

Memoria del XVI Simposio Internacional
del Posgrado en Artes y Diseño

IMÁGENES TRASTOCADAS.
Educación y pandemia en las artes y el diseño

IMÁGENES TRASTOCADAS

Educación y pandemia
en las artes y el diseño

Memoria del
XVI Simposio Internacional del
Posgrado en Artes y Diseño

Primera edición: 2021

Producción:

Posgrado en Artes y Diseño
Universidad Nacional Autónoma de México
D.R. ©

Universidad Nacional Autónoma de México
Av. Universidad 3000, Ciudad Universitaria, Alcaldía Coyoacán,
C.P. 04510, Ciudad de México.

Coordinador: Yuri Alberto Aguilar Hernández

Editor: César Cortés Vega

Diseño de portada y formación: J.M. Escudero y Ángel Ramírez [MADstudio]

Corrección de estilo: Miguel Ángel Hernández Acosta



Licencia Creative Commons

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

Usted es libre de:

Compartir: copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento: Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.
- No Comercial: No puede utilizar el material para una finalidad comercial.
- Sin Obra Derivada: Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no puede difundir el material modificado.
- No hay restricciones adicionales – No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

Impreso y hecho en México.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Dr. Enrique Graue Wiechers
Rector

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
Secretario General

Dr. Alfredo Sánchez Castañeda
Abogado General

Dr. Luis Álvarez Icaza Longoria
Secretario Administrativo

Dra. Patricia Dávila Aranda
Secretaria de Desarrollo Institucional

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo
**Secretario de Prevención, Atención
y Seguridad Universitaria**

Dr. William Henry Lee Alardín
Coordinador de la Investigación Científica

Dra. Guadalupe Valencia García
Coordinadora de Humanidades

Dra. Diana Tamara Martínez Ruiz
Coordinadora para la Igualdad de Género

Dr. Jorge Volpi Escalante
Coordinador de Difusión Cultural

Mtro. Néstor Martínez Cristo
Director General de Comunicación Social

COMITÉ ACADÉMICO DEL POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

Dr. Yuri Alberto Aguilar Hernández
Coordinador del Posgrado en Artes y Diseño

Dr. Gerardo García Luna Martínez
Director de la Facultad de Artes y Diseño

Mtro. Manuel Elías López Monroy
**Director de la Escuela Nacional
de Artes Cinematográficas**

Dra. Angélica Velázquez Guadarrama
Directora del Instituto de Investigaciones Estética

Dr. Juan Ignacio Del Cueto Ruiz-Funes
Director de la Facultad de Arquitectura

Dr. Jesús Macías Hernández
**Representante de Tutores de la Facultad de Artes
y Diseño**

Mtro. Alfredo Rivera Sandoval
**Representante de tutores de la Facultad de Artes
y Diseño**

Mtro. Reyes Nuñez Bercini
**Representante de tutores de la Escuela Nacional
de Artes Cinematográficas**

Mtra. Xheida Consuelo Simancas Ortiz
Representante de alumnos de Maestrías

Mtro. Sergio Koleff Osorio
Representante de alumnos de Doctorado

ÍNDICE

- p. 11 Presentación.
Yuri Alberto Aguilar
- p. 17 Nota curatorial.
César Cortés Vega
- p. 23 → **PONENCIAS POR MESA**
MESA 1 → INTERFAZ Y ACONTECIMIENTO. ALTERNATIVAS DESDE LAS ARTES PARA RECONSIDERAR EL ENCIERRO.
- p. 25 Confinamiento y performance.
Modos de presentación en tiempos de pandemia.
Álvaro Villalobos Herrera
- p. 37 Habitar la catástrofe. El dibujo participativo como una herramienta para re-imaginar el mundo desde tres contextos: un hospital, un albergue y la actual pandemia Covid-19.
Uryan Lozano
- p. 53 El neorruralismo del siglo XXI. ¿Moda o necesidad?
Mariana Rey M.
- MESA 2 → ACTOS DE LA NUEVA COTIDIANIDAD. MIRADAS SOBRE ARTE, DISEÑO Y EXPERIENCIA.**
- p. 61 Posmanualidad escultórica y enclaustramiento ejecutivo.
Juan Manuel Marentes Cruz
- p. 73 Tecnología – ADLs – Diseño.
Lorena Olmos Pineda y Jorge Gil Tejeda
- p. 87 Educación estética para encontrar nuevos canales de voz.
Liza Castro
- MESA 3 → FORMACIÓN COLECTIVA EN AISLAMIENTO. CAMINOS PARA EL DESCONFINAMIENTO EPISTÉMICO.**
- p. 95 La alteración de la imagen docente – discente y su apertura respecto a la enseñanza de la asignatura de Artes Visuales en la educación básica secundaria.
Aida Mukti Navarrete Padilla
- p. 103 Aprender a desconfinar los procesos de socialización de saberes en los talleres de arte y de diseño vía remota: El desafío ante escenarios pandémicos.
Silvia Teresa Flota Reyes
- p. 113 La pedagogía de las prácticas artísticas en colectivo: neomuralismo híbrido.
Esther Ramírez Hernández

- MESA 4 → MEDIALIDAD EN EL CONFINAMIENTO. ADAPTACIONES PARA REACTIVAR LA PRODUCCIÓN Y LA INVESTIGACIÓN.**
- p. 129 Internet en el desarrollo de la nueva ola del zine mexicano.
José Rubén Romero Gutiérrez
- p. 141 Precariedad y la estética del confinamiento.
Rafael de Villa Magallón
- p. 157 El audiovisual de la vida en recuadros: un estudio de caso. La investigación en diseño a nivel doctoral: líneas de investigación pospandémicas.
Ismael Tlacaelel Vargas Rojas
- MESA 5 → ¿QUÉ HACER CON LO MATERIAL? PRÁCTICAS DE ARTE Y ARCHIVO.**
- p. 169 Catalogación y difusión de colecciones en la nueva normalidad.
José de Santiago Silva
- p. 179 Esto NO es una escultura.
Itzel Palacios Ruiz
- p. 189 → **DIÁLOGOS EXPERTOS**
- p. 191 Charla con **Eugenio Tisselli**
- p. 207 Charla con **Makiko Hara**
- p. 215 Charla con **Elena Román**
- p. 234 Charla con **Sofía Sienra**
- p. 247 Charla con **Christian Oyarzún**
- p. 261 Charla con **Naief Yehya**
- p. 272 → **PIEZAS PRESENTADAS EN VIVO**
- p. 274 Estetoscopio Aural.
Xolocotzin Eligio Elias Paracelso
- p. 278 ¿Cómo besar un extraño online? Extraño, ¿cómo besar aún?
Vinicius Marquet
- p. 280 Ciber pintura: de la vida en la pantalla a la vida en el lienzo, una alternativa artística en tiempos desafiantes.
Jorge Santana
- p. 287 → **APÉNDICE IMÁGENES**

PRESENTACIÓN

Yuri Alberto Aguilar

A partir de marzo de 2020 nos vimos obligados a vivir un nuevo mundo, una realidad trastocada por el fenómeno planetario de la pandemia ocasionada por el virus SARS-CoV-2. Un momento traumático para todas y todos que nos forzó al distanciamiento social y al confinamiento en nuestros hogares. Desde ese lugar de encierro comenzamos a observar la transfiguración de nuestra vida, de nuestra forma de educar, de la manera

de aprender, de las alternativas para producir. Empezamos a habitar en las imágenes trastocadas de una vida mediada por un ordenador, de relaciones sociales fantasmagóricas, de sonidos intermitentes y del vértigo sedentario del trabajo en casa, el cual nos impulsa a continuar aferrados con los dedos a los teclados de nuestro computador, con la ilusión de continuar con este único y maravilloso proyecto: la Universidad Nacional Autónoma de México.

En este contexto lanzamos la convocatoria del XVI Simposio Internacional del Posgrado en Artes y Diseño. Deseábamos hacer un balance y reflexionar sobre estos primeros meses a la distancia, fuera de los recintos universitarios, pero en encuentro cibernético gracias a las videoconferencias. Nos preguntamos sobre los procesos y prácticas emergentes de la educación, la investigación y la producción cultural en confinamiento. Fue para nosotros una grata sorpresa la diversidad de propuestas

que recibimos, las cuales configuraban un paisaje lleno de posibilidades, adaptaciones e innovaciones, de las cuales damos cuenta en este documento, de vital importancia para comprender este año bisagra, donde el mundo dejó de ser lo que era, y se internó en el bosque de la incertidumbre.

El contenido de esta memoria está organizado en tres partes: los compendios de las mesas de discusión, las transcripciones de los diálogos expertos con invitados especiales y el registro de piezas en vivo.

La mesa de discusión uno, “Interfaz y acontecimiento. Alternativas desde las artes para reconsiderar el encierro”, comienza con la ponencia de Álvaro Villalobos, que es una invitación a mirar las capacidades performáticas de accionar el cuerpo frente a la cámara en mediación cibernética con el otro. A continuación Uryan Lozano nos sumerge en la experimentación de estrategias del dibujo

participativo en contextos catastróficos. Cerrando esta mesa, Mariana Rey Morales Pérez analiza el desplazamiento de diferentes actores culturales de la ciudad a los espacios rurales, cuestionando su viabilidad, idealidad y realidad.

La segunda mesa, “Actos de la nueva cotidianidad. Miradas sobre arte, diseño y experiencia”, nos sumerge en la propuesta inicial de Juan Manuel Marentes, un recorrido de la mano y la herramienta, hasta la creación y consumo escultórico asistido por computadoras. En seguida, Lorena Olmos Pineda nos comparte una aproximación a las variaciones en el

uso de la tecnología y su integración a la vida cotidiana en pandemia. En el colofón de esta mesa, Liza Castro cuestiona la labor educativa en el arte hoy, y propone construir una mirada crítica que nos permita discernir las imágenes con contenido de las que no lo tienen.

La mesa tres, “Formación colectiva en aislamiento. Caminos para el desconfinamiento epistémico”, arranca con el texto de Aída Mukti Navarrete Padilla, sobre una problematización de los modelos tradicionales y actuales de la docencia en artes visuales de secundaria. Después, Silvia Teresa Flota Reyes nos exhorta a mirar el trastocamiento de la experiencia cognitiva colectiva en esta nueva realidad, y nos comparte algunas claves para evitarla. En el desenlace de esta mesa, Esther Ramírez Hernández nos informa sobre las habilidades cognoscitivas y esquemas de aprendizaje flexibles que el Colectivo Neomuralismo Híbrido ejerce desde su trinchera docente y artística.

La cuarta mesa, “Medialidad en el confinamiento. adaptaciones para reactivar la producción y la investigación”, nos ofrece en su entrada la ponencia de

José Rubén Romero Gutiérrez, un correlato tecnológico que posibilitó la efervescencia de la producción editorial autogestiva en internet. En el medio, Rafael Devillamagallón nos muestra los marcadores visuales de la precariedad y la estética del confinamiento mediante un estudio de caso del primer episodio de la serie *Pan y circo*. De salida, Ismael Tlacahelel Vargas Rojas analiza los pormenores de la investigación en época de la pandemia, y la manera en cómo se han trastocado las metodologías tradicionales del diseño.

La mesa cinco, “¿Qué hacer con lo material? Prácticas de arte y archivo”, en su preludio se encuentra a José de Santiago Silva y Angélica Valentino quienes exploran los retos que esta nueva realidad impone a la catalogación y difusión de los bienes culturales que custodia la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. A manera de epílogo

de esta mesa, Itzel Palacios Ruiz mira la escultura con una cierta nostalgia que la lleva a confrontar y declarar que lo cognitivo y lo sensible siempre van de la mano, y que el arte siempre lo supo.

La segunda parte de estas memorias presenta las transcripciones de un ciclo de charlas llamadas “Diálogos expertos”. En estos conversatorios se invitaron a diferentes especialistas que circundan o de lleno abordan los tópicos tratados en el simposio. Eugenio Tisselli (programador, escritor, artista e investigador), “explora las maneras en las que la informatización del lenguaje transforma nuestra relación con el mundo [...] practicando la programación como forma de escritura, y la poesía como algoritmo”. Makiko Hara (curadora independiente, conferencista, investigadora, escritora e incubadora de arte) nos comparte su proyecto de investigación “Charlas en la cocina: mujeres que envejecen y creación artística”, y en particular su experiencia creativa en pandemia a través de My Kitchen Anthropology Museum, inaugurada en la cocina de su propio apartamento, de la que fue nombrada CEO y directora ejecutiva. Elena Román (docente, investigadora y gestora cultural) centra su plática en las

artes vivas, las políticas culturales y las condiciones laborales de los creadores actualmente. Sofia Sienra (docente e investigadora) nos da un amplio y profundo panorama sobre las metodologías hackers y de la crítica tecnológica con relación a las artes y la educación. Christian Oyarzun (artista, músico y programador) nos lleva por un viaje tecnoartístico desde la década de 1990 hasta ahora, por medio de su trabajo y experiencias como productor de netart. A manera de coda de estas transcripciones Naief Yehya (ingeniero

industrial, narrador, periodista y crítico cultural) nos habla de las ideas del cuerpo transformado, la tecnologización del discurso, y la pornografía en los medios.

La tercera parte de estas memorias abren un espacio para la integración de piezas en vivo. Para nosotros es fundamental la presentación de la producción cultural como formas de pensamiento y comunicación científica, además, nos dan la posibilidad de contrastar las

ideas vertidas anteriormente con la acción artística en condiciones pandémicas. En este último bloque, Xolocotzin Eligio Elías Paracelso presenta “Estetoscopio Aural”, escultura sonora + Pure Data (streaming) + Hydra. Vinicius Marquet expone el taller-juego-poema “¿Cómo besar a un extraño online? Extraño, ¿Cómo besar aún?”, Jorge Santana muestra “Ciber pintura: de la vida en la pantalla a la vida en el lienzo, una alternativa artística en tiempos de pandemia”. A manera de tapiado de esta sección, Christian Oyarzún tiene una presentación especial en vivo.

Así, estas memorias llevan en su centro una profunda convicción de seguir teniendo espacios de socialización del conocimiento, aun en pandemia; son un compendio que busca registrar y dejar un recuerdo de este momento

epocal, del cual se seguirá hablando y reflexionando durante mucho tiempo. Esperemos que al lector, así como al alumnado y profesorado de nuestro posgrado, le hagan sentido estas memorias con las cuales algunos se sentirán identificados y otros animados a pasar este momento de forma creativa.

FRENTE A LA IMAGEN

TRASTOCADA, NO CALLAR

Nota curatorial sobre la
organización del simposio
y la edición de esta memoria

César Cortés Vega

La reunión de textos para el XVI Simposio Internacional del Posgrado en Artes y Diseño implicó asumir un punto de quiebre respecto a lo que se había realizado en emisiones pasadas, pues fue el primero en llevarse a cabo enteramente en línea. Como se sabe de sobra, las condiciones para todo encuentro habían cambiado debido a la contingencia provocada por el SARS-CoV-2. Por ello nos propusimos reflexionar alrededor de las prácticas para relacionarnos desde una lejanía nada común, siempre en el contexto de las investigaciones y producciones desarrolladas como parte de la labor en el Posgrado. Si la pandemia nos obligó a abandonar los recintos universitarios físicos, era crucial encontrar formas que, desde la experimentación y la educación artística y visual, hicieran posible la recuperación –o acaso la pugna por su conservación–, de las experiencias en ambientes propicios para el intercambio de ideas. Lo fundamental en ello era, como en toda labor universitaria, mantener la generación de acontecimientos significativos de interrelación, conocimiento y colaboración, cuando todo ello estaba ya mediado por la transferencia electrónica. A partir de tal premisa, la concentración se colocó en las posibilidades para compartir alternativas mediante las cuales fuera posible enfrentar los conflictos y desafíos surgidos de una etapa crucial. ¿Las constantes? La puesta en cuestión de las normalizaciones culturales, el análisis de los fenómenos vinculados a la visualidad, las prácticas artísticas desde el confinamiento y, sobre todo, la emergencia de la educación a distancia.

Por supuesto, la crítica a los entornos electrónicos no es nueva. Sin embargo, su expresión ha ido avanzando a un ritmo similar al de las transformaciones de necesidades y hábitos de comunicación. Como resultado, lo digital no ha sustituido aún a lo análogo, debido a que en ello están implicados factores socioculturales muy profundos. Esto ha hecho que las condiciones actuales para una adaptación digital provocada por la demanda de resguardo y salud resulte compleja para amplios sectores de la población. Nos encontramos ante una aceleración que intenta incorporar medios y plataformas que hasta ahora no habían sido indispensables para las operaciones de intercambio público. Y ello no sólo implicó el desarrollo de habilidades nuevas, sino, en muchos casos, un rezago provocado por una insalvable brecha digital. No sólo se trata de los medios para la adquisición de herramientas, sino los problemas de la transmisión del conocimiento y la clarificación de sus objetivos en un sistema de mercado global acelerado que toma su fuerza de la estratificación y la segregación de amplios grupos humanos. Lo que se ha librado en los últimos tiempos ha sido una pugna por el espacio público; batalla de baja intensidad cuya potencia radica en formulaciones arraigadas en la cultura que han operado desde una normatividad compleja y contradictoria. Todo ello fincado en la falta de atención a problemas de salud, vivienda, recreación, legalidad, y una larga lista que emerge de las crecientes crisis en el capitalismo contemporáneo. Más aún, y en el mismo orden descendente, ha existido a la vez poca preocupación por todos aquellos problemas que rebasan el sueño institucional: los gestos, los modos sutiles de relación, la factura con la que se desarrollan los vínculos sociales en entornos específicos –pequeños rincones de sentido que son los que hacen de lo cotidiano un lugar propicio para la vida—. De este modo, cuando se plantea la necesidad de proponer nuevas formas de enseñanza-aprendizaje, de investigación o de creación, es vital observar que los procesos mediante los cuales tales actividades se llevan a cabo son multipolares y muy diversos. Sobre todo, cuando se refieren a labores concentradas en el desarrollo de la subjetividad, en las cuales el esfuerzo por objetivar estructuras pesa mucho menos que la pugna por la defensa de la experimentación, ejercida mediante formas de percibir y solucionar problemas desde las artes.

Por ello es posible que la actividad académica diversa sea capaz de proponer de manera colectiva alternativas para el desarrollo de relaciones en la vida cotidiana ahora ligada, indiscutiblemente, a la transmisión digital. Así, nos interesaba problematizar el espacio, y provocar la sospecha acerca de nuestra condición en el devenir pandémico, a la vez que proponer formas desde las cuales fuese posible cuestionar la regularidad y la conformidad, para poner en juego propuestas que fueran significativas para lo colectivo. Porque, aunadas al desasosiego, la incertidumbre laboral y el peligro de enfermedad, me parece que estas condiciones pueden también ser propicias para buscar coordenadas hacia lo común. De este modo, el esfuerzo se concentró en generar un espacio de diálogo no sólo para plantear problemáticas o desavenencias, sino para compartir alternativas a fórmulas tradicionales de adaptación. Hacer aparecer resistencias de todo tipo, frente a fenómenos que es importante no normalizar, reiterando lo que del encuentro es más significativo: políticas corporales y simbólicas en la ocupación del espacio, ahora trasladadas al aún llamado "ciberespacio".

Una de las vertientes propuestas en la convocatoria para el envío de participaciones fue la investigación cancelada en el confinamiento, es decir, acercamientos teórico-prácticos que discurrieran sobre los impedimentos para la concreción de investigaciones en proceso, trabajos de seguimiento educativo o desarrollo de proyectos visuales, que a la vez pusieran en cuestión las necesidades de productividad relacionadas a un orden temporal que suele estar vinculado a espacios físicos. Derivado de ello, también se solicitaron propuestas que imaginaran otras formas de asumir los objetos de estudio y la búsqueda para reconducir los problemas y las motivaciones para la investigación.

Como consecuencia de lo anterior, otra vía de abordaje fue la producción desde el confinamiento y sus mutaciones: el trastocamiento de su organización según condiciones dadas en el trabajo necesario y los medios a través de los cuales éste genera valía. Cuando las circunstancias para la relación social se han alterado, la asignación de valor sufre modificaciones. En el control que supone una amenaza vinculada con la salud es crucial reconsiderar los modos de hacer y la forma de asumir el uso del tiempo, que en el capitalismo está vinculado al trabajo necesario para la generación de objetos para el mercado. Según lo anterior, es indispensable revisar las condiciones para desarrollar proyectos visuales, de diseño, cinematográficos o pedagógicos, respecto a sus procesos y posibilidades para concebir su continuidad.

Por último, otra de las vías propuestas estuvo encaminada hacia la educación que se propusiera el no silenciamiento en el "*impasse*", palabra cuyo significado se deriva del francés que proviene del término *passer*, o "pasar". Todo pasaje comprende un espacio de transición, una frontera a veces desapercibida, pero en la que se congregan los procesos de adaptación y equilibración para adecuar los cuerpos y las conciencias a formas nuevas. Y el silencio ahí, no acontece por disciplina o cálculo, sino por necesidad frente a lo que no se conoce.

De este modo, las propuestas aceptadas giraron en torno a ejes reflexivos tanto para la producción de discurso escrito, como de obra cuya preocupación girara en torno a poner en cuestión las condiciones educativas y los medios de transmisión en la difusión de conocimiento. Para ello, se implementaron diversas modalidades de participación: tanto ponencias para las mesas de discusión, como propuestas performáticas para su transmisión en medios electrónicos o el envío de videos experimentales. También se realizó un foro abierto con el fin de que las conversaciones no perdieran frescura y sirvieran para realizar un seguimiento horizontal que mantuviera cierta vigencia a corto plazo.

Así mismo, las invitaciones a las sesiones tituladas "Dialogos expertos" intentaron evitar el epíteto común e imperativo que suele enunciarse como "conferencias magistrales", para horizontalizar la discusión y la participación de los escuchas. Se trató de una suerte de entrevistas en las que yo dialogué con los convocados, traduciendo distintas inquietudes que fueron formuladas en una consulta previa a la colectividad del posgrado para ser planteadas en ese espacio. Por supuesto, cada una de las conversaciones tomó un rumbo particular en el desarrollo de los temas que fueron hilándose con la naturalidad de una plática gozosa. Para esta edición, estas charlas fueron transcritas y resumidas, de modo que no perdieran tal frescura, respetando a la vez la experiencia y las tendencias discursivas propias del trabajo reflexivo de los invitados.

No es de sorprender, por supuesto, que la pregunta "¿Qué nos deparará?" sea una constante que subyace en muchas de las reflexiones acá vertidas. Aun ahora que se publica esta memoria, seguimos sin estar del todo seguros. Probablemente el regreso a una normalidad que, con el epíteto de "novedosa", aluda sólo al silenciamiento que la operatividad del sistema requiere para olvidar el rompimiento de las costumbres al que nos vimos enfrentados. Por eso ante ello, *no callar* implicaría una antípoda capaz de completar el relato de lo que ha acontecido en la frontera: los detalles y dislates en una dura transición que debe ser repensada y reimaginada. Proponer la indocilidad frente a lo que nos procure un futuro que, si bien es difícil de prever, puede no ser terso para una gran cantidad de personas en un mundo con agudas desigualdades. La reformulación y crítica de nuestros hábitos frente a *lxs otrxs* y lo Otro, y los modos de investigar e indagar sobre ello, en todo caso, podrá afirmar nuestra voluntad para seguir diciendo y manifestándonos desde la producción artística como vía para la insumisión.

PONENCIAS POR MESA

MESA 1 → INTERFAZ Y ACONTECIMIENTO.
ALTERNATIVAS DESDE LAS ARTES PARA
RECONSIDERAR EL ENCIERRO.

MESA 2 → ACTOS DE LA NUEVA COTIDIANIDAD.
MIRADAS SOBRE ARTE, DISEÑO Y EXPERIENCIA.

MESA 3 → FORMACIÓN COLECTIVA EN AISLAMIENTO.
CAMINOS PARA EL DESCONFINAMIENTO EPISTÉMICO.

MESA 4 → MEDIALIDAD EN EL CONFINAMIENTO.
ADAPTACIONES PARA REACTIVAR LA PRODUCCIÓN Y
LA INVESTIGACIÓN.

MESA 5 → ¿QUÉ HACER CON LO MATERIAL?
PRÁCTICAS DE ARTE Y ARCHIVO.

Conceptos clave:

Presentación
 Representación
 Performance
 Confinamiento

CONFINAMIENTO Y PERFORMANCE

MODOS DE PRESENTACIÓN
 EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Álvaro Villalobos Herrera

Resumen

Aquí se muestran puntos de encuentro entre la *performance*, una de las disciplinas más socorridas del arte actual, y las posibilidades de reacción entre los artistas como *performers* profesionalizados y el público como *performer* ocasional. En el confinamiento ambos realizan presentaciones en plataformas de la web desde instancias remotas o graban videos con su cuerpo presente para retransmitirlos con funciones de comunicación o entretenimiento, así como para dar clases en aulas virtuales, participar en webinarios y conferencias. La ponencia aborda términos relacionados con las obsesiones que surgieron desde que las autoridades sanitarias oficiales dispusieron el distanciamiento social para evitar el contagio de la Covid-19 y el progresivo avance global.

La *performance* es conocida también como el arte de la acción y el movimiento, disciplina artística que tiende a desarticular lo representacional para suplantarla por la presentación en tiempos y espacios inmediatos y reales cuyas características más evidentes son el azar y la indeterminación. En ella el artista *performer* utiliza sus capacidades histriónicas para emitir expresiones convertidas en acciones. Lo performativo es lo *realizativo*, en términos de la comunicación; también es el enunciado que implica la ejecución simultánea de una acción evocada por un mandato tácito. Quizá lo más importante es que esa orden debe estar dirigida al carácter perceptivo de los receptores por medio de conceptos y símbolos que generen significados. En este caso se trata del acontecimiento formal de una presentación con carácter performativo, que trabaja con factores performáticos donde los primeros implican la acción y los segundos aluden a los mecanismos formales con los que se arma el acontecimiento.

Este artificio posibilita entender las fronteras formales y los límites conceptuales que definen la *performance* y también hace posibles las diversas relaciones interhumanas que sugiere una presentación de esa naturaleza. De ahí surgen también los *performers* ocasionales que responden a las relaciones interhumanas, que además apuntan a la comprensión del otro, del interlocutor con el receptor y viceversa, es decir, a la manera como se implican receptor y emisor como entes activos. La *performance* es la manera útil de producción artística que le quita la devoción al cuerpo como objeto para extraerlo de los modelos de belleza clásicos basados en la repetición de cánones de belleza impuestos de manera tradicional por los medios informativos – con modelos humanos que corresponden a estéticas elaboradas y muchas veces antinaturales–. Vista de esa manera, la *performance* expone al cuerpo en calidad de recipiente categórico del ser humano, demasiado humano, (Nietzsche, 1986 [1882]). En esta disciplina el cuerpo es un instrumento de búsqueda que considera al tiempo y al espacio en los que se desenvuelve como complementos fundamentales para la creación artística.

Otros de los principales móviles conceptuales de la *performance* es la disolución de las fronteras entre el arte y la vida, y la capacidad para vincular problemas políticos y sociales al arte. Por medio de esta disciplina se expresan y entienden conceptos que conllevan sentimientos y generan percepciones que implican la aceptación o el rechazo de las obras. El público receptor es la parte importante para la percepción de éstas y debe sentirse identificado con las obsesiones creativas de los artistas para entrar en lo performativo desde las realidades que le correspondan. De ahí el argumento de que, en tiempos del confinamiento ocasionado por la pandemia Covid-19, cada uno desde su campo de acción recurre a facultades histriónicas performativas para poner el cuerpo en acción ante la cámara de su computadora o teléfono celular, aunque al otro lado de la red se aprecien o no esas capacidades. Los diversos actos performáticos que realizan artistas y público ahora suceden ante una cámara de filmación y ante las limitaciones y muchas veces imposibilidades para realizar actos públicos con presencias físicas. El encierro condujo a las personas a la comunicación interpersonal por medio de imágenes fijas y en movimiento, transmitidas por canales de Internet en las diferentes plataformas.

Sabemos que no son iguales las reacciones en el mundo sobre la propagación de la familia de enfermedades ocasionadas por el coronavirus como fenómeno social global, aunque la población en general está siendo impactada de la misma manera por su transmisión y el temor a las secuelas que desencadena. En general, hay que resistir ante las consecuencias económicas, de salud pública, de estabilidad emocional y ante las carencias de una planeación institucional gubernamental de los países, adecuada a las circunstancias. Después de unos meses el contagio entre la población ha sido masivo y con distintos desenlaces, algunos de ellos con nefastas consecuencias. Es importante visualizar la manera como afectó ostensiblemente a los diferentes estratos sociales sin distinguir a las personas por su nivel económico social o cultural, aun cuando es perfectamente comprensible que, en sectores con menos información y educación al respecto, las consecuencias han sido más dramáticas. Por ahora se trata de dar cuenta de las actividades que podemos realizar los artistas en el confinamiento utilizando el arte como forma de reacción ante las diversas perspectivas del presente histórico.

Arte y realidad

La capacidad para trabajar con la realidad es uno de los factores más importantes del arte, por lo tanto, la *performance* se consolidó como una de las prácticas en las que la imagen corporal se vuelve pública mediante el artificio de la cámara que la filma. En el confinamiento el espacio privado –sin límites de contenido físico y psicológico– ya no es un secreto; ahora se muestra el interior de las casas donde están las

inclinaciones humanas convertidas en acciones, pero también el mobiliario y las cotidianidades familiares. Lo que deviene del encierro y pasa en la intimidad de un hogar es llevado a la esfera pública por medio de proyecciones videograbadas en las que los espacios privados se volvieron públicos por medio de las reuniones en Zoom, Teams o Skype, por ejemplo. Los dispositivos con que se realizan las presentaciones para las pantallas de las computadoras rebasan las fronteras del arte y proporcionan informaciones de las que ni siquiera se puede estar totalmente seguro de que es arte. Se trata del manejo de símbolos que en apariencia sirven de base para la interpretación de sucesos en los que muchas veces se mezclan las clases académicas con reuniones de trabajo o simplemente con la vida familiar.

Más allá de pretender un registro pormenorizado y pesimista de las consecuencias que trajo consigo la Covid-19 y las secuelas que dejó su progresivo avance global, cada quien, desde su campo de acción, recurre a facultades histriónicas para poner el cuerpo en acción ante la cámara de su computadora o su celular con el ideal de que al otro lado de la red alguien lo vea con sentido útil, de comunicación o por puro entretenimiento. En la actualidad muchos hacemos uso de los mecanismos que posibilitan las intercomunicaciones a distancia como los chats públicos y privados, y las redes sociales que sirven para aminorar el agobio producido por la soledad o para suplantar la distancia física por la proximidad virtual, así como para dar aceptación a las realidades que cada uno vive de manera individual o colectiva.

Para los creadores de diferentes disciplinas el momento actual está proporcionando diversas posibilidades conceptuales para la producción; desde numerosos debates sobre los males que aquejan a la humanidad hasta reacciones creativas simples que se ven en los canales de entretenimiento. Algunos utilizan las redes sociales como Facebook, Instagram y WhatsApp o plataformas de acceso público de difusión como YouTube y Vimeo por ejemplo; éstas posibilitan exposición de fotografías y videos que demandan el envío de textos, sonidos e imágenes fijas y en movimiento, que pueden consultarse en cualquier tiempo y lugar sin la dependencia a los espacios limitados de museos y galerías, selecciones curatoriales, ni filtros de exhibición impuestos por las instituciones tradicionales de difusión y promoción de la cultura y el arte.

Tanto para los artistas como para diversos sectores de la sociedad, las primeras reacciones ante la pandemia y el aislamiento social fueron de angustia existencial y en algunos casos de pánico. Muchas reacciones estuvieron ligadas al miedo, el dolor y la muerte, temas altamente difundidos por noticieros con imágenes ilustrativas transmitidas por los diferentes medios de información. El detonador, eminentemente, fue el poder de expansión y letalidad del coronavirus. Luego proliferaron exposiciones virtuales, tanto a título personal de los artistas, como a nombre de los museos e instituciones de difusión de las obras. Para los *performers* ocasionales, que generan acciones con o sin experiencia en la filmación de escenas espontáneas y programadas, crudas o editadas, en la actualidad existen infinidad de medios para

la difusión de sus producciones. Los públicos más jóvenes con ánimo de esparcimiento en la red, en sus exploraciones, acuden al seguimiento de *influencers*, que los guían por plataformas comerciales dependientes de aplicaciones ofrecidas por YouTube, TikTok, Vimeo y Flickr, por ejemplo. Éstas posibilitan disfrutar de videos cortos en los que se encuentran actuaciones tendenciosas que, por lo general, modulan el gusto de los usuarios. Por otro lado, están plataformas como Spotify que, por medio del *streaming* –término que refiere la reproducción de contenidos artísticos cuyo propietario exclusivo es la misma plataforma–, facilita el acceso para obtener el préstamo de un material solicitado de manera prepagada. De manera reciente cobró popularidad en públicos todavía menores de edad el Twitch, otra plataforma cuyo principal uso es la retransmisión de presentaciones audiovisuales en vivo, además de que presta el servicio de alojamiento de videos y permite que los usuarios accedan a ellos en cualquier tiempo y lugar. Esta plataforma resulta útil sobre todo para los *gamers* o aficionados a los videojuegos, cuya principal obsesión está tipificada en diferentes niveles como ludopatía.

Reacciones propositivas

Definir a los *performers* ocasionales como artistas por el uso de esos dispositivos es posible de la misma manera como existen características para definir a los artistas profesionales con años de experiencia y diferentes niveles de calidad en sus producciones. Para el arte actual esto no es ninguna novedad, ya que a decir de Joseph Beuys hace más de cuarenta años “todo ser humano es un artista” (Beuys, en Martín, 2016). También para ello se puede recurrir a la definición tendenciosamente subjetiva derivada de las lecturas de Heidegger en *Ser y tiempo*, y reafirmadas por Merleau-Ponty en la *Fenomenología de la percepción*: el arte es la representación de la esencia del ser que lo manifiesta (Merleau-Ponty, 1993 [1945]). Con base en estos postulados puede afirmarse que todo quien presenta una actividad ante la cámara que lo filma para ser visto por otros usuarios, por medio de la pantalla de una computadora o un dispositivo móvil, en los confines de la red de tecnologías digitales, puede ser considerado un artista *performer*. Caso diferente es que todas las *performances* que presentan sean consideradas obras de arte.

A la sobrecarga laboral que muchos experimentamos por medio de solicitudes de videoconferencias, para solventar los asuntos que en términos en apariencia normales deben resolverse en colectivo, siguió una depresión ocasionada por la incertidumbre sobre cómo organizarse para atender de forma responsable, en un solo día de veinticuatro horas, el cúmulo de actividades que rebasan el tiempo disponible para la Internet. Las actividades que en condiciones aparentemente normales debían resolverse de manera presencial, como son las clases en las escuelas y

universidades, las tomas de decisiones en colegios y escuelas, así como los trabajos directivos y secretariales de las oficinas y una que otra reunión familiar; en la actualidad se realizan de manera virtual con apoyo en las diferentes plataformas que proliferaron con la pandemia. A ello se sumó la realización de las actividades domésticas, la introducción obsesiva de rituales de sanitización de las manos, ropas y alimentos traídos al hogar, así como la desinfección de las casas contra el virus y el uso del tiempo para racionalizar e implementar un comportamiento del deber ser ante este flagelo que azota física y moralmente a la humanidad.

En la medida de las posibilidades, vivimos el confinamiento de manera más llevadera utilizando la producción artística como agente catalizador de nuestras sensibilidades. Basta navegar poco para ver en la web, la inmensa cantidad de prácticas artísticas realizadas en el encierro, entre ellas, videos con registros de obras, videoconferencias y webinaros organizados por instituciones o por los mismos artistas. Los webinaros proliferaron en los tiempos de pandemia y consisten en la puesta en marcha de interlocuciones en línea en las que interactúan diferentes personas en la red con intereses comunes en torno a los temas que trata, por lo general, la misma comunidad artística.

Performance Migrantes, obra personal

Un factor determinante en la historia personal de muchas personas se basa en los desplazamientos y migraciones, realizados para establecer relaciones interhumanas de supervivencia. A título personal, como migrante de Colombia a México, desarrollé la capacidad para subvertir las ideas sobre las realidades culturales que me atañen y para convertirlas en trabajos artísticos desarrollados como *performances*. A continuación presentaré una obra que estaba en proceso de ejecución antes del confinamiento por la pandemia Covid-19, se tituló: *Migrantes silenciosos auto, parlante-centro de información*. La primera parte de esta obra se presentó del 20 al 29 de junio de 2019 en las calles del Centro Histórico, en el XI Festival Internacional de Performance y Política, “El mundo al revés: Humor y performance” organizado por la Universidad de New York por medio del Instituto Hemisférico de Performance en la Ciudad de México. Fue realizada con apoyo del Grupo de Investigación y Acción en Arte y Entorno de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (GIAE, FAD-UNAM). Actualmente el GIAE, al que pertenezco, está conformado también por Yuri Aguilar, Luis Serrano, Marco Sandoval y Haydeé García. Este grupo proyecta trabajos académicos colaborativos para establecer relaciones entre estudiantes y públicos diversos sobre las maneras de atender sus necesidades por medio de investigaciones inmersivas, que enfocan posibles soluciones y canalizan los diferentes apoyos que pueden obtenerse.

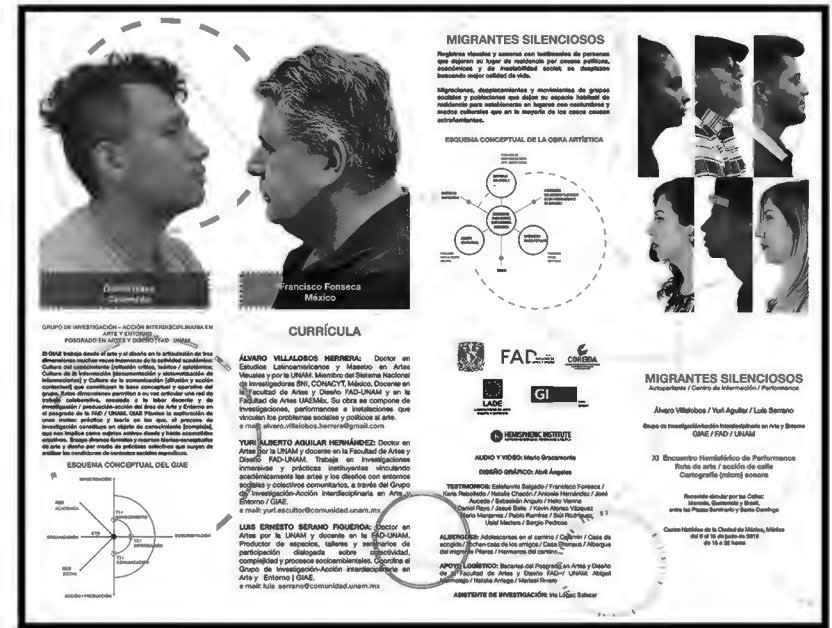


Imagen 1. Frente flyer: *Migrantes*, presentada en XI Festival Internacional de Performance y Política, “El mundo al revés: Humor y performance” Fuente: Archivo de Álvaro Villalobos

En la primera parte de esta obra, se realizaron trabajos de campo con el apoyo de alumnos becarios del PAD, de la FAD de la UNAM, quienes tomaron los testimonios a los migrantes durante su paso por México. Lo anterior con el fin de tomar el pulso de las acciones de supervivencia que delatan esos desplazamientos masivos, sobre todo de centroamericanos que van hacia Estados Unidos en busca de una mejor calidad de vida. Las evidencias verbales fueron tomadas en los albergues de paso, y con autorización de los migrantes. Después fueron presentadas de manera pública por medio de una videoinstalación y *performance* artística. Las imágenes y voces utilizadas corresponden a informaciones y denuncias tomadas directamente de las fuentes de origen y después presentadas de manera directa con el fin de evidenciar las necesidades de los migrantes, sin los filtros ni ediciones que utilizan los medios informativos.

La segunda fase está en proceso y consiste en llevar los testimonios a las organizaciones que proporcionan ayuda por medio de programas de apoyo. A la fecha no se ha podido avanzar por la parálisis de las instituciones culturales ocasionada por la pandemia. En esta *performance* a través de estrategias artísticas, se establecieron relaciones entre el móvil conceptual de la obra y la necesidad de sensibilizar a diferentes tipos de receptores, haciendo visibles en la esfera pública las necesidades de un sector vulnerable de la sociedad que requiere apoyos urgentes.



Imágenes 2 y 3. Registro de la *performance* *Migrantes*, presentada en XI Festival Internacional de Performance y Política, "El mundo al revés: Humor y performance". Fuente: Natalia Pájaro.

Conceptos básicos

En varios sitios de México se encuentran familias migrantes, sobre todo afrodescendientes de Centroamérica y el Caribe. La mayoría de ellos pasan la noche en albergues y en el día están varados en los semáforos, aun con la pandemia, pidiendo ayuda para comer y continuar la travesía hacia el norte, donde además sabemos que no serán bienvenidos. El flagelo crece de forma continua y se recrudece con la represión ejercida por el



gobierno mexicano en la frontera sur del país desde octubre de 2018 a la fecha. En México hay varios albergues que atienden los problemas de los migrantes de manera insuficiente, tales como Casa Tochan, en Pino Suárez; Casa las Josefinas, en Vallejo; Centro para los derechos del migrante, en la Condesa, y el Instituto para las Mujeres en Migración, entre otros. Éstos les brindan refugio temporal y asistencias básicas. Las necesidades de los migrantes, motivos de desplazamiento, origen, destino, soluciones de convivencia familiar, ayuda psicológica y económica o violación a sus derechos son problemas poco conocidos por la mayoría de la población mexicana. Para esta *performance*, mediante trabajos de campo, se tomaron testimonios verbales y fotográficos y, con la autorización de los entrevistados, se utilizó la voz y la imagen

en la obra artística. Como la mayoría de informaciones al respecto llegan a la población desde los noticieros oficialistas que engañan y mienten al respecto, uno de los objetivos de este trabajo consiste en obtener informaciones de fuente directa y sin falsedades para llevarlas al público y a las instituciones que proporcionan ayuda por medio de programas de apoyo, que además son siempre limitados e insuficientes.

Para este Encuentro Hemisférico de Performance se puso en acción una camioneta *pick-up*, con una oficina ambulante instalada en la parte trasera, misma que proporcionó de manera inmediata informaciones actualizadas sobre las migraciones en México. Allí se encontraban publicaciones recientes con datos proporcionados por los centros de investigación de las universidades públicas mexicanas, para que los participantes subieran a consultarlas. Por medio de un altoparlante, se reprodujeron las voces de los migrantes y sus testimonios, que llamaron la atención del público desprevenido. Los testimonios orales de los migrantes fueron reforzarlos con el video editado a corte directo para no falsear la información. En el techo de la palapa oficina, en la parte trasera de la camioneta, se instaló un video proyector desde el que se mostraron los videos con los testimonios. La camioneta circuló en lugares de concentración masiva del Centro Histórico de la Ciudad de México entregando detalles sobre datos, basados en informaciones que los noticieros no proporcionan en sus emisiones.



Imagen 4. *Envés, flyer*, Migrantes presentada en XV Festival Internacional de Performance y Política, "El mundo al revés: Humor y performance". Fuente: Archivo de Alvaro Villalobos

La camioneta se convirtió en el centro de acopio e intercambio de informaciones útiles para la acción y reflexión sobre los móviles conceptuales de la obra. En ella se recibieron y distribuyeron folletos impresos y copias de documentos relacionados con el flagelo. Bastantes personas del público participaron en los procesos de producción, difusión y retroalimentación de la pieza. Además, en ella se utilizó un importante material activo tomado de la vida cotidiana, y se presentó con ayuda de los medios electrónicos digitalizados y editados en audios y videos. La propuesta estuvo dirigida a la sensibilización del público en torno a un problema que nos concierne a todos, como el de la migración por motivos económicos. Después se planeaba realizar una presentación más, en el Estado de México, a mediados de 2020, pero, llegó el periodo de contingencia sanitaria que nos tiene en el confinamiento y además la camioneta fue robada por una banda de delincuentes mientras estaba estacionada en una calle del Municipio de Metepec, Estado de México.

Fuentes de referencia

1. Martín, Patricia (14 de abril de 2016). Joseph Beuys, Todo ser humano es un artista. *El financiero*. Recuperado el 22 de julio de 2020, de <https://www.elfinanciero.com.mx/opinion/patricia-martin/joseph-beuys-todo-ser-humano-es-un-artista>
2. Merleau-Ponty, Maurice (1993 [1945]). *Fenomenología de la percepción*. Traducción de Jem Cabanes. España: Planeta-Agostini.
3. Nietzsche, Friedrich (1986 [1882]). *Humano demasiado humano*. 5ª ed. Traducción de Jaime González. México: Editores Mexicanos Unidos.

Conceptos clave:

Dibujo
Arte educación
Resiliencia
Mediación artística

HABITAR LA CATÁSTROFE

EL DIBUJO PARTICIPATIVO COMO UNA HERRAMIENTA PARA RE-IMAGINAR EL MUNDO DESDE 3 CONTEXTOS: UN HOSPITAL, UN ALBERGUE Y LA ACTUAL PANDEMIA POR COVID-19

Uryan Lozano.

Partiendo de la urgencia de encontrar prácticas artísticas que permitan reimaginar el mundo en estados de catástrofe, confinamiento y/o reclusión, la presente ponencia busca proponer una metodología artística recursiva y dialógica dirigida a públicos en estado vulnerable debido al confinamiento y distanciamiento social implementado en la pandemia por Covid-19. Esta metodología tiene como eje al dibujo participativo y retoma experiencias realizadas con dos grupos vulnerables: menores de edad con padecimientos psiquiátricos y damnificados del sismo del 19 de septiembre de 2017 (ambos en la Ciudad de México del 2016 al 2019). El marco teórico se basa en el carácter ontológico del dibujo propuesto por John Berger (2011: 135-137), el cual asevera que dibujar desde el autodescubrimiento y la colaboración permite abrir nuevas formas de mirar e imaginar el escenario o tipo de mundo en el que vivimos. Asimismo, esta experiencia dibujística está orientada a la percepción del propio cuerpo, entendiéndolo según Merleau-Ponty (1986: 16-17) como un centro viviente de intencionalidad y desgaste, es decir, el cuerpo es lo que toca el mundo (interfaz), y éste es tocado por la experiencia al saberse mover y saberse mirar. Cabe mencionar que dicha metodología está en construcción y experimentación, por lo que las estrategias expuestas quedarán abiertas a su discusión y retroalimentación.

Introducción

El actual estado de distanciamiento social debido a la pandemia por Covid-19 vino a problematizar y restringir la ya de por sí fragmentada relación entre el sujeto (desde su cuerpo y afectos) con los otros y su entorno; esto ha acelerado la inercia de que el principal acceso a las imágenes de nuestro mundo, así como al de nuestra educación y experiencia corporal queden limitados, cada vez más, al tamaño de un dispositivo móvil. Queda claro que este marco para identificarnos, reconocer y vincularnos con el entorno ofrece nuevos retos para las epistemologías del proceso artístico. En este panorama es entendible que se hayan visto totalmente paralizadas las prácticas artísticas grupales desarrolladas en sitios con poco o nulo acceso a Internet: rurales y/o pertenecientes a las periferias urbanas. Es justo dentro de esta categoría de arte grupal y en espacios marginales donde se ha desarrollado la práctica artística y pedagógica del autor de esta ponencia y donde se expondrá al final de la misma una alternativa para habitar desde el arte visual esta crisis sanitaria, económica y humana.

Antecedentes

Desde el 2012 he tenido la oportunidad de trabajar con grupos vulnerables, personas con discapacidad psicosocial, adolescentes y público infantil en centros comunitarios, parques, albergues y hospitales de la zona sur de la Ciudad de México. Esta labor periódica fue construyendo, revisando y actualizando un método de enseñanza que tiene como eje al cuerpo y se desarrolla principalmente desde el dibujo, la escucha y la percepción sensitiva del entorno. A mediados del 2016 en el Instituto de Artes Gráficas de Oaxaca, junto a profesionales de arquitectura, biología, antropología, danza, música y artesanos, cuando formaba parte de Taller Transversal Mx,¹ surgió la necesidad de sistematizar y escribir una metodología creativa, misma que a finales del 2018 denominé *Dibujo líquido* y presenté por primera vez en el coloquio «¿Qué saben los artistas? La educación artística como constructora de conocimiento» organizado por el ICDAC,² y que actualmente es objeto de estudio mi investigación de maestría en el PAD de la UNAM. El resultado de haber colaborado con actores de distintas disciplinas respecto a conformar esta metodología, fue adquirir una postura de aprendizaje interdisciplinar frente la práctica del dibujo donde se prioriza el uso del cuerpo, el sonido y la dimensión participativa-

¹ Este grupo se denominó Taller Transversal Mx, y contó con proyectos en sitio específico en los cuales se destacan: 'La granja de Chopos', saneamiento de espacios públicos en el Estado de México en colaboración con la Facultad de Arquitectura UNAM 2016; 'Aquí la memoria se abre al viento': proyecto de escultura social, PECDA 2018; y "Desmenuzarse" proyecto de dibujo, sonido y cuerpo, expuesto en el Museo Rufino Tamayo 2016. Para más información de puede consultar el siguiente enlace: <https://vimeo.com/tallertransversalmx/about>.

social. Dicha metodología se fue ejercitando junto a artesanos, pacientes de hospitales psiquiátricos, indígenas nahuas y otomíes, estudiantes de licenciatura, personal docente de escuelas públicas, entre otros.

Marco teórico de la metodología *Dibujo líquido*

El acto de dibujar es un proceso corporal que hace visible nuestra mirada sobre el entorno a través de dejar líneas en un soporte. Para conformar esta definición me baso en la cualidad ontológica del dibujo que John Berger relaciona con una necesidad humana de saber en dónde estamos o en qué mundo o tipo de escenario nos encontramos. Dicha necesidad se manifiesta cuando al dibujar se hace visible nuestra relación con el mundo, de palpar lo que se mira, se siente y/o se imagina del entorno, en un proceso físico donde se afirma la propia existencia:

Ahora nos preguntamos si la necesidad humana de dibujar no será una respuesta a la pregunta ontológica: ¿Dónde estamos? Sin duda, por el momento, estamos vivos. Sin embargo, cada día, siempre que nos es posible, tenemos que hacer algo para hacer más real esa afirmación (Berger, 2011: 137).

Desde una perspectiva elemental en el dibujo, ¿qué es necesario para hacer visible esta relación con el mundo? Primeramente la corporalidad de un sujeto, luego una herramienta y un soporte que permitan registrar el paso de la mirada y, acto seguido, que este registro dure lo suficiente para ser visto, acumulando en su proceso: marcas, huellas, trazos o líneas. En este desarrollo dibujístico el cuerpo es entendido desde la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty (1976: 97) donde se define como un centro viviente de intencionalidad que experimenta la realidad bajo sus propios límites biológicos, físicos y cognitivos. Este cuerpo es el que le permite al sujeto expresar y abrir su pensamiento en el mundo. Merleau-Ponty llamaba a esta cualidad "expresión primordial" que expone un cuerpo vidente y visible. El que al mirar las cosas, también se puede mirar y reconocer más allá de su potencia vidente:

El que se ve viendo, se toca tocando, es visible y sensible para sí mismo [...] es un sí mismo por confusión, narcisismo, inherencia del que ve a lo que ve, del que toca a lo que toca, del que siente a lo sentido (Merleau-Ponty, 1986: 16-17).

