



“Arqueologías ficticias”

La mayoría del oro colombiano que se encuentra fuera del país llegó a museos internacionales y colecciones privadas gracias al fenómeno conocido como Guaquería. Simultáneamente, desde 1950, este fenómeno ha sido una herramienta para que museos colombianos adquieran piezas prehispánicas, estructuren sus colecciones y que se construyan las narrativas dominantes sobre nuestro pasado.

La guaquería consiste en la extracción y comercialización ilegal de objetos culturales y arqueológicos que se encuentran en sitios de importancia histórica y cultural. Esta práctica ha llevado a la destrucción de muchos sitios arqueológicos y al saqueo de objetos valiosos que forman parte del patrimonio cultural del país.

Desde la academia la posición sobre la guaquería ha sido absolutista y segregadora: “La guaquería no solo es un acto criminal y de vandalismo, sino que también es una negación de la herencia cultural de la humanidad. Al robar y saquear los sitios arqueológicos, se están destruyendo las pistas que nos podrían conducir hacia una comprensión más profunda de la historia y la cultura de nuestro país y del mundo” - Gerardo Reichel Dolmatoff.

Hoy en día se reconoce esta actividad como una práctica que ha significado una entrada económica para la subsistencia de varias familias en el territorio nacional y que, en muchos de los casos, se realiza sin conocimiento de la legislación y reglamentación sobre el patrimonio cultural, según María Alicia Uribe (2015) La guaquería es una actividad que se realiza de forma clandestina y que no tiene ningún tipo de permiso legal. Muchas veces, son familias enteras las que se dedican a esta actividad ilegal, sin conocer las consecuencias que esto conlleva.

Esta práctica cultural, que se transmite de padre a hijo, combina una serie de creencias y conocimientos que dan cuenta del imaginario colectivo sobre nuestro pasado y de cómo se transmite esta información. La guaquería se puede describir como una práctica que combina elementos de la ciencia y la creencia, así como del pasado y el presente; se puede considerar una forma de sincretismo en la cual se mezclan conocimientos heredados de la tradición cultural de comunidades prehispánicas, técnicas modernas de excavación y análisis de la arqueología a través de una membrana mediática que evidencia la desconexión de la política pública, los lineamientos éticos de la academia, la historia oficial y la vida real de los habitantes del país.

Crisopeya es video multicanal de 3 televisores en donde se representa la disputa entre ciencia y creencia que ilustra la guaquería. Esta disputa está representada a través dos entrevistas, una a un guaquero y otra a un arqueólogo, que se oponen o complementan durante el video.

Título: Crisopeya

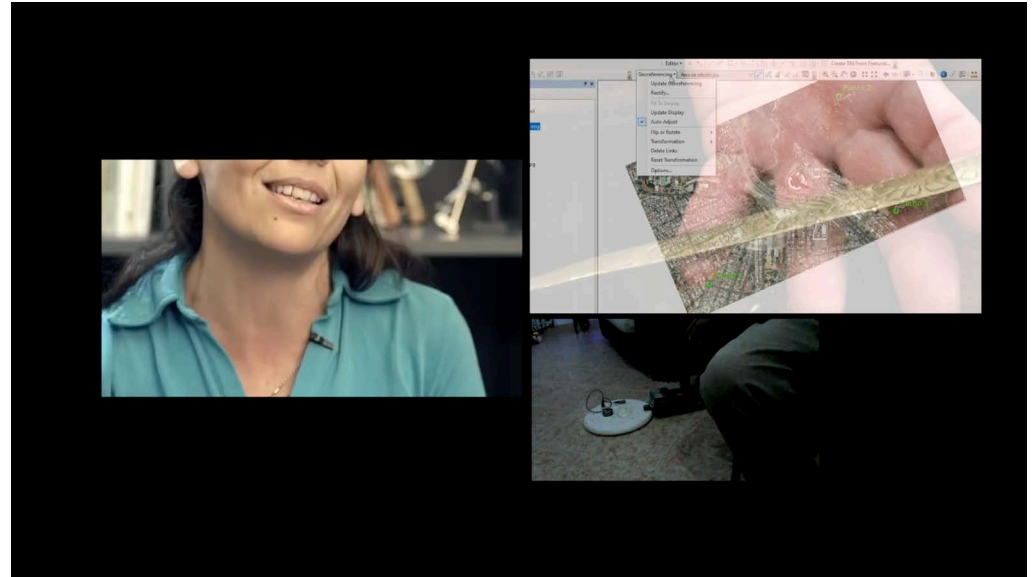
Técnica: Video Instalación multicanal (3 pantallas y sonido estereo).

