimonio. *Apuntes*, 32(2). doi:10.11144/Javeriana.apc32-2.pmm
  - Silva Pérez, R y Fernández Salinas, V. (2015). Los paisajes culturales de UNESCO desde la perspectiva de América Latina y el Caribe. *Conceptualizaciones, situaciones y potencialidades. Revista INVI*, 30 (85), 181-214. doi: 10.4067/S0718-83582015000300006
  - Tenoch Cid Jurado, A. (2018). La semiótica culinaria y el patrimonio cultural: la cocina colombiana. *Revista chilena de Semiótica*, 8, 7-24. Disponible en: [https://revistachilenasemiótica.cl/\\_files/200000131-7203372fe2/Cid%20Jurado\\_RCHS\\_8-7-24.pdf](https://revistachilenasemiótica.cl/_files/200000131-7203372fe2/Cid%20Jurado_RCHS_8-7-24.pdf)
  - Thomas, H., Becerra, L. y Bidinost, A. (2019). ¿Cómo funcionan las tecnologías? Alianzas socio-técnicas y procesos de construcción de funcionamiento en el análisis histórico. *Pasado Abierto*, (10), 127-158. Disponible en: <http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/pasadoabierto/article/view/3639>
  - Traversa, O. (2015). Eliseo Verón y el "trayecto largo de la mediatización". *Estudios*, 33, 131-149. doi: 10.31050/1852.1568.n33.11608
  - Traversa, O. (2019). El origen y el cambio en la obra de Eliseo Verón. *La Trama De La Comunicación*, 23 (2), 75-89. doi: 10.35305/lt.v23i2.702
  - UNESCO (1972). *Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural 1972* París, 16 de noviembre de 1972. Disponible en: [http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=13055&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13055&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)
  - Verón, E. (1987). *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa.
  - Verón, E. (2013). *La semiosis social II. Ideas, momentos, interpretantes*. Buenos Aires: Paidós.
  - Verón, E. (2015). Teoría de la mediatización: una perspectiva semio-antropológica. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 20, 173-182. doi: 10.5209/rev\_ciy\_c.2015.v20.50682
  - van Dijk, J. (2016). *La cultura de la conectividad: una historia*

*crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno editores.

- Virilio, P. (1999). *La bomba informática*. Madrid: Editorial Cátedra.
- von Bertalanffy, L. (1976). *Teoría General de los Sistemas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Vygotsky, L. (2016 [1934]). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Williams, R. (2011 [1974]). *Televisión. Tecnología y forma cultural*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Zizek, S. (2007). *El acoso de las fantasías*. México: Siglo Veintiuno editores.

#### DATOS DE AUTORES

Patricia Silvana San Martín  
Argentina

Doctora en Humanidades y Artes por la Universidad Nacional de Rosario. Profesora Nacional de Música, Universidad Nacional de Rosario. Investigadora Principal del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Profesora Titular de Metodología Educativa Musical, Escuela de Música, Facultad de Humanidades y Artes de la Universidad Nacional de Rosario.

Afiliación Institucional: Instituto Rosario de Investigaciones en Ciencias de la Educación - Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - Universidad Nacional de Rosario.

Área de especialidad: educación, tecnologías de la información y comunicación

e-mail: sanmartin@irice-conicet.gov.ar

ORCID: 0000-0001-7543-045X

Gonzalo Darío Andrés.

Argentino.

Doctor en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Rosario. Licenciado en Comunicación Social, Universidad Nacional de Entre Ríos. Investigador Asistente del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Docente de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Entre Ríos.

Afiliación Institucional: Instituto de Estudios Sociales - Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - Universidad Nacional de Entre Ríos.

Área de especialidad: comunicación-educación-tecnología

e-mail: gonzalo.andres@uner.edu.ar

ORCID: 0000-0003-4993-6080

#### REGISTRO BIBLIOGRÁFICO

San Martín, Patricia, Andrés, Gonzalo "Creativa Monumento" Mediatización y sostenibilidad del paisaje cultural en *La Trama de la Comunicación*, Volumen 25 Número 1, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario, Argentina, UNR Editora, enero a junio de 2020, p ISSN 1668-5628 - ISSN 2314-2634 (en línea).

RECIBIDO: 20/05/2020

ACEPTADO: 14/09/2020