² La información de este coloquio se puede consultar en: ICDAC Mitote (2018). Coloquio "¿Qué saben los artistas? La educación artística como constructora de conocimiento. El Posgrado en Artes y Diseño y otras experiencias de formación académica". Recuperado el 13 de mayo de 2020, de <https://icdac-investigacioneducativa.com/2018/10/19/coloquio-que-saben-los-artistas-la-educacion-artistica-como-constructora-de-conocimiento-el-posgrado-en-artes-y-diseño-y-otras-experiencias-de-formacion-academica/>

En este sentido, al dibujar no hacemos sino hacer visible a través de la línea nuestra mirada y movimiento en el mundo, manifestando trayectorias, límites y un desgaste tanto del cuerpo, como en la herramienta y el soporte en un tiempo y espacio determinado. Algunos ejemplos de esta cualidad ontológica se encuentran en prácticamente todos los grabados o dibujos de mapas en los que existe una preocupación por describir, delimitar y entender el entorno donde el ser humano se desenvuelve. Un ejemplo prehistórico notable se encuentra en el Mapa de Bedolina en Italia fechado del 1000 al 200 a.C. Este petroglifo se realizó conforme la ciudad representada fue creciendo, infiriendo un carácter colectivo y transgeneracional (Lloris, 1972). Pero es hasta la segunda mitad del siglo XX que este tipo de dibujo se hermana del dinamismo de la corporalidad para abrirse paso en prácticas de experimentación y autoconocimiento, planteándose como un recurso deliberado de diálogo del individuo consigo mismo y su entorno. Ejemplo de ello lo tenemos en el registro visual de las psicogeografías de los Situacionistas, en los cuales se plantea una intimidad del sujeto y su desplazamiento corporal con respecto al territorio, donde la ciudad se visualiza como un laboratorio de relaciones senso-perceptivas (Internacional Situacionista, 1958-1969). Otros ejemplos se tienen en *Tracking* (1973), de Carolee Schneemann, y en *It's a draw / Live Feed* (2003), de la artista y coreógrafa Trisha Brown; en ambas piezas se funden el acto de dibujar y el movimiento al explorar los límites del propio cuerpo (Eleeey, 2014). En todos los casos anteriores el dibujo es un testimonio palpable y visual que a través de líneas da cuenta de formas de mirar, mirarse y relacionarse con el entorno. Berger a este proceso lo asemeja a un circuito eléctrico:

Yo siento el proceso de dibujar como si fuera un circuito eléctrico: algo pasa a mí desde aquello a lo que estoy mirando y a la inversa. Hay un intercambio entre yo y el modelo. Y cuando las condiciones son las propicias, cuando está todo "conectado", este flujo me transporta (Berger, 2011: 113).

Ahondando en esta lógica de circuito es importante detenernos en la función fisiológica de la mirada, como aquella que da sentido al dibujar, revalorándola desde una visualidad impura, en tanto que, como refiere Mieke Bal, la visión está inmersa en procesos **sinestésicos** que interrelacionan estímulos sonoros, táctiles, olfativos, gustativos, etcétera; por lo que es imposible separar el mundo que convoca a lo visual de los demás sentidos que integran al cuerpo humano (Bal, 2003). Es decir, que cuando dibujamos no sólo proyectamos lo que vemos con los ojos, sino que también influye lo que percibimos con los demás sentidos. Esta aseveración de una visualidad sinestésica será considerada para conformar un análisis de la experiencia dibujística no sólo al terreno de lo visual sino también por lo escuchado y lo tocado por el cuerpo. Cabe mencionar que el artista y creador cinematográfico checo Jan

Švankmajer abona a la profundización de este carácter sinestésico de la visión, no sólo como algo inherente a la visualidad, sino también como un posicionamiento del arte frente al oculo-centrismo de la sociedad actual y a su enajenación por los estímulos meramente audiovisuales de un dispositivo móvil:

Si tienes que decidir a qué debes conceder prioridad, si a la mirada o a la experiencia del cuerpo, da siempre prioridad a la experiencia del cuerpo, puesto que el tacto es anterior a la vista y su experiencia mucho más fundamental. Es más, en el estado actual de la civilización, una civilización audiovisual, el ojo está extremadamente fatigado y «maltrecho». La experiencia corporal es más auténtica y no ha tenido que soportar hasta el momento el peso del esteticismo. Pero el punto que no debes perder de vista es la sinestesia (Švankmajer, 2014: 112-113).

Dibujar junto al otro

Ahora bien, si dibujar nos permite registrar y comprender lo que está ocurriendo dentro y fuera del cuerpo, ya que nos predispone a estar conscientes de dónde estamos y los lugares en los que podemos discurrir y habitar. Al involucrar dos cuerpos como en el caso de *Two Stage Transfer Drawing*, de Dennis Oppenheim en 1971, se observa que un mismo dibujo puede ser entendido, dialogado y asimilado de maneras diferentes aunque el canal sensorial (terminaciones nerviosas de la piel de la espalda) sea a la vez soporte de dibujo y parte del dibujante (Oppenheim, 1971). De esta manera concebir al proceso de dibujo como algo compartido entre dos o más personas y con eje en la experiencia corporal, puede señalar espacios, límites, tramas y redes comunes entre los dibujantes. Dibujar junto al otro con la intención de dialogar, construye un territorio tanto físico como intuitivo e intelectual expandido al terreno colectivo. Aquí se complejiza la lógica del circuito eléctrico bergeriano, interconectando las miradas, la corporalidad y el entorno de los dibujantes sobre un mismo soporte. Ejemplo de este proceso de dibujo se tiene en la interacción que tuvo la artista española Marisa Camino con el propio John Berger entre los años 90 y 2000, quien expone la capacidad del dibujo como un lenguaje capaz de atravesar las fronteras del idioma:

En cierto modo, los propios dibujos cuentan la historia mejor de lo que pueden hacerlo las palabras. Puede que sea importante que Marisa y yo no compartamos una lengua, ni hablada ni escrita. Cuando estamos juntos gran parte de la comunicación es con gestos, con diagramas dibujados o con actos. [...] Creo que los

dos estábamos buscando un lenguaje común. Y terminamos encontrando en el dibujo una manera de dialogar. A veces dibujamos juntos en el mismo sitio, el papel en el suelo. Pero lo más frecuente es que nos enviemos una y otra vez el papel por correo. En cualquier caso, cuando dibujamos juntos, nuestros pesos parecen igualarse, de modo que podemos sentarnos cada uno en un extremo del balancín y mantenerlo equilibrado (Berger, 2011: 126-127).

En una entrevista a Camino en 2017 Berger abona de manera poética a la idea de dibujo como plataforma de diálogo sensorial: "Había algo en nuestra colaboración que se abría a ese espacio extraordinario de las líneas, los planos y los colores. Era como una danza a dos manos. Un territorio no tan óptico como sensitivo" (Camino, 2017). Aquí Marisa Camino hace un guiño al carácter sinestésico del dibujar junto a Berger, cuando destaca la experiencia sensorial por encima de la experiencia óptica.

Dibujar como parte de un proceso dialógico

Concebir el acto de dibujar bajo un carácter colaborativo, sinestésico y corporal, lo vuelve dialógico, en tanto que, según la teoría dialógica de la acción de Paulo Freire, los sujetos son vistos como agentes que colaboran para transformar el mundo desde el intercambio. Si bien esta teoría pareciera un tanto ambiciosa para ser contenida por sí misma en la práctica del dibujo de carácter colaborativo, considero que dirigida a un enfoque colectivo podría coadyuvar a construir encuentros dialógicos. A continuación conformaré una noción de dibujo dialógico tomando como punto de partida algunos preceptos de la pedagogía crítica de Paulo Freire:

La colaboración, como característica de la acción dialógica, la cual sólo se da entre sujetos, aunque de niveles distintos de función y por lo tanto de responsabilidad, sólo puede realizarse en la comunicación (Freire, 1970: 152).

Trasladando esta característica dialógica al campo del dibujo, será necesario pasar de una creación individual a una colectiva. Asimismo este carácter dialógico se distinguirá de todo dibujo grupal que no contemple el intercambio, es decir, todo aquel construido desde la verticalidad e imposición, y que en consecuencia adoctrine la mirada de los dibujantes, viéndolos sólo como herramientas de efectos performativos y/o gráficos. Cualquier acto dibujístico grupal que anule la capacidad de descubrimiento entre los participantes a través del dibujo no será dialógico, cualquier acto de dibujo que invite a mirarse desde el

otro será dialógico. Las consecuencias de un dibujo dialógico serán que los participantes retroalimenten el proceso creativo, lo cuestionen y, en el mejor de los casos, se lo apropien.

De manera general el dibujo dialógico contiene las siguientes características:

1. Colaboración / Participación. Es decir, deberá de ser un dibujo conformado por dos o más personas.
2. Multidireccionalidad, es decir, no hay un sujeto que imponga su punto de vista sobre el otro o los otros participantes, sino múltiples sujetos que colaboran en un proceso de observación de un mismo escenario. Puede ser necesaria la intervención de uno o varios mediadores en la experiencia dibujística.
3. Diversidad. Esta será dada de manera orgánica al permitir e incentivar la expresión de los distintos puntos de vista de cada uno de los integrantes sobre un mismo escenario.
4. Intercambio. No sólo se tratará de verter información visual y sensorial diversa en el dibujo, sino de entretejer, interconectar e intercambiar de manera no verbal esa información.
5. Construcción de un aprendizaje dinámico. Este aprendizaje será el resultado del cruce de informaciones puestas en juego desde el dibujo.

A propósito de este último punto, el valor dibujo dialógico radica en su dinamismo:

Finalmente, no hay diálogo verdadero si no existe en sus sujetos un pensar verdadero. Pensar crítico que, no aceptando la dicotomía mundo-hombres, reconoce entre ellos una inquebrantable solidaridad. Este es un pensar que percibe la realidad como un proceso, que la capta en constante devenir y no como algo estático. Una tal forma de pensar no se dicotomiza a sí misma de la acción y se empapa permanentemente de temporalidad a cuyos riesgos no teme (Freire, 1970: 75).

Diagrama de *Dibujo líquido*

En la búsqueda de un modelo que pudiera integrar la noción de "expresión primordial" dada por la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty (cuerpo-mundo) y la teoría dialógica de la acción de Paulo Freire

(sujetos-colaboración-mundo), encontré que la imagen de **circuito eléctrico** que utiliza Berger para describir al acto de dibujar me sirve de base para integrar al cuerpo, el aprendizaje dialógico y el entorno. Este modelo funciona siempre y cuando dibujar haga visible el proceso de *ver y ser visto* de Merleau-Ponty, y construya una plataforma de aprendizaje dialógico desde la colaboración. Para esto cree un diagrama radial que integra los tres niveles en los que el dibujo colaborativo opera: en el centro un círculo donde se enmarca al cuerpo, encerrado por otro círculo que representa el nivel grupal y éste a su vez encerrado por otro círculo más grande que representa el entorno, siendo del dibujo un fluido que atraviesa y conecta los 3 círculos al articularlo con prácticas artísticas que involucran a la palabra, al movimiento corporal, al sonido y a los objetos materiales. Este modelo queda de la siguiente manera:

Imagen 1. Diagrama radial de *Dibujo Líquido*.
Fuente: elaboración propia.



Metodología general de *Dibujo líquido*

A continuación se exponen nodos susceptibles de articularse, repetirse u omitirse adaptándose al contexto en cuestión.

1. Reunión de participantes en la temática correspondiente.
2. Encuentro / diálogo con el entorno en cuestión
3. Visibilización y puntualización de la temática en soportes gráficos a través de ejercicios corporales para dibujar lo que está ocurriendo.
4. Señalamiento y retroalimentación de hallazgos práctico-teóricos mediante la oralidad, el dibujo y la escritura.
5. Creación de estrategias y acciones a partir de las dinámicas previas.

6. Trabajos de consecutividad y conclusiones de carácter recursivo.
7. Evaluación de actividades.
8. Exposición de resultados y diálogo con los involucrados, invitados y expertos.

Aplicaciones de la metodología *Dibujo líquido* en tres casos específicos.

Primer caso: un albergue en Tláhuac

Este caso será presentado con el ensayo visual titulado: *Mapa para la vida después de la catástrofe*, expuesto por primera vez en la XVIII Bienal de Fotografía del Centro de la Imagen en México en el periodo 2018-2019.



Imagen 2. Políptico: *Mapa para la vida después de la catástrofe*. 2017.

Este ensayo visual está enfocado en mostrar el diálogo de dos situaciones que atienden la permanente necesidad humana de comunicar un espacio de coexistencia para un grupo. Se presenta un políptico que contiene dos dibujos: El primero (par de imágenes de la izquierda) fue realizado por un grupo de niños de entre 6 y 14 años en octubre de 2017, en un albergue de Tláhuac en la CDMX. Este fue el resultado de imaginar un nuevo hogar después de haber perdido su casa en el terremoto del 19 de septiembre del mismo año.³ El segundo dibujo (par de imágenes de la derecha) es un grabado rupestre elaborado sobre piedra en Val Camonica, Italia, 1000 a. C. Éste se realizó conforme la ciudad representada fue creciendo, resultado de una creación colectiva y transgeneracional.⁴

Sobre el trabajo con los niños

“Mi casa es fuerte y resiste a terremotos y tsunamis... puede sumergirse en el agua. Es muy grande para que quepa toda mi familia... es como un barco”.

³ La fotografía, así como la simplificación a dibujo digital es de Uryan Lozano, 2017-2018.

⁴ El trabajo de investigación y recolección de documentación gráfica es de Mariano Pallattini, Roma 1895. Fotografía: Marchi Orme dell'Uomo 1996, EuroPreArt.

Descripción de un dibujo titulado *La Casa Fantástica*, hecha por Carlos Matías.

Matías me describió oralmente cómo será su nueva casa después del terremoto. Se trata de un niño de siete años que formaba parte de un grupo de 12 niños en un pequeño refugio de Tlahuac. Este ejercicio de narración y dibujo en un solo papel, iba creando una ciudad donde podíamos caber todos. Dentro había otras casas: La casa Oso-Panda (Pedro), La Casa refugio, con techo a dos aguas de tres pisos llamada "Orbi" (Violeta), la casa Oso-elefante (Ximena), La casa-granero en una Isla que se parecía más a una chinampa llamada "Angelo" (Ángel), La Isla Pedro con arena amarilla, la Casa-árbol (Uryan) y otras casas con formas e intenciones distintas. Todas éstas sobre un gran lago que por calles tiene ríos y por transeúntes peces.

Esta actividad estuvo en el marco de la brigada artística "Porque el arte toca los corazones" para niños damnificados por el sismo del 19 de septiembre en la Ciudad de México. Albergue temporal en delegación Tláhuac.

Agradezco a la familia que me permitió hacer ese ejercicio de dibujo con los niños de su comunidad. Después de la sesión hubo una plática con sus padres sobre lo que observaron; algunos de ellos concluyeron que un dibujo puede ayudarnos de manera simple a imaginar el hogar que nos gustaría tener.

Segundo caso: un hospital psiquiátrico

Este caso se conformó por más de 50 sesiones de carácter artístico que abrieron un espacio de expresión creativa para grupos de adolescentes mujeres dentro del "Taller de Lectoras" de la Unidad de Adolescentes Mujeres (UAM) y del programa educativo "Sigamos Aprendiendo" ambos dentro del Hospital Psiquiátrico "Dr. Juan N. Navarro" en Tlalpan, Ciudad de México, durante el periodo marzo 2017 a agosto del 2019. En estas sesiones tres artistas de distintas disciplinas: Raquel Salgado desde la danza, Fernanda Hérreman desde la música y Uryan Lozano desde el dibujo proporcionaban herramientas para expandir el ejercicio colectivo de lectura y escritura de la poesía, convirtiendo en sonidos, movimientos corporales e imágenes las palabras impresas en los libros. El objetivo de este proyecto era acompañar los procesos de recuperación de las pacientes y algunos de sus familiares a través de experiencias colectivas multisensoriales con eje en la poesía, empleando temas de interés que abarcaban a la naturaleza, la familia y la memoria. Así como fomentar el ejercicio de mirarse a uno mismo y al otro, siendo conscientes de los lazos que recíprocamente creamos con los que nos rodean. Además, este proyecto conformó muestras periódicas de los hallazgos literarios, sonoros, visuales los cuales se produjeron durante todo el proceso dentro de las áreas comunes del propio hospital.

Metodología

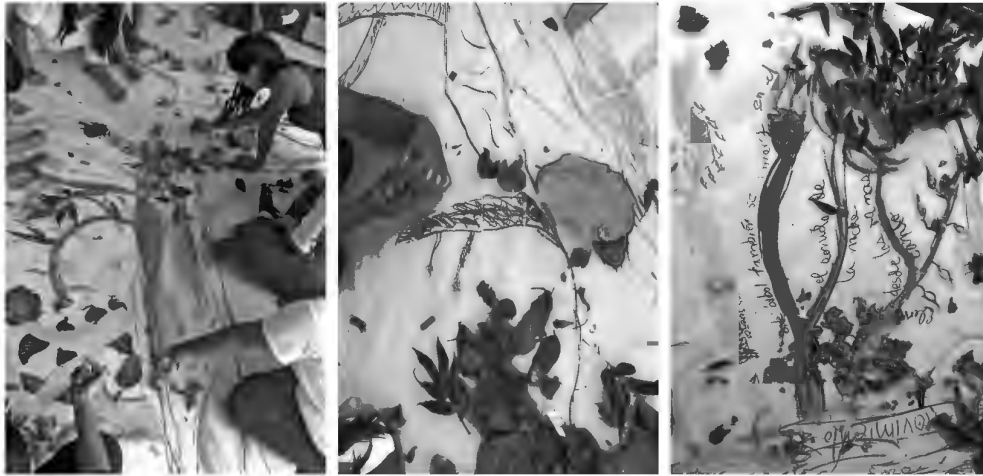
Se inicia con un diálogo grupal donde se comparten vivencias propias de los participantes en torno a un tema común como el mar y los sueños, etc. Asimismo, se complementa este diálogo con lecturas de poemas afines al tema, para luego interiorizarse mediante una escucha guiada y/o movimientos corporales acompañados por algún instrumento musical, con el fin de profundizar sobre la imaginación y memoria que dicho tema convoca en la vida de cada participante. A continuación, se plasman las memorias e imágenes recordadas en un soporte que incluye a la escritura, el dibujo y el sonido. Este contenedor poético busca estar en movimiento y abierto a la transformación en la intervención colectiva. Al finalizar la sesión se comparten los hallazgos e impresiones obtenidas a todo el grupo. A continuación se comparte un fragmento de un poema colectivo. Este fue transcrito de una sesión de dibujo en gran formato realizada junto a 11 pacientes de la Unidad de Adolescentes Mujeres en el Hospital Psiquiátrico "Dr. Juan N. Navarro" el miércoles 15 de marzo de 2017:

*Este árbol es de los sueños
Zepoluc es el más fuerte, infinito.*

*Mi piel es de tronco,
mis venas se sumergen en el agua
sólo en las noches
ver su interior.*

*No muere de amor y no vive de razones
este árbol crece con Amor
es más de lo que ves
tiene grandes flores
ramas luminosas
sola en la multitud*

*Esta noche descubrí que las estrellas más
brillantes resplandecen cuando la noche
parece ser la más oscura.*



Tercer caso: pandemia por Covid-19

Continuando con la apuesta por el eje poético en la producción artística, nace el cuadernillo *Instrucciones para volverse ave* que forma parte del proyecto Voces que anidan, de la coautoría de Artemio Becerra y Uryan Lozano. Este proyecto se enmarca en *Cerro de agua. Laboratorio de investigación/creación artística*, iniciativa interdisciplinaria de arte público dentro de la campaña “Contigo en la distancia”, en el Museo de Arte Moderno, en colaboración con el Complejo Cultural Los Pinos y la Secretaría del Medio Ambiente, a través de la Dirección de Gestión del Bosque de Chapultepec durante el periodo de septiembre del 2020 a abril del 2021.

Este cuadernillo, aún en construcción, reúne distintas instrucciones que toman como inspiración la observación y escucha de las aves del Bosque de Chapultepec, habitantes de uno de los principales pulmones del Valle de México. *Instrucciones para volverse ave* es también un esfuerzo por incentivar la imaginación, la atención al propio cuerpo y la afectividad al entorno natural integrando elementos poéticos a estrategias de observación científica (ornitología, antropología, historia, etc.) para ofrecer una alternativa a los modos de mirar y sentir en un contexto de aislamiento social. En este sentido ¿qué valor tiene actualmente situar al cuerpo en la naturaleza? ¿Qué tan difícil resultará despegarnos del marco de nuestro celular para escuchar con atención el paisaje que nos rodea? Siendo este un paisaje irregular, amplio, sin caminos definidos como un bosque.

Metodología

Este cuadernillo se conforma de 3 aspectos: el primero es una invitación al lector donde se le advierte que no es un cuadernillo sólo para leerse con una voz pasiva sino participativa, asimismo se le recomienda descargarlo e imprimirlo libremente. El segundo aspecto lo constituyen una serie de instrucciones escritas en prosa, como acertijo, en verso, como liga QR a podcast, paisajes sonoros de aves y como un cuadernillo para colorear. El tercero y último aspecto es una invitación a compartir sus resultados por medio de notas de voz, fotografías y/o videos a un correo, esta nueva vinculación a distancia tendrá dos motivos, por un lado ser un puente de diálogo entre los participantes con los creadores del cuadernillo y, por otro, conformar un archivo digital de todas las experiencias para su futura exposición en redes sociales y, en físico, en una muestra en el Museo de Arte Moderno de México durante la primera mitad del 2021.

Sobre la participación en formato virtual

A diferencia de los ejemplos anteriores donde el dibujo era un contenedor en gran formato de experiencias construido presencialmente y en tiempo real. Ahora el dibujo es visto como un elemento que acompaña a la acción desde distintas temporalidades que parten de la experiencia física, se condensan en la virtual y buscan tener una salida tanto física como digital. El dispositivo móvil fungirá únicamente como un elemento de difusión e intercambio remoto de experiencias. El formato de dibujo pasa de su condición de único lienzo a pequeños lienzos, como células que se ensamblan bajo el mismo escenario que ofrece el Bosque de Chapultepec.

Chara crestada

Te presentamos a la Chara crestada o Arrendajo de Steller (*Cyanocitta stelleri*). Es pariente del cuervo y es de un vivo color azulado. Se le ha visto buscando alimento para sus crías en las copas de pinos y robles.

¿De qué color será su sonido?

Te invitamos a colorearla mientras escuchas su canto disponible en:



Fuentes de referencia

1. Bal, M. (2003) El esencialismo visual y objeto de los estudios visuales. *Estudios Visuales*, 2.
2. Berger, J. (2011). *Sobre el Dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili
3. Camino, M. (2017). Cómo surgió la semilla de mi idioma con Berger. *ABC.es, ABC Cultural*. Recuperado el 26 de septiembre de 2020, de https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-como-surgio-semilla-idioma-berger-201701170129_noticia.html
4. Eleeey, Peter. (2014). Si no pudieras verme: los dibujos de Trisha Brown. *On Performativity, Vol. 1, Catálogo de Colecciones Vivas*. Minneapolis: Walker Art Center, 2014. Recuperado el 16 de noviembre de 2020, de <http://walkerart.org/collections/publications/performativity/drawings-of-trisha-brown>
5. Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI editores.
6. Internacional Situacionista (1958-1969). *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste Vol.1*. Madrid: Literatura gris.
7. Lloris, B. (1972) Los grabados rupestres de Bedolina. *Centro Camuno Di Studi Preistorici BCSP, VIII, 121-158*.
8. Merleau-Ponty, M. (1976). *Phénoménologie de la perception*. France: Gallimard.
9. Merleau-Ponty, M. (1986). *El ojo y el espíritu*. Buenos Aires: Paidós.
10. Oppenheim, D. (1971). Two Stage Transfer Drawing. *MedienKunstnetz.de*. Recuperado el 16 de noviembre de 2020, de <http://www.medienkunstnetz.de/works/two-stage-advancing/images/1/>
11. Švankmajer, J. (2014). *Para ver abre los ojos*. España: Pepitas de calabaza.

Conceptos clave:

Neorruralismo
Masia
Cultural rural
Catalunya
Arte contemporáneo

EL NEO EL NEORURALISMO EN

EL SIGLO XXI

¿MODA O NECESIDAD?

Mariana Rey M.

Resumen

El cierre inminente de espacios dedicados al arte ha obligado a los creadores culturales a mirar hacia aspectos desapercibidos de la cotidianidad, para centrarse en un planteamiento serio sobre un cambio en el modo de vida, incluso aunque se mantenga en la ciudad. En España, desde la década de 1970, se han aperturado espacios culturales en el corazón rural, pero pocos han logrado sobrevivir y mantenerse operativos pese a

la despoblación, contradicciones políticas y las crisis económicas. Esta ponencia propone poner en el centro la experiencia de la gestión *in situ* de un espacio rural, que se vuelve hogar y espacio cultural, para reflexionar sobre las dimensiones temporales y estéticas que ofrece, al tiempo que cuestionar el lenguaje del arte contemporáneo, que pretende explicar la hiperproducción cultural de la ciudad, inserta en un entorno rural.

En noviembre de 2019 el foco de atención se centraba en la expectación por el crecimiento exponencial de un virus que se expandía de forma irremediable por las fronteras de China. Nadie se imaginó que un año después estaríamos escribiendo uno de los episodios más dramáticos del siglo, que afectaría las relaciones de intercambio, la rutina inserta en un tiempo elevado, quizás asentado en la aceleración y los avances técnicos. Una vez más, contemplamos atónitos las consecuencias de la fragilidad y el descuido, expresados en un bicho microscópico que ha terminado con una forma que parecía ser un viaje sin retorno. La conciencia de las formas esenciales de vida –que ya no son un secreto ni una deducción–, en una suerte de intuición natural que las generaciones pasadas sabían, ahora se manifestaban a gritos, en reclamos sobre el clima y el consumo, sumados a los anhelos profundos de un cambio. La realidad, literal, pedía el sacrificio de una aparente libertad, para recordarnos que la vida existente fuera de nuestras casas no estaba tan completa como se creía.

La fortuna de migrar al campo, entre el espacio periférico de una ciudad y otra, ha dado sus primeras lecciones a una nueva generación que huyó de él con el *boom* social del siglo XIX y que creció alejada de los ritmos naturales, así como de sus implicaciones existenciales, influenciada por el impacto del progreso desarrollado en los lugares centralizados, las ciudades. Casi 90 años después, los nietos de aquellas generaciones regresan empujados por el desamparo ciudadano, y dejaron en la superficie el instintivo deseo de conocer otra realidad. Una realidad desconocida ya en su plenitud y adaptativa con extrema fuerza, que vuelve valiente a quien la toma para renunciar a formas degenerativas y repetitivas, subsumidas en su totalidad del sentido inicial por el que fueron creadas.

El flujo migratorio y su dinámica neorrural fue estudiado en Europa por el geógrafo francés Bernard Kayser, en la década de 1970 con el desarrollo de las ciudades. En España la migración masiva generó parte del despoblamiento que hoy se ha vuelto crítico. Las motivaciones son diversas, pero el neorruralismo se entiende como una vinculación económica y voluntaria hacia estas zonas, en la que Kayser demostró la tendencia demográfica, así como los cambios significativos en términos de actividad y juventud –algunos de ellos muy rápidos con malestar y crisis generalizados de identidad en quienes lo experimentaron–. Para volver al campo hay que haber partido de él, pero esto no es propio de los neorrurales. Ya desde la década de 1960 se habla de éxodos ante las crisis, el paro, la contaminación y burocratización, aunque por ese tiempo el movimiento hippie impulsó comunas de todo tipo. Sin embargo, para investigar empíricamente y abordar las complejidades *in situ* de este concepto que se queda en un ámbito territorial de ocupación, hay que moverse. Y es justo esa experiencia la que se pretende compartir.

El entorno explorado es un *mas* o una masía catalana, considerada en la actualidad como “Bien de Interés Cultural” por la Generalitat de Catalunya. Construida en diferentes tiempos comprendidos entre los siglos XV y XVIII, tuvo una última remodelación durante la década de 1990. Estos cambios incluyeron revestimiento de la superficie, limpieza, adecuación de jardines, restablecimiento de estructuras internas, pero manteniendo su uso y arquitectura original.

Un *mas*, según fuentes catalanas de Rafael Patxot i Jubert (2010), es una finca aislada de explotación agrícola y ganadera de tipo familiar que mantiene la herencia de descendencia, costumbre que se conserva desde la época medieval. En la actualidad muchas continúan esta actividad y otras tantas son utilizadas para fines turísticos.



Imagen 3. Ejemplo de masia turística.
Fuente: Pixabay License / Josep Monter



Imagen 2. Espacio de estudio. Mas el Pou.
Fuente: Mariana Rey M.



Imagen 1. Espacio de estudio. Mas El Pou
Fuente: Mariana Rey M.

Es verdad que en la mayoría de ciudadanos oriundos existe un deseo que anhela volver a la naturaleza en alguna de sus formas, impulsado por un sentimiento de libertad y movilidad pero sobre todo, en un ánimo de preservar lo que se sabe es destruido por el “bien” de la producción industrial. Hoy más que nunca estos sentimientos son valorados dado el tiempo que vivimos a nivel global. Al ser éste un primer móvil, el concepto *neorrural* comienza a quedarse pequeño, pues sólo se enfoca en una dimensión geográfica que deja fuera las complejidades que se van entrelazando una vez que el urbanita decide moverse.

Parte de las problemáticas del campo un tanto cuestionables –pero que no son el objeto de esta ponencia–, son el recibimiento de los lugareños y su sensación de invasión, impregnados también de una profunda curiosidad. En la España vaciada, los habitantes son por lo general personas mayores que vieron florecer sus pueblos vívidos de tradiciones, ferias, escuelas y su gradual desvanecimiento con el cese definitivo de sus actividades agrícolas y/o ganaderas por muchas razones, pero quizá la más relevante es la ausencia de familiares que den continuidad al conocimiento que hasta hace 60 años aún se transmitía de generación en generación. Esta ruptura abrupta parece encontrar un nuevo enlace de esperanza en la recuperación del campo mediante los neorrurales, aprovechado desde las políticas territoriales.

Los objetivos se enfocan sobre todo en habitar las comunidades para reactivar mediante el comercio local la economía que es el punto más importante para garantizar la permanencia de ciertos grupos, junto al acceso de servicios como el Internet.

En este sentido, se trata de emprender proyectos que puedan re-tejer los lazos existentes y que sean capaces de estirarse lo suficiente, como para atraer a otros agentes que contribuyan a su reactivación. Uno de los campos de acción es el cultural, pues es ya bien sabido que fortalece la dimensión colectiva y al activarse en un medio rural comienza una coexistencia bastante interesante que va más allá de la planificación estratégica y la teoría académica, es decir, el conocimiento exportado de la ciudades se pone a prueba para abrir debates transversales con todas las áreas. A diferencia de la ciudad, hay un elemento que hace toda la diferencia: la naturaleza salvaje, libre y sin control a ciertas distancias, revuelta, espléndida, sujeta a la temporalidad de las estaciones del año, del sol, de la luna plena, de la lluvia y la nieve, la neblina, el viento. Con ello, la primera gran necesidad es el conocimiento sobre la utilización del tiempo, dimensionar en los días cuánto requieren las tareas de la casa, el cuidado de los animales, así como del espacio que habitan, es decir, tareas que garantizan la soberanía alimentaria y, a partir de este conocimiento, se dispone del tiempo para pensar en la gestión de un proyecto cultural. Fran Quiroga (2020), comisario de arte contemporáneo y creador del proyecto “Naturalizarte” (TeRue1) en el que realizó un ejercicio empírico para conocer

el tiempo invertido en la cotidianidad y lo comparó con la *ganadería extensiva*, que pone al centro el desarrollo de la vida en sus tiempos naturales incluyendo al ser humano en la biosfera con sus sistemas específicos, mismos que deben ser tomados en cuenta a la hora de gestionar cualquier proyecto. Este modelo cuestiona el progreso, la escala productiva, hiperespecialización y eficiencia para pensar en sus impactos que tiene sobre el espacio. Así, incluye la *trashumancia*, actividad milenaria en la

que el pastor sale a las montañas en busca de espacios para el pastoreo del ganado y que no tiene única dependencia del alimento servido directamente en las casitas de éstos.

La actividad campesina modela la percepción que se tiene del mundo a través de su relación con la tierra. Este ‘sentipensar’ escapa a los medios de comunicación, academias y las propias instituciones culturales y artísticas que no han sido capaces de comprender todo lo que acontece en el medio rural”. Fran Quiroga (s.f).

Así, la mediación cultural en un espacio como éste plantea la razón de ser del arte material, es decir, una obra ya hecha se transforma cuando se pone al contacto con



Imagen 4. Proyección de videoarte en hojas de judías verdes en huerto, interior de una masía ubicada en los límites de la ciudad de Barcelona, octubre 2020
Fuente: Video “Judía Verdde” de Valentina Maldonado.

Imagen 5. Registro visual de Mariana Rey M. para la exposición Temps Fugac. Temps apareari iniciativa de Rizomarte en colaboración con Purísima Arte Contemporáneo y Taller Transversal Mx.
Fuente: Mariana Rey M.



la naturaleza dadas sus virtudes armónicas con la actividad humana, que ejecuta recursos técnicos pero el aire libre lo despoja de su tecnicidad pura.

Algo pasa: ya no es sólo un video proyectado, sino que se dimensiona a la experiencia inmersiva, pues el medio soporta el sentido simbólico que tanto busca contener el arte en cada creación; posee toda la magia y adhesión colectiva que pasa de la mente a las sensaciones corporales netas. Hay una experiencia estética que inicia desde que se toma el trayecto hacia el lugar, pues se debe salir obligatoriamente de la ciudad para poder transitar campos y bosques, con vistas sorprendidas que a cada kilómetro se encuentran. Los lugares rurales huelen a leña y pasto abonado, a polvo y animales de corral. El recorrido hacia el interior del sitio prepara al visitante y lo absorbe sin pedirle esfuerzos. Todo está listo para la contemplación sin ruido.

Las teorías y críticas sobre el sentido del arte como instrumento de enseñanza y aprendizaje cobran sentido en el espacio donde se convive con el alterante cambio del tiempo, sujeto a su temporalidad necesaria e infinita, pero invisible para el que habita en la ciudad.

Por estas razones, el lenguaje insistente del arte contemporáneo horneado en las academias impide la inclusión de los sentimientos de asombro cuando tratan de justificar conceptualmente la idea de la obra, un paso más allá que debe dar todo gestor cultural y equipo creativo en la ideación de proyectos que son más que eventos. De ahí que la educación en estos entornos suele ser de lo más didáctica y transformadora, pues el vínculo existencial con el territorio rural/natural revive y restituye una y otra vez el paradigma cultural sobre cómo estar en él y hacer las lecturas de un mundo que no es nuevo, que siempre ha existido y que hoy vuelve a ser el foco de atención gracias a estos intercambios que fomentan la experimentación y dan aparición a lo original, inédito y la bien anhelada innovación.

Fuentes de referencia

1. Patxot i Jubert, Rafael (2010). Presentación. En *L'Estudi de la Masia Catalana*. Diputació de Barcelona. Recuperado el 10 de noviembre de 2020, de <https://universpatxot.diba.cat/ca/lestudi-masia-catalana>
2. Quiroga, Fran (s.f.) Hacia una Cultura en Extensivo. *Cultura y Ciudadanía: Pensamiento*. Recuperado el 9 de noviembre de 2020, de <https://culturayciudadania.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:f6d136e6-e34c-45ce-ab88-ba2311a450a9/fran-quiroga.pdf>
3. Quiroga, Fran (2020). Mediación Inacabada. *Pensar y hacer en medio rural: Prácticas culturales en contexto*. Secretaría General Técnica. Subdirección General de Atención al Ciudadano, p. 196. Documentación y Publicaciones (Ed.) P. 196 p. Recuperado el 10 de noviembre de 2020, de <https://culturayciudadania.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:fc60db21-3e5f-458b-8e2c-a4deb753f3a4/pensar-hacer-compressed.pdf>

Y ENCLAUSTRAMIENTO EJECUTIVO

Juan Manuel Marentes Cruz

Conceptos clave:

Tecnología
Conectividad
Entornos virtuales
CNC
Multidisciplina

POS
PAD
RICA
MANUALIDAD
ESCULTORICA

La mano es, por excelencia, el conducto por el cual la idea ha buscado transformar la realidad. Desde el inicio de la conciencia como especie nos dimos cuenta de que la capacidad de transformación que podíamos ejercer a través de ella tenía límites, ya sea porque la intención requería transformar materiales de mayor peso, mayor dureza o con mayor dimensión. La mano, junto con los demás sentidos, tampoco contaban con la precisión requerida para manipular formatos demasiado pequeños o grandes según la medida corporal inmediata del ser humano. La herramienta es mediadora entre la mano y la búsqueda de transformación material: desde la utilización de la flecha hasta el lanzamiento de la última sonda espacial nos hemos visto siempre acompañados de dos momentos creativos, uno que visualiza el logro futuro de materialidad ideal y otro, corriendo a la par, que se dedica a idear las herramientas y las máquinas que nos ayudarán a lograr nuestras metas. Por supuesto, la mano sigue siendo ese primer accionador, el iniciador de procesos por excelencia. La imaginación en su idealización puede modelar la realidad a su antojo, ella es ilimitada; algunos de sus productos pueden llevarse a cabo por medio de la lógica con los medios de su momento, otras quedarán en mitos ideales, utópicos. En la práctica sólo aquel que logre visualizar los recursos transformadores existentes logrará llevar a cabo la compleja relación entre imaginación y fenómeno social. La posmanualidad que se ha hecho evidente en muchos productos humanos actuales está alcanzando al mundo del arte.

Hasta hace muy poco, la relación directa con los equipos de trabajo grandes o pequeños se recreaban en un diálogo que se antojaba bohemio y de acuerdos contruidos a fuerza del acompañamiento y la experiencia de grupos de trabajo constantes. La sana distancia a la que nos hemos visto obligados cambia el paradigma de la ejecución plástica en general y de las propuestas escultóricas en particular. Los eventos recientes nos arrojan de lleno a algo que imaginábamos lejano y sólo del terreno de la ciencia ficción: limitar de tajo nuestro círculo de convivencia y dialogar socialmente a través de burbujas hiperconectadas. Nos vemos obligados a seguir siendo artistas del espacio y las preguntas se multiplican alrededor de las maneras, de los procesos ejecutivos y del consumo de lo que llamamos escultórico.

La intelectualidad no se mancha las manos

La confrontación material con la que trabaja el escultor parece que lo aleja de problemas complejos frente a lo que, propiamente dicho, se llama intelectualidad. Desde los griegos, el dios Hefesto, malformado y feo, pero con una gran capacidad de transformar los metales, nos da la imagen de la destreza manual poco relacionada con el intelecto: la acción es fea y la intelectualidad es hermosa. A fin de cuentas, lo meramente práctico resulta evidente para todos y sólo hay que implementarlo. Demasiado terrenal para el pensamiento humano quizá. El mismo Da Vinci, en su tratado de pintura, después de defender a la pintura como ciencia y como poesía, se dispone a desarrollar argumentos válidos que la deberían poner a un nivel inferior o por lo menos, no científico:

La escultura no es ciencia, sino arte muy mecánica, porque por ella su artífice suda y se fatiga, y bástale a tal artista conocer las simples medidas de los miembros y de la naturaleza del movimiento y del reposo, que así ya dan fin a su labor, mostrando al ojo el objeto tal cual es, de lo que en nada se admira, pues, el contemplador; no así la pintura, que en una superficie plana muestra, a fuerza de ciencia, grandísimas campiñas con lejanos horizontes (Da Vinci, 2004: 72).

Por supuesto que la visión expuesta, además de simplista, parte del modelo de ejecución escultórica tenida en el renacimiento como válida, y poco o nada tiene que ver con los variados sistemas de creación de los que se valen las propuestas escultóricas contemporáneas. Al parecer,

Da Vinci tenía cierta aversión por el sudor producto del esfuerzo humano, o lo cegaba su manifiesta animadversión hacia Miguel Ángel –la cual, al parecer, era mutua–. Por supuesto que es atractiva la idea de la simpleza en el proceso de comprensión del volumen y la tensión dinámica que caracteriza la escultura de sus contemporáneos –ojalá esa capacidad nos fuera dada de manera tan mecánica como lo expone Da Vinci–. Lo que es de subrayar es la franca intención de poner a la escultura como una actividad menor frente a lo noble de la actividad pictórica. Esto lo demuestra con más claridad en otra parte del texto citado:

Entre la pintura y la escultura no encuentro sino esta diferencia: Que el escultor concluye sus obras con mayor fatiga de cuerpo que el pintor, en tanto que el pintor concluye la suya con mayor fatiga de mente. La verdad de esto puedo demostrar así: cuando el escultor realiza su obra, aplica la fuerza de sus brazos y su martillo para despojar al bloque de mármol o de otra piedra que lo exceda la figura que en aquel está encerrada, trabajo este en todo punto mecánico y que muy a menudo se acompaña del fango que resulta de la mezcla del sudor con el polvo. Su rostro aparece embadurnado y como enharinado por el polvo de mármol, que parece un panadero, y todo cubierto por diminutas esquirlas, cual si hubiese nevado sobre él, y sucia su habitación y llena de esquirlas y polvo de piedra. Le sucede al pintor todo lo contrario (y hablo de pintores y escultores excelentes), pues sentado ante su obra y a sus anchas, bien vestido, pulsa el levisimo pincel en graciosos colores empapado. Se atavía con la ropa que le place; su habitación está limpia y llena de hermosas pinturas, y a veces se deleita en la compañía de músicos o de lectores de variadas y bellas obras, que son con gran placer oídas sin el estorbo estrepitoso de martillos y otros rumores (Da Vinci, 2004: 72-73).

La imagen que presenta sobre la actividad del pintor se antoja burguesa; no lo digo de manera acusatoria, a fin de cuentas él mismo está frente al nacimiento de los grandes capitales privados y es beneficiado de sus mecenazgos. Asociar la suciedad con la ausencia de la fatiga de mente puede ser muy limitado en términos de lo que ha producido la cultura con el trabajo activo. La idea que circulaba en el Renacimiento de que la pintura suma materia mientras que la escultura resta y libera a la figura de su aparente prisión material ha tomado otros giros que no han parado hasta nuestros días.

Es necesario comprender el proceso al que estaban acostumbrados los creadores en el Renacimiento para darle su justa dimensión a las palabras de Da Vinci. Tanto él como Miguel Ángel eran reconocidos por su trabajo en diferentes actividades –no las podemos llamar áreas

o disciplinas porque tal división no era tan clara para sus contemporáneos-. Ser capaz de proyectar a través de planos ya era una cualidad significativa para abordar cualquier problema constructivo, incluyendo lo que en nuestro tiempo ya designamos como disciplinas. Tomemos en cuenta que fundamos nuevas disciplinas considerando la cantidad de conocimiento acumulado alrededor de una necesidad específica, la cual ya resulta imposible que sea satisfecha por un profesional de cualquier área de trabajo afín. Atribuirle a Da Vinci profesiones equiparables en la actualidad que no existían en su tiempo haría que olvidáramos casi quinientos años de conocimiento acumulado. El que se haya hecho preguntas sobre el vuelo de las aves para un posible uso humano no lo convierte en ingeniero aeronáutico, pues faltaban muchas conclusiones culturales y técnicas para que un aparato más pesado que el aire pudiera volar.

Al crecer los recursos sociales el creador conforma su trabajo sumando su habilidad con la de otros individuos que apoyan su trabajo. De alguna manera Da Vinci se encontraba limitado en recursos cuando pensaba en las máquinas que diseñaba. Si hubiera contado con los materiales, como el aluminio o la fibra de carbono, hubiera avanzado mucho más en sus intentos. El pensamiento y la creatividad individual no operan por sí mismos, por ello, si nos referimos a un gran creador de algún momento específico de la historia, obligadamente necesitaríamos pensar en lo grandioso de la sociedad que le permitió ejercerse como tal.

La indispensable prótesis tecnológica

Podríamos imaginarnos al artista sin recursos que sólo se enfrenta a su objeto de creación con su propia capacidad y ánimo, pero corremos el riesgo de minimizar la influencia de su contexto histórico y, con ello, de todos los elementos de los que fue proveído él como sujeto social. Entre más grande es nuestro entorno en descubrimientos y creación de herramientas, más alcance y provecho alimentará nuestras propuestas como creadores. La tecnología, a fin de cuentas, somos nosotros mismos ejerciendo nuestra capacidad transformadora; no es ajena ni es herencia de seres extraterrestres como se atreven a elucubrar algunos desconfiados de los males y los bienes

tecnológicos, como si el hombre fuera incapaz de crearla, o de no contenerla en su esencia destructiva. La historia nos da la patria potestad de la tecnología y por lo tanto es cultura misma; en este sentido, toda cultura antigua ha logrado aportes tecnológicos. Si tecnología y sociedad son indisolubles, podemos analizar a la tecnología para obtener conclusiones sobre nuestro actuar en sociedad.

La prótesis tecnológica magnifica el actuar humano, desde la sencilla rama que utilizamos para rascarnos la espalda y que pretende prolongar la acción del brazo, hasta las terminales telefónicas que amplían la facultad del habla y de la capacidad de escuchar. Cuerpo arcaico el nuestro que requiere de la ayuda de la razón para transformarse y adaptarse a los ambientes que la misma razón le ha impuesto al entorno social. Así, nuestro cuerpo se convierte en nuestra obra tanto en facultades como en forma; queremos hacer más con él, pero también a través de él; así, moda y necesidad se pierden entre lo indispensable y lo decorativo.

La cultura nos ha formado una imagen sobre nosotros mismos y nuestras capacidades siempre insuficientes, llegando casi a la imagen de un minusválido que necesita apoyo de algún aparato externo para valerse por sí mismo. Tal ha sido que, en la actualidad, frente al aislamiento al que nos ha obligado la sana distancia que pretende frenar la propagación del virus SARS-CoV-2, el nivel de acceso a la educación se mide por nuestra conectividad tecnológica. Es decir, nuestras terminales computacionales para muchos de nosotros nos enfrentaron a ver nuestros equipos que, si bien eran funcionales para otros procesos, ya habían caducado para ser efectivos como herramienta de conexión en multiconferencias. Y qué decir del acceso a las redes que nos proveen servicios de Internet: por supuesto que aumentar la capacidad de intercambio de datos tiene un costo que no todos pueden sostener. Así entramos a la minusvalía tecnológica en un juego que se acerca al analfabetismo; las ansias de conocimiento ya no son suficientes.

Interface tecnológica y dominio

La tecnología se ha convertido en el intermediario por excelencia para realizar acciones que dejan de lado

la transformación directa entre cuerpo y materia. La interface es todo lo que tiene que ver tanto con el software como con el hardware, el más avanzado de los aparatos computacionales (hardware) es inútil sin un software que complemente su eficacia, a menos que el operario maneje a la perfección la programación binaria y pueda programar desde cero los comandos necesarios para lograr su objetivo. El hardware es la herramienta en sí, pero en el proceso propio de sofisticación ha requerido de un soporte de comandos predeterminados que están fuera de la decisión del usuario final, principalmente por su incapacidad para reaccionar ante eventos que rebasan la reacción inmediata o su capacidad física. Tenemos como modelo la carrera aeronáutica que en sus inicios sólo requería de sistemas mecánicos para el control del vuelo. Entonces, los artefactos aún tenían una dimensión acorde con la capacidad del operario, pero al paso de esos inicios, y con la demanda de aviones más grandes y eficientes, se hizo necesario el uso de un soporte de programación que auxiliara al piloto en el control efectivo de una nave que puede transportar alrededor de 800 personas, sin parecer que haya límite –según la apuesta comercial a futuro–. Un solo individuo moviendo a lo que antes conformaba un pequeño poblado, aparentemente solo, pero auxiliado desde afuera por una gran cantidad de expertos que hacen del operario alguien con cualidades magnificadas.

La superación de las limitaciones humanas ya rebasan lo que tiene que ver con la defensa ante ambientes agresores o especies que dominan el entorno, limitando nuestra supervivencia. Las otras especies, las que podrían ser un riesgo para nuestra supervivencia, ya las hemos dominado, e incluso exterminado, pero desde hace tiempo enfrentamos al peor depredador, nosotros mismos. Mucha de la devastación y exterminio se debe a la guerra que libra nuestra especie consigo misma: perfeccionamos la máquina para dominar a otros como nosotros. En la guerra la humanidad invierte todo su ingenio para superar limitaciones; la naturaleza ha dejado de ser el enemigo, no es casual que los grandes genios hayan aplicado sus conocimientos en lograr la superioridad en las batallas desde todos los bandos imaginados, igual que los Condotiero medievales y renacentistas que prestaban sus servicios guerreros al mejor postor cambiando de bando –incluso en plena batalla– si el oponente lograba atraer su atención con ofrecimientos monetarios. El cuerpo es

el principio operacional del arma. En ese sentido todo debe cumplir la especificidad de lo manual; es la mano la que debe accionar el dispositivo exterminador, tanto de un individuo como de un conjunto de ellos. El gatillo de cualquier arma se adapta a la anatomía de la mano

Entre la mano y la herramienta ha comenzado una amistad que no terminará nunca. La primera comunica a la segunda su calidez viviente, la modela todo el tiempo. La herramienta nueva no está “hecha”; hace falta que entre ella y los dedos que la agarran se establezca ese acuerdo que surge de una posesión progresiva, de la combinación de movimientos ligeros, de hábitos mutuos e incluso de cierto desgaste. Entonces, el instrumento inerte se vuelve algo vivo (Focillon, 2010: 127).

humana; el privilegio de reconocer al enemigo se le sigue dando al criterio humano por muy limitado que sea en el individuo actuante. Así, mano y herramienta son humanos por definición y creación como lo aborda Henri Focillon:

La herramienta entonces cobra vida con el impulso de la acción humana. Todo lo que crea el hombre es extensión de esa calidez viviente que no necesariamente es benéfica ni para su ambiente, ni para sí mismo. Toda herramienta sigue siendo extensión humana, aunque la mano como comando tienda a desaparecer con las nuevas interfaces ópticas o neurocascos que obedecen a ondas cerebrales. Con éstos ya se puede prescindir de la intermediación de las extremidades humanas, el cerebro directamente pone en funcionamiento la máquina, la herramienta, y así, en general, toda la tecnología se ha creado para sustituir al cuerpo, magnificarlo o transformarlo.

En el Renacimiento se concebía a la pintura como un proceso de materialidad aditiva, mientras que la escultura era considerada como un proceso de sustracción de materialidad. Evidentemente las cosas han cambiado, los procesos de experimentación han ido cada vez más allá en la ejecución de piezas artísticas, la escultura ha rebasado la intervención del bloque de material a golpe de cincel, gubia o cualquier otro aditamento que auxilie al creador a devastar poco a poco lo material hasta lograr descubrir la forma tridimensional que en apariencia se hallaba escondida en ella. Ahora, sin menoscabo del proceso citado, se aborda el proceso constructivo que adiciona materia, suma elementos, los teje, los aprisiona o sólo cambia de lugar la producción material de otras áreas de la actividad humana y recontextualiza el material simbólico.

Las cajas de Brillo, de Andy Warhol; la fuente y el botellero, de Duchamp, y los ensambles, de Naum Gabo, nos llevan a un concepto diferenciado del que se tenía en el Renacimiento sobre lo escultórico. En ese punto se puede considerar dentro de este mismo espectro la caja de zapatos, de Gabriel Orozco, donde tocaba lo escénico al montar un Oxxo dentro de la galería Kurimanzutto (marzo, 2017). Estos ejemplos nos podrían llevar a concluir que lo escultórico se podría clasificar como la “No pintura”, aunque surgen otros calificativos igual de válidos que expanden los alcances del tradicional arte de la tridimensión, como el “arte y entorno” o “artes contextuales”.