Dimensiones: Variables

Año: 2023

Enlace para ver el vdeo: <https://vimeo.com/827444591/f7edce880b?share=copy>

Favor ver el vdeo con audifonos.





Título: Pendulo

Técnica: escultura (péndulo de gaaquería con mecanismo de movimiento a partir de reconocimiento de voz)

Dimensiones: 50cm x 30cm x 30cm

Año: 2023

La gaaquería se puede ver como un sincretismo cercano a la cultura occidental y a la cultura de varias comunidades originarias; esto se hace evidente en el uso de diversas herramientas de radiestesia combinadas con tecnologías de geo-referenciación, por ejemplo.

Un péndulo o las varillas de radiestesia son herramientas utilizadas gaaquería, estas permiten conectarse con energías o entidades para detectar objetos ocultos. Para usar un péndulo, se sostiene una cadena con un pequeño peso (usualmente cargado de elementos valiosos y “re-zado”); se hace una pregunta mientras se sostiene el péndulo sobre el objeto de interés, y este le da voz a las entidades que yacen en el entierro. La respuesta se da por la dirección de la oscilación del péndulo. De esta manera se puede mantener una conversación con los muertos.

Otro de los métodos aplicados a la ubicación de entierros prehispánicos es la busque y localización a través de la visualización de animales amarillos y dorados que dan cuenta de la presencia del oro en la zona.

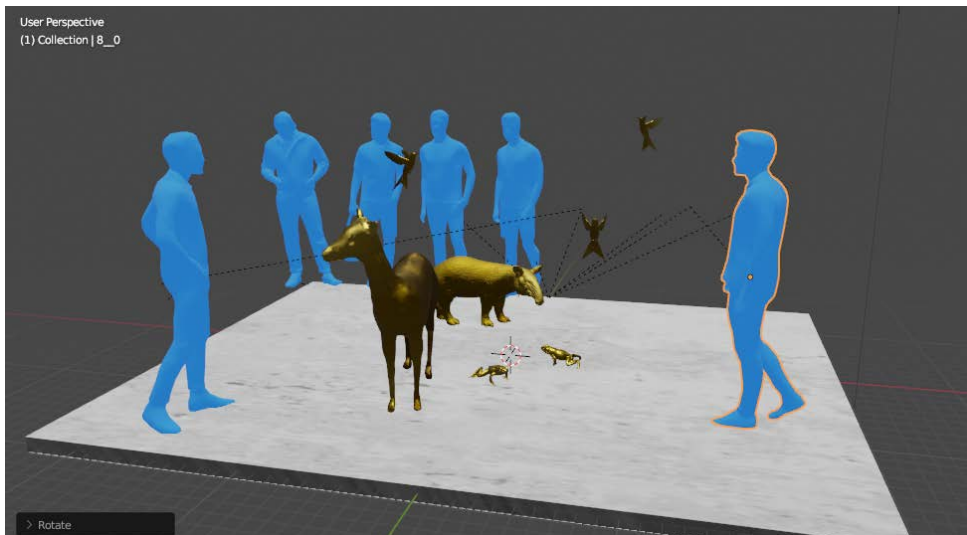
El proyecto también cuenta con una serie de esculturas que comienzan con un péndulo interactivo suspendido de una repisa. Este es un objeto que responde a las preguntas del público de la misma manera que lo hace un péndulo de radiestesia; este oscila de oscila de manera frontal para decir si y de manera horizontal para decir no. También cuenta con una instalación en donde se encuentran representaciones (esculturas en cerámica con un acabado dorado) los animales originarios de las zonas de alta gaaquería en Colombia.