Más allá de lo que implicaría una nomenclatura específica para cada intención en el ámbito de la tridimensionalidad, los que intervenimos el espacio con inspiración escultórica no tenemos reparo en llamar a nuestra creación con el mismo nombre, por extensión y por inspiración. La búsqueda de la imagen ya no parte toda del bloque matérico que su ponía un esfuerzo de desocultamiento; lo constructivo también es parte del juego y nos llama a un cambio de dinámicas ejecutivas que no necesariamente incluyen el trabajo directo con el material ni la destreza virtuosa desarrollada a fuerza de la relación estrecha entre la mano y la materia. Ahora cabe cualquier proceso de ejecución atomizado al interior de fuerzas productivas que no pertenecen, de forma necesaria, al mundo del arte por tradición. No me imagino a Gabriel Orozco esforzándose por crear una caja de zapatos genérica que es producida en serie o a Duchamp copiando las técnicas de la materialización de urinarios para demostrar que es su creación.

La creación material indirecta y la planeación a distancia

La manufactura aditiva y sustractiva ya son procesos que la industria ha tomado desde hace mucho tiempo. Con el invento del motor eléctrico, y progresivamente con los métodos de control automatizado, los métodos de intervención de la materia se pudieron efectuar con mayor efectividad. Incluso los procesos tradicionalmente análogos –como la talla en cualquier material– se han visto beneficiados con los sistemas rotativos activados por

motores eléctricos, fresadoras, cepillos eléctricos, pulidoras y otros más. De ahí a dar el paso al control numérico por computadora (CNC) no existe una gran brecha. El cambio de paradigma técnico sí que requiere de una manera diferente de ver la ejecución como el vaciado de un proceso de análisis más riguroso, ya que los procesos de diseño y de ejecución computacional han logrado tal avance que se puede comprobar a través de sistemas de simulación virtual. Aunque todos estos procesos sigan causando sospecha en gran parte de los creadores plásticos no se puede negar el potencial que tienen sobre los procesos materiales. El proceso de integración dentro de las artes quizá tarde un poco en asimilarse, pero sin duda ya está tomando su lugar –y espero que pronto se integre en la academia como un área obligada dentro de los amplios procesos de ejecución que hemos abordado y que tenemos que seguir abordando–. Ninguna práctica tiene por qué desplazar a sus antecesoras, ni las tradicionales impedir el desarrollo de las nuevas. Por fortuna es nuestro caso.

Negociación de la propuesta sin el objeto artístico en la mano

Las condiciones de negociación cambian con estos sistemas de previsualización. Si bien se acostumbra a tener la obra plástica presente al momento de la negociación, tampoco es raro que los proyectos artísticos de magnitudes variadas presenten primero una idea a realizar antes que la obra terminada para obtener financiamiento. Puede ser porque la obra a realizar excede la capacidad de espacio con la que cuenta el creador o porque las implicaciones técnicas y tecnológicas no son solucionables dentro de la capacidad de producción del autor del proyecto. Buscar el financiamiento a través de documentación fidedigna puede generar un proceso más eficiente tanto para el que adquiere la obra, estado o iniciativa privada, como para quien es el autor de este modelo de propuestas.

Evidentemente el creador bajo este esquema debe estar capacitado para manejar de manera efectiva los procesos de visualización que hacen convincentes las intenciones creativas de muchos otros ejecutores de la forma. Entre ellos los diseñadores e ingenieros industriales; los arquitectos e ingenieros, y otras profesiones que ya desde hace tiempo manipulan estas herramientas favoreciendo su quehacer

profesional. No sólo son las herramientas técnicas y tecnológicas las que cambian el paradigma, el discurso que la incluye también se orienta a un manejo del lenguaje más centrado en los alcances de la propuesta vinculada a la forma que se pretende ejecutar. El discurso que siempre ha sido parte integrante de la propuesta plástica bajo este modelo se torna más riguroso, pues aún no se cuenta con el fenómeno artístico como estandarte y soporte del argumento conceptual o poético.

Hace falta hacer mucho para desarrollar este modelo de creador como una opción dentro del entorno de las artes plásticas, mientras que las otras artes, por su naturaleza, ya lo implementan desde hace tiempo. La pandemia puede ser el mejor de los detonantes para abordar esta estrategia creativa como una manera válida de creación sin taller de producción. Muchos apostamos a esto, pero todavía hay camino por andar.

Fuentes de referencia

1. Da Vinci, Leonardo (2004). *Tratado de pintura*. España: Akal / Básica de bolsillo.
2. Focillon, Henri (2010). *La vida de las formas seguido de Elogio de la mano*. México: Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM.

TECNOLOGÍA-ADL-DI SEÑO

Lorena Olmos Pineda
y Jorge Gil Tejeda

Resumen

Las actividades de la vida diaria, ADL, (por sus siglas en inglés, Activities of Daily Living) pueden definirse como un sistema de actividades complejas integradas por macro y micro tareas secuenciales que dan solución y, a su vez, afectan en diversos niveles a un usuario. Las ADL pueden ser clasificadas en diversos ambientes tanto laborales y educativos, como del hogar. Con base en los estudios de N. Thakur y C. Y. Hang (2021) en un ambiente del hogar se pueden identificar cinco actividades fundamentales: actividades de higiene personal, de vestirse, de comer, de continencia y de movilidad. No obstante, hoy se observa la generación de nuevas ADL integradas de forma disruptiva y generadas a partir de fenómenos extraordinarios como lo es el caso de la actual pandemia de Covid-19¹ que afectó a la población a nivel mundial. Estas nuevas actividades giran en torno a un incremento en el uso de la tecnología y la integración de ésta en actividades en donde antes no estaba siendo empleada.

La integración de estas actividades –que antes se daban en menor grado– generaron nuevas tareas y sustituyeron otras.

Asimismo, se ha observado un cambio en el uso de algunos dispositivos tecnológicos en diversos ambientes como los educativos, laborales, industriales y del hogar, entre otros, sin embargo, también se percibió que en otros no se generó cambio alguno.

Las variaciones en el uso de la tecnología en este proceso han contribuido en la generación de diversas respuestas en los usuarios a lo largo de esta pandemia, entre las que destacan el estrés y la depresión generadas por la disminución de actividades que involucran algunos rituales individuales y sociales de tipo presencial. Además, se afectaron actividades como la movilidad y se incrementó el tiempo de interacción con determinados dispositivos tecnológicos por la necesidad de cubrir actividades sobre todo laborales. La intención de este análisis es tener una aproximación a las variaciones que se han generado con el uso de la tecnología y su integración a la vida cotidiana en determinados entornos, así como las posibles afectaciones en los usuarios. La importancia de estos estudios radica en que el uso de la tecnología se ha incrementado en ambientes educativos y sigue en aumento –esto conlleva afectaciones en estudiantes y profesores, como usuarios en diversos niveles–. Además, puede generar información relevante y reflexiones en el diseño de los objetos que de ella se derivan.

1 Covid-19 es la enfermedad infecciosa causada por el coronavirus que se ha descubierto recientemente. Tanto el nuevo virus como la enfermedad eran desconocidos antes de que estallara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019 (Organización Mundial de la Salud, 2020).

Conceptos clave:

*Industria 4.0
Diseño
Actividades
de la vida
cotidiana
Procesos de
interacción.*

Introducción

Los seres humanos realizamos diversas actividades de la vida cotidiana delegadas al trabajo, la educación, el hogar y la movilidad, fundamentalmente. Muchas de ellas giran en torno a diversos dispositivos tecnológicos los cuales forman parte de la industria 4.0, y han generado un amplio campo de estudio, no sólo desde las áreas tecnológicas, sino también del diseño.

La integración de la industria 4.0 en diversas esferas de la vida humana ha generado y gestará nuevas afectaciones, que irán desde modelaciones de conductas hasta la creación de nuevos modelos económicos. En la actualidad no se ha encontrado una definición precisa en relación con el concepto de la *industria 4.0*. No obstante, esta industria se está construyendo a partir de un factor fundamental: el uso de la tecnología. Con base en Götz y Jankowska (2017) la tecnología ha impactado al factor económico y ha modificado la forma de hacer negocios, así como la relación industria-servicio. Con base en estos autores, los factores que han modificado y acelerado los procesos económicos son el Internet de las cosas, Internet de los servicios y la *smart factory*. Por lo tanto, la industria 4.0 permitirá nuevos vínculos que hasta el momento no habían sido abordados de forma relevante como la relación entre empresas, la forma en cómo realizan negocios entre ellas (B-B), la relación empresa-consumidor (B-C), la relación consumidor-consumidor (C-C) y la relación consumidor-empresa (C-B).

Con base en los estudios de Rüßmann, en 2015, existen nueve avances tecnológicos que son la columna vertebral de la industria 4.0: 1) el *big data y analytics*, 2) la simulación de robots autónomos, 3) la integración de sistemas a nivel horizontal y vertical, 4) el Internet industrial de las cosas, 5) la seguridad cibernética, 6) la nube, 7) la fabricación aditiva 3D y 8) la realidad aumentada (en Götz y Jankowska, 2017). Todos ellos, están relacionados desde su origen de forma intrínseca por un lenguaje lógico, lo que permite una interconexión natural entre los mismos. De los factores antes mencionados se destaca el *big data*, Internet de las cosas y la medición e interpretación de datos cada vez más específicos a partir de técnicas como la de *Analytics*. Con lo anterior, se percibe una amplia gama de tecnologías interdisciplinarias con diferentes

niveles de madurez y disponibilidad cuyas funciones van desde la digitalización, la automatización e integración de procesos a lo largo de las cadenas de valor, la relativización del tiempo, procesos *just in time*. Autores como Pfohl, Yahsi y Kurnaz (2016) integran a estas funciones la transparencia, la disponibilidad de información en tiempo real y la colaboración.

Según Kagermann, Wahlster y Helbig (en Götz y Jankowska, 2017) las características clave son: 1) integración horizontal a través de redes de valor (integración de sistemas de TI, procesos y flujos de datos entre clientes, proveedores y otros socios externos; cooperación a través de las fronteras de la empresa), y 2) integración digital de punta a punta en ingeniería e integración vertical (integración de sistemas de TI, procesos y flujos de datos dentro de la empresa desde el diseño del producto hasta sus ventas). Con estos estudios se aprecia que el uso de la tecnología puede ser utilizada para medir fenómenos, así como abordarlos de una forma precisa, y ello genera estudios cada vez más específicos. No obstante, también se observa que los estudios no se están enfocando en ver la relación del usuario y los procesos de interacción con diversos dispositivos tecnológicos que utiliza cotidianamente en una relación usuario-tecnología o, visto desde la perspectiva económica, consumidor-tecnología, así como las posibles afectaciones que ésta origina en el usuario. Sobre todo, porque la vinculación de la tecnología está permeando actividades de la vida cotidiana de los usuarios y es cada vez más frecuente el uso de procesos automatizados, la digitalización, el Internet de las cosas y el manejo de diversos objetos en la nube, entre otros.

Tecnología-ADL

Pfohl, Yahsi y Kurnaz (2016) describieron algunas características que se empiezan a observar a partir de la integración de la tecnología en diversas actividades: 1) Digitalización de procesos y productos, 2) autonomización de procesos y decisiones, 3) transparencia de organizaciones y clientes, 4) movilidad de productos y acceso a la información, 5) modularización de productos e instalaciones, 6) colaboración dentro de una red, 7) socialización de las máquinas y los procesos de toma de decisiones, 8) flexibilidad de las instalaciones de producción, 9) control descentralizado de máquinas y 10) la disponibilidad en tiempo real de información. Esto permite ver un nuevo grupo de actividades con características por completo diferentes a las que llevábamos a cabo y

que están generando diversas respuestas en el usuario, así como nuevas formas de generación de datos, su almacenamiento y manejo. El grado de digitalización en sí mismo se ve afectado por el grado de madurez de los sistemas de comunicación, el conocimiento existente de los empleados con respecto a la tecnología, la eficiencia de las inversiones realizadas en la cadena de suministro respectiva, así como factores relativos a la industria. Una de las características que se puede destacar es el concepto de *transparencia*. En este sentido, las tecnologías disponibles de la industria 4.0 están aumentando la transparencia de todo el proceso de creación de valor. Así, se podrán observar de forma precisa diversos procesos y comportamientos. En este sentido, se aprecia que el concepto de *transparencia* hace referencia a la precisión de manejo de datos que generarán nuevas formas en la toma de decisiones basadas en la probabilidad y donde el nivel de incertidumbre se reducirá gracias al *big data*. De esta forma se aprecia que el fenómeno de la industria 4.0 básicamente se está enfocando a la incorporación de la tecnología en diversos procesos y ambientes para su almacenamiento, medición y análisis. Asimismo, se observa que esta industria se está vinculando con fuerza con el ámbito económico. No obstante, se percibe una gran incertidumbre en cuanto a su función y, sobre todo, su relación con el usuario y el impacto que se puede llegar a tener al introducir de forma disruptiva la tecnología en determinadas actividades y en otros ambientes. Tal es el caso de la actual pandemia de Covid-19 que se vive en México y en el mundo, la cual ha originado la inclusión de la tecnología de forma disruptiva en diversas actividades de la vida cotidiana, lo que ha generado nuevos fenómenos a partir de los procesos de interacción que el usuario realiza en relación con el uso de diversos dispositivos tecnológicos. Esto está creando nuevas líneas de investigación debido a que los objetos abordados son de origen interculturales y éstos, a su vez, sufren modelaciones culturales las cuales muchas veces pasan inadvertidas por diversas áreas del conocimiento.

Descripción del proceso

Las actividades de la vida diaria (ADL) pueden definirse como un sistema de actividades complejas integradas por macro y micro tareas secuenciales que dan solución y a su vez afectan en diversos niveles a un usuario. Las ADL pueden ser clasificadas en diversos ambientes tanto

laborales y educativos como del hogar. Con base en los estudios de Thakur y Han (2012), como se observó con anterioridad, en un ambiente del hogar se pueden identificar cinco actividades fundamentales: de higiene personal, de vestirse, de comer, de continencia y de movilidad. Además, estas nuevas actividades incrementan el uso de la tecnología y la integración de ésta en donde antes no se contemplaba.

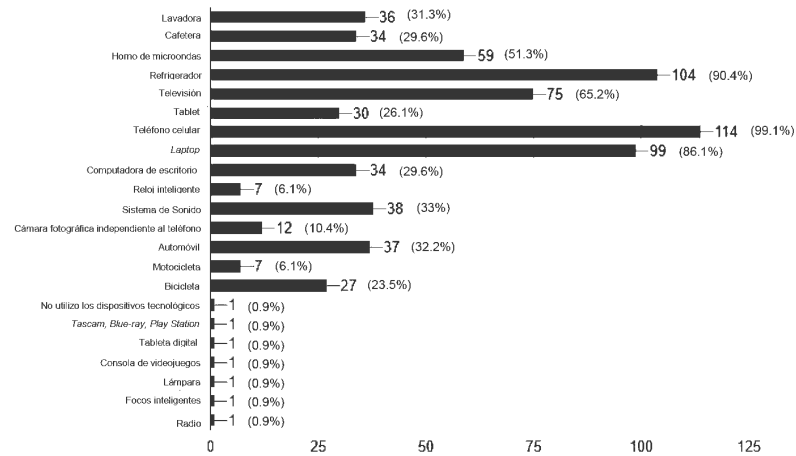
Las observaciones realizadas hasta el momento nos llevan a reflexionar en torno a una nueva realidad que se proyecta con la incorporación de más dispositivos tecnológicos a nuestra vida cotidiana. Tal es y será su influencia capaz de modelar nuevas conductas en la vida cotidiana de los usuarios a partir de diversos procesos que nos relacionan con los artefactos tecnológicos y que han influido en la forma cómo se relacionan las personas hoy, así como los tiempos y las distorsiones que se construyen a partir de este fenómeno.

Metodología

Para este estudio se consideró emplear la técnica de investigación por encuesta a 115 usuarios universitarios vinculados a estudios de humanidades e ingeniería, de los cuales 52.1% fueron mujeres y 47.9% hombres. Se emplearon técnicas estadísticas para la visualización y el análisis comparativo de datos a partir de los cuales, a nivel cultural, se obtuvo una aproximación de los dispositivos tecnológicos que más se encuentran y se encontraban vinculados con este sector antes y después de la pandemia. En los resultados se muestra la relación de la tecnología y el usuario antes y durante la pandemia.

Resultados

De los usuarios, 100% consideró, a partir de la encuesta aplicada, que diversos dispositivos tecnológicos forman parte de su vida cotidiana; 99.1% afirmó hacer uso de la tecnología de forma frecuente, y se pudo apreciar que 87% hace un uso de 5 a 10 dispositivos tecnológicos, en promedio, en diversas actividades de su vida cotidiana. Los de mayor uso son el teléfono celular (99.1%), refrigerador (90.4%), *laptop* (86.1%) y televisión (65.2%) (ver gráfica 1).



Gráfica 1. Se muestran los porcentajes de uso de diversos dispositivos tecnológicos por un sector de estudiantes

Fuente: elaboración propia.

Es de especial interés reflexionar a partir de la visualización de la gráfica 1 cómo las actividades de la vida cotidiana se han ido modificando conforme la tecnología se ha integrado en la vida de los usuarios en ciertos entornos culturales, así como su valoración. En este sentido se puede apreciar que tres de los cuatro dispositivos tecnológicos de mayor uso son relacionados con actividades laborales, educativas y de entretenimiento, principalmente. Sólo uno de los dispositivos señalados se encuentra relacionado con necesidades de primer nivel como lo son la preservación de alimentos para una sana alimentación. De igual forma, es importante señalar que cada uno de los dispositivos tecnológicos señalados cuenta con características sensibles diversas lo cual genera procesos de interacción diferentes por completo a partir de las características de sus sistemas de trabajo y las tareas que se ejecutan en ellos. Esto, a su vez, genera nuevos rituales que deben ser integrados a la vida cotidiana del usuario para que los dispositivos tecnológicos funcionen de forma adecuada. Ello genera diversos procesos de interacción, atencionales, de transferencia de información, así como experiencias de uso (Olmos y Gil, 2020a). Asimismo, de los cuatro dispositivos antes señalados se observó el siguiente uso antes de la pandemia de Covid-19: el celular mostró dos actividades dominantes, para 39.1% de los usuarios era empleado en actividades relacionadas con la comunicación

y 41.7% lo usaban en actividades de entretenimiento y recreativas. En cuanto a la *laptop*, se identificó un uso dominante en donde 75.7% de los usuarios la empleaba para factores vinculados con la educación. Asimismo, del televisor se identificó un uso dominante: 61.7% de los usuarios lo utilizaba para actividades de entretenimiento y recreativas.

Durante la pandemia de Covid-19 el comportamiento de los usuarios en relación con los dispositivos tecnológicos mencionados se observó de la siguiente manera: el celular mostró tres usos dominantes: 72.2% lo emplea para actividades recreativas y de entretenimiento; 71.3% lo utiliza también para actividades relacionadas con la educación, y 66.1% para actividades relacionadas con comunicación. La *laptop* mostró tres usos dominantes: 82.6% la vincula con actividades educativas; 52.2% lo utiliza para uso recreativo y de entretenimiento, y 42.6% la emplea para actividades relacionadas con comunicación. Respecto al televisor, 77.4% de los usuarios lo empleó para actividades de uso recreativo y de entretenimiento durante la pandemia.

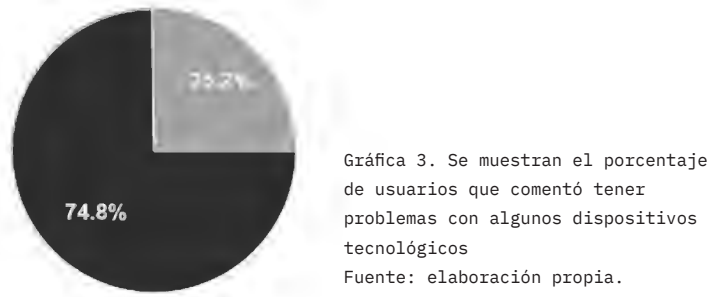
Como se aprecia, el fenómeno de Covid-19 generó una potencialización del uso de diversos dispositivos tecnológicos y una integración mayor en diversas actividades de la vida cotidiana, siendo el común denominador en los dispositivos mencionados las actividades recreativas y de entretenimiento. El televisor es el único artefacto que no ha sufrido modificaciones en su uso, pues sigue siendo utilizado para actividades relacionadas con la recreación y el entretenimiento, incrementándose dicha actividad durante la pandemia en 15.7%, al menos para esta muestra de usuarios. Los demás dispositivos tecnológicos generaron un incremento en la diversidad de actividades que van del entretenimiento, a la educación y la comunicación. Lo anterior, también deja ver que el uso de la tecnología es limitado por parte de los usuarios. En este sentido, se aprecia un uso a partir de adaptaciones que los mismos usuarios realizan con base en una necesidad determinada, las cuales son culturales y pueden reflejar también el entendimiento que se tiene de estos artefactos de tipo intercultural.

Por otra parte, de acuerdo con las encuestas, 98.2% de las personas encuestadas afirmó que el uso de la tecnología le ayudó a resolver diversos problemas durante la pandemia de Covid-19 (ver gráfica 2). No obstante,

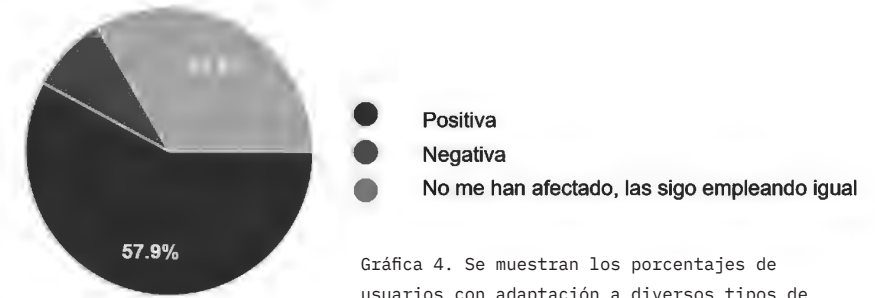
25.2% considera que el uso de la tecnología le generó diversos problemas. En este sentido, se puede observar que la usabilidad de este tipo de dispositivos se ha vuelto altamente eficiente y satisface en diversos grados al usuario. No obstante, todavía existen problemas derivados de su uso, mismos que la industria 4.0 se encuentra mejorando a partir de la incorporación de la inteligencia artificial (ver gráfica 3). Por consiguiente, y al existir una concientización de que la tecnología presenta diversos problemas aún, 57.91% de los usuarios encuestados considera que su uso durante la pandemia de Covid-19 le afectó positivamente, en comparación de 8.8% que opina que lo hizo de forma negativa. Es relevante mencionar que 33.3% consideró que el uso de la tecnología no le afectó de ninguna forma, ya que la sigue utilizando de igual manera. Lo anterior deja ver que los dispositivos tecnológicos están permeando a generaciones más jóvenes y, por consiguiente, no se puede hablar de una incorporación, sino de nuevas adaptaciones, así como la incorporación de diversos dispositivos tecnológicos en la solución de problemas (ver gráfica 4).



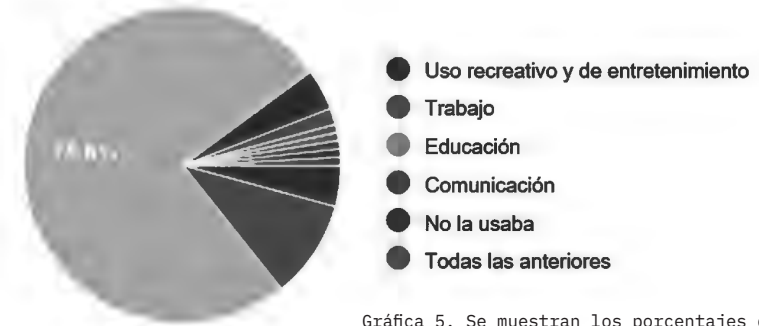
Gráfica 2. Se muestra la percepción de ayuda de diversos dispositivos tecnológicos por un sector de estudiantes
Fuente: elaboración propia.



Gráfica 3. Se muestran el porcentaje de usuarios que comentó tener problemas con algunos dispositivos tecnológicos
Fuente: elaboración propia.

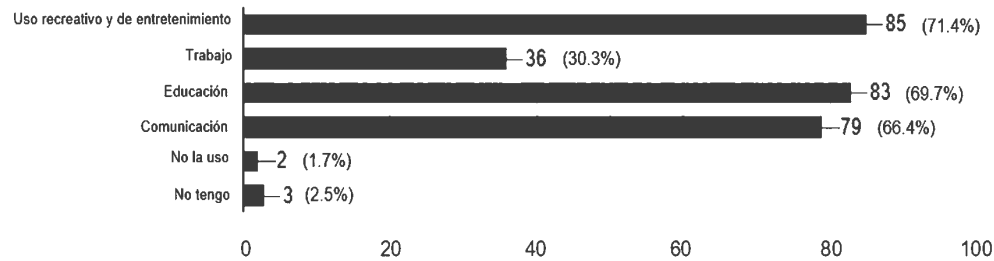


Gráfica 4. Se muestran los porcentajes de usuarios con adaptación a diversos tipos de dispositivos en un sector de estudiantes
Fuente: elaboración propia.



Gráfica 5. Se muestran los porcentajes de uso de la laptop antes de la pandemia
Fuente: elaboración propia.

Por otra parte, se observó otro fenómeno relevante: la *laptop* y el televisor se identifican con usos bien definidos para el sector de estudiantes: la *laptop* es utilizada en su mayoría para actividades relacionadas con la educación por 75.6% de usuarios y se incrementó a 83.2% durante la pandemia; mientras que el televisor lo utilizan para actividades relacionadas con el entretenimiento en 61.3% y se incrementó a 76.5% durante la pandemia (ver gráfica 5).



Gráfica 6. Se muestran los porcentajes de uso del Teléfono celular durante la pandemia

Fuente: elaboración propia.

El celular, que es el dispositivo tecnológico de mayor uso para esta muestra, se relacionó con 3 actividades fundamentales antes de Covid-19: uso recreativo y de entretenimiento, 42.9%; para comunicación, 37.8%; 7.6% lo utilizaba para factores relacionados con la educación y 0.8% para el trabajo. Durante la pandemia estas ADL se comportaron de la siguiente manera: uso recreativo y de entretenimiento, 71.4%; para educación, 69.7%; para comunicación, 66.4%, y para actividades relacionadas al trabajo, 30.3% (ver gráfica 6).

Tecnología-ADL-Diseño

En los resultados antes expuestos se percibe que existen diversos dispositivos tecnológicos los cuales han sido involucrados en diferentes áreas de la vida cotidiana en un sector de jóvenes universitarios. La inclusión de esta tecnología de forma disruptiva ha originado su potencialización, así como adaptaciones por parte del usuario para resolver nuevos problemas. No obstante, es importante reflexionar que cada dispositivo tecnológico tiene características muy diferentes y generan diversos procesos de interacción del usuario con las ADL, que van desde procesos lineales y no lineales, hasta procesos que determinan y limitan la acción del usuario, así como repetición de tareas, entre otros. Estos procesos distorsionan aún más la realidad del usuario e incluso, dependiendo de la tecnología utilizada, pueden llegar a generar realidades alternas (Olmos y Gil, 2020b). Asimismo, en estudios más específicos se ha observado que algunos objetos utilizados en las aulas de clase

como YouTube o páginas web, entre otros, generan procesos sistémicos en el usuario de activación de diversos mecanismos sensoriales, procesos atencionales, transferencia de información y generación de experiencias de usuario diversas (Olmos y Gil, 2020). Por lo tanto, la inclusión de una gran gama de dispositivos tecnológicos y los objetos que de ellos se derivan en diversos ambientes tienden a afectar micro y macro tareas en un usuario, desde sus procesos de interacción hasta rituales de tipo social. En este sentido, los diseñadores, así como los profesores, enfrentan el reto de reflexionar en torno a los procesos de interacción inherentes al uso de la tecnología, sus alcances y limitantes. “[...] no se trata de utilizar la tecnología como soporte de información sino como una indiscutible herramienta de creación y construcción de procesos de interacción sistémicos que pueden ser destinados al aprendizaje”, según señalan Olmos y Gil (2020). Este fenómeno requiere un entendimiento mayor de los dispositivos tecnológicos que son de génesis intercultural y el diseño de verdaderos objetos de aprendizaje, que van de estudios de micro a macro procesos (Olmos y Gil, 2020b: 326).

Conclusiones

Las actividades de la vida cotidiana tienen la función de cubrir diversos aspectos de nuestra vida, desde la salud, calidad de vida, higiene, hasta educación y el bienestar. No obstante, el fenómeno de Covid-19 ha originado una modificación perceptible de estas actividades e incluso la migración de éstas. En este sentido, estos estudios de tipo cultural muestran el uso de la tecnología por un sector universitario en México, el cual delega la principal actividad al uso recreativo y de entretenimiento, y después a las cuestiones educativas. Asimismo, se observó que se incrementó el uso de estos dispositivos para la resolución de diversos problemas, así como el tiempo de interacción con ellos. Este tipo de investigaciones plantean nuevos retos debido a que los objetos abordados son en origen interculturales y sufren modelaciones culturales las cuales muchas veces pasan inadvertidas por un diseñador y diversas áreas de estudio. Este tipo de modelaciones se pueden observar a través de su diseño, su uso, la forma en cómo se emplean en determinados ambientes de trabajo, sus limitantes, el contenido que en ellas se alberga y su masificación, lo cual genera nuevos modelos culturales. Además, se modifican la forma en cómo se ejecutan

determinados rituales, la ejecución de determinadas tareas, y se transforma la interacción humana y su relación con los objetos creándose una hibridación de procesos. Asimismo, se contribuye en la generación de procesos automatizados, reducción de procesos de interacción, fatiga y lesiones, entre otros – problemas que plantean nuevas perspectivas de investigación y en su diseño.

La incorporación y masificación de la industria 4.0 en diversos ambientes también está modificando la forma en cómo se mide, se visualiza, se registra, se almacena y se maneja la información. La tendencia es la generación de datos, cada vez más precisos, a partir de los fenómenos observados. Esto afectará diversas áreas del conocimiento en la manera cómo mejorar procesos de usabilidad, accesibilidad y la valoración del fenómeno, conocimiento e información que será aplicado en el diseño de artefactos altamente funcionales para un usuario y grupo de usuarios en donde el nodo fundamental será la tecnología que determina la industria 4.0.

Fuentes de referencia

- Gil Tejeda, Jorge y Olmos Pineda, Lorena (2020). *Efectos de La Realidad Alterna de un Objeto de Aprendizaje en la percepción individual de la información de un usuario*. Vol. 5. Ciudad de México: Investigación y Diseño. División de Ciencias y Artes para el Diseño-UAM Xochimilco.
- Götz, M. y Jankowska, B. (2017). Clusters and Industry 4.0 – do they fit together? *European Planning Studies*, 25(9): 1633-1653.
- Olmos Pineda, Lorena y Gil Tejeda, Jorge (2020a). Analysis of the work system in an object of the new media and the effects generated in the processes of interaction with a user. En *International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics* (pp. 198-203). Springer, Cham.
- Olmos Pineda, Lorena y Gil Tejeda, Jorge (2020b). Analysis of the behavior of a user's sensory mechanisms during the interaction processes with a new media object and their work system. En *International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics* (pp. 326-331). Springer Cham.
- Organización Mundial de la Salud (2020). *Nuevo coronavirus 2019*. Recuperado el 15 de Octubre de 2020. <https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>
- Pfohl, H.-C., Yahsi, B. y Kurnaz, T. (2016). Concept and Diffusion-Factors of Industry 4.0 in the Supply Chain. En *Dynamics in Logistics* (pp. 381-390). Springer Cham.
- Thakur, Nirmalya y Han, Chia Y. (2021). Towards a Language for Defining Human Behavior for Complex Activities. En *International Conference on Human Interaction and Emerging Technologies* (pp. 309-315). Springer Cham.

EDUCACIÓN ESTÉTICA PARA ENCONTRAR

Conceptos clave:

*Educación estética
Estética pragmatista
Educación artística
Educación visual*

NUEVOS CANALES DE VOZ

Liza Castro

Esta ponencia es una breve reflexión acerca de la pertinencia de la educación estética en procesos de educación artística como enfoque que posibilita la generación de espacios de reflexión, crítica y creación ante el panorama actual. Éste se encuentra plagado de información que se vuelve irrelevante si no se aprende a darle sentido, valor, significado, función y salida, al encender los canales de voz de nuestros alumnos y alumnas.

“Y el silencio ahí...” decía la convocatoria a este Simposio. El silencio ahí, aquí, tras la pantalla, se presta lleno de voces en la cabeza de quienes nos encontramos ante el reto de una educación artística y estética más necesaria y, al mismo tiempo, más compleja que nunca.

Ante un espacio virtual en donde podemos encontrar clases abiertas para aprender una técnica artística, plataformas que puede usar un adolescente para replicar una secuencia de pasos y reproducir una coreografía o un artista para hacer difusión de sus productos al mismo tiempo que de sus procesos; o en donde existen tutoriales en los cuales encontramos muchas veces y hasta mejor explicado que en las clases presenciales cómo editar videos, cómo crear efectos, a usar programas de diseño desde cero o plantillas nada despreciables preestablecidas, se vuelve evidente que el poseer información, en la actualidad no vale nada. Saber hacer, jactarse de conocer sobre cierto tema, dominar una técnica y todo lo demás, es lo de menos, pues con tan sólo poner una frase en el buscador obtenemos información, inclusive más información de la que podemos digerir.

Qué hacer con esa información, ¿cómo transformarla en conocimientos, en saberes?, ¿cómo transitarlos por nuestros propios afectos? Ese conocimiento, esos saberes y los propios afectos es lo que se vuelve relevante ante la situación actual que nos atraviesa. Y digo, “nos atraviesa”, aunque me encantaría decir “que atravesamos”, pero no es así, pues lo inesperado nos ha demostrado que no estábamos listos para migrar, y surge la duda de si en realidad queremos hacer esa transición total a lo virtual, como alguno adeptos a la era digital nos lo han vendido. El hecho es que no estamos listos aún para esa transición, incluso después de varios meses de ensayo y error, o por lo menos para esta fusión y, sin embargo, estamos ya en ello.

En esta breve deliberación hablaré acerca del sentido y la necesidad de una práctica como artistas docentes que contemple como iguales –y en necesaria dupla– a la educación artística y a la educación estética, partiendo de una corriente pragmatista, que intente responder a las preguntas que surgen desde nuestro quehacer en esta coyuntura.

En el contexto actual, el arte y la educación artística no se han librado de esa pregunta que ronda en la cabeza de todo artista que se asuma como contemporáneo: “¿qué es lo que el arte tiene que ofrecer al mundo hoy?”. Quizás es que el arte no tiene nada que ofrecer, tal vez es que nosotros somos los que tengamos que ofrecerle algo al arte. En este sentido, podemos ofrecerle dos cosas: una educación artística acompañada de una educación estética, y luego éste, el arte, tendrá algo que ofrecer, algo que aportar al mundo actual, en una suerte de recursividad.

Y es que, aunque la educación artística desde hace mucho tiempo ya no se trata sólo de formar artistas –afortunadamente–, ante la situación actual ¿cuál sería el propósito o propósitos y los alcances de la educación artística mediada por la virtualidad? Las artes escénicas son las que en mayor medida se han visto trastocadas en la incursión de estas “nuevas” formas. Recordemos que desde hace varias décadas los medios digitales se han vuelto cada vez más explorados por los diversos lenguajes de las artes, y que en cada etapa de la historia del arte la tecnología ha sido definitiva para las formas, los discursos y los rumbos de ésta. Cabe mencionar que, en este uso de lo digital, las artes visuales nos llevan ventaja a las demás. Sin embargo, la discusión sobre el cuerpo en las artes visuales también se ha expandido y, en ese sentido, en tanto que la presencialidad involucra al cuerpo presente, la problemática de la educación artística a través de los medios virtuales también entran a este –aparente– callejón sin salida.

Partamos del hecho de que la mayor parte del contacto (trabajo, escuela, dispersión, consumo, afectos, etcétera) en la actualidad es mediado por la virtualidad. Así, la vida social se juega en los espacios virtuales, en específico a través de las redes sociales que, aunque gozaban ya de amplia aceptación y de gran influencia para la vida social, hoy se han llevado todo el mercado. Se presume, pues, una nueva era de alfabetos visuales, personas que inmersas en la era de lo visual no saben distinguir entre una imagen con contenido, y frente a ella ejercen una visión crítica de todas las imágenes que recibimos –y, en general, de todas las manifestaciones que recibimos ahora con gran facilidad.

Asimismo, podríamos hablar de alfabetos auditivos, sensoriales, emocionales... Por ello, se vuelve relevante para nosotros como docentes enseñar a nuestros alumnos y alumnas a diferenciar de un producto virtual con contenido y de otro con falta, incluso, de sentido. ¿Es pues una nueva era para la educación artística en donde la hermana siamesa, la educación estética, encuentre el canal para las voces de nuestra mente en donde ahora sólo encontramos el silencio? Considero que sí.

En principio será necesario situarnos en la postura desde la cual concibo la estética en esta reflexión, y esto es a partir de la estética pragmatista. Dicha postura da la posibilidad no sólo de enfocarnos en la experiencia del sujeto, sino también en un interés que se sale del mundo del arte y que abre la posibilidad a lo cotidiano. Esto, que quizás para algunos resulte obvio y se dé por hecho, tiempo atrás fue una discusión que no era considerada por la estética analítica que ponía su interés sólo en la apreciación y estudio de los objetos del arte. La estética pragmatista hizo frente y con ello se abrió un nuevo campo de estudio, el de la experiencia estética que se sitúa en el sujeto y que, en tanto que es él en quien recae la percepción, valoración, significación y sentido, puede poner su interés en los eventos cotidianos.

Tras definir el lugar desde el cual hablo, desarrollo a continuación la noción de educación artística y de educación estética, para poder distinguir los propósitos, y con ello los alcances, de cada una en particular, para después buscar la vinculación entre ambas. De inicio, podríamos decir que, de forma orgánica, ambas prácticas se encuentran estrechamente ligadas, tan es así que incluso se podría dar por hecho que al realizar una se esté gestando la otra. Sin embargo, éste es un error común que se suele cometer en las aulas y de ello devienen propuestas de educación artística poco fundamentadas, situadas y, por ende, desinteresadas en el mundo actual.

La filósofa Maxine Greene, por medio de su experiencia e interés en la estética pragmatista impulsada por John Dewey, hizo grandes aportaciones al campo de estudio de la educación estética. Lo anterior, al concebir ésta como una vía para despertar la imaginación social y abrir la percepción, y así tener la posibilidad de construir un mundo mejor. Dice al respecto de la educación estética que:

[...] es una empresa diseñada para fomentar compromisos apreciativos, reflexivos, culturales y de participación con las artes, habilitando a los aprendices a notar lo que está ahí para ser notado y a dar vida a los trabajos artísticos, de tal manera que puedan lograr concebir en ellos varios significados. Cuando esto ocurre, se establecen nuevas conexiones en la experiencia: se forman nuevos patrones y se abren nuevas perspectivas (Greene, 2004: 16).

Se habla de una participación con las artes, no puramente del arte en su sentido de producción, sino en sus repercusiones educativas y en la vida misma como fin último. Si la educación estética trabaja en pro de habilitar al sujeto para una recepción completa y profunda de los productos artísticos –y, puntualicemos, también de todo lo que nos rodea–, la autora resalta que no hay mejor forma de hacerlo que partiendo de la experiencia artística. Es decir, el trabajo con elementos propios de las diferentes manifestaciones artísticas, tales como el medio del sonido, del cuerpo (agrego que en sus dimensiones propioceptiva y perceptiva), el lenguaje, el gesto o el movimiento en el espacio, así como el tono, color, sonoridad, textura, contorno, volumen, luz y sombra; elementos que serán categorizados por ella como los elementos puros de las artes. En tanto que de la educación artística dice:

La educación artística, debe quedar claro, se centra en la exploración de las diferentes disciplinas artísticas. Los jóvenes experimentan lo que significa darle cuerpo a sus sentimientos y percepciones en pintura, barro, movimiento, sonido. Permite muchas maneras de expresión, muchas formas de aprender una habilidad, muchos modos de dejar huella en el mundo (Greene, 2004: 16).

Por un lado, la educación estética se refiere a los modos de relacionarnos, de significar y de apreciar lo que hay a nuestro alrededor –puntualicemos que no hablamos sólo de apreciación, sino de relación–. Desde una postura de la estética pragmatista, esos modos de apreciación y relación son condicionados por nuestros sentidos, por nuestras emociones y por nuestras experiencias previas. En cambio, en la educación artística estamos hablando de la exploración en las formas de hacer, producir, componer a través de los medios artísticos. Sin embargo, una educación artística sin el acompañamiento de la educación estética se presume como una educación artística que se preocupa y ocupa por la forma y no por el sentido.

En este punto habría que detenernos en una noción clave para el resto de este análisis. John Dewey, quien es uno de los más reconocidos filósofos fundadores del pragmatismo, en el *Arte como experiencia* (2008), en donde dedica gran parte de su estudio a la definición de la experiencia estética, define a ésta como el momento de recepción de la obra y la categoriza como el momento de producción. Jaus (2002) va un paso más allá y propone tres posibles momentos en los cuales se puede gestar la experiencia estética: *poiesis*, *aisthesis* y *catarsis*, que son el momento de producción, de percepción y de comunicación. El momento de producción y de recepción son estos dos bien categorizados en la historia del arte, sin embargo, este último instante de comunicación se vuelve relevante sobre todo para el encuentro con el arte en la actualidad, siendo más concretos de lo que posteriormente conoceremos como una estética relacional¹, aunque Jaus no lo haya concebido así en su momento.

Atendiendo a la inquietud primaria de la cual surge esta reflexión, a partir de la pandemia por el Covid-19, todas las formas educativas se han trasladado –sin previo aviso– a la educación a distancia, ya sea por medios televisivos o por clases en línea mediante las diversas plataformas que ahora se pelean el mercado. Derivado de ello, en un primer momento hubo incertidumbre, incluso inacción, pues pensábamos que esto sería momentáneo. Conforme se ha vislumbrado el panorama real, se comenzó el traslado, la adaptación y con ello surgieron las nuevas propuestas, metodologías, discusiones, posibilidades, caminos, etcétera, sobre todo por parte de los más interesados o aquellos que ya llevaban ventaja en la práctica de la educación a distancia. Pero ¿qué sucede con la educación artística?, aquella que hasta ahora no había podido prescindir de la presencialidad. Antes, una clase de danza, de teatro, de música, incluso de artes visuales a distancia sonaba como algo improbable o, quizá siendo menos radicales, podría ser creíble, pero no dejaba de resultarnos dudoso el resultado. Ahora, todos los artistas docentes hemos tenido que transitar hacia allá. Me gusta la palabra transitar, más que adaptar, porque sinceramente yo misma no sé si terminaré de adaptarme, no sé si quiero adaptarme, pero lo que sí es que he podido transitar y, en ese tránsito, de pronto pararme a reflexionar, cuando ha sido necesario.

¹ Al respecto, Bourriaud (2006: 135) conceptualiza al arte y dice que “la palabra ‘arte’ aparece hoy sólo como un resto semántico de esos relatos, cuya definición más precisa sería ésta: el arte es una actividad que consiste en producir relaciones con el mundo con la ayuda de signos, formas, gestos u objetos”. Tenemos, pues, que si las prácticas artísticas de actualidad se conciben ya

desde una estética relacional, ¿por qué entonces la educación artística se sigue pensando separada, en principio de la estética? Ya no digamos específicamente de la estética relacional.

Si seguimos ejerciendo prácticas con un enfoque de la educación artística tradicional, en donde nos ceñimos a la transmisión de técnicas, el ahora y el después se presentan limitados, pues mucho de lo que conlleva la técnica en las artes requiere presencialidad. Y, más allá de eso, si pensamos en esta última ¿qué sentido tiene una educación artística hoy? –volviendo un poco a la pregunta inicial, pero sustituido “el arte” por la educación artística”–. Como recién egresada de la Maestría en Desarrollo Educativo, bajo la línea de investigación específica de Educación artística, venía ya de un largo proceso de reflexión y análisis acerca de mi práctica como artista docente. Además, estaba interesada en procesos que buscan la significación, el sentido y el valor concebidos desde la educación artístico/estética. Estos procesos pretenden generar –por medio del recibir y el hacer– reflexión, autonomía y agencia en nuestras alumnas y alumnos para propiciar el desarrollo de un individuo al que difícilmente se le podrá volver a decir que las cosas se hacen de una manera y sólo de esa forma.

Ahora más que nunca, en un mundo en el cual, como dice el mismo Bourriaud (2007: 79) vivimos rodeados de imágenes: “Nuestras vidas se desarrollan ante un fondo cambiante de imágenes, en medio de flujos de información que envuelven a la vida cotidiana. Toneladas de imágenes son formateadas como productos o destinadas a hacer que se vendan otros objetos; hay masas de información que circulan”. En este mundo rodeado de imágenes es donde es más necesaria una educación visual, aspecto del cual se encarga la educación estética. Pero también la educación estética nos educa auditiva y sensorialmente, en el mundo de las ideas y de las emociones, porque una educación estética es en principio aquella que atiende a la percepción y al proceso de recepción, interpretación y valoración. Rodeados de información, de imágenes, de productos sonoros, visuales, prácticas inter y transdisciplinarias, seguir pensando en la educación artística disciplinar y tradicional se vuelve una necesidad. ¿No tendríamos que aprender a reconocer, filtrar y almacenar aquello que cobra relevancia y, al mismo tiempo, desechar aquello que sólo es producto de paso, que si bien nos puede entretener no será aquello que nos posibilite una reflexión y un posicionamiento frente al mundo? Porque como bien dijo Greene: “no podemos conformarnos con reproducir el estado actual de las cosas” (Greene, 2005: 11), no podemos dejar que nuestros alumnos y alumnas se contenten con reproducir cuando podrían también crear.

En la actualidad imparto clases de teatro en bachillerato, en la asignatura de Educación estética y artística que se imparte para los primeros y segundos años de preparatoria –hablo en específico de aquellas escuelas que se rijan bajo el plan de estudios de la UNAM–. Una paradoja que me resuena de forma constante, y que dio paso a esta ponencia, es que en la época en la que contamos con mayor acceso a la información; contenidos diversos; referentes de todo el mundo; arte a través de la pantalla; clases abiertas al por mayor; cursos; talleres; gente hablando de todo, aquí y allá, sin parar en todos los horarios y demás, ésta sea la época en la que nuestros jóvenes, niños y niñas se encuentren más callados, ahí, del otro lado del monitor. Porque acostumbrados a recibir, les ha quedado poca incursión en el producir, en el crear, en el expresar. Dejo una invitación abierta: encendamos ambos canales a la vez en nuestras prácticas como artistas docentes: el de la educación artística y el de la educación estética. La última, que ha sido dada por hecho o incluso ignorada por la educación artística, es aquella que nos ayudará a encontrar nuevos canales para las voces que hoy se encuentran apagadas, recibiendo, nada más recibiendo...

Fuentes de referencia

1. Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
2. Bourriaud, N. (2007). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
3. Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
4. Greene, M. (2004). *Variaciones sobre una guitarra azul*. México: Edebe.
5. Greene, M. (2005). *Liberar la imaginación*. Barcelona: Graó.
6. Jauss, H. R. (2002). *Pequeña apología de la experiencia estética*. Barcelona: Paidós.
7. Shusterman, R. (2002). *Estética pragmatista. Viviendo la belleza, repensando el arte*. Barcelona: Ideo Books.

LA ALTERACIÓN DE LA IMAGEN DOCENTE—DISCENTE

Y SU APERTURA RESPECTO A LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE ARTES VISUALES EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SECUNDARIA

Aida Mukti Navarrete Padilla

Conceptos clave:

Enseñanza
Aprendizaje significativo
Docente-discente
Artes visuales
Impasse.

La actual pandemia por Covid-19 –declarada por la Organización Mundial de la Salud el 30 de enero de 2020, como una emergencia de salud pública de interés internacional (Trilla, 2020)– deja entrever las antiguas, pero también actuales, carencias de enseñanza-aprendizaje en México, aunadas a nuevas problemáticas a las cuales se requiere subsanar con prontitud. Tal es el motivo de abordar el cambiante papel que funge el docente y el discente para generar una reflexión de las prácticas educativas derivadas por la pandemia con las clases a distancia, desde el relato de experiencias con una conciencia hacia lo que con enseñanza se refiere en la actualidad. Esto, al identificar aspectos de mejora para atender a la falta de mayor empatía entre docente y discente, retomando intereses como son la sobre estimulación visual, el material inadecuado para los estudiantes y, por consiguiente, el bajo rendimiento escolar. Con ello se pretende desembocar hacia la perspectiva del aprendizaje significativo con su necesaria reivindicación en el contexto actual, así como vislumbrar estructuras sólidas, con miras a cambios drásticos que han llegado para quedarse, pero dóciles en su adecuación e innovación, que ha de ser productiva y eficiente.

La intelectualidad no se mancha las manos

El presente escrito da cuenta del estado actual de la investigación “Estrategias metodológicas para propiciar el aprendizaje significativo de la asignatura de Artes visuales en alumnos de educación básica secundaria, Azcapotzalco”, la cual se encuentra en la fase de visualización, exploración reflexiva y experimentación. Su objetivo es identificar acercamientos hacia la mejora de un ambiente de aprendizaje con la participación en conjunto del docente-discente reivindicando el concepto *aprendizaje significativo* en la enseñanza de las artes visuales. Los objetivos específicos son:

- Generar un pensamiento crítico sobre la enseñanza en la educación secundaria.
- Atribuir el concepto aprendizaje significativo a la enseñanza de las artes visuales.
- Revalorizar los materiales de enseñanza de la asignatura de Artes visuales.
- Construcción de un ecosistema que mejore la participación entre docente y discente.

En lo que a este artículo respecta, se desglosan en los siguientes apartados: 1) el papel que funge tanto el docente como el discente para generar una reflexión de las prácticas educativas derivadas por la pandemia. 2) Desde el relato de experiencias con una conciencia hacia lo que con enseñanza se refiere en la actualidad. 3) Se retoman intereses como la sobre estimulación visual, el material inadecuado para los estudiantes y, por consiguiente, el bajo rendimiento escolar. 4) Se reivindica el concepto *aprendizaje significativo* en el contexto actual para vislumbrar estructuras sólidas a la enseñanza. 5) Con miras a que son cambios drásticos que han llegado para quedarse, pero dóciles en su adecuación e innovación, se pretende que ésta sea productiva y eficiente. 6) El papel que funge tanto el docente como el discente para generar una reflexión de las prácticas educativas derivadas por la pandemia. En este sentido, consideramos el concepto *docente* en términos de la Real Academia Española de la Lengua: “Del lat. *docens*, *-entis*, part. pres. act. de *docēre* 'enseñar'. 1. adj. Que enseña. U. t. c. s./ 2. adj. Perteneciente o relativo a la enseñanza”. En tanto que por discente entendemos “Del lat. *discens*, *-entis*, part. pres. act. de *discēre* 'aprender'. 1. adj. Dicho de una persona: Que recibe enseñanza. / 2. m. y f. estudiante (persona que cursa estudios)”¹.

Aún no estoy convencida de los términos *alumno*, *aprendiz*, *estudiante*, discente o, en el caso de profesor, maestro, docente, pues aluden a una profesionalización, a una institución. Sin embargo, éstos son términos que quizá no reflejan lo que incesantemente ha estado ocurriendo a partir de las acciones derivadas ya no de una sociedad de la información, sino de una sociedad del conocimiento, en la cual, tanto docente como discente, están en su conjunto en un intercambio de conocimientos y en un proceso de enseñanza-aprendizaje.

López (2009, en Veytia, 2017) señala que investigar se orienta al desarrollo de procesos reflexivos –saberes teóricos, prácticos, éticos, y actitudes y valores–. Por ello, los nuevos retos que se presentan día a día son desafíos hacia la capacidad de adaptación e innovación de las prácticas de enseñanza-aprendizaje, y conllevan un trabajo importante de reflexión desde las características actuales hacia la necesidad de identificar los nuevos roles y el cómo provocar el desarrollo, es decir, el trabajo colaborativo que involucra tanto a docentes como a estudiantes.

¹ Ver <https://dle.rae.es/>

En cuanto a las características del nuevo rol del docente se pueden mencionar:

- Diseñar estrategias a aplicar, a distancia y en línea, con objetivos claros.
- Promover la empatía.
- Tener habilidades y conocimientos digitales para realizar actividades innovadoras.
- Disposición a aprender y a colaborar.
- Fungir como guía en el autoaprendizaje del estudiante.
- Promover en los alumnos que sean autónomos en su aprendizaje.

En cuanto al nuevo rol del estudiante pueden contemplarse las siguientes particularidades:

- Ganas de construir su propio aprendizaje.
- Interés por descubrir cosas nuevas.
- Adquirir compromiso y responsabilidad.
- Es empático, propositivo y solidario.
- Gestiona actividades y tiempos.
- Es autónomo.

Por ello, es importante establecer vínculos educativos, promover estrategias donde los estudiantes puedan esforzarse para poder focalizar una meta y, a partir de esto, estimular su sentimiento de logro, así como estimular su autoestima y su capacidad para gestionar sus propias emociones sintiéndose parte de un equipo, pues a lo largo de la adolescencia una de las metas para los estudiantes es pertenecer a grupos sociales. Antes la escuela física fungía como un símbolo de pertenencia a un grupo educativo, ahora que ya no se asiste, ¿qué es lo que propiciará esa integración? Tal vez ahora, aunque difícil de conseguir, sea más representativa y esencial para tener responsabilidad y motivación desde la reflexión de un aspecto personal como reaprendizaje de sí mismo hasta la colaboración con otros para generar aprendizajes. De este modo, los estudiantes también enseñan a los adultos y se atienden los procesos de aprendizaje y bienestar ante la emergencia y aislamiento por la pandemia por Covid-19.

Desde el relato de experiencias con una conciencia hacia lo que con enseñanza se refiere en la actualidad.

En torno a la reflexión del modo vivencial y experimental que han estado evidenciando los cambios por Covid-19 en las funciones que fungen tanto el docente como el discente, se puede hablar de una alteración en su concepción de imagen en tiempos de contingencia, en la que se vislumbran tanto retos como oportunidades en la práctica de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, hay situaciones que no son nuevas, es decir, existen necesidades educativas que se deben cubrir antes, durante y después de la pandemia. En ese sentido, es importante la utilización los hábitos ya existentes, así como reinterpretarlo con lo que es nuevo al problema y vislumbrar alternativas a este *impasse*.

De este modo, algunos aspectos retomados de la experiencia en el contexto profesional educativo, en la educación básica secundaria incorporada a la Secretaría de Educación Pública, son: 1) la exagerada-empatía-casi nula, 2) interactuar, 3) actividades,

4) materiales, 5) control de grupo: apertura-disciplina-dictadura, 6) evaluación-autoevaluación-rígida-coevaluación, 7) cantidad de alumnos y 8) espacio-aula-ambiente.

Concepción de la enseñanza

Una característica del enfoque constructivista en educación referente a la enseñanza es la importancia de vincular a los aprendices con el saber en una constante actualización de los conocimientos. Por ello la escuela como institución es de importancia para el proceso y desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, tanto interpersonal como social. A continuación se mencionan las bases para plantear la cuestión sobre cómo concebir la enseñanza para esclarecer una reflexión en la práctica docente.

Paradigma humanista

- Dominio socio afectivo
- Reconocimiento interpersonal
- Identidad personal
- Valores
- Autoaprendizaje

Paradigma sociocultural

- Saberes culturales
- Reconstruir los códigos
- Identidad social
- Valores
- Participación conjunta

Fuente: elaboración propia.

Al focalizar los conceptos de ambos paradigmas en la práctica educativa escolar es posible plantear la enseñanza con aspectos que parecieran separados. Si desde el enfoque de Vigotsky,² usa una forma integrada para relacionar cuestiones como el aprendizaje, el desarrollo psicológico, la educación y la cultura con su convicción de coadyuvar la construcción de una sociedad nueva; en el paradigma humanista en psicología educativa se amplía el horizonte “en particular, en relación directa con lo que Palacios (1978) ha denominado tradición antiautoritaria... refiere a partir de la idea de que la personalidad humana es una organización o totalidad que está en un continuo proceso de desarrollo”.³

El resultado de la comparativa que considero pertinente es la interacción de ambos paradigmas para abordar las diferentes perspectivas que se complementan puesto que al reflexionar quién enseña, a quién se enseña y en dónde se enseña se incrementa el porcentaje de estrategias acertadas para una enseñanza eficaz en el desarrollo sociocultural con el desarrollo personal. Esto posibilitaría que por medio de la enseñanza se formaran profesionales integrados al contexto y seres humanos conscientes en sus procesos afectivos y cognitivos.

Por tanto la investigación se va adaptando hacia lo transdisciplinario, ya que la educación no es un concepto estático, sino que nunca permanece igual. Lo anterior porque la realidad

² Citado por Hernández 2011; Véase en Hernández, Rojas (2011). Paradigmas en psicología de la educación. México: Paidós. (pp. 212).

³ óp.cit. p.100, 102.

y la generación de conocimiento social y cultural se van resignificando. En este sentido, la transdisciplina comprende que el conocimiento permanece abierto, contingente e incierto.

Ahora bien, habría que repensar las actividades de la escuela en relación con lo que sucede en otros contextos. Además, éstas debieran llevar las enseñanzas que se adquieren en estos otros contextos al aula, en especial cuando se trata de estudiantes de la escuela secundaria y adolescentes. Esto con la intención de que de manera no presencial, tanto docente como estudiante, puedan crear una cultura del autoaprendizaje, aprendizaje entre pares y aprendizaje colaborativo.

Retomar intereses como la sobre estimulación visual, el material inadecuado para los estudiantes y el bajo rendimiento escolar

En el contexto académico, antes de la pandemia por Covid-19, el aprendizaje era formal, por medio de una relación alumno-maestro y el aprendizaje se daba de modo presencial, típico de las escuelas tradicionales con un espacio físico educativo. En él los estudiantes se aburren con facilidad si es que no encuentran sentido a las actividades o realizan la actividad de manera mecánica, sin asimilar, pues no la encuentran significativa para sí mismos.

Además, muchas veces la enseñanza tradicional de las escuelas ha estado ligada a aprender cosas aisladas. En este sentido, se concibe a las artes visuales como el apoyo socioemocional y creativo que los estudiantes pueden adoptar para su vida. Sin embargo, hay una característica de las artes visuales que resulta destacable: su flexibilidad, en tanto que permea a las demás asignaturas, pues el estudiante adopta un pensamiento crítico para la resolución de problemas de forma creativa y amplía su visión de posibilidades en cuanto al aprendizaje.

A los estudiantes de educación básica, en el nivel de secundaria, les es complicado llevar su autoaprendizaje y enfocarse en el aprendizaje por proyectos. Ahora bien, en la actualidad nos enfrentamos al aprendizaje a distancia, el cual implica un reto en cuanto a reconstruir los métodos de aprendizaje, y replantear al estudiante el rescate de sus habilidades, conocimientos y motivaciones. Lo anterior para que identifique la importancia de estudiar para su desarrollo profesional, cultural y social.

En el contexto presente, se ha trastocado el aprendizaje colaborativo. Además, los estudiantes extrañan ir a clases presenciales, puesto que la escuela era su espacio para socializar y desarrollar la personalidad en interacción con otros alumnos de su misma edad. Si bien esto lo pueden compensar aplicaciones como Facebook y WhatsApp, ¿qué tanto de ese tiempo dedican al aprendizaje educativo colaborativo? Si bien es correcto tomar clases a distancia, ello implica un esfuerzo por originar productividad en el tiempo dedicado al estudio. Éstos son cambios que han llegado para quedarse, por lo que es importante ir construyendo estructuras sólidas y no perder de vista las estrategias que se vayan generando en conjunto, con tal de ir adecuando e innovando de manera productiva y eficiente.

Reivindicación del concepto *aprendizaje significativo* en el contexto actual para vislumbrar estructuras sólidas en la enseñanza

El desafío del docente por conocer a los alumnos es de suma importancia para garantizar la adquisición, asimilación y retención del contenido a desarrollar en el aula. Además, pretende corroborar que se estén tomando en cuenta aspectos para la implementación de métodos eficaces para producir el aprendizaje significativo.

Ahora bien, el aprendizaje es significativo siempre y cuando existan en la estructura cognitiva del estudiante los conocimientos previos apropiados para ser vinculados simbólicamente con el nuevo conocimiento. En este proceso se ve involucrado el pensamiento, el sentimiento y la acción, así como mínimo tres elementos de los siguientes: la intervención del docente, el contenido de aprendizaje y la disposición del estudiante por aprender. En este sentido, 1) se tiene una base cognitiva previa, 2) se analizan los conocimientos previos, 3) se interactuar con el nuevo conocimiento, 4) se asimila y vincula simbólicamente y 5) se aplicar el conocimiento en la práctica. Además, para lograr el aprendizaje significativo es necesario que se satisfagan los siguientes aspectos:

- La motivación al propiciar un ambiente de interés en el aprendizaje. Para ello se presenta el objeto de estudio a los estudiantes, promoviendo con ello su acercamiento e interés por el contenido, y se crea una expectativa que promueva el aprendizaje.
- La concentración. Ésta depende tanto del alumno como del profesor. Entre ambos deben buscar la causa del problema, la solución y el modo de integrar los nuevos conocimientos de manera sustancial en la estructura cognitiva del alumno.
- Sistematización. Es la etapa crucial del aprendizaje. Aquí es donde el estudiante se apropia de los conocimientos, habilidades y valores. Ésta se produce cuando los nuevos contenidos son asimilados de manera sustancial por el alumno.
- Transferencia. Permite generalizar lo aprendido, es decir, que se traslade la información aprendida a varios contextos e intereses. Es la ejercitación y aplicación del contenido asimilado a nuevas y más variadas situaciones.
- Retroalimentación. Éste es el proceso de confrontación entre las expectativas y lo alcanzado en el aprendizaje; se efectúa mediante la evaluación del proceso de aprendizaje. Además, debe estar presente a lo largo del proceso. En esta etapa se compara el resultado obtenido con relación al resultado valorado respecto a los objetivos, al problema, al método, al objeto y al contenido.

Cambios drásticos que han llegado para quedarse, pero que son dóciles en su adecuación e innovación, la cual es productiva y eficiente

En mi experiencia, puedo comentar que el aprendizaje a distancia se hizo necesario mas no obligatorio. En este sentido, a los docentes se nos invitó a escuchar, de forma voluntaria, los *webinars* de la alianza entre Google for education México, la Secretaría de Educación Pública y la Red Magisterial. En ellos se solicita y se orienta para romper paradigmas, crear nuevas técnicas de enseñanza y ser innovadores. Hasta el momento continúa este proceso y a futuro se prevén capacitaciones para docentes, estudiantes y padres de familia.

Adaptarnos a lo retos de esta nueva enseñanza a distancia empieza por tomar en cuenta que no es lo mismo a lo que estábamos acostumbrados. Por ello, en el proceso de enseñanza-aprendizaje se deberán establecer estrategias, por ejemplo, las reglas de participación, horarios de entrega y, sobre todo, la facilitación de materiales de calidad (planeaciones, videos, juegos electrónicos). Sin embargo, no hay que perder de vista aprovechar el trabajo colaborativo entre los estudiantes, la retroalimentación y tomar en cuenta que la enseñanza a distancia en su momento fortalecerá a la enseñanza en el aula escolar.

Una reflexión que retomo del Doctor Ricardo Zárate Anguiano (en la conferencia “Fenomenología como perspectiva metodológica para la investigación educativa”) es que durante la pandemia hay un distanciamiento de cuerpos, pero no un distanciamiento social, que implica el aislamiento. En este sentido, el autoaprendizaje conlleva una elaborada estructura y rutina dinámica que incluye el aprendizaje colaborativo en el aprendizaje a distancia, y da pauta a que las familias se integren y den acompañamiento a sus hijos e hijas.

Fuentes de referencia

1. Araújo, J. y Chadwick, C. (1993). *Tecnología educativa. Teorías de instrucción*. 2ª ed. Barcelona: Paidós.
2. Ausubel, D, Novak, J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
3. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) s.f. *Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales*. Recuperado el 17 de diciembre de 2019, de <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>
4. Suárez Riveiro, J. y Anaya, D. (2012). Educación a distancia y presencial: diferencias en los componentes cognitivo y motivacional de estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 7(1-2): 65-75.
5. Trilla, Antoni (2020). Un mundo, una salud: la epidemia por el nuevo coronavirus Covid-19. *Medicina Clínica*. Recuperado el 3 de septiembre de 2020, de <https://www.elsevier.es/es-revista-medicina-clinica-2-avance-resumen-un-mundo-una-salud-epidemia-S002577532030141X>
6. Vadillo Bueno, G. y Cervantes Pérez, F. (2017). Y tú... ¿qué piensas del aprendizaje en línea?, *Revista Digital Universitaria*, 18(8). Recuperada el 15 de agosto de 2020, de <https://www.revista.unam.mx/2018v18n8/y-tu-que-piensas-del-aprendizaje-en-linea/>
7. Viera Torres, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades en línea*. Recuperado el 11 de diciembre de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>
8. Veytia, B. (2017). El desarrollo de competencias investigativas en estudiantes de Posgrado a partir de procesos de mediación tecnológica. En *Diferentes miradas sobre el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación en educación* (pp. 18-43). México: Red Durango de Investigadores Educativos.

Conceptos clave:

*Pandemia
Talleres remotos
de arte Y diseño
Socialización de
saberes
Cognición distribuida
Creatividad distribuida*

APRENDER A DESCONFINAR

LOS PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN DE SABERES

EN LOS TALLERES DE ARTE Y DE
DISEÑO VÍA REMOTA: EL DESAFÍO ANTE
ESCENARIOS PANDÉMICOS

Silvia Teresa Flota Reyes

Frente a la pandemia ocasionada por la Covid-19, y bajo la amenaza latente de sufrir cada vez con mayor frecuencia amenazas víricas como la actual, es necesario que los docentes –como actores sociales que inciden en el desarrollo de su comunidad– piensen cómo recuperar o adaptar prácticas vitales halladas en el estado anterior al confinamiento. En particular, desde la trinchera de los docentes de arte y de diseño se torna un reto socializar los saberes que se dan dentro de un taller cuando los cursos son llevados de manera remota, con aulas en línea, que crean un espacio compartimentado que limita la tan necesaria interacción entre condiscípulos. Así, sin un entorno social físico se trastoca en cierto grado la naturalidad con la que se lleva a cabo la experiencia cognitiva colectiva. Por lo anterior, en esta ponencia sugiero a los docentes el fomento aún más

explícito de una práctica comunicativa en la que se incite a cada estudiante a reflexionar sobre sus procesos creativos para después compartir sus discurrecimientos con sus compañeros y fomentar un diálogo grupal que retroalimente y ensanche sus perspectivas. Con esto en mente, hago la propuesta de revisar aspectos nodales de la teoría de la cognición distribuida (Hutchins, 1996; Salomon, 2001; Perkins, 2001; Pea, 2001), que pone énfasis en los procesos colectivos y compartidos, así como en la de la creatividad distribuida (Miettinen, 2006; Sawyer y DeZutter, 2009; Glăveanu, 2010), misma que se materializa en los términos de una psicología cultural de la creatividad que se centra en la relación dinámica entre el yo y los demás. Además, facilita potenciar la producción cultural de múltiples formas a través de ejercicios colaborativos en los que la acción creativa se distribuye entre diversos actores, lugares y tiempos.

La suspensión de clases presenciales debido a la Covid-19 ha puesto a prueba a toda la comunidad educativa, que, además de lidiar con el estrés derivado del confinamiento, tiene que encontrar nuevas formas para adentrarse en los procesos de enseñanza-aprendizaje. De golpe, de contemplar metodologías reforzadas con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y, concretamente con las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC), se pasó a depender de un entorno por completo en línea, tarea que no ha sido fácil. En el pleno siglo XXI, la inmersión en el mundo de las TIC no es igual en todas las áreas de estudio. En el ámbito del arte y del diseño si bien ha sido amplio el uso de programas gráficos, audiovisuales y de tecnología de realidad virtual, la práctica educativa se fundamenta en la experiencia cognitiva que se da en un espacio físico donde la actividad creadora se gesta y se socializa: el aula-taller.

Tal como la concebimos desde el siglo pasado, el aula-taller permite que el docente aborde la enseñanza desde un enfoque constructivista, puesto que ahí el estudiante aprende haciendo y, también, evalúa tanto su propio trabajo como el de sus compañeros. Para cada uno de los integrantes sus pares son una fuente de donde se abreva para ampliar un conocimiento. Aun sin hacerla explícita, en el dominio del taller se desarrolla una dialéctica donde se reflexiona, estima y media. Además, de manera natural se establece un vínculo entre estudiantes que, aunque pueden tener características y visiones distintas, bajo el mismo techo tienen la posibilidad de trabajar en conjunto en la solución de una tarea específica.

La pregunta en el aire es: ¿cómo se puede migrar de un aula-taller tal como la conocemos a un aula-taller vía remota sin perder la experiencia de la socialización de los saberes? Aun cuando en primera instancia nos parezca que en el aula-taller vía remota la interacción espontánea se disuelve, y pese a la complejidad que implica el sistema de aprendizaje en línea –con sus imponderables relativos a la accesibilidad y calidad de infraestructura–, es un hecho que tenemos como tarea familiarizarnos del todo con los dispositivos tecnológicos que estamos probando en la actual emergencia y emprender una práctica sociocognitiva mediada por sus recursos. Lo anterior, porque desde hace más de un lustro, después de analizar las crisis sanitarias provocadas por las zoonosis de SARS (2002), H1N1 (2009) y MERS (2012), los epidemiólogos e infectólogos han augurado la aparición periódica de enfermedades víricas de alcance pandémico que, como la Covid-19, limitarán nuestro contacto físico.

Para mejorar la experiencia y alcanzar el objetivo de socializar el conocimiento en los talleres vía remota, sugiero considerar una epistemología constructivista de paradigma cognitivo que no sólo contemple el contexto sociocultural, sino también el material para dar cuenta de cómo las capacidades, tácticas y contenidos intelectuales se ven beneficiados al tener interacción con los medios humanos y físicos que los rodean (Perkins, 2001; Pea, 2001). Con una visión como ésta, en primer lugar, debemos percibir todo ambiente de educación en línea como una estructura sistémica de aprendizaje conformada por tres elementos, los cuales identificaré como a) usuarios

(estudiantes y facilitadores), b) herramientas (servicios y aplicaciones digitales) y c) conocimiento. Lo siguiente sería asegurarnos de que estos elementos interactúen de modo que en este proceso el conocimiento se distribuya entre los usuarios y su entorno mediante las herramientas. Lo que acabo de proponer se inserta en lo que Hutchins (1996), Salomon (2001), Perkins (2001) y Pea (2001) llaman “cognición distribuida”, teoría que hace hincapié en que la cognición no se encuentra solamente guardada en la cabeza de los sujetos, sino que los sujetos pueden descargarla y distribuirla en el mundo mediante distintos tipos de artefactos. Al respecto, Siemens señala que:

Cuando dejamos de ver el conocimiento como una entidad que se posee dentro de una persona y comenzamos a proyectarlo como una función de elementos distribuidos a través de un sistema, notamos un impacto dramático en el proceso educativo: el educador se convierte en un apoyo (no en el centro), el contenido no es tan vital como las conexiones, los estudiantes encuentran valor en sus perspectivas agregadas, los estudiantes se convierten en creadores de contenido y el aprendizaje es continuo, exploratorio y sostenido (no controlado ni filtrado por un solo agente) (Siemens, 2006: 44).

Es ese aprendizaje colectivo, continuo, exploratorio y sostenido el que debemos mantener en el taller de arte vía remota en el entendido de que su distribución se da en tres planos que comprenden las configuraciones sociales, los sistemas simbólicos y las herramientas. Cuando se configura una comunidad de aprendizaje que apunta a las relaciones establecidas entre docente y discente, y discente y sus pares, se habla de una cognición socialmente distribuida; cuando los sujetos comparten lenguajes y sistemas representacionales que sirven para expresar ideas y percepciones, se habla de una cognición simbólicamente distribuida, y cuando se hace uso de herramientas para optimizar las tareas se dice que la cognición está físicamente distribuida. Por consiguiente, toda aula diseñada para fomentar la cognición distribuida se caracteriza por animar a los estudiantes a participar con diferentes personas, sistemas representacionales, artefactos y dispositivos, lo que les desarrolla la habilidad de saber cómo aprender a pensar mediante el empleo efectivo de recursos que amplían las capacidades mentales (Jenkins, 2006).

En la modalidad remota de un aula-taller la distribución social del conocimiento debe ser aún más patente. El docente debe instar a los estudiantes a que incluso en la distancia se mantenga un flujo constante de intercambio de conocimiento. Obtener comentarios de los estudiantes dentro de entornos de aprendizaje compartimentados, como el de las reuniones en línea, requiere de crear una comunidad de exploración dinámica en donde se construya y reconstruya la experiencia cognitiva a través del fomento del análisis crítico y de la capacidad de incorporar conocimientos. Esto es lo que se conoce como “patrón de participación-colaboración” o como “aprovechamiento de la inteligencia colectiva”. Según Levy, la inteligencia colectiva “es una forma de inteligencia distribuida universalmente, constantemente mejorada, coordinada en tiempo real y que da como resultado la movilización efectiva de habilidades” (1997: 13). Esta se manifiesta en la red a medida que los usuarios aprenden a explotar el potencial de la comunicación y dan forma a una comunidad que sabe cómo aprovechar a cada uno de sus integrantes para adquirir conocimientos en el momento oportuno.

Lo expuesto hace evidente que para apoyar la socialización de saberes es necesario que la figura docente actúe como facilitador y guía y, asimismo, se asuma como promotor de una cultura de la participación, la cual Jenkins define como “aquella en la que los miembros creen que sus contribuciones son importantes y sienten cierto grado de conexión social entre ellos (al menos les importa lo que otras personas piensen sobre lo que han creado)” (2006: 3).

Por otra parte, para distribuir simbólicamente la cognición es ideal el uso de una herramienta para evaluar el discurso crítico y la reflexión. En talleres de arte y diseño, considero que esta herramienta puede ser un diario de curso que hace que el pensamiento del estudiante sea visible y, dadas las circunstancias, el formato ideal es el de un blog (Blogger, WordPress, Wix, TypePad). También, durante un curso en línea, las funciones basadas en texto de las videoconferencias visibilizan el pensamiento de los participantes y su registro proporciona la oportunidad de un análisis grupal, lo que beneficia a la inteligencia colectiva. Encontrar canales para una interacción sustancial es indispensable, máxime cuando nuestra área de conocimiento se fundamenta en un sistema de símbolos que está abierto a múltiples interpretaciones, el cual se discute tanto desde posturas conceptuales construidas a nivel macro como desde visiones formadas a partir de una experiencia vivida a nivel micro. En general, los medios que ofrece la web 2.0 amplían las oportunidades de socializar el contenido generado por los usuarios, quienes, aun cuando se encuentren separados geográficamente, pueden enviar comentarios instantáneos. Como usuarios de las herramientas digitales tenemos pendiente desarrollar la capacidad de navegación que nos permita seguir el flujo de la información a través de múltiples modalidades y medios, y todo esto con el objetivo de apoyar la producción social del conocimiento.

Ya en 1994, Pea señalaba que los entornos de aprendizaje vía remota deberían darse a través del aprovechamiento de diversas herramientas que propiciaran el buen desarrollo de las actividades de aprendizaje clave con las que la cognición se distribuye. Sin embargo, como bien observó, en ese entonces los proyectos de esta índole consistían sobre todo en el encadenamiento remoto de aulas para realizar cátedras de la manera más tradicional, ya que el maestro tenía una comunicación por video unidireccional puesto que el audio y video de dos vías era una situación excepcional. La falta de interacción entre los elementos de la estructura sistémica de aprendizaje presente en el contexto referido por Pea haría casi imposible imaginar un aula-taller vía remota. Sin embargo, en el transcurso de estos 26 años los avances tecnológicos han cambiado de forma radical el panorama, y aún más en los últimos meses debido al modo de vida al que nos ha orillado la Covid-19.

Como hemos atestiguado, las empresas de los hoy muy populares video chats han tenido que implementar mejoras y se han enfrascado en una competencia que los tiene haciendo actualizaciones continuas. En el tiempo que lleva la pandemia, las aplicaciones más populares han aumentado su capacidad, de tal suerte que ofrecen un plan básico con un rango de entre 50 y 250 personas que pueden participar en una reunión. Asimismo, algunas de estas apps son parte de un conjunto de herramientas en línea que amplían la gama de modos de comunicación en la red.

En la actualidad contamos con los desarrollos técnicos que Pea, en su perspectiva, veía como los necesarios para que los entornos de aprendizaje distribuidos pudieran permitir que su actividad cognitiva se realizara a distancia. Éstos son:

- Capacidades acrecentadas de creación de mensajes, incluidos medios de expresión dinámicos y enriquecidos, como voz y video.
- Medios para integrar capacidades de comunicación y computación multimedia.
- Soporte para la co-construcción y comunicación de nuevas formas de representación, incluyendo videos anotados, animaciones de procesos complejos e hipertextos.
- Amplia gama de medios de comunicación en la red para transportar intercambios de mensajes, incluidas conexiones remotas de audio y video sincrónico y de datos compartidos (Pea, 1994: 296).

Aunque si bien hoy existen las condiciones técnicas para distribuir la cognición en un aula-taller virtual, la inexperiencia de los docentes y estudiantes ante la nueva modalidad a la que se le da forma en medio de una emergencia requiere, de igual manera, de una constante comunicación de experiencias en cuanto a las dificultades presentadas en el uso de las herramientas o a las limitaciones en su acceso, pero siempre con la disposición de abrazar la tecnología y aprovechar todo su poder de mediación.

Una vez superadas las principales dificultades en los sistemas de aprendizaje vía remota y creadas las circunstancias para que los estudiantes aprendan a actuar dentro de los sistemas de conocimiento distribuido gracias a la cultura de la participación y al desarrollo de la inteligencia colectiva, entonces, se puede distribuir la creatividad en el aula-taller virtual.

El principio de una creatividad distribuida se opone a la idea de que los procesos creativos están ligados a un solo "centro", a una "ubicación privilegiada": la mente individual (Glăveanu, 2014). Los teóricos que sustentan esta posición (Miettinen, 2006; Sawyer y DeZutter, 2009; Glăveanu, 2010, 2014) consideran incorrecto describir la creatividad como un proceso puramente mental, pues representa un proceso creativo no individualista que tiene que ver con las relaciones sociales y el uso de recursos materiales. De este modo, la expresión creativa de un individuo es resultado de un fenómeno sistémico en el que otras personas, el dominio sociocultural y las herramientas o tecnologías son parte integral. Esta conceptualización halla fundamento en la teoría sociohistórica de Vigotsky, las perspectivas culturales de la psicología de la creatividad, los enfoques sistémicos y, por supuesto, en la teoría de la cognición distribuida.

Desde que nuevas perspectivas teóricas han visto la creatividad como un proceso de construcción compartida y han objetado la concepción individualista y positivista de ésta (Miettinen, 2006), se ha venido concibiendo que el lugar de la creatividad reside en las interrelaciones dadas entre varios actores (individuales o grupales), en relación con múltiples audiencias (de nuevo, individuos o grupos), que explotan las posibilidades del mundo cultural (simbólico y material) y llevan a la creación de nuevos objetos o significados a lo largo de las dimensiones social, material y temporal, las cuales organizan el contexto en el que se recoge el acto creativo (Glăveanu, 2014; Literat y Glăveanu, 2018).

Así, lo que se subraya es que no hay individuo creativo que opere sin un contexto. Como señala Giuffrè, "Los individuos creativos están integrados en contextos de red específicos, de modo que la creatividad en sí misma, en lugar de ser una característica de la personalidad individual, es, en cambio, un fenómeno colectivo" (2009, en Glăveanu, 2014: 37).

Si analizamos el contexto de las aulas-taller de arte y diseño, es evidente que este constituye una red ideal para explotar procesos de interacción nutridos por discursos socioculturales, y de manera remota organiza, además, una red en la que se nos proporciona la oportunidad para aprovechar múltiples medios para la distribución de la creatividad. Literat y Glăveanu (2018) advierten el surgimiento de nuevas formas de expresión creativa gracias a la diversificación de plataformas participativas en línea, las cuales sería pertinente revisar en este momento en que la pandemia ha alterado las prácticas usuales. Asimismo, estos autores perciben que, si bien toda acción creativa, fuera de línea y en línea, es de naturaleza social o dialógica, los entornos en línea llevan este rasgo a un nuevo nivel. En esta modalidad, los elementos sociales y colaborativos de la creatividad se hacen más explícitos; de alguna manera hay una mayor conciencia de interacción cuando se comparten procesos a través de herramientas tecnológicas. Además, las plataformas en línea y el uso de dispositivos móviles abren nuevas posibilidades de relaciones y procesos colaborativos en los que los creadores pueden interactuar entre sí sin restricciones temporales o locativas. Otro aspecto que resaltan es que la cultura del remix y las prácticas combinatorias en línea tiende un puente natural hacia la distribución social de la creatividad.

En la situación en la que hoy se está trabajando en las aulas-taller de arte y diseño, resulta oportuno animarnos a practicar un ejercicio con base en el remix y las prácticas combinatorias de los entornos en línea que, a la vez que beneficie la

cohesión grupal al interiorizar el carácter distributivo de la creatividad entre los estudiantes, invite a explorar los recursos que dispone la educación mediada por tecnología digital. Este consistiría en la instrucción explícita del docente mediador de trabajar en co-creación. Como indican Fischer, Giaccardi y Eden (2005: 485), la co-creación puede tomar tres diferentes formas: *a*) serialmente, esto es, crear algo (quizás de forma aislada) que luego se lleva al espacio social para que otros puedan construir sobre él; *b*) paralelamente: crear elementos por separado que luego se juntan y combinan en algo nuevo, y *c*) simultáneamente: creación conjunta de algo al mismo tiempo.

El interés que genera un proyecto compartido también estimula a los estudiantes a intervenir en la evaluación de los procesos de manera activa y normados por la reciprocidad. La naturaleza social y grupal de esta acción valorativa "así como su papel interno (e integral) más que externo en el proceso creativo" (Literat y Glăveanu, 2018: 897) bien se puede desarrollar en una red social (Facebook, Twitter, Instagram), en foros de discusión o en un blog diseñado para este objetivo específico. Por último, el propósito de emprender dinámicas de este tipo es generar presencia social, es decir, ese sentimiento de unión y conciencia mutua que experimentan los miembros de un grupo y que amplifica sus capacidades para servirse de la complementariedad de los conocimientos y, de igual manera, fomentar la interactividad para hacer más consciente el aprendizaje autorregulado y más cooperativo y eficaz el uso de apoyos materiales.

Los medios interactivos del reino digital suelen ser suficientemente motivadores para los jóvenes y, si les planteamos actividades bajo un marco distributivo adecuado para la interacción significativa y colaboración a distancia, podemos crear las circunstancias para desconfinar los saberes sociales. La mediación tecnológica no tiene que ser un obstáculo, por el contrario, debe ser un componente significativo que nos ofrezca seguir interactuando aun cuando prevalezca el distanciamiento físico que impone una pandemia.

Con las ideas aportadas hasta este punto, quiero subrayar –para culminar– que los estudios sobre la distribución de la cognición aportan a la educación *a*) alternativas para afrontar contextos disruptivos; *b*) nuevas concepciones sobre los artefactos culturales y el diseño e implementación de tecnologías avanzadas de aprendizaje como mediadores de su proceso, y *c*) metodologías de enseñanza y aprendizaje de participación comunitaria colaborativa. Por su parte, la creatividad distribuida, al no centrarse en la novedad de la producción, sino en los procesos y artefactos de generación y manejo de conocimiento que hacen operativa la creación, permite: *a*) relaciones recíprocas entre los miembros del equipo; *b*) intercambio de experiencias de vida; *c*) la exploración de una visión común, y *d*) negociar en un sentido colectivo (Anastasiades, 2017: 21, apoyado en Glăveanu, 2011).

Es comprensible que, de entrada, los docentes nos sintamos un tanto nerviosos frente a la realidad educativa que estamos viviendo, la cual nos impone una inmersión en la tecnología, pero, de alguna manera, no estamos tan desconectados como creemos de los entornos tecnológicos. Desde hace algunos años, en nuestra labor se ha hecho uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), luego, éstas las hemos reorientado hacia las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) y, ahora, con el apoyo de un marco teórico adecuado, es posible enfocarnos en cómo aprovechar las tecnologías del empoderamiento y la participación (TEP).

Fuentes de referencia

1. Anastasiades, P. (2017). ICT and Collaborative Creativity in Modern School Towards Knowledge Society. En *Research on e-Learning and ICT in Education* (pp. 17-29). Suiza: Springer.
2. Fischer, G., Giaccardi, E. y Eden, H. (2005). *Beyond Binary Choices*. *International Journal of Human-Computer Studies*, 63(4): 482-512.
3. Glăveanu, V. P. (2010). Paradigms in the study of creativity: Introducing the perspective of cultural psychology. *New Ideas in Psychology*, 28(1): 79-93.
4. Glăveanu, V. P. (2011). How are we creative together? Comparing sociocognitive and sociocultural answers. *Theory & psychology*, 21(4), 473-492. Recuperado el 3 de octubre de 2020, de <https://core.ac.uk/download/pdf/221026.pdf>
5. Glăveanu, V. P. (2014). *Distributed Creativity. Thinking Outside the Box of the Creative Individual*. Nueva York/Londres: Springer.
6. Hutchins, E. (1996). *Cognition in the wild*. Cambridge: MIT Press.
7. Jenkins H., K. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Chicago: MacArthur Foundation. Recuperado el 30 de septiembre de 2020, de https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF
8. Levy, P. (1997). *Collective Intelligence - Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: Perseus Books.
9. Literat, I. y Glăveanu, V. P. (2018). Distributed Creativity on the Internet: A Theoretical Foundation for Online Creative Participation. *International Journal of Communication*, 12: 893-908.
10. Miettinen, R. (2006). The sources of novelty: A cultural and systemic view of distributed creativity. *Creativity and Innovation Management*, 15(2): 173-181.
11. Pea, R. D. (1994). Seeing What We Build Together: Distributed Multimedia Learning Environments for Transformative Communications. *The Journal of the Learning Sciences*, 3(3): 285-299.
12. Pea, R. D. (2001). Prácticas de inteligencia distribuida y diseños para la educación. En *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas* (pp. 75-125). Buenos Aires: Amorrortu.
13. Perkins, D. N. (2001). La persona-más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje. En *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas* (pp.126-152). Buenos Aires: Amorrortu.
14. Salomon, G. (2001). No hay distribución sin la cognición de los individuos: un enfoque interactivo dinámico. En *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas* (pp.153-184). Buenos Aires: Amorrortu.
15. Sawyer, R. K. y DeZutter, S. (2009). Distributed creativity: How collective creations emerge from collaboration. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3(2): 81-92.
16. Siemens, G. (2006). *Knowing Knowledge*. Morrisville, Carolina del Norte: Lulu.com. Recuperado el 2 de octubre de 2020, de <https://archive.org/details/KnowingKnowledge>

LA PEDAGOGÍA DE LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS

Conceptos clave:

*Sociedad red
Conectivismo
Neomuralismo híbrido
Realidad aumentada arte
en colectivo.*

EN COLECTIVO: NEO MURALISMO HÍBRIDO

Esther Ramírez Hernández

La sociedad red (Castells, 2006) implica una transformación en los procesos educativos. Al respecto, el conectivismo (Siemens, 2004) plantea una alternativa que impacta en la labor tradicional del docente, así como en las actitudes y tareas del aprendiz.

En este sentido, las prácticas artísticas en colectivo pueden fungir como un puente que permita detonar actividades colaborativas en la consolidación de propuestas plásticas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que a su vez utilicen el conectivismo para revisar sus posibilidades desde el arte.

Introducción

Uno de los teóricos que ha enunciado el estado actual de la sociedad a través de múltiples análisis es Manuel Castells. Conceptos como *sociedad de flujos* y *sociedad red* nos permiten un acercamiento a la reconfiguración de la sociedad ante la presencia de las TIC en la vida de las personas, su impacto en la cotidianidad, la cultura y, por supuesto, en la educación:

[...] La riqueza y el poder en la sociedad red dependen, antes que nada, de la calidad de la educación, de la plena integración del conjunto de la población al sistema educativo y de una relación fluida entre las organizaciones e instituciones de la sociedad con el sistema universitario y de investigación científica. El conocimiento y la innovación son las fuentes de riqueza, de poder y de calidad de vida. De ahí sale el dinero. Con conocimiento, se acaba consiguiendo inversión y ganando dinero. Sin conocimiento, aunque se tenga dinero acaba perdiéndose (Castells, Tubella, Sancho y Roca, 2007: 20).

Para Castells y colaboradores, “La sociedad en red es la estructura social de nuestro tiempo” (2007: 18). Estos autores retoman los conceptos básicos de la informática y las redes, para trasladarlos al ámbito social. En este sentido, la sociedad red sólo es posible ante el advenimiento del Internet; la red de redes es la gran carretera en donde corren los flujos de información, que dan lugar a nodos de información, conexiones y desconexiones: “Por eso la sociedad red no está hecha sólo de nodos conectados, sino de conexión y desconexión a la vez. Conexión de lo que interesa conectar y desconexión de aquello que, desde el punto de vista de intereses dominantes, no interesa conectar. Ello no obsta para que quien quiera conectarse según sus propios criterios también lo pueda hacer” (Castells *et al.*, 2007: 21).

Así, en la red conformada por conexiones y nodos se organiza el mundo. Para Castells y colaboradores coexisten, principalmente, la sociedad industrial y la sociedad red. Ahora bien, en este 2020, la sociedad red tuvo un impulso sin precedentes, convirtiéndose en una alternativa cuasi única o más viable para la organización de actividades laborales y sociales. Además, su presencia puso a prueba la alfabetidad y las competencias en TIC de todo tipo de agentes sociales. En ese sentido, hoy más que en otros momentos las palabras de Castells cobran más sentido:

Porque esas redes incluyen y organizan lo esencial de la riqueza, el conocimiento, el poder, la comunicación y la tecnología que existe en el mundo. Así, la sociedad red es la estructura social dominante del planeta, la que va absorbiendo poco a poco otras formas de ser y existir. Eso, en sí mismo, no es bueno ni malo: es. Y sus consecuencias, como en el caso de otras sociedades que han existido históricamente, depende de lo que hagan las personas en esa sociedad y con los instrumentos que ofrece esa sociedad (Castells *et al.*, 2007: 18).

En México el acceso a los recursos necesarios (Internet y dispositivos de conexión) representa una problemática para una población que ha sobrevivido los embates neoliberales con salarios ínfimos que no permiten el pago de una conexión web o adquirir un dispositivo de conexión. Esto genera una brecha más amplia entre los que pertenecen a la sociedad red y los que no forman parte de ella.

La educación en la sociedad red

El Inegi (2014: 16) reportó que la falta de recursos económicos es el motivo por el cual 61.4% de los hogares señalaron no tener computadora y la razón para que 62% de los hogares no tuviera conexión a Internet. Asimismo, informó que entre los principales usos que tiene el Internet en nuestro país es para apoyar la educación o capacitarse (35.1%) y para obtener información (64%) (Inegi, 2014: 22). Para tener un aproximado de lo que esto representa debemos tomar en cuenta que “[...] poco menos de un tercio de los hogares cuenta con acceso a Internet, mientras que en comparación, el promedio de los países de la OCDE es de siete de cada diez” (Inegi, 2014: 10). Si un tercio de los hogares mexicanos tiene una conexión a Internet y 35.1% de ellos utiliza el Internet para educarse o capacitarse, uno de cada 10 mexicanos estaría utilizando de manera voluntaria el Internet para la capacitación y la autoformación. Así, es notorio que nuestro país experimenta un retraso frente al potencial que ofrece la sociedad red.

Ante este panorama, es evidente que la conexión a Internet no era el medio idóneo para un ingreso a clases en los niveles preescolar, primaria, secundaria y bachillerato. Por ello, el 24 de agosto de 2020 dio inicio el ciclo escolar para 30 millones de alumnos de 15 niveles educativos a través de los canales de televisión abierta (Molina, 2020).

En la UNAM, el semestre 2021-1 dio inicio totalmente en línea para sus 350 mil estudiantes (Moreno, 2020). Éste no estuvo de problemas, además de que se presentaron muchas o pocas expectativas por parte del estudiantado y existieron conflictos en la capacitación de docentes y alumnos, sobre todo en el uso específico de las aulas virtuales y las TIC. A ello habrían de agregarse los inconvenientes sistémicos resultado de políticas económicas que no han beneficiado a la población: problemas de conexión debido a servicios deficientes, equipos desactualizados que ralentizan las comunicaciones, y falta de aplicaciones (software) y equipo (hardware) para el desarrollo de las actividades de clase.

Estamos asistiendo a cambios vertiginosos que nos sacuden, intimidan y conflictúan. Frente a tales incertidumbres y la premura de la contingencia, muchos docentes se han esforzado por trasladar lo que hacían en sus aulas

a las clases a distancia, es decir, dar una clase al estilo presencial. Sin embargo, no se han dado cuenta de que los nuevos escenarios educativos implican también cambios en la relación maestro-alumno, en sus expectativas, métodos e interacciones.

La mediación digital no sólo implica el uso de recursos tecnológicos, sino que entreteje a su vez un conjunto de relaciones y capacidades que le son propias. Manuel Castells y colaboradores lo explican en los siguientes términos:

[...] Pero también la existencia de Internet ha permitido el que las personas fueran situándose en el nuevo contexto, entendiendo, por ejemplo, la necesidad de autoinformarse y auto educarse en un mundo de flexibilidad laboral y valoración de la innovación. Utilizando Internet también para establecer redes de comunicación horizontal independientes de los medios de comunicación de masas de los que se desconfía (Jenkins y Thorburn, 2003; Castells, 2007). Y construyendo la autonomía de la sociedad civil global como contrapeso a la crisis de legitimidad de unas instituciones políticas en las que se cree cada vez menos (Kaldor, 2003) (Castells *et al.*, 2007: 25).

En el tercer Encuentro de Escuelas de Diseño de la UNAM (2019) un docente me preguntó sobre la pertinencia de llevar al sistema a distancia disciplinas como Diseño Gráfico. En ese momento nadie se imaginó un escenario como el que vivimos hoy. En el contexto de 2019 se analizaba como una posibilidad, sin embargo, ahora es una necesidad. La sociedad red pone de manifiesto su presencia y pone en jaque a todo el sistema educativo, particularmente al sistema superior, que, anquilosado en prácticas tradicionales en sistemas presenciales, no vislumbró la posibilidad de un cambio tan abrupto.

Esta situación a nivel mundial pone de manifiesto que es necesario reflexionar los modelos de aprendizaje mediados por las TIC. Ya lo menciona Castells (2007): el nuevo contexto requiere de redes de comunicación horizontales, de la autoeducación, la flexibilidad laboral, la autoinformación y la valoración de la innovación en esquemas que apuntan a la autonomía de la sociedad civil global.

Julio Cabero y María del Carmen Llorente (2016) advierten que la inteligencia del sujeto estará distribuida en diversos medios, personas, y entornos simbólicos y físicos. Esta postura coincide con el conectivismo enunciado por George Siemens, quien señala que el aprendizaje en un sentido de conocimiento aplicable puede estar presente al exterior del aprendiz y lo que prevalece como esencial son las conexiones entre distintos nodos de información especializada que establece el aprendiz y que le permiten aprender más. Cabero y Llorente lo identifican como *aprendizaje distribuido*:

[...] En la actualidad, nos encontramos en una situación en la cual se ha pasado de un modelo de inteligencia centrado, por ejemplo, en personas (profesor, centros, bibliotecas, etc.), a otro donde la misma circula por una diversidad de fuentes y códigos, movidos en una diversidad de medios. Situación que está repercutiendo para que el denominado aprendizaje distribuido (Mason y Renie, 2008) se convierta actualmente en una de las formas básicas de adquisición del conocimiento, ya que la información se ofrece a través de múltiples medios (Cabero y Llorente, 2016: 43).

Son diversos autores quienes señalan que Internet, como medio, impulsa un tipo específico de aprendizaje. De esta forma, orienta al aprendiz:

- a) Al desarrollo de capacidades digitales de búsqueda, acceso, selección y discriminación de información (uso de operadores booleanos, bibliotecas o hemerotecas digitales especializadas, consultas con especialistas, etcétera).
- b) Al desarrollo de las habilidades individuales, el autoaprendizaje y la autorregulación (cursos de especialización en temáticas de su interés –los llamados MOOC, *Massive Online Open Courses*–, consulta de tutoriales, lectura de manuales en línea, etcétera).
- c) A la participación en comunidades en donde desarrolla habilidades para el aprendizaje colaborativo (actividades desarrolladas con sus pares, con especialistas, etcétera).
- d) Su integración en comunidades que promueven el desarrollo de la inteligencia colectiva (participación en foros, generación de tutoriales y páginas web, etcétera).

La sociedad en red exige nuevos paradigmas educativos que no dejen de lado el uso de las TIC, sino que consideren su impacto en las nuevas formas de organización social, cultural y educativa. Desde esa perspectiva, el *conectivismo* plantea una mirada reflexiva que surge desde el interior de la sociedad red y que manifiesta sus condicionantes en los procesos educativos:

El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. La forma en la cual trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas. El área de la educación ha sido lenta para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y los cambios ambientales, en la concepción misma de lo que significa aprender. El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital (Siemens, 2004: 9).

La situación actual ha puesto de manifiesto la necesidad de modelos educativos que consideren la tecnología como parte importante de la educación, ya que replicar modelos educativos tradicionales en sistemas no presenciales es una tarea complicada y no aprovecha el potencial de las TIC.

El aprendizaje situado (Dewey, Schön), el aprendizaje basado en problemas (ABP) (Torp y Sage), el aprendizaje basado en Proyectos (ABP) (Posner, Kilpatrick) y el conectivismo (Siemens), aportan perspectivas de formación integral que se apoyan en las TIC. Son estrategias y perspectivas que buscan la formación crítica de los estudiantes en la resolución de problemas reales.

Ahora bien, si pensamos al alumno como autorregulador de su aprendizaje, qué postura debería adoptar el docente en la sociedad red. Cabero y Llorente nos plantean la siguiente alternativa:

[...] tanto la figura del docente como la de las instituciones de formación deben de cambiar radicalmente; el docente tiene que dejar de ser el transmisor de contenido y llegar a ser más significativo en los roles de socializador, de organizador de experiencias de aprendizaje; ha de capacitar al estudiante para la evaluación de la información y su organización significativa, y formarlo para la toma de decisiones en el mundo líquido en el cual se va a desenvolver. Como expone Levy (2007: 144), la competencia del docente “debe desplazarse hacia el lado de la provocación para aprender y para pensar. El docente se convierte en animador de la inteligencia colectiva de los grupos que tiene a su cargo” (2016: 49).

La complejidad de los procesos enseñanza-aprendizaje en la sociedad red implica la necesidad de adaptarse a nuevos escenarios. Sin embargo, ante la cantidad de estímulos que reciben los estudiantes en la actualidad, se vuelve complejo para el docente encontrar alternativas que contribuyan a detonar el interés del aprendiz, ante una realidad económico-social que es compleja y apabullante.

Al respecto existen numerosos intentos transdisciplinarios del uso del arte y sus métodos como elementos de reflexión, desarrollo o investigación educativa. Una revisión del panorama de este tipo de investigaciones es la realizada por Sofía Marín-Cepeda y publicada como Nuevas tendencias en investigación en educación artística. En ella se realiza un recuento de las investigaciones en España; su objetivo fue de carácter exploratorio dirigido “[...] a conocer y valorar la producción científica específica en investigación en Educación Artística en España en los últimos 5 años en WOS [Web of science, plataforma que recoge las referencias de las principales publicaciones científicas en todas las disciplinas] y Dialnet” (2019: 14).

El trabajo de investigación de Marín-Cepeda determinó que existen seis metodologías de investigación, presentes en los 11 artículos científicos y las siete tesis doctorales que encontró sobre el tema:

- Estudio de casos
- Revisión crítica o teórica
- Metodología de investigación basada en las artes

- Cuestionarios/encuestas
- Estudio de narrativas
- Estudios comparativos

Su investigación pone de manifiesto que existe un interés de tejer vínculos y conexiones entre el arte y la educación. Este vínculo ha sido analizado desde principios del siglo XX por autores como Lev S. Vigotsky, quien en su ensayo *La imaginación y el arte en la infancia*, hace una revisión pormenorizada de la importancia y el impacto que tiene la enseñanza del arte en el infante. Para este autor: “Es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado al futuro, un ser que contribuye a crear y que modifica su presente” (2015: 13). Para Vigotsky, la imaginación se halla presente en toda creación cultural, posibilitando descubrimientos científicos y técnicos. En su texto, Vigotsky concluye que es de extraordinaria importancia fomentar la creación artística, ya que los hombres tendrán que hacer frente a su futuro con la ayuda de su imaginación creadora. Además, sentencia que el principio educativo del “trabajo pedagógico” es formar al escolar para el porvenir y el desarrollo de su imaginación será una de sus principales fortalezas (2015: 98).

Experiencias artístico-pedagógicas

Al respecto, la pedagogía Nicola Abbagnano (2004) explica la necesidad de acercamientos interdisciplinarios desde el punto de vista epistemológico, en función de las diferentes configuraciones que se han adoptado a través del tiempo. En cuanto a los diferentes enfoques pedagógicos menciona que: “La epistemología pedagógica presenta hoy día la educación (objeto de la Pedagogía) como un problema al que se debe hacer frente según una multiplicidad de enfoques, sin que ninguno de ellos pueda pretender ser exhaustivo, pero reconociendo que cada uno es valioso para definir en forma adecuada la Pedagogía” (2004: 800).

Dentro de estas vertientes educativas se encuentran las experiencias artístico-pedagógicas que establecen reflexiones para la crítica social (Acaso y Megías, 2017) y sobre las formas de interacción social relacionadas con el rol profesor/alumno (Rodríguez, 2015).

El arte como un punto de partida para la búsqueda de un enfoque diferente y efectivo –que medie entre el desarrollo de las habilidades cognitivas y esquemas de aprendizaje que sean más flexibles, que apelen a lo emocional, para poner en marcha actitudes diferentes de alumnos y docentes– es una vía que ha sido analizada por diversos autores. Ejemplo de ello son María Acaso y Clara Megías, y su libro *Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*. En él, las autoras exponen que “[...] Ahora es cuando podemos decir que la necesidad de desplazar las artes hasta la

educación tiene una base neurológica fundamentada en la certeza de que la cognición y la emoción son un binomio indisoluble. La neuroeducación está buscando una solución al problema de integrar las emociones y el conocimiento, y las artes podrían ser esa solución” (2017: 11).

Desde la perspectiva de Acaso y Megías, las artes constituyen una alternativa “metodológica, crítica y política”. En este sentido, estamos sumidos en un mundo de imágenes, en la furia de las imágenes (Fontcuberta, 2016), que crean una hiperrealidad (Baudrillard, 2001) y saturados de discursos visuales que de manera informal construyen valores, expectativas y frustración. Ahora bien, desde esa vorágine de discursos, cómo generar reflexión y crítica en el estudiantado y los docentes. Para Acaso y Megías el arte es el andamiaje que puede atravesar esos discursos visuales, para repensarlos y reflexionarlos desde la complejidad, con una mirada crítica. “Entendiendo las artes contemporáneas como uno de los pocos grupos de imágenes que pretenden despertar nuestra conciencia crítica, debemos empezar a considerarlas como herramientas de innovación educativa que dan respuesta a los problemas de las sociedades contemporáneas, a la furia de las imágenes” (2017: 54).