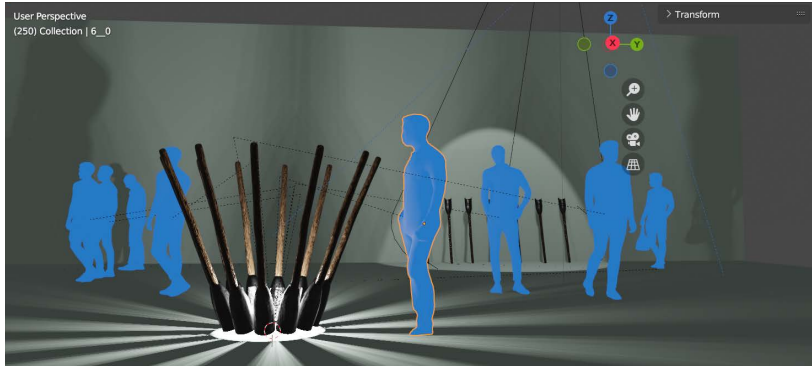
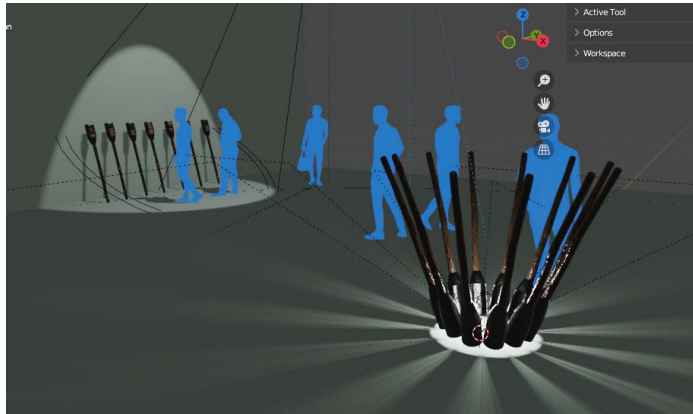
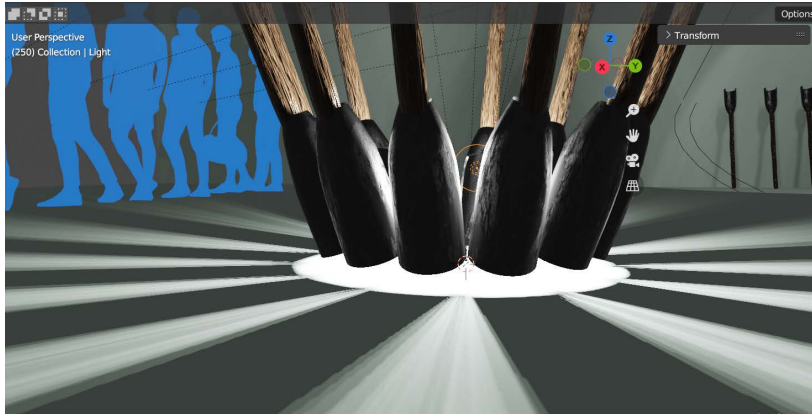
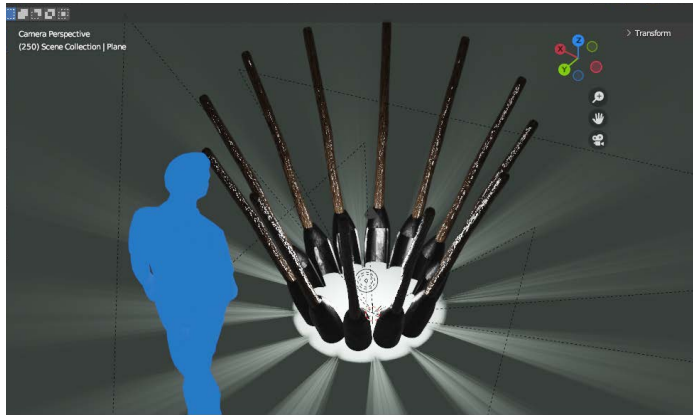
Título: Geo-localización