En Transigrafías. Caminar como práctica artístico-pedagógica, Carlos Javier Rodríguez Sánchez desarrolla “una reflexión sociocrítica del ambiente de aprendizaje colaborativo como agente pedagógico y su relación con las comunidades de prácticas artísticas de creación colectiva” (2015: 35). Bajo la premisa de la caminata como práctica artística colectiva y de intercambio de conocimientos, a través del taller Transigrafías el autor generó una serie reflexiones sobre la transferencia de formas de interacción social relacionadas con el rol profesor/alumno.

En las ediciones de sus talleres, Transigrafías parte de un conjunto de posicionamientos y premisas pedagógicas como denominador común:

- Intercambio de conocimiento colaborativo como proceso creativo.
- El profesor como orientador/participante.
- Creación colectiva como materialización.
- Construcción espacial adaptada, permeable y redimensionable para la construcción de un lugar con un ambiente transformativo.
- Proceso de creación fundamentado en la creación de una comunidad temporal o grupo temporal expandido.
- La autogestión colaborativa sostenible como paradigma de configuración de las propuestas (Rodríguez, 2015: 42).

Las experiencias artístico-pedagógicas citadas anteriormente ponen de manifiesto la necesidad de integraciones interdisciplinarias y transdisciplinarias que partan de la revisión de procesos artísticos de producción en colectivo.

La integración de elementos digitales en las prácticas colectivas contemporáneas ha dado pie a organizaciones que responden a las necesidades específicas del uso de los nuevos medios. Valente y Adler (2014) utilizan como elemento de referencia visual y organizacional los gráficos de las topologías de los sistemas de redes del campo de la ingeniería en sistemas. Las organizaciones propuestas son: anillo, bus, estrella y malla. Cada una de estas organizaciones configura un tipo específico de red y la comunicación entre cada estación dependerá de la forma en que éstas se organizan. A partir del análisis organizativo de cuatro proyectos artísticos digitales, concluyen que el trabajo colaborativo en su organización no siempre es transdisciplinario, sin embargo, su revisión arrojó que la labor artística transdisciplinaria requiere del trabajo colaborativo y que la labor conjunta de los participantes trasciende los métodos individuales con la meta común “[...] de desarrollar nuevas propuestas, metodologías y conocimientos” (Valente y Adler, 2014: 52).

Neomuralismo híbrido

Cada año se abre la convocatoria de Piso 16: Laboratorio de iniciativas culturales de la UNAM. Para la convocatoria 2018, de manera conjunta con la Dra. Claudia Mosqueda, reunimos a un grupo de alumnos y exalumnos de la licenciatura en Diseño Gráfico de la FES Acatlán, así como alumnos de la licenciatura en Comunicación y Arte Digital de la UAM Lerma, para conformar un colectivo. Debido a sus características y al tipo de proyectos que realizaríamos lo denominamos *Neomuralismo híbrido*. Así, participamos en el concurso con el recién creado colectivo y quedamos dentro de los 14 finalistas, entre 200 proyectos presentados.

En ese momento el colectivo se conformó por 10 integrantes: los alumnos de sexto semestre de la licenciatura en Diseño Gráfico, Alejandro de Jesús Lara Gallardo, Antonio Barajas González y Miguel Ángel Salazar Valencia, así como los exalumnos, Ángel Enrique Domínguez Flores y Saúl Canto García. Por parte de la licenciatura en Comunicación y Arte digital de la UAM Lerma participaron los alumnos de noveno trimestre, Alexa Amanda Bonilla Ybarra, Ottmar Grover Ricalde Carreño y Sussan Andrea Robledo Noriega.

Para el desarrollo del primer proyecto se generaron ciertas dinámicas que se integrarían como una constante de las actividades del colectivo:

- Creación de una red para compartir y debatir información del proyecto, que al mismo tiempo funcionó como repositorio de imágenes y de información.
- Comunicaciones grupales mediadas por dispositivos digitales.
- Organización horizontal en la toma de decisiones.
- Estructura organizacional del tipo malla.

Para el primer proyecto Antonio Barajas González y Ángel Enrique Domínguez Flores desarrollaron el bocetaje de las primeras propuestas. Finalmente, se consolidó la idea con la participación de todos y se trasladó al muro de la barda perimetral de la FES Acatlán. Con respecto a la parte interactiva, el grupo conformado por Alexa Bonilla, Ottmar Grover y Sussan Robledo propusieron la instalación de un Arduino de sensores ultrasónicos, programado para encender a partir de las 6:00 pm, y el cual, al detectar la cercanía de personas y objetos, encendía un grupo de leds situados al centro de la pieza. Por su parte, los alumnos Alejandro Lara y Miguel Ángel Salazar desarrollaron una app que permitía observar elementos animados de realidad aumentada sobre el muro, mediante la inserción de un código QR.

La temática del mural simbolizaba a la comunidad universitaria y el temor que despiertan los actos de violencia que han sufrido integrantes de la UNAM; el corazón, al centro, representaba el estrés que produce la incertidumbre de ser víctima de un acto violento. Las luces del centro se activaban con la presencia del usuario, creando una respuesta a la cercanía del visitante, durante la noche. La otra forma de interactividad de la pieza se activaba a través de la realidad aumentada con la app “Neo Muralismo”, disponible en Play Store.

Se formaron dos nodos de organización del proyecto. La Dra. Claudia Mosqueda coordinó la parte interactiva y la que suscribe este documento, se hizo cargo de la parte pictórica y de realidad aumentada del mural. En cuanto a los recursos financieros, ambas participamos de los gastos que generó el mural.

En 2019, con motivo del centenario de la Bauhaus, participamos en la exposición “100 Bauhaus: una mirada revisionista del arte digital”, actividad que formaba parte de los festejos de la UAM. La exposición tuvo lugar en la Biblioteca de la UAM Cuajimalpa. En esa ocasión exhibimos la pieza *Bauhaus 3.0*. En la exposición participaron, además, los artistas Amor Muñoz y Hugo Solís García, así como otros alumnos de la UAM Lerma. Las piezas de la muestra tenían en común el uso de formatos y plataformas digitales. La pieza que presentamos como colectivo estaba conformada por tres paneles de 1.20 metros de ancho por 2.40 metros de alto que, reunidos, formaban un prisma triangular, pintado en acrílico, en una gama de negro y grises. Además, se anexó al pie de cada panel un QR que permitía el acceso a animaciones de realidad aumentada y audios, a partir de filtros en Facebook.

En términos pedagógicos, la experiencia arrojó una dinámica de enseñanza aprendizaje que hizo evidente nuevos enfoques característicos de la educación en la sociedad red, en particular algunos aspectos del conectivismo (Siemens, 2004) y del aprendizaje basado en problemas (Toip y Sage, 2007):

- El docente como organizador de proyectos artísticos.
- Participación horizontal de todos los integrantes en la planificación del proyecto.
- Uso de una red para el desarrollo de los procesos creativos.
- Desarrollo de aplicaciones (Play Store y filtros de Facebook).
- Autoaprendizaje de software libre a partir de tutoriales, foros y preguntas a especialistas.
- Participación en la construcción de conocimiento colaborativo.
- Socialización de resultados (conferencias, talleres y página web).
- Participación flexible de los integrantes del colectivo.
- Creación de piezas artísticas como proyectos colaborativos.
- El docente como artista colaborador y/o gestor de las exposiciones.

Al margen del proyecto se generaron otro tipo de experiencias, resultado de las conexiones que se crearon del trabajo en colectivo:

- Ángel Domínguez, Alexa Bonilla, Ottmar Ricalde y Sussan Robledo Noriega desarrollaron una pieza con tinta conductiva, que interactuaba con el visitante para generar sonidos en forma de “texturas auditivas” para una exposición individual de Ángel Domínguez.
- Alejandro Lara dio un curso sobre realidad aumentada en la FES Aragón.
- Antonio Barajas generó un filtro en Facebook para un proyecto escolar.

Las experiencias anteriores hacen evidente la importancia de las conexiones: digitales, sociales, metódicas, profesionales, etcétera. Autores como Ángel Sobrino Morrás (2014) hacen un escrutinio del conectivismo, desmenuzando cada uno de sus planteamientos, y acotan su valor al cuestionar la didáctica constructivista en los nuevos entornos de aprendizaje: “En este contexto, el conectivismo como ‘pseudoteoría’ del aprendizaje está obligando a la didáctica a dar una respuesta renovada y, paradójicamente, él mismo acaba convirtiéndose en un modelo pedagógico en cierta manera ‘antididáctico’” (2014: 46).

El conectivismo plantea caminos que quizá todavía requieran procesos de asimilación. Asimismo, sus propuestas pueden abrir brechas para dar lugar a la generación de modelos de educación que revolucionen los paradigmas actuales:

McLoughlin y Lee (2010) hablan de un delicado equilibrio entre dos opciones: flexibilidad versus estructura. Como dijimos en otro lugar, este equilibrio conlleva un reparto de poder con los alumnos (Chocarro, González-Torres y Sobrino, 2007), que necesariamente tendrán que ir adquiriendo protagonismo en la determinación de objetivos, la generación de contenidos, las metodologías colaborativas y la co-evaluación (Sobrino, 2014: 46).

Esta advertencia de Sobrino, vislumbra el protagonismo que el conectivismo otorga al aprendiz en sus procesos de autoaprendizaje.

Conclusiones

La contingencia sanitaria en 2020 ha hecho evidentes las carencias de diversos sistemas, entre ellos el sistema educativo. Las universidades tratan de integrarse, a toda costa y de emergencia, a las condiciones de la educación a distancia, pero dicha integración requiere de espacios para reflexionar sobre las condiciones que exige la sociedad red. Lo anterior con el fin de encontrar estrategias pedagógicas que se adapten a una educación mediada totalmente por la tecnología.

El arte en colectivo se manifestó como una alternativa de conocimiento colaborativo y como una opción de enseñanza-aprendizaje que utiliza los recursos de las TIC. De este modo, “Neomuralismo híbrido” funcionó como un laboratorio que permitió experimentar estrategias conectivistas. La experiencia ha nutrido a sus integrantes de conocimientos y aprendizajes a través del arte.

Fuentes de referencia

1. Abbagnano, N. (2004). *Diccionario de Filosofía*. Actualizado y aumentado por Giovanni Fornero. México: FCE.
2. Acaso M., Megías C. (2017). *Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós.
3. Baudrillard, J. (2001). La precesión de los simulacros. En Wallis B. (ed.) *Arte después de la Modernidad: Nuevos Planteamientos en torno a la representación*. Madrid: Akal/Arte Contemporáneo.
4. Cabero, J. y Llorente, M. del C. (2016). ¿Qué aprender en la red? El valor educativo de la cultura abierta. En B. Gros y C. Suárez-Guerrero, *Pedagogía red: Una educación para tiempos de Internet*. Barcelona: Octaedro/Educación Universitaria.
5. Castells, M. y Borja, J. (1997). *Local Global: La gestión de las ciudades en la era de la información*. Madrid: Taurus.
6. Castells, M. (2006). *La sociedad red: Una visión global*. Madrid: Alianza editorial.
7. Castells, M., Tubella, I., Sancho, T. y Roca, M. (2007). *La transición a la sociedad red: La era de la información en Cataluña*. Barcelona: Ariel.
8. Díaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw-Hill/Interamericana editores.
9. Fontcuberta, J. (2016) *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
10. Gutiérrez, J., de la Puente, G., Martínez, A. y Piña, E. (2012). *Aprendizaje basado en problemas: Un camino para aprender a aprender*. México: UNAM.
11. Inegi (2014). *Estadísticas sobre Disponibilidad y uso de las Tecnologías de Información y Comunicaciones en los Hogares 2013*. Aguascalientes: Inegi. Recuperado el 3 de julio de 2020, de http://Internet.contenidos.inegi.org.mx/contenidos/Productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/metodologias/MODUTIH/MODUTIH2013/MODUTIH2013.pdf
12. López, M. (2013). *Aprendizaje, competencias y TIC: Aprendizaje basado en competencias*. México: Pearson.

13. Marín-Cepeda, S. (9-10 de octubre de 2019). Nuevas tendencias en investigación en educación artística. Red de investigación e innovación educativa. *Conference proceedings Civinedu 2019. 3rd International virtual conference on educational research and innovation*. Madrid: Redine. Recuperado el 1 de noviembre de 2020, de <http://www.civinedu.org/conference-proceedings-2019/>
14. Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M. y Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158). Recuperado el 3 de julio de 2020, de <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/743>
15. Molina, H. (3 de agosto de 2020). Televisoras apoyarán el regreso a clases que inicia a distancia el 24 de agosto. *El economista*. Recuperado el 9 de noviembre de 2020, de <https://www.eleconomista.com.mx/politica/Televisoras-apoyaran-el-regreso-a-clases-que-inicia-a-distancia-el-24-de-agosto-20200803-0021.html>
16. Moreno, T. (21 de septiembre de 2020). UNAM arranca su ciclo 2020-21 a distancia. *El Universal*. Recuperado el 9 de noviembre de 2020, de <https://www.eluniversal.com.mx/nacion/unam-arranca-su-ciclo-2020-21-distancia>
17. Mosqueda, C. (2007). *El origen irruptivo del diseño gráfico profesional*. México: UAM Xochimilco.
18. Mosqueda, C. (2017). *Interpelaciones del arte, el diseño y la sociedad*. México: UAM Lerma/Juan Pablos Editor.
19. Rodríguez, C. (2015). Transigrafías. Caminar como práctica artístico-pedagógica. *Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 5(1): 35-56. Recuperado el 10 de julio de 2020, de http://www2.ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/rodriguez_sanchez/245
20. Siemens, G. (2004) *Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Academia.edu. Recuperado el 3 de julio de 2020, de <https://www.academia.edu/2857204>
21. Sobrino, Á. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Propuesta Educativa*, (42). Recuperado el 3 de julio de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713005.pdf>
22. Solórzano, F. y García, M. (2016). *Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad*. Revista cubana de educación superior, (3). Recuperado el 3 de julio de 2020, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142016000300008&script=sci_arttext&tlng=pt

23. Toip L. y Sage S. (2007). *El aprendizaje basado en problemas*. Buenos Aires: Amorrortu.
24. Valente, C. y Adler, J. (2014). Trabajo en red, proyectos colaborativos y transdisciplinariedad en las artes electro-digitales. *Papeles de cultura contemporánea*, 19: 36-53. Recuperado el 6 de julio de 2020, de <http://hdl.handle.net/11336/44557>
25. Vigotsky, L. (2015) *La imaginación y el arte en la infancia. Ensayo psicológico*. México: Ediciones Coyoacán/ Diálogo abierto.

INTERNET EN EL DESARROLLO DE LA NUEVA OLA DEL ZINE MEXICANO

José Rubén
Romero Gutiérrez

Resumen

El Internet ha jugado un papel medular en el desarrollo de la escena nacional dedicada a la producción de publicaciones autogestivas sobre gráfica. Plataformas como DeviantArt y Tumblr ampliaron el panorama que alimentó visualmente a los creadores, al tiempo que fueron los escaparates donde difundieron su obra. Por su parte, redes sociales como Facebook y de forma más reciente Instagram han servido para anunciar sus eventos y formar comunidad. De esta manera, Internet se convirtió en el canal principal en el que se ha desarrollado esta comunidad particular; al grado que, como respuesta a la contingencia ocasionada por el virus Covid-19, el 4 de julio del 2020 se realizó la primera feria virtual de gráfica y publicaciones independientes, Matazanos.Exe.

Conceptos clave:

Internet
Virtualidad
Zine ilustrado
Pandemia

Presentación

En julio de 2020 un grupo de zineros mexicanos realizaron la primera edición virtual del festival de gráfica y publicaciones independientes, Matazanos.Exe, como reacción frente a las medidas de contingencia implementadas ante la pandemia del virus Covid-19. Este evento *sui generis*, por su complejidad técnica, es tan sólo la punta del iceberg del papel que la tecnología de las telecomunicaciones y la computación ha jugado en el desarrollo de una escena reunida en torno a la edición autogestiva de publicaciones dedicadas a la experimentación gráfica.

La presente ponencia pretende exponer el correlato tecnológico de un fenómeno cultural que en el Grupo de Estudios sobre el Fanzine Mexicano¹ hemos denominado como la “Nueva Ola del Zine Ilustrado”. Ésta es la historia de cómo una comunidad creció al instrumentalizar las nuevas tecnologías de las telecomunicaciones y que hoy lucha por sobrevivir en la coyuntura de las problemáticas actuales.

Definición de zine ilustrado

Pero antes, conviene aclarar ¿a qué nos referimos por zine ilustrado? Se denomina *zine* a una forma de producción editorial autogestiva, caracterizada por su manufactura casera y baja distribución. Abreviación de la palabra *magazine* (revista, en inglés), el zine es un panfleto, libelo, pasquín o revistilla, resultado de la ética del “hazlo tú mismo”, donde el creador hace el mejor uso de los recursos que tenga a la mano. El zine ofrece un ejercicio editorial plenamente libre, pues la labor del editor, del autor y del impresor se amalgaman. Quienes lo producen llegan a él por la facilidad y economía de su factura, así como por la inmediatez e independencia que el medio provee (Grijalva, H. Galaviz y Romero, 2020).

Se entiende pues, como *zine ilustrado* a aquellas publicaciones amateur de baja distribución, cuyos contenidos gráficos se imponen al texto. Es una manera de referirse en conjunto a la producción editorial autogestiva, dedicada al dibujo, las ilustraciones y la creación visual en general –ya sean compilaciones de gráfica, libro-álbum ilustrados, cómics, facsimilares o inclusive libros de artista.

¹ Ver <https://www.fanzinesdemexico.wordpress.com>

Antecedentes: estrategias no-digitales

El término *zine* se estableció en la década de 1980 para referirse a un campo de la edición autogestiva mucho más amplio del que podría denominarse con el término *fanzine*, más bien acotado a comunidades de aficionados a ciertos territorios temáticos (Atton, 2002: 54). Sin embargo, el zine, en tanto medio y estrategia editorial autogestiva, es primo del *fanzine*, cuyos orígenes se remontan a la tercera década del siglo XX, cuando un grupo de fanáticos de la ciencia ficción, al este de Estados Unidos, intercambiaban revistas caseras, que reproducían con mimeógrafos y que enviaban por correo a los domicilios que aparecían en directorios de otras revistas. Esta estrategia mediática de circulación y distribución editorial de contenidos no hegemónicos, en torno a los cuales se forman redes y comunidades, es la esencia que comparten de igual manera tanto el zine como el *fanzine*.

Tiempo después, a principios de la década de 1980, la cultura punk adoptó los *fanzines* en el Reino Unido y en Estados Unidos. Éstos desempeñaron, junto con los carteles callejeros, un importante papel a la hora de anunciar conciertos y compartir recomendaciones musicales que no tenían presencia en los medios dominantes (Poynor, 2003: 40). Es en esta época cuando los *fanzines* llegan a México de la mano del punk, con el *Fanzine Notypunk*, realizado por Javier Baviera, fundador del grupo Rebel D' Punk, y publicado en diciembre de 1981 (Álvaro Detor “El Toluco”, en Arriaga y Estrada, 2014: 164).

Internet en el desarrollo de la nueva ola del zine ilustrado.

Diez años después, durante la década de 1990, las tecnologías de la computación y el Internet comenzaron a permear en la vida doméstica, y con ellas empezarían a cambiar las dinámicas de intercambio de información. La comunidad *fanzinera* no fue inmune a este proceso: poco a poco los *fanzineros* migraron sus canales de conversación e intercambio a distancia, del correo hacia la digitalidad (Aída Analco, en Martín del Campo, 2020: 82).

En este momento de cambios, mientras las primeras generaciones de *fanzineros* mexicanos asociaban la publicación autogestiva con las culturas subterráneas, como el punk, el ska y el reggae, una nueva generación, nacida entre las décadas de 1980 y 1990, encontraría sus propias referencias del zine y del *fanzine* en otras latitudes, a través de las brillantes pantallas de los monitores. Así lo constata la

ilustradora y narradora gráfica, Inés Estrada, figura central en el florecimiento de la Nueva Ola del Zine Mexicano. En un capítulo del podcast *Patrulla Ñoña*, Inés explica que desde niña los cómics infantiles de personajes como *Tom y Jerry* y *El Pájaro Loco* alimentaron su imaginación (en Artúur, 2019). Sin embargo, pronto el Internet ganaría terreno sobre el resto de los medios por los que los creadores en formación buscarían nuevos contenidos. Inés cuenta que para la época en que asistía a la prepa, “a mediados de los dosmiles”, ya disponía de Internet en su casa, lo que le permitía pasar toda la noche hasta la madrugada leyendo manga (en Artúur, 2019).

Inés explica que es a través del Internet que conoce los zines. Si bien ya tenía el antecedente de los cómics de los puestos de revistas y había dibujado sus propias historias, no las veía como algo reproducible (en Artúur, 2019). Fue hasta que a través del Internet descubre autores como Patrick Kyle, quien hace zines con fotocopias, que reconoce en este medio una herramienta económica y práctica de reproducir y difundir su obra. Así produciría su primer fanzine en el 2006 (en Artúur, 2019), año en que la red social dominante sería MySpace con 140 millones de usuarios² –sobre Facebook que sólo contaba con 12 millones–. Sin embargo por esta época la plataforma DeviantArt contaba ya con una modesta comunidad creativa en ciernes.

Dos años después, en 2008, Inés formaría junto con Rodrigo Simancas el colectivo Café con Leche, que contaría con su propia página web (www.cafeconleche.com.mx). Inés explica que fue a través de Internet que el colectivo tuvo un alcance internacional, por medio del cual se haría de su propio público al que le vendería directamente (en Artúur, 2019). En esta época se formarían colectivos como Ediciones Joc Doc, de Yecatl Peña, Abraham Díaz, Santiago Grijalva y Apolo Cacho, y Monóchromo, de Paulina Morales y Francisco Zúñiga.³ De modo que para entonces había ya una pequeña comunidad de creadores de zines ilustrados que difundían su trabajo sobre todo a través de plataformas como tumblr (fundado en 2007) y Facebook.

Durante esta época los creadores de zines vendían sus publicaciones en festivales de música, ferias universitarias y toquines underground. Fue hasta finales de 2011, con el encuentro Zine DF, y principios de 2012, con el festival Zin Amigos, que el zine

se empezó a formar un terreno propio, a través de ferias exclusivamente dedicadas a las ediciones autogestivas de gráfica. Si bien el festival Zin Amigos tuvo un alcance más bien local, tendría un impacto importante en la posterior efervescencia de la producción de zine ilustrado en el país.

En el libro *Fanzinología Mexicana*, Inés Estrada relata cómo organizó el primer festival de fanzines de gráfica en la Ciudad de México, el 31 de marzo del 2012, con ayuda de sus amigos. Cuenta Inés: “el Zin Amigos, lo pensamos originalmente como un espacio para promover nuestro trabajo. Entonces no nos imaginábamos que serviría también como base e inspiración para que otros jóvenes empezaran a hacer sus propios fanzines y festivales. A tres años de esto, la ‘escena’ sigue verde, pero está creciendo cada vez más rápido” (Arriaga y Estrada, 2014: 161).

Las plataformas digitales fueron imprescindibles para la difusión de estos eventos, que consistía en crear una página de tumblr, que luego era compartida personalmente a través de Facebook. Evidencia de ello es la dirección que aparece en el cartel del festival Zin Amigos: zinamigos.tumblr.com. En este sitio todavía se puede corroborar, entre la información remanente, que de doce colectivos participantes, cinco refieren a la plataforma Blogspot, cuatro a tumblr, uno a la plataforma Cargo Collective y dos contaban con su sitio web particular. La gratuidad de estas redes permitieron que los colectivos pudieran contar con un sitio dedicado a su proyecto sin la necesidad de pagar por ello, por lo tanto fueron utilizadas e integradas de manera orgánica por las iniciativas autogestivas.

Las primeras ediciones de la feria Zin Amigos suscitaron el *boom* que se dió entre 2012 y 2014 alrededor de la publicación autogestiva, de donde surgieron docenas de ferias y colectivos. Fue tal el hervor del momento que para 2013 el Museo Universitario del Chopo, institución sensible a las expresiones alternativas y subterráneas, presentó una serie de exposiciones dedicadas a revisar la producción nacional de fanzines, en la forma de una Fanzinoteca, a cargo de Enrique Arriaga (Arriaga y Estrada, 2014: 114).

² Ver <https://mashable.com/2006/12/24/top-social-networks-2006/>

³ Para conocer más proyectos, ver <https://fanzinesdemexico.wordpress.com/2020/08/23/panorama-de-la-nueva-ola-del-zine-ilustrado-en-la-ciudad-de-mexico/>

Durante este periodo tanto colectivos y ferias hacían usos híbridos entre plataformas: usaban sus cuentas de tumblr y Blogspot para archivar imágenes, que luego compartían en sus páginas de Facebook –red que entonces tenía un papel central por su vigencia e importancia–. Según el medio DataReportal (Kemp, 2014), Facebook contaba en agosto de 2014 con 1 320 millones de usuarios activos, cuatro veces más usuarios que Twitter, LinkedIn y tumblr. Es en este año que crean sus cuentas festivas como Fanzinorama (4 de febrero del 2014) y Matazanos (22 de septiembre de 2014). Quizás una de las razones que explica la preferencia de la comunidad del zine por Facebook tenga que ver con su integración de distintos tipos de contenidos: ya sean perfiles personales, páginas de artista, grupos públicos y privados, así como eventos.

De la misma manera, la proliferación de colectivos y festivales no se podrían explicar sin la presencia de distintos foros especializados, que a través de las redes sociales, abrieron sus “muros” a cualquiera que estuviera interesado en esta forma de autogestión editorial. Figuran sobre todo grupos de Facebook, como Feria de Fanzines, creado el 30 de mayo de 2011, gestionado por los chilenos Jorge Pato Toro y Acertijo, así como FANZINOFERIAS, creado el 5 de mayo de 2014, administrado por los mexicanos Enid Balam, Tonantzin Martínez, Alex Aceves y Laloide el Asteroide. Este grupo hoy se mantiene activo y, en noviembre de 2020, cuenta con tres mil trescientos miembros aproximadamente.

En suma, gracias al renacimiento de esta forma de publicación, cientos de creadores mexicanos han encontrado una vía para difundir su trabajo y expresar sus ideas. El *boom* acontecido alrededor del zine ilustrado no podría explicarse sin las redes sociales. Sin embargo, hay quien ve estas herramientas con escepticismo, por ejemplo el fanziner de la vieja escuela, Miki Guadamur, opina en una época en que las ferias de zines se encuentra en pleno apogeo:

La realidad es que a través de las llamadas redes sociales, un número indeterminado de usuarios internacionales ofertan, recién salidos del horno, cómics, dibujos y textos sin molestarse en organizar festivales: “facebook es territorio fanzin”. Dichas redes son, asimismo, el método más perfecto (conocido por los simples mortales, al menos) mediante el que la policía mundial consigue un instantáneo “suelto de sopa” por parte del ganado humano, que de este modo afloja información íntima con gusto y sin necesidad de tehuacanazos (Miki Guadamur, en Arriaga y Estrada, 2014: 173).

Matazanos.Exe

Si bien desde 2006 las plataformas digitales han sido cruciales en el desarrollo de la Nueva Ola del Zine Ilustrado, su empleo se había limitado a la difusión, al archivo y al intercambio de ideas. Sin embargo, estas interacciones tenían como objetivo ulterior propiciar la convivencia presencial a través de los festivales y ferias, eventos que hasta hace pocos meses dábamos por sentados. La contingencia ocasionada por el virus Covid-19 puso a prueba la capacidad de adaptación de una comunidad editorial autogestiva caracterizada por su espíritu resiliente. Pronto, los distintos actores de la comunidad del zine y el fanzine reaccionaron casi de inmediato en la ocupación de nuevos y viejos canales digitales en busca de alternativas con las cuales sobreponerse a las limitaciones del confinamiento; en ese momento el Internet y plataformas digitales –como Facebook, Zoom e Instagram– serían más importantes que nunca.

Un ejemplo de cómo la comunidad ha hecho uso de la digitalidad y el Internet para idear alternativas frente a la crisis sanitaria, es el zine *Motín Popular*. Publicación digital, disponible para su libre descarga, que compila la obra gráfica de artistas de México, Perú, Colombia y Argentina, por mencionar algunos, cuya primera entrega está fechada en junio de 2020. Cuatro meses después, se encuentra disponible su cuarta entrega y han cerrado la convocatoria para su quinto volumen. Al final de una de sus ediciones puede leerse: “Editado y producido por Guga, Lizeis, Chispa, Flash, Fargo, Pixie y seres del plano astral vigente durante un periodo incierto, pandémico y mutante” (Fanzine Motín Popular, 2020). Motín Popular es un claro ejemplo de cómo el Internet ha posibilitado la difusión y distribución casi ilimitada de una publicación autogestiva que ya no sufre las restricciones de una edición impresa (fetiches aparte), sino que a través de los medios digitales consigue un alcance internacional. Iniciativas editoriales como ésta confirman que se puede prescindir del papel y la tinta; al fin y al cabo ¿no es la impresión, en esencia, una herramienta de reproductibilidad?

Por su parte, frente a las restricciones sanitarias oficiales, difundidas en México con el eslogan “Quédate en casa”, eventos previamente programados, como la feria Fanzinorama, en la Ciudad de México, y Print&Trip, en Morelia, fueron cancelados. Ello impuso una pausa obligada en la realización de encuentros para el intercambio y la convivencia. Sin embargo, el 15 de junio de 2020 el festival Matazanos compartió a través de sus cuentas de Facebook e Instagram el cartel del “Evento de Gráfica y Publicación Independiente”, MATAZANOS.EXE (ver Imagen 1), donde se anunciaba que el 4 de julio del mismo año se llevaría a cabo el ya conocido festival en un formato nunca antes visto, “totalmente en línea”. No había mayores explicaciones, más que un listado de veinte exponentes y la dirección: www.oxxo.club.

El día del evento, en punto de las dieciocho horas (horario del centro de México), cualquiera que tuviera a la mano un teléfono inteligente o computadora y acceso a Internet podía digitar la dirección www.oxxxo.club en su navegador web y entrar al festival, sin la necesidad de descargar una aplicación o software especial. El usuario se encontraba primero frente a una pantalla con el logo de OXXXO, arriba de un espacio donde debía escribir su alias (apodo) y escoger uno entre los tres avatares (o cuerpos virtuales) diseñados por el ilustrador y narrador gráfico Hernán Gallo. Luego de dar click en el botón “entrar”, en pocos segundos el usuario se hallaba dentro del entorno virtual del festival, listo para interactuar en tiempo real con el resto de los visitantes. Después de leer unos breves mensajes con las instrucciones de navegación, el usuario podía recorrer el espacio tridimensional moviendo su avatar con sólo oprimir las teclas de su computadora o pulsar espacios designados en la pantalla de su teléfono inteligente. El entorno le permitía transitar entre los diferentes espacios, entre los cuales se encontraba una estructura capitulada con la palabra “OXXXO”, decorada en su interior con los carteles de ediciones pasadas del festival Matazanos (ver imagen 2). Dentro se encontraba un rectángulo blanco desde el que se emitía la música pinchada en vivo por uno de los nueve dj’s programados. Al lado del OXXXO se encontraba una versión virtual de la tienda de jugos naturales y zines, Ricos Jugos (cuya sede física se encuentra en Guadalajara, Jalisco); dentro se podía encontrar la última entrega del periódico mural Siempreshoy. Afuera, en el centro del entorno virtual se hallaban las “mesas” pertenecientes a cada uno de los colectivos invitados. Al dar click sobre ellas, abrían en otra pestaña el perfil de Instagram propio de cada proyecto, donde el usuario podía conocer las propuestas y, llegado el caso, comprar alguna de sus publicaciones. En medio del círculo formado por el acomodo de las “mesas” se erigía una pantalla de forma cilíndrica, donde se proyectaban imágenes de los colectivos; en su interior se hallaba otro rectángulo desde el que se podía escuchar en vivo la mezcla de otro dj.

Frente a una estructura aladaña destacaban unas letras esculturales que formaban la palabra “HART”. La edificación resguardaba, a modo de galería, una serie de personajes salidos de las novelas gráficas publicadas por la editorial de narrativa gráfica alternativa Fauna Nociva. Al dar click a cualquiera de estos personajes, una nueva pestaña abría el perfil de Instagram del autor en cuestión. De la misma forma, a lo largo del entorno virtual, dispersos entre los espacios mencionados, se encontraban distintos elementos visuales decorativos que al ser seleccionados con un click referían a diferentes contenidos cómicos, como ciertos videos de Youtube.



Imagen 1. Cartel del Evento de Gráfica y Publicación Independiente, Matazanos.Exe
Fuente: Archivo del autor.



Imagen 2. Captura de pantalla del evento virtual Matazanos.Exe
Fuente: Captura de pantalla del evento virtual Matazanos.Exe, realizada por el autor el 4 de julio del 2020.

Durante el evento los usuarios pudieron convivir en tiempo real a lo largo de estos espacios, reconociéndose a través de los alias que flotaban sobre los avatares, al tiempo que podían comunicarse por medio de un chat general. Sobre el cuerpo virtual de cada usuario flotaba la bandera del país desde el que este accedía; de esa manera se pudo constatar la presencia de gente desde Colombia, Chile, Argentina, Canadá, Estados Unidos y España. Todo lo anterior describe una experiencia completamente interactiva, sin precedentes en el ámbito de las ferias de gráfica y publicaciones independientes.

Así, en el Matazanos.Exe se supera la función usual que la comunidad le había dado al Internet y las tecnologías de la computación: de ser un canal de comunicación, archivo y difusión de contenidos, a ser el espacio virtual de la convivencia inmersiva. Los asistentes por primera vez asisten a una feria de fanzines por medio de poseer un avatar o cuerpo virtual, por el que transitan, observan y hasta bailan.

En una entrevista para el diario *Milenio*, Humberto Vázquez, gestor de Matazanos explica que el evento “surgió para llenar esa necesidad de los festivales fanzineros que no se están haciendo por el momento” (Milenio Digital 2020). Humberto explica que en la realización del evento colaboraron sus “amigos de la escena” Santiago Grijalva, María Magaña, Rubén Romero, Hernán Gallo, Jonathan Ávilez y el programador Carlos Pesina Siller.

En un conversatorio posterior, titulado *La nueva digitalidad: producción y difusión de narrativa gráfica*, organizado por el Institut français d'Amérique latine (5 de noviembre de 2020), Hernán Gallo cuenta que la idea del evento surgió al haber experimentado en la plataforma virtual *oxxo.club*, creada por Carlos Pesina, en el contexto de una fiesta planeada como respuesta a la contingencia, donde se pretendía simular un festival de música. Hernán explica que una de las dificultades que enfrentaron fue la falta de saberes técnicos, pues entre los organizadores había editores, autores, ilustradores y gestores, pero ninguno contaba con el conocimiento que una feria virtual requería. Por su parte, la ilustradora y narradora gráfica María Magaña explica en el mismo conversatorio que el evento tuvo como objetivo recuperar la convivencia a través de las capacidades multimedia del entorno virtual. Magaña concluye que el evento ayudó a elevar los ánimos de la comunidad que estaba todavía en *shock* debido a las restricciones impuestas. Cuatro meses después, el 14 de noviembre de 2020, se realizó una versión presencial de la feria, con el nombre MATACOVID. De la misma manera otras iniciativas, como el Festival Esporas, comienzan a buscar alternativas para regresar a la convivencia personal manteniendo las medidas sanitarias requeridas.

Conclusión

De esta forma, el Internet ha tenido (por lo menos) un triple papel en el desarrollo de la escena del zine ilustrado. En primer lugar, ha sido una fuente inagotable de contenidos y conocimiento del que abrevan los autores; en segundo lugar, es la plataforma desde donde los creadores dan a su trabajo una difusión cada vez más amplia y, en tercer lugar, es un canal de comunicación inmediato que ha permitido el intercambio de saberes, por el que se logró consolidar una comunidad reunida en torno de la gráfica alternativa y la publicación autogestiva. Hoy basta un click para acceder a Fanzinotecas digitales, wikis y blogs dedicados al estudio del zine y del fanzine, videos tutoriales, cursos vía remota, presentaciones a distancia, podcasts (como *Baja Resolución*, *Patrulla Ñoña* y *Telesecundaria*), grupos de facebook y cuentas de Instagram dedicadas a compartir la producción local de zines.

Pocos imaginaban los alcances y los usos que tendría esta herramienta, cuyo desarrollo fue originalmente impulsado con fines militares y académicos. Hoy, a las generaciones más jóvenes les cuesta dimensionar el impacto de esta revolución, que ha llegado a ocupar todos los resquicios de nuestra vida cotidiana. Hace apenas unas décadas, leer el periódico desde la comodidad de nuestro teléfono inteligente era una idea salida de un cuento de ciencia ficción, ni hablar de asistir a un simposio desde nuestra computadora doméstica. De la misma manera, como sucede entre los pasajeros de un avión supersónico, parece

sospechosa cualquier indiferencia ante la velocidad con la que esta tecnología superó todas las promesas al grado de volverse necesaria en casi todos los aspectos de nuestra vida.

Lo que queda claro es que en la medida en la que surjan nuevas tecnologías que revolucionen los canales por los que se comunica el mundo éstas serán tomadas por comunidades solidarias interesadas en el intercambio de saberes, alrededor de la expresión y la autogestión.

Fuentes de referencia

1. Arriaga, E. y Estrada I. (2014). *Fanzinología Mexicana*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
2. Artúur (Anfitrión) (2019). Inechi contra la Alienación. Entrevista a Inés Estrada. Episodio 020. *Patrulla Ñoña, el podcast* [Podcast]. Recuperado el 7 de septiembre del 2020, de <https://youtu.be/tAijrfltiWQ>
3. Atton, C. (2002). *Alternative media*. Londres: Sage Publications.
4. Fanzine Motín Popular (2020). *Motín Popular*. Vol. IV. Recuperado el 7 de septiembre del 2020, de <https://linktr.ee/fanzinemotinpopular>
5. Grijalva, S., H. Galaviz, A. y Romero, R. (2020). Panorama de la Nueva Ola del Zine Ilustrado en la Ciudad de México. *Fanzines de México*. Recuperado el 7 de septiembre del 2020, de <https://fanzinesdemexico.wordpress.com/2020/08/23/panorama-de-la-nueva-ola-del-zine-ilustrado-en-la-ciudad-de-mexico/>
6. Herzog, W. (Director) (2016). *Lo and Behold: Reveries of the connected world* [Película]. Magnolia Pictures.
7. Kemp, S. (8 de agosto de 2014). Digital 2014: Global Social Media Users Pass 2 Billion Mark. *Datareportal*. Recuperado el 7 de septiembre del 2020, de <https://datareportal.com/reports/digital-2014-global-social-media-users-pass-2-billion-mark>
8. Martín del Campo, J. (2020). El fanzine como fenómeno cultural en la Ciudad de México. *Caleidoscopio - Revista Semestral de Ciencias Sociales y Humanidades*, 23(42): 107-124. doi: 10.33064/42crscsh2154
9. Milenio Digital (1 de julio de 2020). Matazanos.Exe, la primera feria virtual de gráfica y fanzines en México. *Milenio*. Recuperado el 7 de septiembre del 2020, de <https://www.milenio.com/cultura/matazanosexo-feria-virtual-grafica-fanzines-mexico>
10. Poynor, R. (2003). *No más normas: Diseño gráfico posmoderno*. México: Gustavo Gili.

PRECARIEDAD Y LA ESTÉTICA DEL CONFINAMIENTO

EL AUDIOVISUAL DE LA VIDA EN
RECUADROS: UN ESTUDIO DE CASO

Rafa Devillamagallón

Conceptos clave:

Precariedad
Confinamiento
Pandemia
Estética
Imágenes técnicas

Resumen

Las particularidades comunicativas derivadas del actual confinamiento han generado un tipo de material audiovisual característico de esta pandemia. Es decir, ante el impedimento para reunirnos en físico, se utiliza un espacio virtual que cumple con todas las características de un contenido audiovisual. Dentro de este contexto, los medios audiovisuales han adoptado paulatinamente los elementos estéticos de dicha reunión virtual para hacer alusiones al aislamiento, generando lo que ya podría comenzar a ser entendido como una “estética del confinamiento”. Aunque esto fue desencadenado por la presente crisis, no es un fenómeno aislado y obedece a un desarrollo que lleva mucho tiempo evolucionando. Antes que responder a una necesidad comunicante, está determinado por nuestra exigencia de comprender el mundo donde vivimos.

Introducción

¿Cómo nos comunicamos en la actualidad?

Académicos estudiosos de la teoría de medios como Alberto J. L. Carrillo Canán (2013), José Luis Brea (2010) o Régis Debray (1994: 10) coinciden en que nos encontramos inmersos en una era en que dominan las imágenes producidas a través de aparatos que las generan de manera automática. Gran parte de esas teorías pueden ser entendidas como continuación de las ideas del filósofo alemán Vilém Flusser, quien acuñó para ello el término *imágenes técnicas* (2011: 1). Éste concepto es usado en contraposición con lo que él mismo nombra *imágenes tradicionales*. De acuerdo con su idea, estas últimas son el vehículo informativo más antiguo del que tenemos evidencia, puesto que se conservan vestigios de la que seguramente es su manifestación primigenia en las denominadas pinturas rupestres. De forma paulatina, algunas de esas imágenes fueron perdiendo semejanza con aquello que representaban, transformándose en símbolos que al final darían lugar a la escritura lineal. Con ello comenzaría la era de los textos y de “la conciencia histórica” (Flusser, 1990: 13), misma que no rompe con las imágenes tradicionales, sino que se complementa e interactúan de manera constante con éstas (Flusser, 2005: 100).

La invención de la fotografía supone un nuevo rompimiento, en el que las imágenes vuelven a tomar un papel protagónico, pero con diferencias muy marcadas en cuanto a la manera como éstas se generan y –por tanto– al papel que juegan

en su carácter de vehículos de información. De ahí la necesidad de hacer la distinción entre las primeras imágenes, llamadas tradicionales, y las técnicas, que dominan en la actualidad. Este proceso ha sido también descrito de distintas formas y con distintos nombres por otros filósofos como Walter Benjamin (2008) y Marshall McLuhan (2001). No obstante, a diferencia de estos dos últimos que ponen especial énfasis en el carácter artístico y comunicativo (respectivamente) de dichas manifestaciones, Flusser centra su reflexión en torno a la comprensión del mundo que éstas ayudan a forjar, enunciándolo de esta manera: “En primer lugar, las imágenes técnicas fueron propuestas para re-introducir las imágenes en la vida diaria; en segundo lugar, para transformar los textos herméticos en imaginables; y en tercero, para hacer visible la magia subliminal inherente a los textos baratos” (1990: 20-21).

El objetivo del presente trabajo es tratar de dilucidar cómo es que las imágenes técnicas en el audiovisual de la actualidad han estado incorporando elementos que podrían ayudarnos a comprender

el presente momento histórico de confinamiento y pandemia. Para ello se analizará el panorama histórico de desarrollo de elementos estéticos audiovisuales y se formulará una hipótesis sobre las imágenes propias de la actual coyuntura. Dicha hipótesis se aplicará a un estudio de caso sobre el programa televisivo “Crónicas de la pandemia. Covid-19 y sus consecuencias” (Allen, 2020), el cual forma parte del serial “Pan y circo” y que no sólo aborda el asunto a nivel contenido, sino que realiza un gran esfuerzo por incorporar elementos estéticos que nos remitan al tema.

Imágenes técnicas en el audiovisual

Contrario a lo que se suele creer, el video¹ no surgió como una alternativa económica al material fílmico. De hecho, está bien documentado que los intentos por generar y transmitir imágenes por medios electrónicos son simultáneos y, en algunos casos, preceden a los intentos por registrar imágenes en movimiento por medios fotoquímicos (Abramson, 1998: 9-10). Sin embargo, las metas eran distintas: mientras la imagen electrónica estaba centrada en transmitir dicha información a distancia,² el proceso fotoquímico pretendía preservar tales imágenes a través del tiempo (Devillamagallón, 2014).

Ciertamente, las condiciones tecnológicas que imperaban en aquella época otorgaron una ventaja al proceso fotoquímico por encima del electrónico.

Esas mismas limitaciones modificaron los objetivos del video. Dado que el espectro radioeléctrico disponible no permitía un ancho de banda suficiente para que múltiples usuarios pudieran acceder de forma simultánea a dichas comunicaciones y así hacerlas interpersonales, éste se concesionó a unas cuantas corporaciones que podrían generar contenido masivo para múltiples usuarios. De esta forma, las telecomunicaciones interpersonales quedaron por muchos años limitadas a lo auditivo, aunque la ciencia ficción nunca dejó de recordar a la humanidad sobre el anhelo de incorporar a éstas la imagen en movimiento (por ejemplo, la película *Metrópolis* [Lang, 1927]). Por otra parte, la capacidad del medio para proveer pocas opciones de contenido hacia un público tan generalizado despertó el

1 El diccionario de la Real Academia Española define *video* como el “sistema de grabación y reproducción de imágenes [...] mediante cinta magnética u otros medios electrónicos” (RAE, 2020 [énfasis nuestro]), diferenciándolo así de la simple *imagen electrónica*, propia de la televisión y anterior a dichos medios. No obstante, académicos como el mismo Debray lo definen como “una señal eléctrica en sí misma invisible” (1994: 232). Por tal motivo, en el presente trabajo *video* e *imagen electrónica* se utilizarán de forma indistinta en el sentido propuesto por Debray para el primero.

2 Albert Abramson documenta también que Thomas Alva Edison inventó en 1877 un videoteléfono al que llamó ‘telefonoscopia’ (1998:10).

interés mercantil de grandes emporios. Debido a ello, al terminar la Segunda Guerra Mundial, en Estados Unidos el medio comenzó a ser visto como el ambiente ideal para publicitar todo tipo de productos (Tungate, 2007: 2), lo cual lo moldeó de manera decisiva y determinó su contenido. Dicha tendencia fue replicada con rapidez en otros países, en particular a lo largo y ancho del continente americano, lo que consolidó al video como el escaparate de los contenidos audiovisuales “baratos”³ por excelencia.

Con el advenimiento de las tecnologías digitales, renació el anhelo por incorporar las imágenes técnicas en las telecomunicaciones interpersonales. El paso decisivo sucedió en la década de los 2000, cuando la telefonía móvil comenzó a incorporar cámaras fotográficas (y más tarde de video) en sus equipos. Ello, aunado a la aparición de los teléfonos inteligentes, capaces de compartir instantáneamente contenidos generados en éstos, da lugar a un nuevo nivel en la generación de contenidos audiovisuales (aún más) baratos, con lo que pronto se comenzó a conocer como el video “vernáculo”. Aunque las cámaras caseras llevaban mucho tiempo en el mercado, es aquí cuando se consolidan como “el medio de la gente” (Sherman, 2008:161 [traducción nuestra]).

Con el video vernáculo y las redes sociales, los medios de comunicación masivos se vuelven bidireccionales. Esto quiere decir que los consumidores no sólo comienzan a producir sus propios contenidos, sino también a ser capaces

de colocarlos en un escaparate de acceso masivo, por lo que los elementos básicos del lenguaje audiovisual comienzan a ser aprendidos y utilizados por el público en general. Ello implicó la identificación de algunos elementos estéticos como característicos de este tipo de contenidos, la mayoría de los cuales son producto de la conformación misma del aparato que los genera. El más notorio de éstos –derivado de la forma más ergonómica para sostener los teléfonos móviles– es el llamado “video vertical” o *tall-screen*, que cambia la relación de aspecto de la imagen para que la superficie en que ésta se representa sea más alta que ancha, en contraposición con el audiovisual clásico cuya superficie de representación fue siempre más ancha que alta. Otros elementos estilísticos típicos del video vernáculo son el uso de lentes angulares (que son los que invariablemente incorporaban los primeros equipos inteligentes de telefonía móvil) y

la inexistencia de la llamada “cuarta pared” (el personaje en pantalla no ignora la existencia de un observador y en muchos casos se dirige a éste de forma directa).

La simplicidad de los mencionados elementos estéticos permitió que pronto los contenidos provenientes de los medios corporativos los incorporaran como marcadores estilísticos para simular de manera sencilla un contenido aparentemente generado por algún personaje de ficción o por un participante cuyo medio de grabación fuera sólo algún dispositivo de dicha índole. Un ejemplo interesante de ello podría ser el capítulo “Conexión Lost” (Levitán, 2015) de la serie de televisión *Modern Family*, que en el minuto 2:30 utiliza estos elementos para simular la reproducción de un video grabado con un teléfono móvil, no obstante, la calidad de la imagen sugiere que éste fue realizado con una cámara profesional.

Precariedad en contenidos voluntarios e involuntarios

El avance de las tecnologías de internet trajo consigo un crecimiento exponencial de los anchos de banda disponibles para transmisión de información, con lo que comenzó la era del *streaming*, esto es, la transmisión en tiempo real de contenidos visuales y auditivos a través de servicios de internet. Con ello se hizo realidad el viejo sueño de Paul Valéry de poder recibir este tipo

de contenido *a la carta* desde la comodidad de nuestros hogares (1931). Con el *streaming*, vino también la tan ansiada incorporación del video en las comunicaciones telefónicas, misma que comenzó a convertirse en una práctica cotidiana en un buen número de éstas.

El uso de la telefonía había sido ya una práctica regular al interior de muchos contenidos noticiosos radiofónicos, pero también televisivos; en el entendido de que la producción no siempre podía acceder a una entrevista presencial con ciertos personajes claves de sucesos de actualidad, y dada la urgencia por dar cobertura a éstos, resultaba aceptable contar con el testimonio, aunque se hiciera por esta vía de menor calidad auditiva. De esa misma forma, con el advenimiento del *streaming*, las video llamadas comenzaron a ser también una fuente aceptable de información para este tipo de emisiones. Una característica interesante en la incorporación de estas fuentes es que se busca la reincorporación de la cuarta pared, a través de la inclusión de planos en los que se vea al entrevistador interactuando con una pantalla física que se encuentra en el estudio; así como el rompimiento de la monotonía mediante el uso de recuadros con diseños distintos

3 Se retoma el término *baratos* en concordancia con el uso que le da Flusser al hablar de los textos baratos que comenzaron a gestarse a partir del siglo XIX (1990: 20). Se entiende que muchos de estos nuevos contenidos pueden tener costos muy altos de producción. Sin embargo, se usa el término en el sentido de que son muy accesibles para el público masivo, tanto por los bajos precios con los que se ofrecen (“gratuitos”, incluso cuando van acompañados de publicidad), como por el uso de fórmulas estandarizadas en sus contenidos.

a los que encontraría el público en sus propias comunicaciones audiovisuales.

El año 2020 sorprendió al mundo con la necesidad imperiosa de tener que permanecer en casa para evitar la propagación del virus SARS-CoV-2 que estaba cobrando víctimas alrededor del planeta. Ante este panorama, muchos de los programas televisivos y radiofónicos que se transmitían en vivo optaron por que sus anfitriones transmitieran por *streaming* desde sus casas. No obstante, es muy probable que, para poder usar la frecuencia pública asignada al canal de televisión correspondiente, los técnicos e ingenieros de la estación en la mayoría de los casos sí tuvieran que acudir a las instalaciones de ésta. Ello sugiere que la decisión de transmitir a distancia no necesariamente está justificada por procurar a toda costa la salud de los trabajadores y la contención de la pandemia; sino con el fin de incluir los elementos estéticos necesarios para *dar la apariencia* de que se están respetando las reglas de lo que el Gobierno de México llamó la “Jornada Nacional de Sana Distancia”⁴ y con ello, quizá, poner el ejemplo al público en general o presumir una responsabilidad social. Tal vez, en algunos casos, la intención sea sólo proteger a quienes tienen el estatus de “celebridades” por encima de los trabajadores anónimos que hacen posibles las transmisiones. Aunque es imposible saber cuáles son sus motivaciones ulteriores reales, lo que sí se puede dar por hecho es que hay una voluntad: que el uso de estos elementos estéticos es procurado y que obedece también a una intención comunicativa, más allá de lo sanitario.

Hay una precariedad inherente a las condiciones en que las personalidades mediáticas podían transmitir sus imágenes desde casa, misma que

queda imbuida en las imágenes mismas. Tal precariedad está dictada principalmente por tres elementos:

1. En la mayoría de los casos, los comunicadores no cuentan con los conocimientos técnicos para lograr imágenes de gama alta –no es lo mismo estar frente a cámaras que detrás de éstas–. Y aun entre las personas que se encargan de las cuestiones técnicas, hay distintas especialidades que ahora tienen que ser todas cubiertas por una sola persona. Ellos mismos son camarógrafos, iluminadores, sonidistas, vestuaristas, maquillistas e ingenieros de video, por mencionar algunos. Esto se vuelve aún más notorio cuando tienen invitados especialistas, quienes transmiten de la misma manera en que lo harían para tener una video llamada con algún conocido o pariente, sin poner mayor atención a la calidad de la imagen –más allá de la contenida en las recomendaciones de los productores que se comunicaron de forma previa para acordar las particularidades de la transmisión.

4 La información sobre la Jornada Nacional de Sana Distancia se puede consultar en: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/541687/Jornada_Nacional_de_Sana_Distancia.pdf

2. La pandemia nos tomó a todos por sorpresa, por lo que fue poco común que se previniera a los comunicadores para que tuvieran en su casa equipo especializado. Aun si la celebridad fuera experta en iluminación, era poco probable que tuviera un buen equipo de iluminación en su hogar y las condiciones para usarlo de la mejor manera. Lo mismo se extiende a cámaras, micrófonos, vestuarios, maquillaje y a la misma capacidad de su conexión a Internet.

3. El ancho de banda disponible para este tipo de *streamings* es muy inferior al que se usa para servicios de contenido *on demand*, por lo que la resolución es más baja y la compresión y profundidad de color son menos precisas. Además, la óptica y sensores de los dispositivos que realizan esas transmisiones suelen ser también muy inferiores a los de los aparatos profesionales de adquisición de grabaciones visuales y auditivas (aunque eso está cambiando a pasos agigantados). Los estándares de transmisión de estos servicios suelen ser muy distintos a los estándares de las grandes cadenas de televisión, en especial en cuanto a la frecuencia de cuadros que utilizan unos y otros, por lo que es usual que se genere un *flicker* por el cambio de parámetros; así como constantes *glitches* debido a la inestabilidad de las conexiones de datos.

Todos estos elementos pronto generaron una estética propia de la pandemia, misma que puede ser denominada *precaria* en el sentido en el que lo desarrolla el académico noruego Arild Fetveit,

quien lo enuncia de la siguiente manera:

La estética precaria puede ser caracterizada tentativamente como un estilo estético que depende de comprometer la transparencia perceptual asociada a grabaciones visuales y auditivas, de manera que nuestro acceso a aquello que queremos ver o escuchar esté parcialmente bloqueado y la relación entre la representación y lo representado sea interpretada como precaria (2013 [énfasis y traducción nuestra]).

Por otra parte, también gracias al confinamiento, se dio un crecimiento exponencial del uso de servicios de *streaming* directo para eventos que en otras circunstancias se realizaban de manera presencial. No sólo las comunicaciones interpersonales a distancia con la gente a la que antes se visitaba en su domicilio o con quienes se organizaban reuniones en lugares públicos; sino también –y principalmente– eventos como éste: simposios, coloquios, mesas de debate, clases, convenciones, conciertos e incluso obras de teatro. Muchos de esos eventos son presentados en vivo a través de las plataformas comunes de redes sociales, mismas que permiten dejar montada la grabación que realizan por defecto al momento del *streaming*. A esto se le

llama “contenidos involuntarios”, puesto que se está preservando en un medio audiovisual un contenido que en otras circunstancias ni siquiera se transmitiría, sino que estaría reservado para las personas que acudieran de manera presencial al evento en cuestión.

Por el confinamiento y acerca del confinamiento

Durante el confinamiento por la pandemia de Covid-19 se dio, además, otro fenómeno dentro de la industria audiovisual mexicana, y seguramente también en otras partes del mundo. La producción de contenidos fue declarada actividad de alto riesgo y no-prioritaria. Ello a pesar de que el consumo de este tipo de productos se multiplicó durante dicho periodo. El gremio –que en su mayoría se compone por trabajadores independientes, los llamados *freelance*– se hundió en una crisis que rápidamente se canalizó en la generación de contenidos que pudieran estar producidos respetando las reglas de la “Jornada Nacional de Sana Distancia”. Muchos sintieron esa urgencia por demostrar que podían ser creativos a pesar de las circunstancias adversas. Además, parecía también importante ganar la carrera por encontrar maneras frescas y originales de abordar contenidos con respecto al asunto y era obvio que había una gran necesidad por ofrecer cierta comprensión del tema a través de la ilustración de éste mediante imágenes técnicas. La respuesta lógica fue que estas dos tendencias se fusionaron en muchos casos. Ello se intensificó luego de que llegara la fecha programada por el Gobierno de México para el inicio de la llamada “nueva normalidad” a partir del 1 de junio

de 2020 (Alcocer, Márquez, Alcalde y Robledo, 2020).

En tal contexto –a finales del mes julio– apareció en diversos medios una campaña publicitaria que promocionaba un serial televisivo llamado *Pan y circo*, el cual se transmitiría a través de la plataforma de *streaming* Amazon Prime Video y se publicaba como contenido original producido especialmente para dicha plataforma. Los gráficos promocionales que se exhibían en autobuses y medios impresos mostraban al conocido actor Diego Luna sentado frente a una mesa servida y mirando con interés hacia un punto fuera de cuadro. Su expresión pareciera sugerir que se encontraba participando en una conversación. El título de la serie sin duda alude a la frase de la Sátira X de Persio Juvenal: “Pues quien antes confería imperio, fascés, legiones, todo, ahora se contiene y sólo anhela con avidez dos cosas, pan y juegos del Circo” (1996: 130), misma que por lo común es interpretada como que en la política romana “Los subsidios a la comida y el entretenimiento público eran [...] los medios principales para ganarse el favor de la gente” (Sanford 1951: 18 [traducción nuestra]). La frase se emplea de forma cotidiana para hacer eso extensivo a otros contextos. En ese

sentido, el póster podría interpretarse como que el *pan* se refiere a que el programa gira en torno a la degustación de algún(os) platillo(s) y el *circo* a la conversación que se tiene mientras se saborean dichos manjares.

El 29 de julio fue lanzado en la misma plataforma de Amazon el tráiler oficial de la serie. En éste se aclara que el objetivo del programa es compartir la comida y la bebida, mientras se conversa “sobre los problemas del mundo en que vivimos, pero también con el propósito de conocer otras realidades”. A medida que el clip avanza, se descubre que los temas que se postulan como “problemas del mundo en que vivimos” a través de los diversos capítulos de la serie tienen una fuerte carga política. Por lo que también se podría interpretar que la palabra “circo” en el título se refiere a la política nacional, como se le ha nombrado en innumerables referencias populares. En el minuto 1:39 se hace un fundido a negros. Aún con la pantalla vacía entra en *off* la voz del doctor Hugo López-Gatell, re-enumerando –el día 19 de marzo de 2020– algunas de las medidas que se habían anunciado el sábado anterior sobre la suspensión de actividades no esenciales. Después aparecen en pantalla un par de imágenes de la ciudad vacía y el anuncio oficial del Gobierno Mexicano sobre la suspensión de actividades no esenciales. Un par de fotografías que la voz en *off* contextualiza como apocalípticas, seguidas de una serie de imágenes de baja resolución, con notable compresión digital y ordenadas en recuadros, que nos remiten a esta estética precaria propia de los sistemas de teleconferencias tipo Zoom, Google Meet o GoToMeeting que se han vuelto características de

los contenidos involuntarios de estos tiempos de confinamiento.

El capítulo del Covid-19 había sido anunciado –junto con todos los demás– en un collage en el que aparecían en pantalla textos superpuestos con cada uno de los temas a tratar en los respectivos capítulos. Sin embargo, para el asunto del confinamiento, regresan e invierten otros 21 segundos de un tráiler que dura apenas un poco más de dos minutos efectivos. Por lo que queda claro que existe una urgencia por comunicar al público que se está atendiendo el tema. Las imágenes que parecen provenir del resto de los capítulos no tienen ningún indicio de haber sido rodadas después de que se decretara la “Jornada Nacional de Sana Distancia”, ni poseen el tipo de estética precaria que sí se reconoce en las pertenecientes a dicho tema.

Las imágenes de la pandemia

El 7 de agosto al fin se estrenó la serie *Pan y circo* completa. De forma simultánea se subieron a la plataforma de Amazon Prime Video los siete capítulos que presuntamente conforman la primer temporada. A pesar de que el mismo discurso del programa parecería sugerir que el tema del confinamiento fue el

último que se incluyó en la lista de capítulos, tal capítulo aparece como el primero de la temporada y es además el más largo de todos. Al igual que el resto de los episodios, éste comienza con imágenes documentales con altos valores de producción; así como contraste y profundidad de color impecables. Las imágenes parecen provenir de un dron que circuló por puntos reconocibles de la Ciudad de México durante el punto más álgido del confinamiento, por lo que las calles se observan totalmente vacías. El uso de la aeronave no-tripulada, sugiere también que el equipo de filmación pudo no haber salido a la calle, o al menos no de manera numerosa. De inmediato, el episodio se transforma en un documental *expositorio*⁵ sobre la propia serie *Pan y circo* y se aclara mediante la voz *off* que la serie llevaba casi un año de trabajo y que la dinámica cambió de forma radical con el confinamiento, por lo que decidieron dedicarle un último episodio al mismo y producirlo respetando las reglas de la “sana distancia”.

Entrando ya en materia, comienza una conversación –representada en recuadros tipo videoconferencia– entre Diego Luna y cinco invitados. El tipo de encuadre, así como la calidad de imagen, sugieren que todos podrían estar frente a la *webcam* de una computadora portátil. A diferencia de éste, el resto de los capítulos de la serie incluyen a seis invitados. Se puede suponer que la elección de tener uno menos aquí fue con el propósito de ordenar los recuadros de la “videoconferencia” de manera armoniosa: en dos filas de tres. Incluir un séptimo participante hubiera implicado abrir una fila más, con un solo recuadro. Una decisión estética y que tiene una relación directa con la estética precaria propia del confinamiento.

Pronto queda claro que el modo de representación documental que propone el capítulo es reflexivo, ya que de inmediato se pone sobre la mesa “el proceso mismo de representación” (Nichols, 1991: 56 [traducción nuestra]). Además, el programa se toma el tiempo para hacer las reflexiones sobre “cómo se habla sobre el mundo histórico” (Nichols, 1991: 57 [énfasis en el original]) dentro de la actual coyuntura. Se aclara incluso que los *props* y la comida que degustarán tuvieron complicaciones especiales para su producción debido al confinamiento. Eso también lo diferencia del resto de los episodios, en los cuales impera el modo interactivo de representación documental, el cual “acentúa imágenes de testimonio o intercambio verbal e imágenes de demostración” (Nichols, 1991: 44 [traducción nuestra]). Aquí el testimonio y el intercambio verbal está supeditado siempre al modo de representación que permiten las reglas del confinamiento.

Pese a que queda claro que las *webcams* incorporadas a los ordenadores que tienen enfrente los participantes son las que están

capturando la imagen que se presenta como de videoconferencia, resulta muy poco probable que sea esa misma transmisión la que se haya utilizado para montar el capítulo en la sala de edición. Existen muchas aplicaciones para realizar videoconferencias y/o *switchers* en vivo de múltiples señales de video generadas a distancia. Sin embargo, es muy poco confiable hacerlo a nivel producción y es un riesgo innecesario para un programa que no se transmite en vivo. La señal es muy proclive a tener *delays* de audio, *drops*, reverberancias y congelamientos, entre otros. Esto queda claro al interior mismo del programa, en algunas entrevistas y conversaciones adicionales que se incluyen y que no forman parte de la videoconferencia principal. Éstas sí parecen provenir directamente del *streaming*, por lo que presentan los defectos mencionados (incluso presentan variaciones en la relación de aspecto). Por ello lo más seguro para esos casos es grabar de forma simultánea esa misma imagen en la memoria interna de la computadora, dicha grabación es un poco más configurable y bastante más estable que la que se genera para un *streaming* en vivo. Por lo tanto, es lógico pensar que –al menos de forma parcial– se usó para la edición de una imagen limpia grabada en directo en cada una de las locaciones.

Es importante también observar que la imagen de Diego Luna muy pronto corta a una segunda e incluso una tercera cámara que están grabándolo simultáneamente durante la videoconferencia. Poco después, se aprovecha una broma de uno de los participantes para establecer que las computadoras; así como unos *iPhones* y tripiés (y seguramente algunos otros dispositivos que no mencionan) les fueron

también enviados por la producción del programa para tener control sobre los aparatos de grabación. A partir de ese momento, todas las participaciones incluyen tomas hechas desde otros dos ángulos a cada uno de los participantes. Es incluso visible desde uno de los ángulos –en casi todos los casos– un pequeño tripié con un teléfono móvil cuya cámara posterior mira al invitado. Esos otros encuadres no se colocan nunca en los recuadros de la pantalla tipo videoconferencia. Pero dicha pantalla sí usa por momentos material de archivo en sustitución de los recuadros de algunos participantes que no están haciendo uso de la palabra. Todo esto indica con claridad que la producción del programa contaba con las condiciones físicas reales para no usar la estética precaria de los recuadros característicos de las comunicaciones del confinamiento. No obstante, queda claro también que la intención es utilizar la imagen de esa manera para sugerirle a su audiencia cierto compromiso con el momento actual.

Como refuerzo de lo anterior, hay que mencionar que la secuencia de créditos finales incluso recalca (mediante imágenes de videoconferencias previas) todo el proceso que tuvieron que llevar a cabo para que los participantes mismos colocaran y

5 Sobre el modo “expositorio” de representación documental, ver a Nichols (1991: 2).

configuraran el equipo con el que se iban a grabar a sí mismos. No se puede saber si en realidad nadie de la producción los visitó para ayudarlos (al menos alguien tuvo que haber ido a entregar el equipo), pero es relevante que insistan en aclararlo. Esto es importante también porque se hace notar que todos portaban un micrófono de solapa tipo *lavaliere*. No obstante, cuando la imagen muestra los recuadros de la videoconferencia, es notorio que el rango dinámico y la calidad de la grabación del sonido de su voz desciende, para asemejarse al rango dinámico y la calidad de los micrófonos incluidos en las computadoras portátiles. Esto implica que se tomó la decisión de comprometer la claridad de la grabación con el fin de reforzar el discurso desde un elemento estético.

Comentarios mediante la estética

Un elemento muy interesante es que el programa incluye múltiples entrevistas a distancia y sólo una hecha de manera presencial, lo cual podría interpretarse como que en esa entrevista en particular no se siguieron las reglas de la “Jornada Nacional de Sana Distancia”. Curiosamente, tal entrevista es con el médico y funcionario público responsable de comunicar los lineamientos de dicha jornada, el doctor Hugo López-Gatell. En dicha entrevista, están sentados frente a frente Luna y el doctor López-Gatell en un par de sillones de lo que parecería ser el Palacio Nacional de la Ciudad de México. Ninguno de los dos lleva puesto un cubrebocas. Aunque es seguro que la distancia entre ellos es mayor a los 1.5 metros que dicta la norma y se incluye la imagen en la que López-Gatell se coloca él mismo el micrófono

de solapa (evitando así que alguien se le acerque para hacerlo), ya en el transcurso de la entrevista, la pantalla dividida lo coloca constantemente en planos que dan la impresión de cercanía. La conversación no hace ninguna aclaración sobre tal tema, cuestión que parecería esencial, dado que éste es el tema del programa.

A diferencia de las entrevistas a distancia, en las cuales la estética en muchos casos tuvo que adecuarse a los recursos disponibles para realizar el *streaming*, en el caso de la entrevista presencial a López-Gatell –realizada al menos con tres cámaras– de seguro existían las condiciones para lograr una imagen impecable, equiparable a la de las conversaciones del resto de los episodios. Sin embargo, aquí los colores están emplastados y hay una baja definición semejante a la que se produce cuando se comprime demasiado una imagen para adecuarla al ancho de banda de una transmisión de baja velocidad. No parece haber ningún motivo por el cual la transmisión no pudiera estarse grabando directamente en las cámaras que están capturando. Por lo que la estética descrita pareciera ser una decisión consciente con el fin de hacer un comentario político. El significado de dicho comentario

podrá ser leído de manera distinta de acuerdo con la propia cultura política de cada uno de los televidentes; no obstante, hay también un sesgo que se debe a que algunas de las intervenciones previas criticaban las acciones del gobierno federal ante la pandemia y el único contrapeso que se ofrece a ello es esta entrevista con el doctor López-Gatell. Debido también a ello, la intención parece clara y es transmitida a través de la estética precaria con la que queda imbuida tal imagen y que se justifica gracias a que el resto del episodio está marcado también por esa misma estética precaria. Esta es una muestra del poder que tienen dichos recursos.

Conclusión

Es evidente que una buena lectura de la estética precaria involuntaria que tienen las imágenes características de diversas coyunturas podría ser clave para generar imágenes técnicas más comprometidas con el momento histórico.

Es aún muy pronto para saber si algunos de los recursos aquí mencionados llegaron para quedarse o serán asociados solamente a la presente coyuntura, y quizá –en muchos casos– despreciados por ello. Lo importante a destacar es que todo apunta a que el uso de estos elementos se está haciendo de una manera intuitiva, pero quizá convendría estudiarlo más a profundidad, puesto que no queda duda del gran potencial que tiene el hecho que los profesionales del medio entiendan tales elementos y los pongan en práctica para lograr la máxima eficiencia de los vehículos de información que están produciendo, tanto a nivel comercial (si es que ese es su objetivo),

como para lograr imágenes que trasciendan al tiempo y logren comunicar a distancia las vicisitudes por las que se está pasando en el presente. Además de lo anterior, se transmiten las inquietudes de los responsables mismos de generar las imágenes con las que se ilustró y se sugirió la comprensión del momento actual; el cual, con seguridad, será recordado por muchas generaciones.

Otra cosa que es importante recalcar, es que las imágenes técnicas llevaban años teniendo su principal cauce en una sola de las tres justificaciones que Flusser dio para su existencia: la de “hacer visible la magia subliminal inherente a los textos baratos” (2011: 20-21). No obstante, parte de la crisis que vivimos se relaciona también con lo poco que procura la población en general el entendimiento de lo que Flusser llama los “textos herméticos”. Esto es, de la ciencia. Es poco probable que la presente situación sea un parteaguas para enderezar el fracaso que el filósofo atribuye a las imágenes técnicas al no cumplir con el objetivo de hacer imaginables los textos herméticos debido a que “más bien los falsifican al traducir en situaciones las proposiciones científicas y las ecuaciones” (2011: 21). No obstante, para hacer comprender una crisis sanitaria como la presente, el público general ha mirado con

interés las explicaciones científicas que se ofrecen a través de los medios de comunicación masivos; así como las recomendaciones derivadas de éstas. Por ello, una creciente demanda en las imágenes de dicha índole puede abonar para un futuro –aunque improbable– cambio de rumbo en el uso las imágenes técnicas. Los profesionales del medio deben también estar preparados para esa posibilidad, pero siempre en el entendido de que no basta con que las imágenes vengan como compañía de un emisor o transmisor de los textos o narrativas expresados a través de la palabra; sino que, además, es fundamental apoyarlas por elementos estéticos que puedan transmitir la sensibilidad particular del momento. Parece utópico, pero todos los grandes logros de la humanidad han comenzado como utopías.

Fuentes de referencia

- Abramson, Albert (1998). The Invention of Television. En A. Smith y R. Paterson (Eds.), *Television: an international history* (pp. 9-22). Oxford: Oxford University Press.
- Alcocer Varela, Jorge Carlos, Márquez Colín, Graciela, Alcalde Luján, Luisa María y Robledo Aburto, Zoé Alejandro (29 de mayo de 2020). ACUERDO por el que se establecen los Lineamientos Técnicos Específicos para la Reapertura de las Actividades Económicas. *Diario Oficial de la Federación*, Vespertina, 26-55.
- Allen, Gregory (Director) (2020). Crónicas de la pandemia. Covid-19 y sus consecuencias. *Pan y circo* [serie]. Temporada 1. Amazon Studios.
- Benjamin, Walter (2008). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Londres: Penguin Books.
- Brea, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- Carrillo Canán, Alberto José Luis (2013). *Fotografía, cine, juegos digitales y narratividad: estudios sobre la sensibilidad novomediática*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Debray, Régis (1994). *Vida y muerte de la imagen: historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- Devillamagallón, Rafa (2014). *Los límites entre el cine y el video, vol. 4*. Estrasburgo: Conacyt.
- Fetveit, Arild (2013). The Precarious Aesthetic, Hot Media and the Sublime. En *Liminal Image: Precarious, Blurred, Digitized*. Recuperado de <http://www.film-philosophy.com/conference/index.php/conf/2013/paper/view/467>. Fecha de consulta: 8 de noviembre de 2020.
- Flusser, Vilém (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. Medellín: Trillas.
- Flusser, Vilém (2005). La Sociedad Alfanumérica. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, (9): 95-110.
- Flusser, Vilém (2011). *Hacia el universo de las imágenes técnicas*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Juvenal, Persio (1996). *Sátiras*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Lang, Fritz (Director) (1927). *Metropolis* [película]. Universum Film (UFA).
- Levitan, Steven (Director) (2015). "Connection Lost". *Modern Family* [serie]. 20th Century Fox Television, Levitan / Lloyd.
- McLuhan, Marshall (2001). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Londres: Routledge.
- Nichols, Bill (1991). *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Real Academia Española de la Lengua (RAE) (2020). Video. *Diccionario de la lengua española*. Fecha de consulta: 8 de noviembre de 2020.
- Sanford, Eva Matthews (1951). Bread and Circuses. *The Classical Weekly*, 45(2): 17-21. doi: 10.2307/4343001.
- Sherman, Tom (2008). Vernacular Video. En G. Lovink y S. Niederer (Eds.), *Video Vortex Reader: Responses to Youtube, INC Reader* (pp. 161-168). Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Tungate, Mark (2007). *Adland: A Global History of Advertising*. Londres: Kogan Page Publishers.
- Valéry, Paul (1931). La conquista de la ubicuidad. En *Piezas sobre arte* (pp. 131-133). Madrid: Visor.

LA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO A NIVEL DOCTORAL

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
POSTPANDÉMICAS

Ismael Tlacaelel Vargas Rojas

Conceptos clave:

Diseño
Investigación en diseño
Infodemia
Lineas de investigación
Fake news.

Resumen

El escrito explora una definición y característica de la investigación en diseño a nivel doctoral para considerar la infodemia como un caso de estudio que motiva otras líneas de investigación dentro del ámbito académico. A partir de una revisión documental, de manera inductiva y no exhaustiva, se ofrecen indicios sobre la importancia de la investigación en diseño para atender temas contingentes en el contexto de la pandemia, en particular de las *fake news*. Estas últimas abren la discusión alrededor de la corresponsabilidad que tienen los creadores de estos diseños, la función social que adquiere para combatir la desinformación, así como una revisión de los métodos y técnicas que se emplean para la configuración de imágenes aptas para redes sociales, entre otros.

Introducción

La proliferación de mensajes audiovisuales que se dan con la convergencia de los medios analógicos y los medios digitales durante lo que va de este siglo propicia un exceso de información visual. Esto coadyuda a la proliferación de noticias falsas, medias verdades y rumores, entre otras, diseminadas en plataformas digitales como internet y redes sociales al grado de considerar que se vive una infodemia (Organización Mundial de la Salud, 2020). El nivel de desinformación conlleva una alteración de la percepción relacionada con acontecimientos de emergencia sanitaria, como la enfermedad Covid-19 o los procesos electorales de un país, entre otros.

Por consiguiente, dentro de la disciplina de diseño existe una oportunidad de abordar este fenómeno desde la investigación en diseño para indagar:

- El valor de los mensajes visuales como agentes que modifican nuestra percepción de la realidad en contextos adversos o de tensión social.
- La efectividad y eficiencia de mensajes visuales que desinforman.
- Categorización o tipología de estos diseños.
- La relación que tiene el sentido y el propósito de la disciplina con el combate a la desinformación.
- Los métodos y las técnicas empleadas para la configuración de imágenes que contrasten los efectos de la información, entre otros.

La investigación en diseño: definición y rasgos

En el ámbito profesional, relacionado con la práctica, la investigación en diseño está asociada con los métodos de producción o resolución de problemas, mientras que en el ámbito académico existen diferentes enfoques como campo de conocimiento. Éstos abarcan la sistematización del proceso de diseño (Bruce Archer y Christopher Alexander), el cómo piensan los diseñadores (Bryan Lawson), una categorización de la investigación a partir de enfoques epistemológicos, fenomenológicos y praxis (Nigel Cross), reflexiones en función de la teoría y la práctica del diseño (Christopher Frayling), estudios relacionados con la historia del diseño y su papel dentro de la cultura contemporánea (Victor Margolin), así como niveles de aproximaciones en función de las relaciones entre creación y producción (Richard Buchanan), por mencionar algunos (Vargas, 2019).

De acuerdo con lo anterior, la noción de investigación en diseño se comprende, a grandes rasgos, como una actividad que busca explicar las relaciones y consecuencias de los elementos que conforman la realidad o circunstancias de la disciplina, así como sus contradicciones, problemas, representaciones o enunciaciones. Lo anterior como un todo organizado, mediante un proceso formal, sistematizado e intensivo de acuerdo con el tipo de investigación que se requiera cubrir: investigación básica, aplicada o clínica. Sin embargo, “no existe una forma única de concebir la investigación en diseño” (Herrera, 2018: 17), ya que ésta se construye desde la perspectiva del diseñador-investigador, el lugar donde se realice, los propósitos y fines con que se erigen, la función que desempeñe, los recursos con que cuente, la manera que se realice y las condiciones particulares que modelan su desarrollo.

La investigación en diseño a nivel doctoral no es estática ni homogénea ya que depende del caso que se trate. Sin embargo, existen investigaciones que cuestionan el poder que se ejerce dentro del ámbito académico, ya que representan “atalayas científicas” (Guzmán, 2013: 9). En ellas se determina qué es y cómo debe darse el conocimiento a través de una comunidad científica establecida por el mecenazgo de las instituciones de educación superior y subordinadas por las políticas públicas que estandarizan la producción de conocimiento mediante acreditaciones de programas de estudio que validan su calidad con el propósito de satisfacer las demandas del mercado global. De este modo, la investigación en diseño que se plantea en este escrito está relacionada con el ámbito académico, el cual representa un medio de financiamiento, producción y acceso para esta actividad. En este sentido, se advierte la relación que existe con un sistema de pensamientos y valores que conducen sus acciones, de acuerdo con los intereses de quienes las sustentan.

La investigación en diseño a nivel doctoral

En el país la investigación en diseño a nivel doctoral comprende los espacios que están orientados a la enseñanza del diseño y su

profesionalización. En ellos se observan ejemplos de esta actividad como son 1) la oferta académica (posgrados, seminarios, diplomados, especializaciones, líneas de investigación); 2) las áreas administrativas que visibilizan estructuras de acción y gestión para el trabajo de investigación (departamentos, divisiones, coordinaciones, grupos o áreas de investigación, entre otros); 3) las actividades académicas (congresos, simposios, foros, coloquios, conversatorios y encuentros); 4) las publicaciones impresas y digitales de divulgación y difusión; 5) los programas de apoyo a proyectos de investigación como el Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT), el Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte, Medios (PAPIAM) o los que se ofrecen a través del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt), y 6) por último, sin que reste importancia, las personas que llevan a cabo la investigación en diseño son profesores y alumnos de diversas disciplinas que tienen como uno de sus objetivos ofrecer una respuesta probable o provisional, a través de un proceso de investigación en donde se lleva a cabo un cruce de saberes y conocimientos.

Dentro de los estudios de posgrado existen líneas de investigación que, por lo regular, son respuesta a inquietudes contemporáneas y a coyunturas de un mundo globalizado. De alguna manera, en el posgrado se plantean nuevas preguntas relacionadas con la práctica y teoría de la disciplina, se cuestionan cánones, se establecen diversos vínculos con otros conocimientos, así como los relacionados con el contexto político-social-económico del país donde se realice. Esto se puede observar en las convocatorias a estudios de posgrado que se ofrecen en el país y a nivel internacional. Por mencionar algunas, el Posgrado en Artes y Diseño (PAD) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), ofrece el grado en maestría y doctorado, del cual se desprenden diversos campos de conocimiento como artes visuales, diseño y comunicación visual, docencia

en artes y diseño, y cine documental. De cada campo se desprenden subcampos disciplinarios. En el caso de diseño y comunicación visual se enlistan como líneas de investigación: fotografía, audiovisual, multimedia y animación, diseño editorial e ilustración, entre otros (Posgrado en Artes y Diseño, s.f.).

La División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD) de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Unidad Xochimilco, ofrece el grado de maestría y doctorado. De las tres maestrías que ofrece, en la de Ciencias y Artes para el Diseño existen seis áreas de concentración, que bien se pueden considerar líneas de investigación debido a que pretenden abordar temas que son interés disciplinar, social y cultural. Éstas son: 1) Teoría e historia críticas; 2) Estética, cultura y semiótica del diseño; 3) Sustentabilidad ambiental; 4) Diseño, tecnología y educación; 5) Investigación y gestión territorial, y 6) Conservación del patrimonio cultural (Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, s.f.).

A nivel internacional se puede observar la variedad de líneas de investigación a partir de la oferta de programas de posgrado. Por ejemplo, el Royal College of Art, de Reino Unido, oferta estudios en la escuela de Diseño de 1) Service Design, 2) Global Innovation Design, 3) Healthcare & Design, y 4) Innovation Design Engineering, en tanto que en la escuela de Comunicación tiene los programas de 1) Communication Design Pathway y 2) Information Experience Design (Posgrados del Royal College of Art [RCA], s.f.). Llama la atención esta oferta debido a que son pioneros en este tipo de programas.

La oferta académica que se ofrece en el país, y a nivel internacional, es muy variada dependiendo de la institución que se trate –si es pública o privada–, de las políticas de investigación que ponderen, de la ubicación geográfica, así como de la idea de investigación que postulen en sus programas de posgrado o los trabajos que resultan de esta actividad. Desde esta óptica parece necesario reflexionar la necesidad de incorporar temas que amplíen las líneas de investigación y vayan

más allá de aquellos relacionados con la forma, la función, la expresión, el valor comercial y el aspecto tecnológico que, si bien son necesarios y no parecen estar agotados, es necesario incorporar asuntos relacionados con lo contingente –como es el caso de la pandemia derivada del virus SARS-CoV-2 que provoca la enfermedad llamada Covid-19–. Lo anterior debido a que se presenta como un problema que atañe a todas las disciplinas y, con ello, la responsabilidad de generar soluciones que abonen a la solución del problema.

Líneas de investigación en diseño a nivel doctoral que se agudizaron con la pandemia

En el contexto que sugiere la pandemia, declarada por la Organización Mundial de la Salud a principios del 2020, se identificó que ésta agravaba otros problemas que existían previo a la emergencia sanitaria. Algunos de ellos son los relacionados con las desigualdades y pobreza que afectan a las poblaciones más vulnerables del continente americano (Organización Panamericana de la Salud [OPS], 2020), así como los relacionados con perspectiva de género, ya que la pandemia afecta más a las mujeres que a los hombres (Naciones Unidas, s.f.; Delgado, 2020; Prieto, 2020), o los relacionados con la sustentabilidad y el medio ambiente, que “nos alerta sobre uno de los mayores desafíos que tenemos los humanos en el siglo XXI: la insostenible relación sociedad-naturaleza” (Carabias, 2020), por mencionar algunos.

Diferentes investigadores en diseño han señalado la necesidad de incorporar actualizaciones, tanto a la definición del concepto *diseño*, como a los programas que forman a los diseñadores. Esto con la intención de atender a los cambios que ocurren en el mundo. Por lo anterior, se reconoce que la disciplina del diseño no es estática, sino que se adapta al momento que se presenta y con ello nutre su *cotpus* teórico. Así, Luis Rodríguez Morales

(2010: 49) consideró que conceptos como *globalización*, *nuevas tecnologías* (medios electrónicos y digitales), *nueva economía* (negocios virtuales), *ecología y nueva cultura* (cultura virtual) deben ser considerados en la comprensión de la disciplina y, por ende en su estudio. Ello propicia líneas de investigación como *inclusive design*, *participatory design*, *design & material cultural*, *information experience design*, *global innovation design*, por mencionar algunos.

Ante la emergencia sanitaria que se vive parece necesario incorporar los problemas que aquejan al mundo para formular líneas de investigación que coadyuven a posibles soluciones desde el campo disciplinar. La investigación en diseño a nivel doctoral representa una posibilidad para atender temas relacionados con derechos humanos, grupos vulnerables, perspectiva de género, crisis ambiental y sustentabilidad, o con innovaciones tecnológicas como la inteligencia artificial, la ciencia de datos y las *startups*, entre otras.

En particular, se propone una línea de investigación que aborde el fenómeno de la *infodemia*, término que hace referencia a la “sobrereabundancia de información, en línea y otros canales, que incluye intentos deliberados por difundir información errónea con la intención de socavar la respuesta de salud pública y promover otros intereses de determinados grupos o personas” (Organización Mundial de la Salud, 2020). De acuerdo con la OMS (2020), la tecnología y las redes sociales han permitido que durante la pandemia las personas permanezcan informadas, productivas y conectadas, lo que brinda cierta seguridad. Sin embargo, también reconoce que éstas plataformas favorecen la desinformación, perjudican la salud física y mental de las personas, incrementan la estigmatización, merman los logros conseguidos en materia de salud y estimulan el incumplimiento de las medidas de salud pública, lo que reduce su eficacia y pone en peligro la capacidad de los países de frenar la pandemia.

En consecuencia, Chaccour y Vilasanjuan (2020) observaron que la infodemia propició el auge y caída de diversos tratamientos que forman parte de debates científicos, debido a su confiabilidad. Ejemplo de ello es el caso de la hidroxiquina o la ivermectina, así como el uso de cloro diluido como tratamientos contra la Covid-19. Esto conllevó a la especulación de los precios de estos fármacos en el mercado y, en algunos casos, la falsificación de medicamentos. Por otro lado, la infodemia afecta la forma de actuar de las personas, incentiva el miedo y la angustia, lo que provoca estados

de ansiedad, depresión y aislamiento. Así, en algunos casos detona o exacerba estos males y, por ende, repercute en el sistema inmunológico y reduce el nivel de defensas (Ramírez, 2020). Además, se polariza el debate público sobre el tema, se alientan discursos de odio, se potencia el riesgo de conflictos, violencia y violaciones de los derechos humanos y se amenaza la democracia y cohesión social (OMS, 2020).

A partir de la infodemia, se desprenden las *fake news* (noticias falsas), las cuales sirven como “estrategia para desinformar, engañar, crear corrientes de opinión y hasta tráfico hacia portales específicos, [...] obedecen a fines comerciales o políticos muy específicos, por lo que tienden a distorsionar la realidad” (Ramírez, 8 de mayo de 2020). Si bien no se pretenden ahondar con exhaustividad este caso, sí es la intención evidenciar la importancia del tema para la disciplina, ya que el diseño puede ser una disciplina que explique el fenómeno y con ello se busque una solución a este problema. Arlene Ramírez (8 de mayo de 2020) considera que se requiere analizar el fenómeno desde cada una de las etapas de la cadena de generación de información: el emisor, el mensaje, el lector y su psicología, los medios de difusión y la mercadotecnia en torno al mensaje, conceptos que son familiares en el diseño y con los cuales se puede elaborar una investigación en un programa de posgrado –como se intentó problematizar al inicio de este escrito.

Parece más que pertinente traer el tema de la infodemia y las *fake news* al ámbito académico para discutir, abrir el diálogo, incentivar la generación de estudios e investigaciones sobre la manera en que el diseño contribuye a este fenómeno o puede combatirlo para mejorar las condiciones de vida de la sociedad. Con la pandemia la manera de relacionarse, de convivir, de desplazarse en el espacio físico, interactuar e investigar se modifican y transforman, por lo que surge la necesidad de enfrentar estos cambios para adaptarse y analizar qué puede aportar la disciplina del diseño como una actividad que incide en múltiples aspectos del ser humano.

Conclusiones

La investigación en diseño es una actividad que se desarrolla en el ámbito académico. Ahora bien, dentro del campo académico no existe un consenso, sino diferentes enfoques, ya que éste se constituye desde el lugar donde se realice y los propósitos y fines que persiga. A éste lo determinan los recursos con que se cuenta, así como la manera en que se lleva a cabo y las condiciones que lo modelan. Además, los intereses y motivaciones del diseñador-investigador influirán en su concepción, producción, alcance y propuesta.

Se puede apreciar la investigación en diseño a nivel doctoral cuando se considera como evidencia la oferta académica de estudios de posgrado en el país, así como las publicaciones de divulgación y difusión que se producen en los diversos posgrados nacionales, así como a nivel internacional. A esto se añaden las actividades académicas que se realizan, la organización administrativa de cada programa de posgrado, los apoyos a aquellos que tienen fines de investigación y, en especial, la participación de la comunidad de profesores, alumnos, diseñadores investigadores, especialistas y profesionales dedicados a la investigación en diseño, ya sean en centros, institutos, facultades u otros.

Las líneas dentro de la investigación en diseño a nivel doctoral son relevantes debido a que representan parte de la oferta académica que se brinda en los espacios dedicados a la investigación, además de que atienden las necesidades de un mundo cambiante que se va enfrentado a nuevos problemas como el derivado del SARS-CoV-2 y que da origen a la enfermedad de Covid-19. Esto se aprecia, por ejemplo, en el caso de la *infodemia*, término utilizado para referirse a la sobreabundancia de información errónea y falsa con el propósito de servir a intereses de determinados grupos o personas.

La infodemia trae consigo las noticias falsas o *fake news*, las cuales se amplifican mediante las redes sociales y las TIC, y se propagan por toda la red de manera rápida. Por tal motivo, parece importante debatir, reflexionar, analizar y proponer alternativas que combatan la desinformación desde el diseño, como estrategias que rompan con esta cadena. Esto permitiría el análisis y verificación de información, así como la utilización de tecnologías digitales que permitan extender el alcance de los diseñadores en la configuración de mensajes que promuevan la prevención y la atención de las necesidades de la sociedad.

Fuentes de referencia

1. Carabias, J. (5 de junio de 2020). Medio ambiente y pandemia. *Instituto de Estudios para la transición Democrática (IETD)*. Recuperado el 30 de septiembre de 2020, de <https://ietd.org.mx/medio-ambiente-y-pandemia/>
2. Chaccour, C. y Vilasanjuan, R. (22 de septiembre de 2020). Infodemia: ¿cómo ha afectado la epidemia de desinformación a la respuesta frente la Covid-19? *Instituto de Salud Global Barcelona*. Recuperado el 29 de septiembre de 2020, de <https://www.isglobal.org/-/infodemia-como-ha-contribuido-la-epidemia-de-desinformacion-a-la-respuesta-frente-a-la-covid-19->
3. Delgado, M. (15 de abril de 2020). Pandemia y perspectiva de género. *Milenio*. Recuperado el 26 de septiembre del 2020, de <https://www.milenio.com/opinion/martha-delgado/columna-martha-delgado/pandemia-y-perspectiva-de-genero>
4. Guzmán, C. (2013). *Las Atalayas del Saber. Legitimación y jerarquización del conocimiento científico en Colombia (1990-2010)*. España: Editorial Académica Española.
5. Herrera, M. (2018). *Investigación en Diseño: su realidad y objeto de estudio*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.
6. Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (UAM-X) (s.f.). *Áreas de concentración*. Recuperado el 3 de octubre de 2020, de http://www2.xoc.uam.mx/oferta-educativa/divisiones/cyad/posgrados/mcyad/areas_concentrac/
7. Naciones Unidas (s.f.). *Igualdad de género en tiempos del Covid-19*. Recuperado el 26 de septiembre del 2020, de <https://www.un.org/es/coronavirus/articles/igualdad-genero-covid-19>
8. Organización Panamericana de la Salud (19 de mayo de 2020). *Directora de la OPS llama a proteger a los grupos vulnerables de los efectos de la pandemia de Covid-19*. Recuperado el 30 de septiembre del 2020, de <https://www.paho.org/es/noticias/19-5-2020-directora-ops-llama-protoger-grupos-vulnerables-efectos-pandemia-covid-19>
9. Organización Mundial de la Salud (OMS) (23 de septiembre de 2020). *Gestión de la infodemia sobre la Covid-19: promover comportamientos saludables y mitigar los daños derivados de la información incorrecta y falsa*. Recuperado el 30 de septiembre del 2020, de <https://www.who.int/es/news/item/23-09-2020-managing-the-covid-19-infodemic-promoting-healthy-behaviours-and-mitigating-the-harm-from-misinformation-and-disinformation>
10. Posgrado en Artes y Diseño (s.f.). *Líneas de investigación PAD*. Recuperado el 26 de octubre del 2020, de <http://www.fad.unam.mx/pad-lineas.php>
11. Posgrados del Royal College of Art. (s.f.). *Programme Finder*. Recuperado el 30 de septiembre del 2020, de https://www.rca.ac.uk/study/programme-finder/?category=related_schools_and_research_pages
12. Prieto, M. (28 de abril de 2020). "Las pandemias sí saben de Género". ¿Y las medidas para la recuperación? *Escuela Andaluza de Salud Pública*. Recuperado el 23 de septiembre del 2020, de <https://www.easp.es/web/coronavirus-saludpublica/las-pandemias-si-saben-de-genero-y-las-medidas-para-la-recuperacion/>
13. Ramírez, A. (8 de mayo de 2020). Infodemia y posverdad. *Forbes México*. Recuperado el 30 de septiembre del 2020, de <https://www.forbes.com.mx/infodemia-y-posverdad/>
14. Ramírez, E. (10 de agosto de 2020). Infodemia, el otro virus del confinamiento. *Gaceta Facultad de Medicina UNAM*. Recuperado el 26 de septiembre del 2020, de <http://gaceta.facmed.unam.mx/index.php/2020/08/10/infodemia-el-otro-virus-del-confinamiento/>
15. Rodríguez, L. (2010). *Diseño: estrategia y tácticas*. Ciudad de México: Siglo XXI.
16. Vargas, I. (2019). Implicaciones de la investigación en diseño a nivel doctoral a partir de la relación entre la publicación de resultados de investigación y el campo del conocimiento de diseño. *Memoria del 11º Seminario Internacional de Investigación en Diseño "Diseño y sociedad 5.0", Taller 11 Grupo de Investigación en Diseño*. Recuperado el 26 de septiembre de 2020, de <https://www.taller11gid.com/memorias-sid>

CATALOGACIÓN DE COLECCIONES EN LA NUEVA NORMALIDAD

CATALOGACIÓN Y DIFUSIÓN

DE COLECCIONES EN LA NUEVA NORMALIDAD

CATALOGACIÓN DE COLECCIONES EN LA NUEVA NORMALIDAD

José de Santiago Silva

Conceptos clave:

Capital cultural
Catalogación
Difusión
Acervos artísticos
Digitalización
Pandemia

Resumen

La pandemia del SARS-CoV-2 ha planteado desafíos para la academia en las diferentes áreas del conocimiento, tanto en las ciencias como en las humanidades y en las artes. La conservación de los bienes artísticos, y su puesta en común con la mayor amplitud posible, ha sido de gran importancia en el periodo de confinamiento y es previsible que a partir de ahora se hagan imprescindibles nuevas formas de distribución y consumo de bienes culturales. En ese orden de cosas, la Coordinación de Investigación, Difusión y Catalogación de Colecciones (CIDYCC) consideró acelerar la digitalización y catalogación de obra artística como estrategia para poner al alcance de investigadores y docentes el patrimonio artístico de la Facultad de Artes y Diseño a través de la herramienta tecnológica Collective Access (interfaz de catalogación). En la actualidad, en ésta se tienen 9 446 piezas digitalizadas y catalogadas de las diversas colecciones que se resguardan en la Antigua Academia de San Carlos y que en breve se encontrarán en línea a través de la plataforma Pawtucket (plataforma de publicación del catálogo).

Tomadas en cuenta las circunstancias generadas por esta pandemia, y en previsión de que la llamada “nueva normalidad” imponga un periodo prolongado en el que habremos de proceder bajo nuevas prácticas y protocolos de trabajo para optimizar procesos y expandir los horizontes de acceso e investigación a las colecciones, se han propuestos las siguientes acciones:

- Catalogación
- Difusión de las colecciones a través de Exposiciones virtuales.
- Difusión de las colecciones a través del motor de búsqueda Pawtucket
- Difusión de las colecciones mediante el Portal de datos abiertos de la UNAM por medio de la Dirección General de Repositorios Universitarios.

Celebramos calurosamente la edición del XVI Simposio en Artes y Diseño que lleva el acertado título “Imágenes trastocadas”. Esto viene a cuento porque la Coordinación de Investigación, Difusión y Catalogación de Colecciones ha trabajado justo en torno a la lectura, comprensión y salvaguarda de los bienes artísticos de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) a partir de imágenes que la pandemia ha trastocado.

El proceso de catalogación de bienes artísticos es ingente necesidad toda vez que éstos son parte sustantiva del capital cultural de la Facultad, de la Universidad Nacional Autónoma de México y de la nación. Partimos del concepto de capital cultural que consiste en los recursos sociales de que se valen los individuos y las comunidades para confirmar identidades, validarse y entrar en contacto con otros grupos.

Consideramos que este tipo de bienes interactúan con aquellos relacionados con recursos económicos –como el dinero, las propiedades y otro tipo de activos–, de tal manera que contribuyen a configurar las características que otorgan recursos en el proceso de las relaciones sociales. Los bienes artísticos poseen enormes posibilidades de interactuar con los económicos y, en un complejo proceso de significación, otorgan valía y estatus. Sin embargo, el reconocimiento oficial por parte de las instituciones, tanto educativas como sociales, se transforman en capital institucionalizado a condición de que se tenga cabal conciencia de su existencia, de su ubicación histórico-cultural y de su pertenencia. Es ésa la función del catálogo. En tales circunstancias, a partir de las consideraciones mencionadas, los bienes artísticos como parte del capital cultural funcionan en favor tanto de los individuos como de las instituciones y de los países, pero necesitan estar catalogados y distribuidos de forma debida con la mayor amplitud posible a partir de criterios suficientemente reconocidos y avalados a nivel internacional para una cabal interacción y apropiamiento.

Las colecciones de la FAD han sido conformadas desde su fundación y han sido incrementadas a partir de criterios educativos y de valoraciones estéticas. De forma paralela al desarrollo de la entidad académica, han conocido etapas de incremento, de atención y encomio valorativo que contrastan con otras de incuria y olvido. Un testimonio del director de la Academia en 1913, Jesús Galindo y Villa, consigna el grave deterioro en que se encontraba la colección de vaciados en yeso. Por desgracia, los años posteriores no habrían de subsanar no ya los efectos de la falta de catalogación adecuada, sino aun del cuidado elemental necesario. Ésas fueron quizás algunas de las causas que provocaron que en años posteriores muchos de nuestros bienes fueran transferidos a la tutela del estado, particularmente al Instituto Nacional de Bellas Artes (imágenes 1 y 2).

A partir de la Autonomía Universitaria y de la formalización de sus órganos de autoridad, la Dirección General de Patrimonio Universitario inició trabajos de inventario que culminaron en 1994, año en el cual fueron entregados, inventario y bienes a la entonces Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) para su resguardo y conservación.



Imagen 1.



Imagen 2.

Unos años antes, en 1985 fue creado el cargo de Curaduría para iniciar trabajos de catalogación tanto de las colecciones artísticas como del archivo histórico. De esta forma se iniciaron esfuerzos para integrar un plan global de clasificación y catalogación de los bienes artísticos-documentales de la FAD.

En septiembre del 2015, mediante el acuerdo 18 de la Sesión Ordinaria del Consejo #07, fue creada la Coordinación de Investigación, Difusión y Catalogación de

Colecciones, cuyo plan de trabajo se orientó a la búsqueda sistemática de criterios técnicos de catalogación con estándares internacionales susceptibles de ser publicados en Internet. Es necesario mencionar que al respecto ya se habían dado avances importantes en esos menesteres a iniciativa del instituto de Investigaciones Estéticas con el cual la FAD estableció un convenio de colaboración que ha producido frutos importantes.

En este punto fue necesario reconocer que existe rezago nacional en materia de catalogación. En este sentido, no poseemos criterios de catalogación comunes con instituciones paralelas como el Instituto Nacional de Antropología e Historia y el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura. Tampoco hemos establecido vocabularios controlados que apoyen el proceso interinstitucional y, por último, casi no existen en el país catálogos digitales consultables con estándares internacionales. Además, es necesario consignar que las legislaciones federal y estatales relativas al patrimonio artístico no son suficientes.

Como se habrá advertido la necesidad de catalogación de bienes artísticos como proceso de empoderamiento intelectual y valoración de las riquezas y tradiciones culturales es inaplazable, tanto como factor de identidad como de presencia en los ámbitos nacional

e internacional. Así, se trataría de establecer un proceso de catalogación que produzca valores relativos a:

- Saber lo que se tiene
- Ponderar lo que se tiene
- Proteger jurídicamente esa riqueza acumulada
- Conservar esa riqueza
- Con lo anterior, propendemos a elaborar el catálogo general de colecciones de la FAD con estándares internacionales disponibles en línea.

Con todo lo anterior, la FAD contribuirá al fortalecimiento del capital cultural de la Universidad y de la nación, así como al conocimiento universal del devenir artístico. Además, divulgará con la mayor amplitud posible la riqueza patrimonial de la entidad académica.

Por ello, es evidente y explicable la alteración de las labores y desempeño de la CIDYCC como producto de la pandemia.

¿Qué veníamos haciendo?

1. Se ejecutaron medidas de acuerdo con protocolos técnicos. Primero se ejecutaron medidas de conservación preventiva, de mejoramiento de las condiciones de resguardo y, después, se emprendieron trabajos de estabilización y restauración (imagen 3).
2. Se procedió a clasificar y a formar grupos de colecciones de acuerdo con los siguientes criterios:
 - Materialidad
 - Conveniencias de conservación de acuerdo con condiciones de temperatura, humedad relativa y seguridad



Imagen 3.



Imagen 4.



Imagen 5.

- Naturaleza de los objetos y filiación estilística
 - Posibilidades de almacenamiento (imágenes 4 y 5).
3. Captura de imágenes y digitalización de colecciones con parámetros lumínico-cromáticos
 4. Captura de datos cronotópicos. En esas condiciones actualmente poseemos un levantamiento digital de un total de 20 907 bienes artísticos, los cuales están distribuidos de la siguiente manera:
 - 9 740 acervo de dibujo y estampa
 - 7 997 acervo fotográfico
 - 200 acervo de escultura
 - 2 800 acervo numismático
 - 170 acervo de arte contemporáneo

¿Cómo proseguimos?

Resulta evidente que las medidas de redistribución de objetos, de detersión, de restauración y de conservación preventiva se han visto interrumpidas. Se ejerce vigilancia a distancia mediante circuito cerrado de cámaras, visitas rutinarias a cargo de los investigadores y atención de aspectos de restauración del inmueble.