Técnica: Instalación

Dimensiones: dimncciones variables

Año: 2023



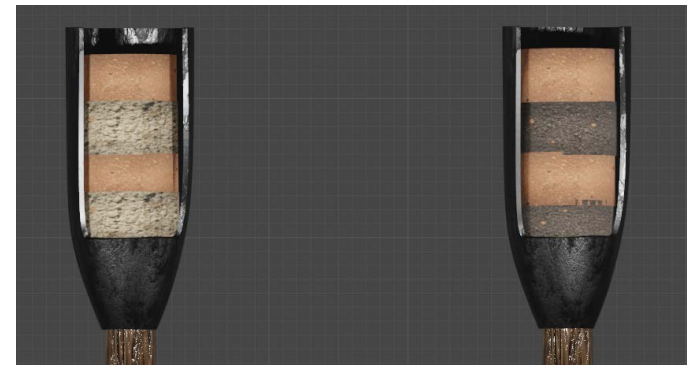


La gaaquería también combina métodos tradicionales como el uso de la media caña. Esta herramienta, parecida a un azadón, es utilizada para extraer segmentos profundos de tierra en los que se puede observar el orden de los colores del suelo para determinar la existencia de una guaca. Según el orden en el que sale la tierra, o si las capas tienen segmentos de colores diferentes, se puede determinar si allí se ubica un entierro. Para este proceso se combinan los sistemas y metodologías científicas relacionadas con la georreferenciación para determinar los puntos a excavar y el uso de la mediacaña para identificar el entierro.

El sincretismo de la gaaquería podría funcionar como una metáfora de la relación ambigua y compleja que tenemos muchos de los habitantes de las urbes colombianas, que pertenecemos a una cultura occidentalista y global, con la historia. Como artista, blanco y habitante de una ciudad capital, mi relación con el pasado prehispánico ha estado mediada por mitos de comunidades originarias filtrados por los medios de comunicación, tradición oral urbana y la narración científica e histórica de la academia; es una relación fuertemente mediada por una pugna entre la ciencia y la creencia.

Título: Sin título (mediacaña)
Técnica: escultura (ensamblaje de mediacañas)
Dimensiones: 1,60m X 1,60m X 1,60m
Año: 2023

Título: Sin título (mediacaña)
Técnica: escultura (mediacañas y tierra de colores)
Dimensiones: 1,3m x 3m x 0,70m
Año: 2023



Título: Sin título (mediacaña)
Técnica: escultura (mediacañas y tierra de colores)
Dimensiones: 1,3m x 3m x 0,70m
Año: 2023



La historia "oficial" de nuestro pasado prehispánico, y por ende nuestra relación con él, está marcada por ideologías políticas e intereses coloniales. Un ejemplo de ello es la investigación de José Pérez de Barradas y en específico los textos Orfebrería prehispánica de Colombia, investigación fundacional del museo del oro de Colombia y de la arqueología en el país. Este español, cercano al Franquismo llega a Colombia en 1936 por invitación del Banco de la República para llevar a cabo una de las investigaciones más extensas (en tiempo) que se han hecho sobre la colección del Museo del Oro.

En un análisis a la propuesta de Pérez de Barradas hecha por el historiador Daniel García en su conferencia titulada Arqueología ficticia y gaaquería, antropólogo español realizó un ejercicio de creación de los estilos de orfebrería inspirados en el Museo Imaginario del Malraux, y a través de operaciones visuales (como la ampliación de la escala del objeto en una imagen) logra justificar una narrativa sesgada y carente de datos que la sustenten.

Es importante destacar que Pérez de Barradas estuvo vinculado al régimen franquista en España, ocupando el cargo de director de propaganda de La Falange, el partido nacional socialista español. Pérez de Barradas, al fin y al cabo, también era artista y empleó métodos visuales para imponer una narrativa histórica dominante.

La pieza llamada AMANECE (Orfebrería prehispánica de Colombia) es una serie de juegos fotográficos y gráficos que mezclan los elementos visuales de los carteles de la guerra civil española con las imágenes que hicieron parte de la investigación de Pérez de Barradas. Estas imágenes proponen un juego con la escala de la imagen que disloca la propuesta del proyecto Orfebrería Pre-Hispánica de Colombia. Esta consta de piezas fotográficas de tamaño medio y de gran formato mostrando la propuesta gráfica en diferentes vallas del mundo donde se encuentran objetos patrimoniales colombianos en el extranjero.

La propuesta también incluye varios diseños de gran formato (8 metros de largo por 3 metros de alto) para ser exhibidos en ballas publicitarias reales en el espacio público.



Título: AMANECE (Orfebrería prehispánica de Colombia)
Técnica: Collage digital / Instalación
Dimensiones: Variables
Año: 2023