Las circunstancias de confinamiento nos han obligado a buscar soluciones museográficas nuevas, por lo que ha sido necesario reformular los esquemas curatoriales y transformar las temáticas de acuerdo con las características del lenguaje digital que supone un público plural, diversificado y prácticamente universal. Con estos criterios se han realizado las siguientes exposiciones virtuales:

- Tesoros redescubiertos. Estampa, dibujo, fotografía, escultura y medallas de la FAD.
- Las otras pandemias. La lucha contra la marginación de la mujer en la FAD, y el VIH y la condena a la otredad. Comunidad LGBTTTI.

Y se encuentra en preparación una más con el tema de Animalia. Simbología y aprendizaje (imágenes 6 y 7).

Gracias al banco de imágenes acumuladas se ha proseguido la catalogación a distancia al ritmo habitual, a pesar de las dificultades tecnológicas derivadas de las propias condiciones de pandemia. Por obvias razones, se ha dificultado dar el mantenimiento necesario al servidor ubicado en Academia 22.

La catalogación se lleva a cabo a través la plataforma *Collective Access*, sistema de gestión de colecciones digitales de código abierto con estándares de metadatos adecuados para cada colección. Ésta nos permite utilizar lenguajes controlados y acceder a instituciones afines (imagen 8).

En la actualidad estamos en posibilidad de abrir al público el motor de búsqueda de las colecciones de la FAD resguardadas en la Antigua Academia de San Carlos, eso permitirá



Imagen 6.

Imagen 7.

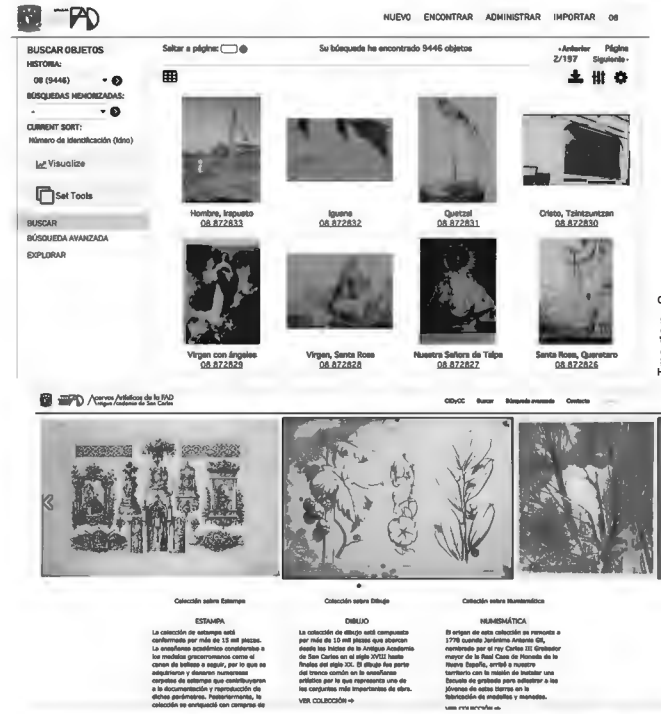


Imagen 8.

Imagen 9.

—como primer paso— el acceso a investigadores, docentes, alumnos de la UNAM y, posteriormente, al público en general. Esto se realizará a través de la plataforma Pawtucket, plataforma de descubrimiento y publicación que proporciona al público una búsqueda sencilla basada en la web y una interfaz de navegación de datos (imagen 9).

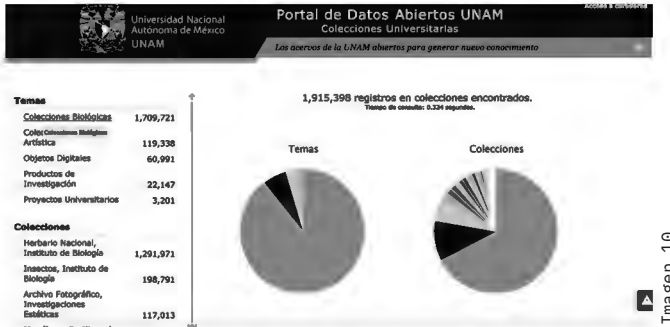


Imagen 10.

De forma paralela, será abierto el acceso al material catalogado en el portal de datos abiertos de la UNAM a través de la Dirección General de Repositorios Universitarios (imagen 10).

En conclusión, afirmamos que el proceso de clasificación y catalogación es un recurso imprescindible para establecer el valor cultural del patrimonio. Esto repercute en la toma de conciencia del pasado histórico, y confirma la determinación de dar continuidad a la

creatividad en los diversos campos de las artes visuales y del diseño. Asimismo, es punto de partida para investigaciones de mayores horizontes técnicos y científicos. Enfatizamos que los bienes artísticos que se poseen, pero no pueden describirse y publicarse, son tesoro enterrado, porque al no ser puestos en común no actúan sino de forma mínima como parte del capital cultural de la UNAM o de la nación.

Las generaciones que nos anteceden tuvieron la acuciosidad de reunir y conservar un importante conjunto de bienes artísticos y, a lo largo de nuestra trayectoria, hicieron esfuerzos –así sean irregulares– por conservarlos e investigarlos. En el contexto de globalización contemporánea es imprescindible reafirmar y comunicar sus valores en las condiciones técnicas necesarias.

Sin embargo, la investigación y el conocimiento son sólo parte de la operatividad de las riquezas patrimoniales. La conservación y la restauración son complemento imprescindible. Por eso, en la actualidad, trabajamos en conjunto con la Dirección de Patrimonio Universitario, la Dirección de Obras y el Instituto de Ingeniería en el programa y diseño arquitectónicos para la construcción de bóvedas que reúnan las condiciones necesarias para la mejor conservación de nuestras colecciones. Se cuenta con los recursos para tal propósito y se espera comenzar la edificación en el predio ubicado en las calles de la Academia y Soledad. Sin embargo, esto será posible cuando la pandemia y el Instituto Nacional de Antropología e Historia nos lo permitan.

NO ES UNA ESCULTURA

Itzel Palacios Ruiz

NO
ES
UNA
ESCULTURA

Conceptos clave:

*Arte
Ciencia
Conocimiento
Pantalla
Escultórico.*

Resumen

El texto identifica de manera crítica dos problemáticas actuales: en primer lugar, la relación jerárquica entre el arte y la ciencia, en segundo lugar, la inevitable digitalización consecuencia de la pandemia de Covid-19 y sus implicaciones. Estos problemas se enlazan a partir de la idea de lo escultórico, que funge como síntoma y posible tratamiento.

Introducción

La emergencia mundial derivada de la expansión del SARS-CoV-2 ha generado importantes desafíos para cada uno de los ámbitos de la vida humana. En los campos artístico y académico, en los cuales me desempeño, he podido identificar dos situaciones que me parecen importantes y que desarrollo en el primer apartado. Por un lado, la necesidad tecnológica actual acentúa las diferencias y jerarquizaciones existentes entre el arte y la ciencia. Por el otro, esa misma tecnologización plantea retos para los artistas. Es por ello que, en el segundo apartado, establezco la condición escultórica como un ejemplo tangible de las situaciones mencionadas a la vez que como una necesidad para la creación de alternativas humanas y sensibles.

Problemas del mundo contemporáneo

Arte, ciencia y conocimiento. Una cuestión de jerarquías

Durante gran parte de la historia de la humanidad ha existido una tajante escisión entre "la ciencia" y "el arte". Esta división se justifica de manera particular cuando surge de manera formal la idea del método científico, arrojando con ello al arte en el cajón de lo subjetivo, lo inconmensurable, lo particular y lo probablemente irracional. Las prácticas científicas se coronan entonces como la única vía hacia la racionalidad y el progreso de la humanidad. La ciencia será la única capaz de presentar hechos, desentrañar la realidad y proveernos de un conocimiento legítimo, objetivo, seguro. Una promesa bastante conveniente... ¿o no?

Sin embargo, a pesar del conocido dominio positivista, no son extraños los personajes que, intentando entender la naturaleza del arte y/o de la ciencia, cuestionan esta polaridad. ¿Son tan distintas? ¿Existen caminos en las que puedan encontrarse?, y ese encuentro, ¿podrá ser enriquecedor de algún modo?

Estas preguntas han cobrado interés en tiempos recientes. La emergencia de planteamientos teóricos como la complejidad (Gershenson, 2011), el pensamiento sistémico o el auge de las tendencias cualitativas de investigación, derivadas de un pensamiento interpretativista (Denzin y Lincoln, 2003), propician el debate al respecto. Científicos, humanistas, filósofos o artistas han llegado a plantear la enorme coincidencia, e incluso la igualdad entre la ciencia y el arte.

Considero que los enfoques sistémicos, la búsqueda de la superación de las disciplinas o la importancia social que comparten ambas no deben orillarnos a plantear equivalencias forzadas o diálogos estériles. Particularmente encuentro un poco vacías las prácticas que, buscando estas coincidencias, recurren, de manera implícita, a figuras como "el científico creativo que hace arte" o "el artista jugando en el laboratorio".

No quisiera ser malinterpretada. Como muchos, estoy harta de las divisiones radicales que plantea tanto el campo del arte como el de la ciencia. No sugiero que sea conveniente conservar los modelos hegemónicos de pensamiento. Sería fantástico lograr equilibrar las concentraciones de poder entre ciencia y arte, lo cual, de hecho, es uno de los ejes de mi discurso, como se leerá más adelante. Lo que sí creo es que muchas de las prácticas referidas lo único que hacen es replicar los estereotipos propios de cada esfera sin entender en realidad la posibilidad de intercambio o de diálogo, la generación de una relación crítica y empática.

Sin demeritar las intenciones de apertura que han surgido tanto en el campo artístico como en el científico, considero que es necesario un análisis más profundo y una revisión de las complejidades que implica cada actividad humana. A pesar de que el arte es considerado como un "algo" enriquecedor para el espíritu, no se deja de asociarlo a una condición sólo de "fabricación". Y es justo la condición de inutilidad –ante los criterios productivistas con los que cargamos– que lo hace tan valioso, la misma que se utiliza para demeritarlo. La ciencia, por otro lado, es tratada como un proceso generador de conocimiento, que abarca elementos cognitivos e intelectuales de orden superior. Aplicable, certera, universal y objetiva, nos regala hechos y certidumbres. Por lo tanto, al momento de repartir el presupuesto –metafórico y literal– la ciencia siempre obtiene el premio mayor.

Existen, por supuesto, intentos por emparejar el terreno de juego. Planteamientos como las inteligencias múltiples, la importancia de la creatividad, los hemisferios cerebrales, etcétera. Sin embargo, el denominador común de todos ellos es su origen: las ciencias cognitivas, la sociología, la antropología, las neurociencias... La jerarquización se impone: las ciencias legitiman la importancia de las artes.

Uno de los elementos que se utilizan con más frecuencia para diferenciar el arte de la ciencia y para establecer el sistema de jerarquía, en especial en los entornos académicos, es el *conocimiento*. A pesar de la nube de confusión que envuelve al término, su entendimiento está mayormente relacionado con palabras como «científico», «ciencia», «real», «hechos», «verdad». En casos como el de conocimiento «empírico», «intuitivo», «filosófico» o «religioso», que suelen ser adjetivos utilizados, se entiende que hablamos

de un conocimiento «menor», «menos verdadero», «menos real» –en este panorama, hablar de conocimiento artístico sería algo descabellado–. Sin entrar en la compleja búsqueda de una definición de conocimiento, queda claro que existe la noción de que el conocimiento verdadero es el que genera la ciencia, y, en caso de existir otros –incluyendo el del arte (pueda ser como pueda ser)– éstos son de menor importancia.

Así que, cuando surgen problemas derivados de una contingencia, digamos, una pandemia –por mencionar un ejemplo– nuestra primera llamada para analizar el fenómeno o generar alternativas no será para los artistas.

Pantallización social. Somos nodo o somos nada

Las consecuencias negativas de la tecnología han sido planteadas con amplitud, y se ha establecido una dinámica crítica que trata de acompañar el imparable avance técnico, en especial en los últimos años. Sin embargo, en enero de 2020 asistimos a una emergencia mundial que transformó nuestras dinámicas cotidianas. La pandemia de Covid-19 y sus devastadores efectos obligaron a la población a un resguardo domiciliario que se ha prolongado de forma indefinida.

Con lentitud y muchos tropiezos, la capacidad de adaptación va menguando las consecuencias negativas que el encierro supone para las personas –en el sentido psicológico, fisiológico, espiritual, social, laboral, etcétera–. Sin embargo, lo que sí ha quedado claro es el aumento exponencial en nuestra utilización y dependencia de diversos tipos de tecnologías. En especial, aquellas que nos permiten mantenernos comunicados.

La creciente búsqueda de permanecer conectados a la red –Internet, en este caso– no es un fenómeno nuevo, ni propio del encierro. Lo que sí es nuevo es la transformación de esta búsqueda en una necesidad. Una que plantea pocas alternativas, dado que los demás espacios de convivencia e interacción social han sido eliminados por fuerza, dejando a la pantalla como nuestra única opción de comunicación. La presencia digital se ha vuelto una condición necesaria para la existencia. La migración del mundo físico al mundo de la web exige nuestro tiempo y nuestra participación constante. Las redes sociales están rebosantes de contenido, cuya calidad descende a medida que avanza el tiempo.

Las plataformas en internet son ahora la única forma de comunicar nuestra opinión, de mostrar nuestro trabajo, de compartir intereses, de aprender cosas nuevas. Y las dinámicas maquiavélicas de la máquina impregnan cada vez más nuestra vida, contaminándonos con su aceleración, su saturación, su hiperconectividad.

En el campo del arte, las TIC han sido utilizadas en varios sentidos, sobre todo como estrategias de producción y, en segundo lugar y de manera cada vez más frecuente, como estrategia de exposición del trabajo artístico. Sin embargo, la tradición material en las artes había mantenido vigentes todas las demás estrategias no necesariamente tecnológicas, en especial las de socialización, y aunque contar con una plataforma web de artista daba un impulso a nuestras carreras, el evento central eran las exposiciones físicas.

Aunque el uso de la tecnología implica detrimentos para la condición humana (Palacios, 2014) es normal que el arte se apropie de las herramientas de su tiempo. Hacer arte digital se volvió una práctica común y reconocida, y existen maravillosas propuestas en este campo. No obstante, siempre tuvimos la opción de quedarnos en nuestro taller, salir a comprar algunas placas de metal o bastidores y culminar nuestro proceso con una exposición en el espacio de nuestro agrado –o posibilidad–. Ya no es así. Seguimos en nuestro taller, pero las posibilidades materiales se han visto limitadas por la circulación restringida. Y el asunto más grave es que ya no podemos utilizar espacios físicos para mostrar (nos).

Si hablamos de las artes en términos de imagen, se podría imaginar que no existen problemas para transportarla a un entorno digital. Contrario a esa idea, tengo la firme postura de que las artes que elijo llamar “plásticas”, no pueden reducirse a esa condición visual.

Pero fuimos seducidos por la idea de lo visual. Con el avance de la pandemia nos avocamos a volcar en Internet nuestro trabajo, sin detenernos a pensar los detalles o las consecuencias. Esta crisis implica muchísimos factores sociales, entre ellos, el hecho de que si un artista no puede mostrar su trabajo, no puede vivir de él. Sin embargo, creo que, incluso en esos casos, hubo oportunidad de hacer un análisis más profundo de las formas que habría que idear para seguir compartiendo sin traicionar la esencia misma de nuestra producción.

Ahora Internet está lleno de exposiciones digitales, salones virtuales, páginas web de obra, galerías en redes sociales o en realidad virtual navegable. Todas son opciones interesantes y productivas, pero no pueden ser el recurso que usaremos si la situación de encierro continua.

El arte digital pertenece, la mayoría de las veces, al entorno digital; fue creado con la intención de existir bajo esas dinámicas y de culminar su proceso de recepción a través de esas estrategias. La pintura, la escultura, la gráfica, el dibujo, la instalación y demás manifestaciones “tradicionales”, no. Ellas pertenecen a nuestra dimensión. Mi ejemplo favorito es el siguiente: una escultura mostrada en una pantalla, aun si contamos con fotos de sus “tres dimensiones”, aun si fue fotografiada en modo 360°, aun si está en medio de un espacio virtual navegable, NO ES UNA ESCULTURA. Desgraciadamente, nuestra desesperación por existir en el mundo virtual y por no salir del juego cultural, nos ha hecho pensar que sí lo es.

Lo escultórico

¿Cómo puedo hacer una aseveración tan tajante y poco inclusiva como esta: “NO ES UNA ESCULTURA”? ¿Me nombraron la reina de la escultura? ¿O simplemente estoy cayendo en una acostumbrada e intolerante clasificación?

Elegí dicho ejemplo porque he navegado en este campo desde que inicié mi formación artística. Aunque he utilizado diversas estrategias de presentación, como la instalación, el libro de artista, la escritura gestual, la animación, y más, puedo englobar todo mi trabajo bajo la idea de lo escultórico.

Lo escultórico no se refiere sólo a las manifestaciones históricas que componen la escultura como disciplina tradicional y que, por supuesto, representan un fundamental acervo para nuestra creación actual. Me refiero con ello a una condición matérica, espacial y corporal (Quesada, 2001). La condición plena de realidad.

La elaboración escultórica, al partir del material, exige en el practicante una conciencia plena del sentido del tacto, en inicio. La enseñanza de la escultura comienza por el

modelado, entablando una relación sensual con la materia, una interacción directa mano-material. Después, se practica la construcción, para lo cual es necesario atender al espacio en que nos desplazamos, sus características y condiciones, porque es en él donde se efectúa toda acción constructiva. Por último, el desbaste supone una relación recursiva con el material e implica un conocimiento complejo del propio cuerpo, del cuerpo material, así como de las dinámicas de la realidad.

Contrario a lo que se cree, abordar la construcción escultórica desde la idea de tridimensión resulta poco fructífero. En primer lugar, por la esterilidad del término, que reduce la riqueza de la realidad a sólo tres dimensiones claramente medibles. En segundo lugar, porque el tiempo y el espacio son inseparables y por ello una escultura, al recorrerse en el espacio, se vive en el tiempo.

Lo escultórico no representa sólo una condición artística, sino que es el ejemplo perfecto de una condición humana. Una condición material, espacial, temporal, corporal, sensible.

Por lo anterior, queda clara la imposibilidad de experimentar una escultura a través de una pantalla. La experiencia se desgasta en distintos niveles: la materia pierde su sensualidad, el espacio su extensión, el objeto su función y el cuerpo desaparece. El problema no para en lo artístico, el problema plantea la imposibilidad de la experimentación plena del mundo.

¿Por qué, entonces, seguimos dinámicas que claramente no contienen una preocupación por nuestras experiencias sensibles? ¿Por qué aceptamos sin réplica este intento de normalidad? Y sobre todo, ¿por qué no se ha recurrido a los escultores, que ejercitan estos conocimientos desde hace muchos –de verdad muchos– años? La respuesta es simple, y fue esbozada en el primer apartado de este texto: porque no recurriríamos a los artistas sin que antes algunos científicos de buena reputación hayan legitimado sus palabras, vivencias, experiencias... Su conocimiento.

Un ejemplo evidente de esto se puede encontrar en las neurociencias y en las ciencias cognitivas. Las primeras, a través de teorías como la neuroestética (Zeki, 1999), han “probado” mediante distintos tipos de estudios y experimentos que el arte representa un beneficio a niveles cerebrales. Por otro lado, las ciencias cognitivas han desarrollado el enfoque de la cognición encarnada (Varela, 2000) que plantea la importancia del cuerpo en el proceso de conocer el mundo, estableciendo que la mente se compone de diversos elementos, no sólo de las estructuras del sistema nervioso central. Incluso existen teorías que han «descubierto» planteamientos similares al nuestro. Es el caso de la «Material Engagement Theory» (Malfouris, 2018) que, como su nombre indica, establece la importancia de la interacción matérica en el desarrollo de nuestro pensamiento.

Si se siguen estas ideas, tendremos que esperar sentados a que la ciencia se interese por la imposibilidad escultórica y vivencial de la pantalla, y se tome el tiempo de investigarla y proponer una alternativa. Pero, ¿acaso no tenemos otra opción que arrojar nuestra producción, nuestra sensibilidad al vértice virtual? En este momento no cuento con una propuesta viable para frenar la jerarquización académica y social. Tampoco pretendo poner un alto definitivo a la inercia digital, sobre todo en momentos de crisis como el que vivimos. Lo que si poseo es la certeza de que la apertura del debate y la insistencia en su realización son fundamentales y necesarios.

Considero que los artistas deberíamos hacernos responsables de nuestra producción, y contar con la suficiente capacidad crítica y sensible para no caer de lleno en las estrategias capitalistas que dominan los campos sociales. Es fundamental interrogarnos acerca de nuestra propia postura sobre el arte y sobre nuestro arte, posicionarnos al respecto y actuar en consecuencia.

Pero, una vez que establecimos que nuestra escultura no cabe en una pantalla, ¿qué hacer si lo único que hay a la mano es una pantalla? Creo que éste es el verdadero trabajo. Un trabajo arduo y exigente. Las respuestas que encontremos podrían no agradarnos. También podrían implicar pérdidas significativas o sacrificios dolorosos. Es triste; como es triste la situación mundial. Pero, a la vez que es un desafío, nos plantea una importante posibilidad.

En lo personal confío en que la resiliencia humana podrá imponerse ante esta crisis y gestionar de una buena manera un mundo nuevo, anormal y diferente, donde el saber de los artistas sea fuente fundamental para las decisiones que guían nuestro destino.

Consideraciones finales

La situación actual es muy complicada. El riesgo de los problemas que nos afectan nos dificulta poder aprehender soluciones de manera efectiva. Son momentos en que los mejores aspectos de la condición humana debe prevalecer ante todo. No debemos olvidar nuestra sensibilidad humana y, para ello, considero que es fundamental atender al arte, a los artistas, a los escultores. Como expertos en el tema, podrían sorprendernos con alternativas inesperadas que, puestas en diálogo con otras disciplinas o prácticas, podrán aclarar el sombrío porvenir del mundo.

Fuentes de referencia

1. Denzin, N. K. y Lincoln, Yvonna S. (Eds.) (2003). *Strategies of qualitative inquiry*. Thousand Oaks: Sage.
2. Gershenson, C. (2011). The Implication of Interactions for Science and Philosophy. *Foundations of Science*, 18(4): 781-790.
3. Malfouris, L. (2018). Mind and material engagement. *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 18. <https://doi.org/10.1007/s11097-018-9606-7>
4. Palacios Ruiz, I. (2014). *La sensibilidad vinculada a lo tecnológico. Una alternativa artística* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. <http://132.248.9.195/ptd2014/febrero/0708129/Index.html>
5. Quesada García, F. (2001). Lo escultórico de la Escultura. Una tarea incompleta [ponencia]. *Mesa redonda El problema de lo escultórico en el arte contemporáneo*. Museo Rufino Tamayo, Ciudad de México.
6. Varela, F. (2000). *El fenómeno de la vida*. Santiago: Dolmen Ediciones.
7. Zeki, S. (1999). Art and the brain. *Journal of consciousness studies*, 6(6-7). 76-96.

DIÁLOGOS EXPERTOS

CHARLA CON EUGENIO TISSELLI

Programador, escritor, artista e investigador. Como programador-escritor, explora las maneras en las que la informatización del lenguaje transforma nuestra relación con el mundo, e intenta escribir en contra del significado al enfocarse en la materialidad del lenguaje, practicando la programación como forma de escritura, y la poesía como algoritmo. Sobre este terreno híbrido ha desarrollado herramientas como *MIDI Poet* o *Poesía Asistida por Computadora*, así como numerosas piezas de escritura electrónica. Como programador-investigador, ha desarrollado plataformas de software y metodologías sociotécnicas para la investigación participativa y la escritura colaborativa en contextos urbanos y rurales. Su investigación actual, en colaboración con el Instituto Federal Suizo de Tecnología (ETH), se enfoca en el desarrollo de un marco teórico y práctico para la aplicación ética de tecnologías digitales en la agroecología. En paralelo, trabaja como responsable de planeación y contenidos en el Programa Arte, Ciencia y Tecnologías (ACT) de la UNAM. Ha presentado su trabajo en publicaciones, conferencias, festivales y exposiciones nacionales e internacionales, que pueden verse en <http://motorhueso.net> y <http://ojovoz.net>.

Eugenio Tisselli (ET):

Es un gusto estar acá, con ustedes. Me da mucha emoción platicar, aunque sea un ratito, a través de estas interfaces que en este momento son prácticamente los únicos recursos que tenemos para seguir juntos y juntas. Voy a hacer una presentación quizás un poco breve sobre mi trabajo, porque más bien me gustaría enfocarme en el diálogo que estará basado en las preguntas que me enviaste César, y en las que surjan también. No preparé cosas demasiado fijas, sino que más bien hice un resumen de algunas cosas que he estado trabajando de forma reciente. Sobre todo, intenté dirigir la conversación hacía los temas que en estos momentos nos tienen ocupados y preocupados, que no es sólo la cuestión de la pandemia, sino de la relación con la tecnología. Creo que eso es algo que en este momento llega al centro de nuestra vida. Siempre hemos estado relacionados con la tecnología y a través de ella con el mundo. La tecnología hay que pensarla desde una perspectiva amplia, histórica. Es muy fácil dejarnos llevar por esta idea de que cuando hablamos de tecnología estamos hablando de redes digitales, computadoras, etcétera. Sin embargo, la tecnología también es un vaso de agua, una pluma, un pedazo de papel; son todas las maneras a través de las cuales extendemos nuestro cuerpo para relacionarnos con el mundo a partir de las carencias de nuestro cuerpo dado. El cuerpo no está capacitado por completo como para tener una relación plena con el mundo, o para que esa relación crezca y se ramifique a caminos mucho más lejanos o complejos. El ser humano ha construido tecnologías desde que es ser humano. Ahí existe una controversia en el hecho de creer que la tecnología es lo que define al ser humano como tal. Yo soy más partidario de las ideas de Lewis Mumford, quien en realidad reniega de esta idea y del

homo faber que define al ser humano como el ser que fabrica herramientas, puesto que hay muchísimos animales que también fabrican herramientas para asistirles en la vida: las telarañas de una araña, los diques que construyen los castores, por ejemplo, las presas. Entonces, la tecnología de alguna forma no nos define, no es el centro de nuestra vida. Sin embargo, es esta especie de prótesis con la cual nos relacionamos con el mundo. En un principio digamos, remontándonos a épocas muy lejanas, la tecnología era una extensión de las capacidades de nuestro cuerpo. En épocas mucho más recientes, desde el siglo pasado, no sólo se extienden las capacidades de nuestro cuerpo, sino también de nuestra mente –aunque podríamos decir que la propia escritura ya es una extensión de la mente–. Pero, bueno, no voy a entrar en cuestiones demasiado históricas acerca la tecnología porque sería salirme del tema. Sin embargo, la tecnología sí es un eje de lo que ha sido mi trabajo y de lo que me gustaría platicarles hoy.

Yo soy ingeniero informático, ésa es mi formación. Incluso antes de mi formación académica, yo aprendí a programar desde que era muy chico, casi desde que era niño. Así que la tecnología para mí es un eje inevitable, y en particular la tecnología digital.

Otro eje que voy a tocar y que saldrá a lo largo de charla es, la agricultura, y en particular la agroecología como forma específica de agricultura, como un sistema alimentario específico. Ustedes se preguntarán qué es lo que hace un ingeniero informático, artista, programador hablando sobre agricultura y agroecología. Bueno, yo creo que cuando les platique un poquito sobre mis trabajos van a darse cuenta cuál es la relación entre estos dos mundos, en apariencia irreconciliables. Yo creo que también es muy importante en estos momentos pandémicos hablar sobre la agricultura, sobre los diferentes sistemas alimentarios, porque hay cierto consenso en el mundo científico de que el origen de la pandemia está muy ligado a procesos de deforestación. Estos procesos de deforestación, a su vez, están ligados con la necesidad –por parte de la industria alimentaria– de liberar, de deforestar, ciertas tierras, sobre todo para el ganado. Y esta deforestación hace que muchas especies, cuyo hábitat se ve destruido, tengan que replegarse a otros hábitats donde normalmente no vivían. Esto provoca que diferentes especies que no estaban relacionadas de pronto entren en contacto, y a partir de ahí hay estos saltos de patógenos: virus de una especie a otra. “Zoonosis” que se llama; el salto de un patógeno de una especie animal a una especie humana. Aunque nosotros también somos animales, y eso no hay que perderlo de vista. Entonces, la agricultura y la agroecología, de las que ya les hablare más adelante, serán un eje de esta intervención y un eje también de mi trabajo. El otro eje sobre el cual quisiera concentrarme es el arte, y en particular al arte participativo. El arte como proceso, más que como una experiencia estética o como una serie de artefactos producidos con fines estéticos.

El arte participativo, según Claire Bishop, es una actividad experimental que se superpone con el mundo. Esta frase me gusta muchísimo, porque es muy rica, pues por una parte define al arte participativo como algo que no está separado del mundo, que no existe en una burbuja autónoma totalmente, ni libre de influencias sociales y políticas. Es decir, es un arte que se reconoce a sí mismo como heterónimo y que involucra en su hacer todos estos flujos.

Hay otra cuestión que también es muy importante en este momento: ahora que no podemos estar en esta superposición con el mundo, estas prácticas de arte participativo no es que queden en suspenso, pues pueden quedar mediadas por tecnologías como ésta y por la cual no estamos comunicando. Sin embargo, la riqueza que puede tener el arte participativo en el mundo –estar presente, juntar voces, juntar cuerpos, juntar criticalidades– en este momento queda suspendida. Entonces, el arte participativo en este momento no se redefine de forma permanente. Quizá se enriquece al incorporar tecnologías digitales.

Otra cuestión que me interesa mucho, además del arte participativo según lo define Claire Bishop, es que se trata de una actividad experimental. Y ¿esto qué significa? Pues que es una actividad de final abierto, es decir, no sabemos qué va a pasar cuando activamos un proceso de arte participativo, por ejemplo, con una comunidad, con un grupo de personas determinado. Dado que hay muchas voluntades, ya no es la voluntad del autor o la autora que está guiando un proceso hacia un final, sino que se están poniendo muchas voluntades, muchas voces, muchas ideas, muchos pensamientos, muchas acciones en conjunto. Lo que resulta de todo eso es más o menos impredecible. Este carácter experimental del arte participativo me interesa muchísimo justo en referencia a alguna de las preguntas que me mando César y que en algún momento abordaremos.

En cuanto al arte participativo y su intersección con la tecnología, podría comenzar hablándoles sobre un proyecto que comenzó en 2003 en colaboración con un artista catalán llamado Antoni Abad. Se llamó megafone.net. Mi colaboración ahí fue hasta 2010. Está plenamente inscrito en la lógica de los procesos del arte participativo, porque su cometido era trabajar en diferentes partes del mundo, con comunidades, con grupos de personas en riesgo de exclusión social, sobre todo que no tuvieran un acceso directo a medios. Y a la vez que los medios no les dieran muy buena prensa; como se dice, que no se hablará muy bien de ellos y, por lo tanto, que hubiera una necesidad o al menos un potencial beneficio por parte de estos grupos, para poder tener acceso a un medio donde pudieran hacer escuchar sus voces de manera no filtrada. En 2004 el primer proyecto fue con taxistas en la Ciudad de México, que suelen tener muy mala prensa.

En algunos casos justificada, pero, en la mayoría no. Y de lo que se trataba con todos estos grupos de diferentes personas, lo que unía a estos grupos era el riesgo de exclusión social. Por otro lado, fue un proyecto muy heterogéneo en cuanto al tipo de comunidades a las que se dirigía. El denominador común era el uso de las tecnologías digitales; en particular la de teléfonos celulares y de una página web en la cual se recogía todo aquello que se capturaba con los teléfonos. Si se tomaba con el teléfono una foto, una grabación de voz, un video, todo iba a parar a una página web colaborativa que se iba alimentando con los contenidos de todos los participantes de cada proyecto por separado. De alguna manera era crear una especie de medio de comunicación efímero, dirigido, contextualizado a una comunidad específica, pero dirigido a un público mucho más amplio donde estas personas pudieran amplificar sus voces. No me

gusta pensar que son proyectos para dar voz a las personas, porque las personas ya tienen voz. Lo que pasa es que hay muchas voces que han sido silenciadas o que no las escuchamos. Se trata de proyectos para amplificar estas voces que no solemos escuchar. Técnicamente, en este momento para nosotros es cotidiano el hecho de tomar una foto y enviarla por Internet a Facebook, o al sitio que sea. Pero, si se piensa en 2003, estamos hablando de una época cuando acababan de aparecer en el mercado los primeros teléfonos. En el 2003 ya estábamos experimentando con las primeras redes que no sólo permitían la comunicación por voz —que sería la red 2G—, sino que empezaron a aparecer las redes tipo 3G, donde la comunicación desde un teléfono también podía interactuar con la red de internet. A lo largo del proyecto me di cuenta que era relevante, en especial, trabajar en comunidades en donde estas tecnologías no fueran tan comunes, ni hubiera un acceso amplio a estas redes de comunicación. En particular, el último proyecto en el cual colaboré fue “megafone”, en el canal Sahara, hace diez años, con mujeres jóvenes que viven en los campamentos de refugiados saharauis. Lo que interesaba en ese momento era crear un taller —ya llevado a cabo en otras partes del mundo— donde las participantes pudieran utilizar los teléfonos e internet para expresar lo que ellas quisieran. Entonces ellas eligieron expresar diferentes aspectos de su vida cotidiana desde el trabajo, la naturaleza, los niños. No quisieron hacerlo de forma explícita sobre el conflicto en el cual viven los saharauis, pero todas las fotos hablaban de ese conflicto. Hablar de la educación en los campamentos era hablar de una situación problemática, o de la alimentación, etcétera. Trabajar en estos entornos donde la conectividad en ese momento —y aún hoy— era pobre y escasa, me parecía que era especialmente

significativo. No quiero verlo de manera utópica, pero no debemos pasar por alto el potencial que tienen las tecnologías digitales de darnos a conocer realidades que nos quedan lejanas en nuestro contexto, pero que son importantes.

A partir de esta experiencia, en 2011 inicié un proyecto en Tanzania que se llama, todavía, Sauti ya wakulima, que en swahili quiere decir “la voz de los campesinos”. La página web donde se puede visitar es sautiya wakulima.net. Este proyecto nace de una colaboración transdisciplinaria entre grupos de investigadores y científicos ambientales que, por una parte, querían estudiar de manera más precisa los efectos cualitativos y no lineales del cambio climático. El hecho de que el clima cambie propicia la proliferación de ciertas plagas, por ejemplo, de ciertas enfermedades. Hay efectos del cambio climático que no son solamente climáticos.

Entonces la intención de este grupo de investigadoras e investigadores era trabajar junto con campesinos en Tanzania, en el continente africano, para que ellos y ellas pudieran documentar todos estos cambios observados en sus cultivos y en sus prácticas cotidianas, para que de esta manera se pudieran diseñar estrategias de adaptación al cambio climático más pertinentes para el contexto específico del lugar. Utilizamos más o menos el mismo esquema para trabajar con teléfonos celulares e internet, la cual muchos campesinos y campesinas aún no conocían. Habían escuchado hablar de esta red a sus hijos que ya iban a la escuela y que ya tenían un primer contacto con internet. En cuanto a los teléfonos celulares, se utilizaban de una manera bastante amplia. Esta comunidad de campesinos y campesinas comprendieron cuál era la intención del proyecto, aceptaron la invitación para participar, lo que hizo que sucedieron cosas muy interesantes. Se creó una página en la cual, desde los teléfonos celulares, las y los participantes podían enviar sus testimonios en forma de imágenes, de grabaciones de audio, ubicados en un punto geográfico. Muy pronto, en el proyecto, los campesinos y las campesinas que participaban se dieron cuenta de que podían voltear un poco de cabeza sus premisas y convertir a éste en un espacio de intercambio de conocimiento. Lo cual fue una idea genial, desde mi punto de vista, porque surgió desde los participantes del proyecto, que no fue algo que nosotros previéramos como un grupo de investigación. Para las y los campesinos la manera primordial de aprender es preguntar a otras personas, dialogar con otras personas, investigar por qué una persona está cultivando de cierta manera, por ejemplo. Hay una voluntad muy fuerte para compartir los conocimientos y, por lo tanto, considerarlos como

un bien común. Pienso que cuando los conocimientos se convierten y se comparten como un bien común tienen este potencial de amplificar lo que sabemos, lo que podemos hacer. Amplificar nuestra agencia en el mundo y, por lo tanto, tener un repertorio mucho más amplio de tácticas y estrategias para adaptarnos a nuestras diferentes situaciones. El proyecto ha seguido adelante y ha durado bastante tiempo: casi diez años. Se ha convertido en un verdadero signo de identidad para los campesinos y las campesinas que viven en Tanzania. Este proyecto surge de un trabajo transdisciplinar de investigación, y cuando digo transdisciplinar me refiero a un trabajo en el cual hay un diálogo muy intenso no sólo entre científicos, sino también entre artistas. Había un equipo muy heterogéneo de artistas y científicos. Yo estaba jugando este doble papel: un poco de artista, pero también de persona especialista en tecnología y, de alguna manera, programador. Este proyecto evolucionó hacia diferentes transformaciones hasta el día de hoy, pues se ha convertido en un proyecto de desarrollo reconocido por diferentes organizaciones no gubernamentales.

Más allá de que este proyecto fuera útil para intercambiar conocimientos, es también una especie de fotografía en el tiempo, de los hábitos, la cultura, las opiniones, los puntos de vista de una comunidad específica. Yo también lo considero una forma de escritura colaborativa que se enriquece más allá de la utilidad inmediata.

César Cortés Vega (CCV):

Muchas gracias por presentarnos estas imágenes y esta reflexión acerca de tu trabajo. Me parece muy interesante. Yo conocía algunos de tus proyectos, pero no sabía el desarrollo que habían tenido a lo largo de los años. Entonces, qué bueno que los has mostrado porque implican una forma de considerar lo comunitario que normalmente está ausente de nuestros modos ciudadanos de concebir la organización. Yo critico la posibilidad de que en realidad los habitantes de las urbes podamos construir espacios comunitarios. Sin embargo, pugnamos por ellos y quizás esto nos deriva a lugares en donde sí hay un amplio conocimiento de la comunidad, lo cual los ha alejado de la experimentación con tecnología digitales, o lo que suele llamarse el "progreso". Entonces, entrar suavemente en estas comunidades organizadas sin violentarlas, permite que suceda algo que las potencia y les ayuda a posicionarse frente a los fenómenos del extractivismo cultural o natural, y otros más que les amenazan... Entonces, te planteo la primera pregunta: en tu opinión, ¿cómo podemos mantener los espacios artísticos comunitarios o ecológicos que han podido liberarse de ciertas imposiciones tecnológicas, cuando el panorama indica que la tecnología sería una necesidad en muchos más ámbitos de la vida humana?

ET:

Es una pregunta muy interesante, pues plantea diferentes vías. Parto, en todo caso, de lo que acabas de comentar: es necesario ser críticos con la noción de comunidad, pues se ha utilizado como una especie de bálsamo. Cualquier cosa se disfraza de comunidad, a cualquier cosa que se le añada el adjetivo comunitario ya parece ser buena y deseable, ya está limpia, y es algo que puede enmascarar muchos vicios. Pensando mal, hay nociones bastante superficiales de comunidad. Y hay una caracterización de la comunidad que a mí me gusta mucho, que es la de Anthony Cohen, en un libro ya clásico de la construcción simbólica de la comunidad. En él habla de la comunidad no sólo entendida a partir de estructuras, sino a partir de símbolos, de intercambios simbólicos, de constantes negociaciones simbólicas. Lo

que Cohen plantea es que una comunidad está unida, está cohesionada a partir de símbolos que se comparten. Pero la maniobra interesante que lleva a cabo el autor es la de un desacoplamiento entre símbolo y significado del propio símbolo. Entonces, nosotros como comunidad podemos compartir un símbolo, pero no necesariamente su significado. Tú puedes tener uno, yo puedo tener otro y, en ese sentido, incluso podemos estar en desacuerdo del significado de un símbolo y, sin embargo, lo compartimos. Entonces, una definición o una caracterización desde lo simbólico, desde una comunidad, permite estas fricciones y permite evadir esta idea de que la comunidad es algo armónico donde todo mundo está de acuerdo, y ciertos mitos que hay con respecto a la comunidad. Yo creo que la perspectiva simbólica nos da esta oportunidad de saltarnos esta visión un poco naif de la comunidad como algo que es necesariamente bueno, armónico y deseable.

Otra cuestión que también planteaste es la dicotomía urbana y rural. Desde mi punto de vista, esta dicotomía ya no se mantiene, pues lo rural está totalmente determinado por lo urbano. Pensemos en un campo de monocultivo de trigo, por ejemplo. Por un lado, el monocultivo es una forma que viene de la plantación, históricamente, pero, por otro, está sostenida por toda una estructura industrial de alimentación que sobre todo se dirige a las ciudades. Entonces, esta dicotomía de campo y ciudad, de lo rural y lo urbano, como dos cuestiones totalmente separadas es difícil de mantener. Como te decía, creo que lo rural está predeterminado o sobre determinado por lo urbano, por completo. Aunque sí es verdad que hay un desprecio por todo lo que no está en la urbe. Entonces, por un lado, hay una dicotomía que no se sostiene, pero, por otro, culturalmente sí hay esta diferencia, está desarticulación, está invisibilización

de lo rural. Hablando de espacios, de comunidades, de prácticas que se habían mantenido hasta cierto punto libres de lo tecnológico –entendido como lo digital, la digitalización, la hipercomunicación que permite lo digital–, ahí tampoco podemos crear dicotomías tajantes sobre espacios que hasta cierto punto habían podido liberarse de una predeterminación o sobre determinación muy fuerte de lo digital, pues de una u otra manera estaban en relación con ello. Me vienen a la mente dos cuestiones que voy a intentar tejer, aunque no sé bien cómo lo haré. Por una parte, pienso que hace diez años iniciaron esta serie de sublevaciones en los países árabes que, de forma genérica, se conocieron como la “primavera árabe”. Éstos comenzaron en los campamentos saharauis con el ataque al campamento Gdaim Izik por parte de las fuerzas marroquíes. Esto generó toda una serie de sublevaciones, protestas, que estamos viendo otra vez en la actualidad.

El problema saharauí es un conflicto que no ha tenido solución y que, por lo tanto, como conflicto olvidado, sigue latente. Justo la “primavera árabe” permitió tener esta perspectiva de que lo que sucedía en el espacio físico –es decir, las protestas en las plazas, las sublevaciones físicas, los y las activistas en las plazas–, tenían un componente de organización, de articulación digital muy fuerte. Hoy sabemos que muchos poderes digitales –es decir, el gran conglomerado de empresas que prestan servicios digitales como Facebook, Google, etcétera, conocido como el famoso Gafam–, se interesó muchísimo por esta posibilidad de que el espacio físico y las protestas, y el espacio político, estuvieran íntimamente ligados con el espacio digital. Hubo una especie de amplificación del rol en lo digital en estas sublevaciones en los países árabes. Pero, lo que es verdad es que la “primavera árabe” vino a romper con una dicotomía tradicional en la que los espacios físico y digital se veían como totalmente separados. El proyecto que también mencioné hace rato, el de “megafone.net” –que tenía este modelo híbrido en el cual las y los participantes utilizaban teléfonos para postear imágenes en internet, pero que a su vez se reunían físicamente en asambleas para decidir qué imágenes publicar, que temas tocar, etcétera–, también en su momento fue una revelación para mí de lo imposible o lo difícil que se volvía crear estas dicotomías entre lo digital y lo no digital. Por ejemplo, en una foto que es de un libro que se publicó en algún momento del proyecto “megafone.net” –que se llamaba antes “zexe.net”–, se ve un niño y la puerta de un taxi –que realizamos en 2004 con taxistas en la Ciudad de México–. En ese momento era realmente extraño ver una URL escrita en un espacio físico. Ahora no es extraño, pero, en aquel momento sí lo era. Entonces, ya tenemos una historia larga

de esta especie de fusión entre el mundo físico y el mundo digital, al punto de que hoy no podemos verlos por separado –e incluso ahora que nuestra vida parece estar volcada a lo digital, pues lo físico es lo que la esta predeterminando.

Entonces, siento que los espacios que vivían en esta especie de emancipación de lo digital estaban mucho más ligados a lo digital de lo que se daban cuenta. Por un lado, no creo que sea posible –y mucho menos de ahora en adelante– desvincular lo digital y lo no digital. Aunque hay una cuestión muy interesante que propone Franco Berardi, “Bifo”, que me parece una especulación que vale la pena tener en mente. Cuando salgamos de esta pandemia, el día que eso suceda, el hecho de estar conectados lo vamos a asociar con el hecho de estar enfermos. El hecho de conectarnos en Zoom imagínense lo que representará de aquí a tres años. Nos va a recordar estos

momentos, en los cuales de alguna manera todos y todas estamos enfermos. Todas y todos estamos encerrados en casa sin posibilidad de salir y quizá con personas muy cercanas que están en riesgo, o que han enfermado. Creo que va a crecer una conciencia de la presencia de estas tecnologías digitales en nuestra vida, de la manera en la cual se entretejen estos espacios. Y ojalá una conciencia mucho mayor sobre la excesiva fe que depositamos en las tecnologías; en este caso en las tecnologías, y en particular en las tecnologías digitales, lo que podría llamarse solucionismo tecnológico, que es reformular problemas complejos en términos de ingeniería y después encontrarle soluciones digitales. O no digitales. El solucionismo tecnológico también puede ser creer que una vacuna –que al fin y al cabo es una tecnología– es lo que nos va a sacar de esto. Podríamos haber apostado por medidas políticas o económicas, sin embargo, nos aventuramos por una medida tecnológica, y todo esto que estamos viviendo quizá nos va a volver mucho más críticos sobre el papel de la tecnología en nuestras vidas.

CCV:

Pienso en los conceptos de Javier Echeverría, que divide el primer, segundo y tercer entorno, en donde el primero corresponde a sociedades agrarias, el segundo a institucionalizadas y urbanas, y el tercero a sociedades digitales. Aunque creo que es un poco estructuralista, y que habrá que hacer la crítica justo por esto que estás comentando, pues las diferencias no son tajantes, sino que las unas están imbricadas en las otras. Pero, a mí lo que me llama la atención de lo que dice él es que en el tercer entorno empezamos a vivir categorías formales que van a cambiar la forma de vincularnos, y que ése es

el peligro de algún modo. Y quizás éste aunado a esta parte positiva que menciona “Bifo”, colocándola en estos otros términos que había mencionado Echeverría. Es decir, al final, a pesar de que nosotros, de manera individual, tenemos unas formas de relacionarnos en nuestros pequeños contextos e incluso formamos parte de pequeños grupos, ya cuando hablamos de economía o de regulación política o social, las decisiones se toman a gran escala... Un ejemplo es la vacunación masiva. Podríamos pensar, de manera individual, que hay soluciones políticas y que incluso hay gente que está contemplando abandonar el planeta antes de solucionar los problemas dentro de él –algunos de ellos, precisamente, los engendros súper poderosos paridos por el Gafam–. Entonces habrá que ver cómo viene el golpe y también, justo, no esperar lo peor porque no habrá que caer en el catastrofismo. Pero, sí imaginar un escenario que pueda prever lo que vendrá a ello, sin que sea tampoco futurismo sin sentido, pero que prolongue las reflexiones sobre la otra pandemia, que implica una desinformación masiva o su consecuencia en una paranoia postapocalíptica. Pensando en esto, ¿qué estrategias podemos desarrollar para que prácticas como la agroecología sobrevivan a la obligada digitalización masiva que estamos presenciando?

ET:

El tema de la relación entre la forma en la que nos alimentamos, en la que vivimos y nos relacionamos con el mundo y la tecnología es una cuestión delicada. No podemos renunciar a la tecnología, porque eso sería absurdo si pensamos en la tecnología como algo histórico, como algo que no nos define y nos permite relacionarnos con el mundo. Y una de las maneras fundamentales de nuestra relación con el mundo es la agricultura, la forma en la que nos alimentamos; cómo nos relacionamos con la tierra, con los seres vegetales para cubrir nuestra necesidad básica de alimento... Estamos en el punto en el cual las empresas tienen prácticamente el monopolio de los agroquímicos, como Bayer, por ejemplo. Bayer, junto con el grupo Syngenta, tienen más de 50% del monopolio del mercado de agroquímicos a nivel mundial. Y ellos están saltando a la digitalización de la agricultura. Éstas son dos empresas que apuestan por el solucionismo tecnológico del que hacía mención hace rato; que apuestan por un modelo de agricultura basado no sólo en soluciones tecnológicas, sino en supuestos de productividad capitalista, en supuestos extractivos, en supuestos de productividad, eficiencia, etcétera. Y el hilo conductor que une a todos estos elementos, a todas estas formas de pensar, es la descontextualización. Por ejemplo, están lanzando poco a poco la campaña “One size fits all”, que en español sería “Una medida para todos”; es decir, una receta que todo mundo aplica: “desarrollamos productos que se pueden aplicar universalmente en cualquier campo del mundo”. Esto lo que provoca es una ampliación del mercado, que es la carta que han jugado estas empresas.

Hay entonces esta digitalización de la que hablabas, que está creciendo y se está expandiendo, y que tarde o temprano va también a absorber a la ecología. Sabemos que en este momento Bayer está enfrentándose a demandas muy grandes por los daños que causan a las personas y al medio ambiente por los diferentes productos que comercializan, en particular los pesticidas. Y es muy probable que Bayer y todas estas grandes empresas agroquímicas salten a la agroecología, pero a la cual ellos llaman “agricultura regenerativa” o “agricultura orgánica”, Entonces el negocio ya no va a ser el de los agroquímicos, como tales, sino quizá la digitalización de otras formas de agricultura. Sin embargo, la agroecología no es sólo hacer agricultura con fundamentos ecológicos y una conciencia ecológica del medio ambiente. La agroecología es en realidad mucho más que eso. Hay consensos a nivel global sobre qué es la agroecología y cómo se practica. De

hecho, hay agroecologías que no son de un “mismo tamaño” para todos, sino que se desarrollan y se realizan como prácticas contextualizadas en diferentes contextos. Entonces, la agroecología puede considerarse como un marco transdisciplinario para el desarrollo de sistemas agrícolas respetuosos con el ecosistema. Y también es un movimiento social, económico y cultural en el que campesinos y campesinas toman un papel central. Y aquí hay otra vez el retorno a esta noción de formas de organización social, formas comunitarias que ya mencionábamos hace un rato. La agroecología se ha entendido como un movimiento de emancipación de la dependencia que han creado estas grandes empresas y estos grandes proyectos agrícolas, sobre todo en este siglo. Y es también una oportunidad para activar y reforzar procesos transformativos desde la práctica artística.

Hay diez elementos de la agroecología, tal como se han identificado a partir de un proceso consultivo, un proceso de consenso, con diferentes actores –incluyendo asociaciones civiles, asociaciones campesinas, etcétera; incluso también hay organizaciones privadas y públicas–. Entre ellos han llegado a este consenso sobre lo que es la agroecología con muchos más elementos que solamente los de un sistema agrícola, con respeto a la ecología. Hay elementos como la creación conjunta de tecnologías y el intercambio de conocimientos, una atención fundamental a la cultura y tradiciones alimentarias, y a los valores sociales y humanos que existen en cada entorno. Entonces, debemos pensar la agroecología como algo mucho más amplio que la concentración en un campo donde se apliquen principios ecológicos, para luego aplicar tecnologías digitales para ayudar a seguir esos principios.

Es algo mucho más rico, pues respeta las epistemologías que surgen a partir de entornos agrícolas que son concebidos de manera ancestral –en el sentido de que implican conocimientos, sistemas de conocimientos ligados a la agricultura, metódicos, adaptados a contextos específicos y muy relevantes, justamente para transitar un futuro que es bastante incierto–. Pienso que para poder ligar estos dos mundos, el de la agroecología y el de las tecnologías digitales, hace falta que ambos estén en armonía con los principios de la agroecología, que va mucho más allá de la mera productividad que ha sido el foco de las grandes empresas, literal y figurativamente, de la agricultura.

CCV:

Quiero plantearte una pregunta que nos llegó después y que no te había mandado en el grupo de preguntas, pero que me pareció interesante porque hace referencia a otros trabajos tuyos: ¿nos podrías dar ejemplos, con tus trabajos, de esas perlas líquidas obtenidas a través de la manipulación de moléculas textuales dispersas en web?

ET:

Agradezco mucho esa pregunta porque me saca de mi zona de confort, en el sentido de que últimamente he estado mucho más enfocado en los proyectos que les acabo de mencionar. Y yo vi que por aquí en el chat también se planteó otra pregunta. Si quieren la leo, porque me parece muy interesante: “Hay un agente crítico desarticulador del trabajo artístico con comunidades específicas que muchas veces argumenta no necesitar a los artistas y no reconocen su trabajo como necesario para ello. Se llama extractivismo cultural y artístico. ¿Qué opinión tiene sobre el extractivismo artístico cultural?”. Voy a intentar hacer una maniobra complicada y responder esta pregunta y ligarla también con esta otra que se planteó desde Facebook. Desde que trabajo en el proyecto “megafone”, y sobre todo con las y los campesinos en Tanzania, ha sido una preocupación central evitar este extractivismo. Justo evitar ir a donde a uno no lo llaman. Esto es fundamental y es un principio de las prácticas narrativas que es un instrumento terapéutico, pero que va más allá de la mera terapia. Es más una especie de metodología o un mapa que permite activar el intercambio de historias, poner ciertas historias, darle importancia a las historias, a quien las cuenta y cómo las cuenta, y desde de dónde las cuenta. No ir a donde a uno no le llaman me parece fundamental: primero para evitar esta cuestión del artista que va a una comunidad que intenta hacer algo que tiene muy poco sentido. Quizás en una comunidad que puede instanciarlo como una práctica artística que después puede dar bastantes créditos. No estoy pensando en nadie en particular, ni en nombres, ni en proyectos. Simplemente lo identifiqué como una práctica que sucede, que de alguna forma estetiza. Toda esta cuestión de que existen otras formas de organizarse,

otras formas de vida que desde la ciudad desconocemos. Entonces, mi preocupación sobre todo ha sido no ir ahí a donde no me llaman. Y de hecho los trabajos que ahora mismo estoy realizando, son trabajos a donde me han invitado a participar. No estoy proponiendo trabajos a partir de un conocimiento de una comunidad donde no haya un consenso con la propia comunidad de que se quiere realizar un trabajo en específico. El extractivismo también es, pues, un peligro en el sentido de que estas prácticas se hacen con comunidades, y después se instancian en otro entorno por completo distinto, como prácticas artísticas. Y lo que hacen es extraer conocimientos, vidas, narraciones e historias, y llevarlas a un lugar donde esas cuestiones que se han extraído se pueden capitalizar en beneficio del artista. Entonces, evidentemente es una práctica que se debe evitar. Mi forma de hacerlo ha sido trabajar siempre junto a la comunidad. Los proyectos que hago no son para un ámbito artístico, sino que son para la comunidad. Y tan es así que el proyecto Sauti ya wakulima, en Tanzania, tardé muchos años en mostrarlo de forma pública, hasta que la comunidad estuvo de acuerdo en que se hiciera. Y se mostró de maneras en las cuales estaban conformes.

Y éste se ha convertido en un proyecto que ya se me escapó de las manos, en el mejor sentido de la palabra, pues ya es un proyecto que está siendo manejado por las ONG que están en Tanzania –y que ya está teniendo otro tipo de intencionalidades, de derivas y que, por lo tanto, ya no está bajo mi control–, y del que de alguna manera ya ni siquiera yo puedo extraer o presentarlo evidentemente. Ya no puedo decir “este es mi trabajo”, sino que es el trabajo de muchas manos, de muchas voces y muchas voluntades. Creo que ésa es la verdadera implicación del arte participativo: perder el control del propio trabajo en beneficio del grupo más grande de personas que está involucrado.

Lo que pasa es que un reto para un artista es si el artista puede crear comunidad, o involucrarse con una. Pero también tiene que darse cuenta de que pierde el control por completo de esa voluntad artística, estética, incluso metodológica, que pueda tener. Dicho esto, yo por lo general divido mis trabajos en dos: uno es el comunitario que, como decía, intento manejarlo no de manera individual, sino de manera comunitaria, y por lo tanto no lo presento jamás como un trabajo mío, sino como uno en el cual colaboro. En todo caso, un trabajo dinámico. Pero, está otra parte de trabajos que yo he venido realizando, que tienen que ver más con programación y texto, con la generación de piezas de escritura electrónica, etcétera. Entonces entiendo que la pregunta que surgió tiene más que ver con estos trabajos más individuales, los cuales a mí, de alguna manera, me ordenan bastante la vida: tener esta doble cara de trabajos que hago con otros y otras, y aquellos que hago yo, sentado frente a la pantalla, con mis habilidades de programación, que serán pocas o muchas. Otra cuestión de ética muy personal ha sido publicar de inmediato mi trabajo. Para

mí es muy importante aprovechar este potencial que ofrecen las computadoras en su interacción en redes digitales, o Internet, para llamarlo de manera corta y abreviada. Este potencial de poner en común lo que uno hace. De manera inmediata, no tener que pasar por filtros de publicación, de legitimación, etcétera, sino esta posibilidad de conectar el propio trabajo con una audiencia que ya está ahí. Además, no concebida de forma necesaria como una audiencia, sino que también sean personas con las cuales interactuar, participar, intercambiar, etcétera. Entonces, mi trabajo lo divido en estas dos líneas, y la línea más personal de trabajo textual con programación, con literatura, está prácticamente toda volcada en la página motorhueso.net.

CCV:

Quisiera comentar que, justo, el primer acercamiento contigo fue por el lado de la literatura y que a pesar de que tú haces esa diferenciación, incluso por salud mental, o no sé, me parece que hay un vínculo en la crítica a la literatura como tradición occidental. Incluso al concepto tradicional de literatura, intentando romperla, y la posibilidad también de su crítica como conformación social, lo que seguramente te hace ir a otros lugares y plantear trabajos abiertos en su totalidad, como una suerte de narrativa. Además, me consta que eres muy respetuoso con el trabajo que realizas, por cómo lo presentas y por cómo lo tienes documentado. Es difícil, salvo en tu página, encontrar demasiadas referencias acerca de este trabajo con comunidades vinculado a tu nombre. Sé que no lo utilizas justo para esto que puede llegar a ser un poco insano, llamado “el mercado del arte”. Más bien los intereses del arte están también colocados en la posibilidad de disentir de forma significativa de las versiones tradicionales. Entonces eso también puede ser llamado arte, o si no se le llama así está bien, porque al final cumple un cometido, que es hacer otras cosas en el ejercicio de nuestras subjetividades. Por eso, en cierto sentido, puede ser empalmado con la literatura, en la que se colocan otros pensamientos, en otros lugares mediante una narrativa.

CHARLA CON MAKIKO HARA (traducción)

Es curadora independiente, conferencista, investigadora, escritora e incubadora de arte nacida en Tokio, Japón. Vive y trabaja en Vancouver, Canadá. Fue curadora en jefe y subdirectora del Centro A: Centro Internacional de Arte Asiático Contemporáneo de Vancouver (2007-2013). Desde 2014, cuando Hara se desempeñó como curadora invitada de Koganecho Bazaar-Fictive Community Asia (Yokohama Japón), su práctica cambió para crear plataformas para el intercambio a través de numerosas formas de arte en el Océano Pacífico y más allá. En 2019, cofundó la iniciativa curatorial Pacific Crossings, con otros tres curadores y directores con sede en Columbia Británica, Canadá. Ha organizado varias residencias de investigación, conferencias y foros con organizaciones asociadas a nivel mundial en Tokio, Manila y Hong Kong, entre otras naciones. En la actualidad se encuentra trabajando en un proyecto de investigación a largo plazo titulado *Charlas en la cocina: mujeres que envejecen y creación artística*, que examina la transformación de las prácticas artísticas de las mujeres artistas a medida que envejecen

con sabiduría. Es asesora de dirección del Centro de Intercambio Internacional en la Universidad de Arte de Akita (2017-2020), y participa en la Escuela de Octubre, desde 2018. Durante la pandemia de Covid-19, Hara inauguró *My Kitchen Anthropology Museum*, en la cocina de su propio apartamento, de la que fue nombrada CEO y directora ejecutiva.

Makiko Hara (MH):

Es un honor ser parte de este ciclo de conferencias. Yo vivo en Vancouver en este momento y, al igual que todo mundo, estoy atrapada aquí por la pandemia. Mi trabajo curatorial o actividad implicaba viajar mucho a diferentes lugares, pero ahora estoy aquí desde marzo de 2020. Desde entonces mi agenda está completamente jodida, en una forma en la cual he tenido que reagendar las visitas y cancelar otras cosas. Así que mi espacio primario de trabajo se volvió mi apartamento. Entonces quiero hablar acerca de cómo ha cambiado mi práctica con la pandemia. A raíz de ella comencé un pequeño proyecto que inició a finales de la primavera, y que abrí e inauguré; un proyecto llamado *My Kitchen Anthropology Museum* (Museo Antropológico de Mi Cocina), en el que se examinan las esferas pública y privada, el espacio doméstico como concepto desde la intimidad. También se analiza cómo modificar las prácticas institucionales y el rol del museo público y sus protocolos frente a estas condiciones, así como la idea de academia enfrentada a un lenguaje personal como parte del conocimiento. Por otro lado, está vinculado a la idea de autenticidad; su significado y la memoria de los objetos como práctica decolonial, y de reciprocidad y compromiso.

Mi cocina que es muy humilde, como la cocina de cualquier viejo apartamento en el que vivo con Andy, mi pareja. *My Kitchen Anthropology Museum* está compuesto por un corredor principal con su pabellón de gavetas, que contienen todo tipo de artilugios, *souvenirs*, recuerdos y regalos. Hay ahí plumas de águila de la costa del noroeste, cubiertos o paliacates que me regalaron en la Ciudad de México. Una especie de caja de joyas, muñecas japonesas o un pozo falso arqueológico. Es decir, guardo ahí cosas que hemos acumulado. Cuando digo “nosotros”, me refiero a mí y mi pareja Andy. Objetos que hemos acumulado durante décadas o más. Cada uno de esos objetos contienen diferentes memorias e historias, de manera que no puedo tirarlos. Por eso han terminado acá, en mi museo. Andy, por ejemplo, ama las figuras de los tres monos “no escucho, no hablo y no veo”. Y durante la pandemia hemos tenido que hacer exactamente lo opuesto, así que ésta es una sala de exhibición especial y ésta es mi galería dedicada al arte contemporáneo. Mi exhibición inaugural está dedicada a Hank Bull quien es un muy viejo amigo, director del Centro donde solía trabajar, y quien me trajo a Vancouver. Guardo una carta de retiro. Luego de presentarla, él ha perseguido fervientemente su carrera artística hasta este día.

Mi museo también tiene un espacio educativo: una librería con diversos recursos que los visitantes son bienvenidos a leer en mi cocina y comedor. El museo contiene también una guía de viaje a México, a Tailandia, libros famosos en japonés que hablan sobre cómo pueden ser hoy los museos, o sobre gemas, presentación de culturas indigenistas, otro para tener preguntas más filosóficas. Mis favoritos son los libros de Giorgio Agamben, *The Open*, y *Elephant*. Este último es una gran metáfora sobre mi proyecto y un catálogo de una exhibición individual. Entonces la guía de la visita al museo es realizada por cita de manera física: puedo hacer los tours y demás cosas en línea, sin ningún costo. Y si el visitante puede acudir de manera física, puedo ofrecer té o un café. Está abierto de 12:00 a 17:00 horas los fines de semana, pero, yo agendo según la demanda. Sólo son permitidas dos personas por cita, por las restricciones de la pandemia, aunque desafortunadamente por el momento Canadá está bajo una segunda ola, por lo que no podemos tener visitas ahora. Así que el museo está temporalmente cerrado. Todos los objetos y artefactos se pueden mover y tocar. Quien lo desee puede hablar directamente conmigo, y todo el material de lectura está disponible para leerse en mi comedor. Como todo esto es muy reciente, todas las

sugerencias, cambios o cualquier propuesta de exhibición son bienvenidas.

Este museo fue inspirador por dos Anthony's: el primero fue Anthony Kiendl y su pareja Joanne Bristol, quienes estaban en Regina, en el centro de Canadá. En 1998 fue la primera vez que visité su casa y vi su colección dispuesta en gavetas, a la cual llamaban *Candy Museum* (Museo del dulce), que contenía su colección de décadas con caramelos de todo el mundo. Anthony Kiendl quien recientemente se había convertido en CEO y director ejecutivo del Museo de Vancouver, tiene esta forma de pensar afuera de la caja, la cual es muy inspirador. Yo estoy ansiosa por ver cómo va su museo, el cual está afrontando un tiempo difícil, por lo que espero cambie a una nueva institución auspiciante. Otro Anthony es el señor Anthony Shelton, quien es director en el Museo de Antropología de la Universidad de British Columbia. El Museo de Antropología es conocido por su colección de la cultura de la costa oeste, que cuenta con más de 15 mil objetos y artefactos. Ellos tienen esta galería que muestra más de 10 mil objetos de alrededor del mundo, en una forma en la que todo está a la vista e incluso con gavetas que todos pueden abrir y revisar. A Anthony Shelton se le pidió en 2012 abrir el “Ala asiática” (sala), y él me pidió

que aplicará para la posición de curaduría –cosa que nunca supe por qué me pidió, pues yo no tenía, y aún no tengo, un grado (diploma) en antropología–. Entonces, yo sabía que no iba a ser contratada, pero él me pidió que enviara mi CV. Luego fui escogida para ser entrevistada entre los últimos tres aspirantes, junto con una presentación de la propuesta de exhibición con los colegas académicos (del museo). Anthony es un director muy visionario que quería cambiar –que quiere y que ha cambiado– mucha de la práctica del museo de antropología en la última década. Por eso él quería traer algunas prácticas del arte contemporáneo. Entonces, mi propuesta de exhibición se llama *Blind Men and the Elephant* (Hombres ciegos y un elefante). Cuando fui invitada me pasé dos días en el museo pensando “¿qué puedo proponer?”. Entre otras cosas, me di cuenta de que todos estos asombrosos objetos estaban detrás del vidrio. Entonces yo quería liberar esos sentidos y conceptualizar esta exhibición dirigida a los cinco sentidos: ver, tocar, oler, el gusto y la escucha. La historia detrás de *Blind Men and the Elephant* se originó como una parábola hindú difusa para la sabiduría de muchas tradiciones religiosas. El cuento se popularizó en el Occidente (Oeste) gracias al poeta norteamericano John Godfrey Saxe en el siglo XIX, quien

ilustró un rango de verdades y falacias que proveían una mirada sobre el relativismo, la opacidad o la inexpresable naturaleza de la verdad. Por ejemplo, en el comportamiento de expertos en campos donde hay déficit o inaccesibilidad de información, existe la necesidad de comunicación y respeto por las diferentes perspectivas. Para esta exhibición, el cuento es utilizado para reflejarnos a nosotros mismos y entender nuestro mundo libre por completo de todo prejuicio, de nociones pasivas o falta de conocimiento sobre los otros. Esta exhibición invita a todos a volvernos ciegos y a explorar el sistema de navegación de nuestros cuerpos para despertar nuestros cinco sentidos: ver, tocar, oler, saborear y escuchar. Esto para experimentar obras de arte contemporáneas relacionadas con los artefactos históricos asiáticos seleccionados. Para mostrar estas diferencias, en la muestra se exhibe, por ejemplo, un dibujo japonés del siglo XVII junto a un mural tailandés muy similar. Desarrollados en culturas diferentes, comparativamente muestran que estamos ciegos por enormes cosas que sólo hemos entendido de manera parcial. Por supuesto, mi propuesta creó mucha controversia en la presentación y uno de los curadores en jefe me cuestionó lo siguiente: “¿tú entiendes el protocolo del museo de antropología? Cada objeto es protegido de manera muy cuidadosa con el propósito de ser

preservado en el museo, entonces por esto no está permitido al tacto”. Por supuesto que estoy consciente de ello, por lo que propongo que se puede hacer una copia del objeto para que la gente lo toque, lo que no implica ningún problema. Pero, mi pregunta es: ¿por qué no les está permitido tocar a pesar de que el original fuese hecho por personas que han tocado estos objetos y los han traspasado de unas personas a otras? Entonces ¿acaso no es ése el problema? La práctica del museo de antropología por supuesto ha cambiado en los últimos ocho años después de esta discusión, y ahora ellos han cambiado sus protocolos, en especial para las poblaciones indígenas de la costa del noroeste para quienes es fundamental tener al alcance sus máscaras para sus ceremonias, entre otras cosas.

Estas conversaciones que ocurrieron hace ocho años regresan a mi memoria como “méritos” de la pandemia, lo cual me inspiró a abrir mi propio “museo-cocina”. Algunos otros ejemplos de ello en este desastre de objetos son un paliacate que me regaló una activista veterana del agua, de Santo Domingo, a quien conocí durante una conferencia. Este objeto carga una memoria muy importante para mí, ya que al final del seminario, en la presentación, ella entregó paliacates a pocas personas, mientras los miraba a los ojos hablándoles

en español diciendo: “El agua es vida. Con este paliacate, por favor, recuerda proteger las aguas de tu hogar”. Tengo en el museo también un pozo negro, regalo de Andy, quien lo compró por accidente en Oaxaca. Él estaba buscando algo que comprar y cuando tomó el objeto se le cayó y se rompió. El dueño de la tienda le dijo: “señor, no hay problema, lo podemos pegar”, y entonces lo pegaron y lo remendaron para que así él lo comprara. En la parte derecha hay mementos (memorias) de Dot Simpson, la madre de Andy, con quien tuve una gran amistad por algunos años, hasta que falleció en 2013. Ella amaba los elefantes. Entonces cada vez que viajábamos, comprábamos alguna joyería pequeña de un elefante y se la dábamos, de manera que esta colección se me dio como un memento por las hermanas de la familia de Andy. También incluye un cheque que ella me dio en alguna Navidad, pero con mi nombre mal deletreado –los nombres japoneses son difíciles–, así que nunca pude cobrarlo. Pero no importa, porque es una memoria muy importante de ella. Así, estos objetos no tienen ningún valor auténtico y es probable que sean cosas muy baratas, pero cargan una memoria muy importante. En este museo compartimos todas estas historias y luego abrimos todos estos diferentes diálogos sobre los viajes a México o las conversaciones sobre el medio ambiente, el agua, etcétera.

César Cortés Vega (CCV):

Muy bien Makiko. Entonces te hago la primera pregunta: como curadora que ha vivido y trabajado teniendo en mente el principio de la interculturalidad, ¿podrías decirnos cuáles son los temas e ideas que consideras importantes para explorar hoy en tus propuestas curatoriales?

MH:

Yo soy una inmigrante quien se mudó de Japón a Canadá. Creo que esta parte de la interculturalidad me es muy importante. Canadá es una sociedad multicultural, mientras que Japón es completamente lo opuesto. Es muy irónico, porque me ubica a mí misma, primero, en la última década viviendo en Canadá, y también haciendo muchos intercambios. Mis nociones han cambiado al pensar que todos somos diferentes y que no existe un único sentido común. Entonces, el proceso de hacer estas exhibiciones se refleja en el entendimiento de una cultura con la cual no estoy del todo familiarizada. Entonces hago exhibiciones proponiéndolas como una pregunta o una forma abiertas, como plataforma para intercambiar diálogos.

CCV:

Y, en tu experiencia, qué es lo que determina lo que es arte y quién es un artista. ¿El mercado, los curadores, el historiador del arte o las personas que se hacen llamar así?

MH:

No sé cómo puedo responder esta pregunta, en especial por la situación actual que quizá cambie completamente después de la pandemia, diría yo. Creo que el poder institucional, estructural, es quien determina, de inicio, el valor del arte. O quienes escriben sobre el arte... Estas cosas portan cuestiones importantes, y siento que lo hacen de una forma positiva. No digo que las cambian, que las instituciones transforman necesariamente algo, lo que de alguna forma revela las contradicciones de la estructura del poder, porque eso hará que muchas veces los recursos sean desiguales en lo financiero. Todas estas cosas en los últimos meses, dichas estructuras institucionales convencionales, han comenzado a cambiar. Entonces, para responder a la pregunta de quién lo determina, responderé: soy yo, tú, ustedes..., nosotros lo determinamos. Eso espero.

CCV:

Tanto de tu actual proyecto de investigación, *Charlas en la cocina: mujeres que envejecen y creación artística*, y del más reciente *My Kitchen Anthropology Museum*, se puede inferir que tomas a la cocina como el espacio donde reside el espíritu de la feminidad, del espacio físico de un hogar a manera de “gineceo”, que era parte de la casa de los antiguos griegos donde vivían las mujeres. Al tener en cuenta esto, ¿cómo crees, desde una visión de la cultura globalizada, que la actual cultura pandémica haya impactado en este tipo de paradigma en la vida cotidiana, sobre todo en contextos de cuarentena prolongados?

MH:

Todos estos conceptos sobre lo privado y lo público, como la esfera íntima, son una referencia a Hannah Arendt. Asumo que la pregunta se refiere al hogar griego que plantea ella en su libro *La condición humana...* *Charlas en la cocina: mujeres que envejecen y creación artística* se trata de mi investigación previa, que sigue desarrollándose y que es generada por mi imaginación, lidiando con mi propia madre, quien es también

artista y cuyo estado mental ha declinado lentamente durante los últimos seis años. Ahora ella tiene demencia y vive en un asilo. Lidar con esto es un proceso muy doloroso y complicado. Mi madre también es la artista con la cual estoy más familiarizada, pero no me había dado cuenta de que no la conozco lo suficiente. Eso determinó mi proyecto de diálogo en la cocina: yo quería discutir con mi generación de mujeres artistas y productoras de cultura, y también con personas más envejecidas para hablar sobre sus procesos de vida mientras envejecían. Entonces se trata del diálogo con doce mujeres de diferentes culturas, pero con mayor sabiduría que yo. Luego continúa con una práctica artística atravesando este proceso. Y me di cuenta de que no podía poner un objetivo para cada conversación y cada exhibición o publicación. Eso ha cambiado mi manera de asumir la curaduría. Entonces todo lo que he hecho es dejarme llevar por la corriente, porque todos estamos pasando por una circunstancia difícil. Y luego pienso que durante esta pandemia el espacio doméstico se ha vuelto el dominante para todos nosotros. Por eso se volvió relevante para mí decir: sí, la cocina es una especie de zona de confort. Y también un lugar creativo.

CHARLA CON ELENA ROMÁN

Su trabajo de docencia, investigación y gestión se centra en las artes vivas, las políticas culturales y las condiciones laborales de los creadores. Es doctora en Ciencias y Humanidades para el Desarrollo Interdisciplinario. Es profesora-investigadora de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, donde coordina el Observatorio de Políticas Culturales. Ha sido becaria del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, la Secretaría de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Ciudad de México y la UACM para proyectos de creación e investigación. Ha sido mentora, jurado y tallerista en Piso 16, emprendimientos creativos de la UNAM, Casa Vecina y diversas instituciones culturales. Actualmente forma parte del grupo académico de la iniciativa Unesco San Luis. Colabora con TheOme Teatro y Cabezas de Cera.

Elena Román (ER):

Agradezco muchísimo la invitación. Yo creo que hemos escuchado reiteradamente que estos espacios son importantes, aunque a veces nos abruma. Pero sigo pensando, y soy una fiel convencida, que el diálogo nos puede permitir un elemento de comprensión y, bueno, después de este diálogo hay que empezar a vincular acciones, para ver cómo podemos ir reequilibrando, los contextos que nos están tocando vivir. Yo tengo una licenciatura en literatura dramática y teatro, es decir, sí provengo del campo artístico desde las artes escénicas y ése ha sido mi campo de acción durante varios años. Hice producción ejecutiva, lo que poco a poco me fue empujando hacia la docencia. Primero por una cuestión que todos conocemos y que de hecho es también parte de esta charla con respecto a lo laboral. En mi generación no había tantas posibilidades como hay ahora, aunque pareciera que no existen tantas hoy. Pero en mi generación no había tantas oportunidades en el campo artístico, y sobre todo en las artes escénicas. Así que tuve que ir compensando esa ausencia de posibilidades de creación y laborales con la parte de docencia, lo cual agradezco infinitamente, porque me ha permitido estar todo el tiempo en procesos de construcción del conocimiento, lo que me parece que es un verdadero privilegio. A partir de ahí empecé a adentrarme a colaborar en ciertos espacios de música, de teatro y he tenido la oportunidad también de participar en proyectos de danza. Me dediqué a la docencia y tuve un lapso también breve, pero muy intenso, de funcionaria de cultura. A lo largo de mi trayectoria he conocido varios espacios y recovecos de lo que implican los campos artísticos. Me centré ya en la investigación, hice una maestría en promoción y desarrollo cultural, y finalmente llegué al doctorado en

ciencias y humanidades para el desarrollo interdisciplinario, que me ha permitido tener un posicionamiento epistemológico en todo lo que hago. Y ese posicionamiento se sustenta en cuatro grandes pilares: uno es afrontar la parte de docencia e investigación desde la perspectiva de los sistemas complejos, desde la epistemología genética en tanto procesos de construcción de conocimiento en todos los espacios de nuestras vidas cotidianas. La cibercultura, con arroba, es una apuesta del doctor José Amozurrutia que implica la idea de tomar el timón de nuestras propias narrativas, promoviendo la discusión sobre toda una historia de violencias epistemológicas en nuestros países. Entonces la cibercultura, con arroba, tiene que ver con tecnología, pero atravesando esos límites no solamente tecnológicos.

Algo que siempre es una constante apuesta para la discusión y reflexión es cómo generar investigación interdisciplinaria, y no solamente diría investigación, sino creación y diálogo desde diversas perspectivas. A partir de este pilar me he enfocado muchísimo en la investigación. Fundé y coordino el Observatorio de Políticas Culturales de la UACM, que es un laboratorio cuyo uno de sus sustentos es generar investigaciones que en el fondo tengan una construcción desde la complejidad. Al realizar investigaciones nos interesaba mucho –y nos interesa aún ahora– que la investigación fuera para nuestro propio espacio educativo, la UACM. Yo me ubico en el plantel San Lorenzo Tezonco, que está en los límites de Iztapalapa y Tláhuac. Posterior a eso hemos tenido la oportunidad de empezar a abrir nuestra metodología de investigación y hemos participado con el Fideicomiso del Centro Histórico, haciendo una investigación muy interesante sobre los impactos que han tenido las adecuaciones en el Centro Histórico. Dentro de estas grandes posibilidades hicimos un primer mapeo al que le llamamos “Cartografía de la distopía”, que ya se imaginarán las razones por las que le llamamos así. Se trata de una cartografía que ha durado varios años porque lo que nos interesaba era visibilizar algo que a veces no se hace evidente en los mapeos: una dimensión afectiva y emotiva de quienes sostienen espacios culturales de artes vivas, no oficiales, que así fue como le denominamos. En la actualidad, en estos contextos de pandemia, mis trabajos de investigación están muy centrados en las políticas culturales. Aquí sí voy a poner en claro cuáles son mis limitaciones con el diálogo con ustedes. Aunque ubico, sin lugar a duda, cuestiones de artes visuales y lo que tiene que ver con arte y diseño, yo me muevo en el espacio de las artes vivas. Y ahora lo que estamos intentando hacer en este contexto de

pandemia –en el que hay toda una discusión de cómo se han trastocado o se han desequilibrado los paradigmas de investigación– es que estamos con un grupo emergente de jóvenes investigadores buscando desequilibrios que se dan entre la comunidad artística y estas nuevas políticas públicas de la cultura que devienen de la 4T. En estos momentos, desde mi perspectiva, se trata de sólo mirar: sentarnos en un espacio de reflexión para mirar y recolectar cosas para después tener una posibilidad de darle sentido. También he tenido la oportunidad, en este contexto de pandemia, de estar en varios espacios de discusión sobre las condiciones laborales en la Secretaría de Cultura, y en espacios internacionales. Ahora un trabajo que me emociona mucho es la iniciativa Unesco San Luis, donde justo hay todo un ejercicio de gobernanza, para empezar a realizar la carta de los derechos culturales de los ciudadanos de San Luis. Me centro en eso y, en lo que me queda de tiempo, realizo gestión de música y a veces también de teatro.

Algo que me atraviesa es el género: un tema de discusión que desgraciadamente también está saliendo, pues llevamos cientos de años con las violencias hacia las mujeres. Soy madre de un niño de tres años, lo cual me permite reflexionar muchas cosas sobre los contextos afectivos, de docencia, el ser mujer, el criar a un hombre en un contexto como el que estamos viviendo, el estar en contacto con pedagogías que ahora son virtuales, y que parecen demandarnos otro tipo de corporalidades.

César Cortés Vega (CCV):

De esto que hablabas al final quiero hacerte la primera pregunta: las políticas culturales y el problema del trabajo y, de esto que suele pasar con los artistas, es la razón por la que me interesa este diálogo contigo, porque normalmente se tiene mucho a instrumentalizar el trabajo de los artistas. Sobre el relacionado al diseño, pero en general el de los trabajadores culturales que producen objetos que resultan ser la gran mayoría de las veces fetiches de mercado... Los trabajadores ahí estamos un poco huérfanos frente a otro tipo de logros legales de otras disciplinas. Específicamente en el campo de las artes visuales, que genera una economía muy particular, cerrada, aunque muy bien organizada. Incluso yo creo que la podría comparar quizá con las economías cerradas del teatro, que también están muy bien estructuradas, pues tienen mucha historia, mucho tiempo de haber sido elaboradas. Creo que son de las dos estructuras, digamos, económico sociales que mejor se producen a sí mismas. Pero, de cualquier modo, seguimos estando muy desprotegidos. Entonces, te planteo la primera pregunta: ¿qué alternativas de solución ves frente a las complejidades

implicadas en el establecimiento de pautas sobre los derechos laborales de los artistas o creadores? Con complejidades me refiero a cuestiones como qué elementos determinan que una artista o creador es un trabajador. Y, en caso de serlo, ¿cómo se regulan sus prácticas? Jornada laboral, salario, seguridad en el trabajo, etcétera. Y, ¿cómo se establecerá entonces que una persona es un artista, por tanto, trabajador, por tanto, sujeto de derechos, en especial con la volatilidad actual de la noción de arte? Son muchas preguntas en una sola, pero caminan por un mismo rumbo.

ER:

Primero hay que entender de qué estamos hablando, cuando hablamos de trabajo o de empleo. Me parece que son distinciones que tendríamos que empezar a discutir desde los campos artísticos. Yo solamente voy a mencionar dos, pues hay muchas acepciones que se tienen sobre la denominación de trabajo, y como bien sabemos los que estamos en alguna disciplina, los conceptos nos configuran sentido en la vida. Entonces voy a poner dos ejemplos de construcción de la definición de trabajo pensando en las discusiones de las economías sociales y solidarias. Por ahí tendríamos que empezar a trabajar al respecto, pero bueno, me regreso. Yo hice parte de una investigación muy larga en el doctorado que duró prácticamente siete años –y que no he dejado de seguir reflexionando, cuestionando y actualizando– para entender justo lo que tenía que ver con las condiciones laborales de los creadores, desde varias dimensiones y desde varias escalas. No sólo desde la primera mirada que pudiéramos tener, que es la laboral: si se tiene seguridad social o no, etcétera, sino de otro tipo de dimensiones sobre las que espero ser clara, para poder hacerlas, *grosso modo*, explícitas. Porque se demanda todo un ejercicio mayor de diálogo para ir desmarañando cada uno de estos elementos. Entonces, en esta investigación yo partí de una apuesta teórica, conceptual, de la sociología del trabajo. Claro que podemos adentrarnos a otro tipo de configuraciones de lo que es el trabajo, pues desde la filosofía –incluso desde la propia creación, desde la economía, la política, desde el derecho–, hay muchas disciplinas que han elaborado cuál es la denominación de *trabajo*. Yo me centré en la sociología del trabajo, específicamente en la sociología del trabajo latinoamericana. Me parece que eso es importante, y que

hay que decirlo. Porque cuando yo empiezo a ver las reflexiones y las discusiones que comienzan a tenerse sobre el trabajo cultural, que también es otro gran tema, pues no es lo mismo hablar del gran trabajo que de un solo agente que es participe de esta gran dimensión del trabajo cultural... Entonces me fui desde la sociología del trabajo latinoamericano, y sobre todo de autores mexicanos a los cuales les recomiendo muchísimo, como Enrique de la Garza, Luis Reygadas, Brígida García, quienes llevan años discutiendo cuáles tendrían que ser estas configuraciones de trabajo en realidades como las nuestras. Y es que siempre revisamos y escuchamos

la discusión del trabajo desde perspectivas eurocentristas; y no es que no tengan razón de ser, sino que estamos todo el tiempo chocando con pared, cuando discutimos una denominación, que en el caso de nuestras realidades latinoamericanas son más la excepción que la regla: hablar del trabajo formal como lo entendemos desde después de la revolución industrial, donde el trabajo formal no precario es cuando existe una jornada laboral de ocho horas, hay un patrón, un espacio físico concreto, los derechos laborales se diversifican hacia la familia y hay posibilidad de negociación sindical... Todo esto que tenemos en nuestro imaginario en nuestro país, desde hace muchísimos años –yo diría que desde los 70, 80, del siglo pasado–, es más la excepción que la regla. Entonces cuando hablamos de trabajo precario, lo hacemos desde esa distinción. Desde aquella persona que tiene esta configuración de trabajo formal, o trabajo clásico –que también se la ha denominado así–, donde hay elementos de derecho, como, por ejemplo, sueldo, seguro social, vacaciones, la prima vacacional. Entonces las violaciones a este tipo de dimensiones, podría permitir que lo catalogáramos como precario, desde –insisto– la sociología del trabajo latinoamericano, y sobre todo de estos autores que mencioné. *Trabajo*, desde esta perspectiva, desde la sociología, es toda actividad asalariada o bien que genera productos para el mercado. Cuando hablamos desde esta perspectiva sociológica estamos dando por hecho que el trabajo que realizan los creadores, hasta hace muy poco no estaba colocada en esa denominación, porque nosotros los artistas no producimos, productos y/o servicios que se le venden o intercambian económicamente a alguien.

También es interesante lo que plantean estos sociólogos cuando señalan la diferencia histórica entre trabajo y no trabajo. El trabajo no puede ser determinado por el tipo de actividad y objeto, sino por ciertas relaciones sociales que se dan de subordinación. Y todos los campos artísticos tienen jerarquías, espacios de subordinación y además una serie de cadenas de valor que han sido nombradas así desde la economía. Por ejemplo, en la labor de los diseñadores hay toda una serie de cadenas de valor, de productos que se van generando; hay toda una serie de procesos, de *expertises*.

Desde esa perspectiva, cuando hablamos de trabajo en la actualidad ¿de qué tipo es? Trabajo formal, no. Porque desde hace muchos años en nuestros países el trabajo formal es la excepción y no la regla. ¿Cuál ha sido la regla de nuestros trabajos? Por ejemplo, ¿quién regula y quién decide cuáles son las jornadas de trabajo? Entonces tenemos esa distinción de trabajo formal o trabajo clásico, lo que después ha derivado en toda una serie de discusiones a partir de las décadas de 1970, 1980, donde el concepto empieza a modificarse porque entra de lleno el capitalismo y la desregulación total, los estados-nación debilitados. Y entonces en nuestros países no había este tipo de características laborales. Luego comenzó a existir el término de *trabajo informal*. Todos lo escuchamos: “ahí están los informales”, “el señor que vende acá es un informal”. Y la informalidad sólo fue una categoría que permitía más o menos nombrar aquello que se desbordaba desde una disciplina. También es cierto que se empezó a reconfigurar lo que tenía que ver con este tipo de disciplinas, y todos los tipos de trabajo al que se podía acceder desde ellas. Esto comenzó a diversificarse y hoy, con el capitalismo, las nuevas tecnologías, existen una serie de modificaciones impresionantes en el orden global que le dan cabida a una discusión en la que se plantea que la creatividad es un elemento importante para los países. Es decir, se empezaron a crear otro tipo de capacidades y de servicios. A esto, la sociología del trabajo comenzó a denominarlo como *trabajos atípicos*, los cuales desbordan esta configuración de lo clásico, es decir, de lo no precario. Porque ya todos, la mayoría en este país, tienen trabajos que son super heterogéneos. Es decir, no trabajos de ocho horas en un espacio físico, sino unos en los que se trabaja las 24 horas del día, en los que aparte se tienen muchos proyectos.

Además, hay un elemento de des-territorialidad en ello, donde la contratación puede venir de una empresa que no está en México y está en la India o en Indonesia. Es decir, explotó la configuración de lo laboral. Tanto así que, por ejemplo, Toby Miller tiene un texto desde la lógica de las industrias culturales en el que el contexto que plantea es interesante acerca de estas nuevas configuraciones de los nuevos trabajos culturales. Entonces, esta denominación de lo atípico no forzosamente es precario. Uno puede tener un trabajo atípico, pero no precario. Porque la precariedad está dada desde la relación formal cuando es no formal. Incluso también se habla de que se puede tener un trabajo formal y, a la vez, ser un trabajo precario. Lo vemos, por ejemplo, con los capítulos 3000 o lo vemos con la gente que es contratada por

honorarios, como prestadores de servicios, pero, teniendo toda la regulación de un trabajador formal, pero no con todos los derechos de un trabajador formal. Se puede empezar a discutir y desenmarañar cómo se están violentando sus derechos y, cómo así se puede ser un trabajador precario. Pero cuando hablamos de los *freelance*, de los prestadores de servicios que son contratados por un producto en concreto, o del grado de ser solamente proveedores de servicios... Por ejemplo, en la 4T de la Ciudad de México ya ni siquiera alcanzas a nada de eso, sino que sólo eres un beneficiario, un becario trabajando en un programa como el de Cultura Comunitaria. Ahí ya ni siquiera hay ningún tipo de relación laboral. Es muy complejo.

Entonces, esta idea de los trabajos atípicos hay que empezarla a entender en muchos sentidos. Porque si hablamos de precariedad desde el ámbito creativo, la precariedad está en esta relación – desde la sociología del trabajo– de trabajo formal y cuando están violando cierto tipo de derechos. Si hablamos de trabajos atípicos, puedes ser un trabajador atípico con un supuesto trabajo formal, pero no porque estés contratado como prestador de servicios. Ahí si hay la posibilidad de tratarlo desde la ley del trabajo, pues si no ¿cómo demandas una serie de derechos laborales? Sólo que una gran mayoría de quienes se dedican a los campos artísticos, están contratados como prestadores de servicios. Esto es una configuración muy maquiavélica desde la era del capitalismo digital de la que habla Dan Schiller. Y no solamente desde la era del capitalismo digital, sino desde la denostación cabal de los estados-nación. Me voy a permitir leer una frase de May que me parece reveladora porque está relacionada con los campos artísticos y cómo es mejor ser un prestador de servicios porque implica “un ser nuevo

libre emancipado, tanto de la opresión colectiva como de un control por parte de un empleador. Un trabajador autónomo gracias a las nuevas tecnologías”. Es decir, es mejor ser un prestador de servicios que un asalariado.

Entonces, la mayoría de los trabajadores del ámbito artístico somos prestadores y/o proveedores de servicios. ¿Eso que involucra? Que quien está precarizando tu trabajo eres tú mismo, porque eres el obligado ante la ley de que tengas derechos laborales, de determinar tu jornada laboral, de decir cuánto ahorras para tu prima vacacional. Y es muy abrumador, pero para la ley es así. Para ley tú eres cualquier persona que presta sus servicios como un dentista, un contador y, sobre todo, también en la cuestión hacendaria ya no hay distinción.

Entonces, frente a las alternativas de solución, frente a las complejidades implicadas en el establecimiento de pautas sobre los derechos laborales, primero hay que entender dónde estamos. Es decir, qué rol jugamos desde estas perspectivas laborales que ya están en la ley. Por eso también me parece importante que empecemos a reconocer qué dice la ley del trabajo en la que hay un artículo muy pequeñito sólo para quienes somos prestadores de servicios, porque en nuestro país la ley del trabajo está pensada para trabajos formales, para los que tienen un patrón y forman parte de un sindicato. Todos los demás no están bajo esa lógica. Cabe decir también que hay una gran discusión aquí, porque mi investigación fue centrada en la gente de danza. Y ahí 100% de quienes contratan a un bailarían como prestador de servicios son las instituciones públicas. Si esto es así, pues habrá que empujar una actualización de la ley, porque finalmente es la institución pública quien se vuelve el empleador principal. Pienso un poco en lo que lograron las trabajadoras del hogar, por ejemplo. Desde esas lógicas es necesario ir viendo cómo podemos empezar a articular este tipo de discusiones. Y no es que no sea importante la discusión sobre la precariedad, pero si nos seguimos colocando ahí estamos dialogando en otro contexto, en otra cancha, en otro ring. Porque eso lo tendrán que dialogar quienes sí tienen la posibilidad de hacerlo en el marco de la ley. Lo crucial es ver cómo se logra, desde esta denominación de “prestadores de servicios”, una comunidad artística que no quiere estar en un espacio de oficina ocho horas teniendo un patrón. Cómo vamos dialogando con otra serie de naturalezas y de implicaciones que están ahí y que van más allá de esta cita de May de ser “un ser nuevo libre emancipado” en tanto hay opresiones colectivas.

También quisiera decir qué elementos determinan que un artista o que un creador sea un trabajador. Si tú prestas un servicio –y tú mismo estás generando un proceso de trabajo en tanto las definiciones de la sociología del trabajo– ahora no necesitas tener un empleador para generar trabajo o para ser un trabajador. Por ejemplo, voy a acercarme a la definición que da la economía social y solidaria. Para ellos, el *trabajo* es la capacidad humana para desplegar la fuerza física e intelectual, para satisfacer necesidades básicas en relación con la naturaleza. Si lo vemos desde la lógica de la economía solidaria, todos somos trabajadores porque el trabajo es en sí mismo nuestro accionar de vida. Y no el trabajo pensado como una mercancía, que es algo que también discute la economía social y solidaria. Creo que en ese sentido

coincide mucho con la definición de la sociología del trabajo. Pensar que el trabajo es mercancía es lo que nos hace entrar en un debate desde el capitalismo que lo que intenta es colocar en un espacio de mercado y de mercantilización todo. Es decir; ahora la creatividad es un espacio de mercantilización. Luego, hay que producir, y auto explotarnos, una cosa que dejó más claro la pandemia. Ahora pareciera que en tanto mercancía y en tanto que hay que hacernos visibles, hay que autoexplotarse.

¿Cómo se regulan estas prácticas? Tiene que ver en dónde estamos en el escenario de lo laboral, en términos legales y de relaciones. Acá hay tres conceptos: el trabajo como capacidad humana, desde una perspectiva de mercantilización como productos o servicios que vamos vendiendo. Otro es el empleo; relaciones laborales que se dan y cómo se establecen. Y no sólo eso: también pondría en dimensión otra cosa después de hablar de los trabajos atípicos de lo que ahora ya se habla, y que hay que empezar a empujar hacia ahí: los trabajos dignos o trabajos decentes. El trabajo digno no sólo puede estar dado en el trabajo formal, sino nosotros tendríamos que empezar a asentarnos muy rigurosamente, de forma muy calma, con mucha perspectiva de diálogo. Por ejemplo, en el campo del diseño, ¿qué sería un trabajo decente? Cuando digo trabajo decente, voy a otra perspectiva importante y es que en el caso de los campos artísticos hay unas fronteras que son invisibles que tienen que ver con lo laboral, pero también con lo creativo. El contador sabe cuándo dejo de ser contador al llegar a su casa. Es decir, de desprenderse de ese oficio, de ese hacer. Pero, el creador y la creadora ahí están todo el tiempo, porque es parte de su propio ser, nos guste o no. Se discuta o no, el creador todo el tiempo está ahí. Yo, por ejemplo, estoy casada con un músico, y haya o

no haya empleo él va a seguir creando, porque si no entra en unos supuestos de depresión terrible, pues eso forma parte de su configuración. Entonces, también el gran reto es cómo generamos una “integración asegurada” –así le denominé yo en mi investigación–, donde no pese solamente lo creativo para decidir tener un empleo. Generar una integración en la vía de la remuneración.

Aquí me parece importante proponer una discusión en la que se plantee que al hablar de lo laboral esta dimensión tiene que ver con derechos. Por supuesto que es necesario tener derecho a la salud, a vivienda, a tener vacaciones, pero me parece que en los campos artísticos también hay que discutir cuáles son esos procesos que los propios campos están generando y que son de verdad indignos y que cada campo tendría que reconocer, para lo cual también tendría que haber un derecho. Pongo el ejemplo de las artes escénicas, pero ustedes de seguro tienen muchos otros. En las artes escénicas todo

el tiempo es necesario estar convenciendo al funcionario en turno de que lo que haces es importante. Entonces ni siquiera hay equidad, que es una de las características del trabajo decente: equidad para poder acceder al empleo. Porque se parte de tener que convencer a un funcionario en turno, dependiendo de valores subjetivos, de si le gusta o no lo que un artista quiere hacer, por lo que puede preferir contratar a la artista en turno que se presenta en Nueva York, lo que le justifica para gastar dos millones de pesos, mientras que otros artistas tienen que convencerlo de que lo suyo vale la pena. Y no solamente eso, sino que ahora en esta panacea de las industrias creativas, no solamente un músico tiene que tocar, sino que debe dar un taller, una charla, etcétera. Entonces todo se percibe como un paquete, pues si no se ofrece así habrá otro que proponga diez paquetes por el mismo coste. Yo preguntaría: ¿qué es más indigno y –ahí sí pondría la palabra, aunque insisto que no me gusta– precario? Porque todo el tiempo hay una serie de confrontaciones desde las subjetividades del otro. Sumado esto a una serie de lógicas que conocemos bien, pero que no se dicen, acerca de poner en el espacio de la creatividad en competencia. Las comunidades de artistas están en competencia por las becas, las subvenciones, etcétera. Y luego, claro, no sólo eso, sino en la auto explotación volcada en la labor que se necesita para sostener diversos proyectos a la vez, que es lo que muchos artistas hacen. Yo no estoy adjetivando si eso es bueno o malo, sino que me parece que también hay otros rubros que están dialogando con lo laboral, en términos de derecho de cualquier trabajador. No importa si uno es creador o no, pero hay que poner en la mesa también procesos y ciertas lógicas creativas que están mermando la idea del trabajo desde lo digno. Yo creo que hay que poner en la mesa esta propuesta que hace

la sociología del trabajo para hablar de lo digno o lo decente en un trabajo, lo que no se resuelve solamente con tener un trabajo formal o seguridad social.

Otra cosa que también me parece importante es empezar a reconocer las leyes, porque, querámoslo o no, cuando uno sabe que no se tiene seguridad social, derecho a la salud, la pregunta lógica es ¿porqué no se tiene derecho? Y la respuesta es que si tú eres prestador de servicios puedes ir al IMSS y darte de alta. Hay una serie de mitos que tenemos que empezar a despejar para encontrar una nueva forma de tener condiciones laborales y condiciones de creación más efectivas, que además coincidan con los procesos creativos que son, de una u otra forma, flexibles, pues no tienen un horario, se trabajan por proyecto, lo que implica una serie de vinculaciones des-territorializadas que ya no conocemos. Porque además ahora hay que afrontar todo eso desde la tecnología, para lo cual hay que formarse, lo que implica inversión de tiempo.

CCV:

Me parece que en buena medida todo esto tiene que ver también con el reconocimiento que el gobierno hace de los trabajadores culturales o de los artistas. Es decir: cómo concibe el trabajo artístico y para qué le sirve. Porque se trata del modelo, los modelos, en turno de construcción nacionalista que cada Estado tiene, lo que representa un gran problema. Quiero agregar además que hay conceptos en el marxismo como el de *General Intellect*, que depende del trabajo inmaterial. Lo que se puede vincular en estas condiciones con el llamado lumpen proletariado, pensando en esta lectura del trabajo como productor de mercancías, pues se trata de la tensión entre aquello que se debe conocer de la maquinaria de la producción simbólica, y el peligro de quedarse al margen de ello. Es del capitalismo cognitivo de donde viene esta lectura, que es en el que estamos en buena medida. Es decir: cómo se regula aquel trabajo que no señala claramente las condiciones para su puesta en marcha en el entramado económico internacional, y las necesidades para su producción. Porque se trata de una producción subjetiva de contenidos e ideas. Ideología, en unos términos en los que no es aplicable para una cosa en concreto. Luego a los gobiernos más productivistas, que están encaminados a la creación de mercancías, a las relaciones de intercambio material entre productores, y al sostén de la cadena económica, les cuesta trabajo ver de inmediato la necesidad de este tipo de valor. Y quería ligar esto con otra pregunta, sobre lo que pasa en estos momentos cuando se están redefiniendo las relaciones no sólo con la tecnología sino las interpersonales. Es decir, el hecho de verse en un entorno físico y presentar un proyecto no es lo mismo a mandar un correo, hacerlo todo a través de *inbox*. Eso implica otra economía de

las relaciones. Entonces, ¿cómo imaginas el futuro de los creadores de prolongarse el confinamiento y hacerse indefinido? Y pensemos, por ejemplo, en el tema de la vacuna, que ha funcionado más bien para equilibrar las bolsas y el mercado.

ER:

Lo único que te puedo decir es que uno se levanta a pesar de esta incertidumbre que siempre se tenía, porque ya era un espacio de incertidumbre lo laboral todo el tiempo, de no saber si te iban a contratar y demás. Pero, a pesar de esa incertidumbre uno se queda pensando: “claro, voy a mandar los ochenta correos para ver en que festival me aceptan o voy a hacer un taller”, etcétera. Y ahora resulta que esa posibilidad de futuro –que de todas maneras era muy doloroso; de ansiedad y depresión–, ahora en medio de la plena pandemia te tiene sin posibilidad de nada, ni siquiera de eso.

Lo que sí creo ahora, y que me parece nos hemos tardado en discutir es: ¿hacia dónde vamos? Y esto no solamente se plantea ya en el ámbito artístico, sino en el ámbito educativo y en los ámbitos laborales de todos los espacios que van a empezar a convertirse en espacios de hibridación. Lo que tiene que ver con lo presencial y con lo no presencial. Lo presencial a mí no me abruma, porque es justo lo que hemos estado discutiendo y creo nos tiene que colocar en otra perspectiva. Porque lo presencial se da por lo general en espacios que ya reconocemos. Porque el cuerpo se mueve. El cuerpo va. Insisto, para los de artes escénicas, para los de danza, imagínate la discusión que hay en torno al cuerpo. Lo que me parece que hay que empezar a discutir es el otro espacio que tiene que ver con lo digital. Porque claro: ya en lo educativo me parece que lo digital llegó para quedarse. Entonces yo sigo planteándome que lo digital es un espacio privado. Ahora estamos discutiendo el trabajo que tiene que ver con lo público, con una regulación nacional desde una geografía. Ahora, ¿cómo hacemos esta regulación desde un espacio digital que es privado? Zoom, Facebook Live, se están apoderando de todo nuestro ser y nuestro estar. ¿Quién se volvió más rico en esta pandemia? Zoom, Netflix, Spotify, nadie más. ¿Y qué paso con nuestras comunidades artísticas? Pues que se volcaron en esta necesidad de estar presentes subiendo y subiendo sus trabajos, sin tener ningún tipo de ingreso laboral. ¿Porque se volcó todo mundo ahí? Hay que empezar a discutir: si estos espacios se vuelven nuestros espacios laborales, ¿qué vamos a hacer? Porque si de por sí en nuestra regulación nacional, donde somos sujetos de derecho, hay una serie de violaciones y estamos discutiendo justo lo no digno, entonces ahora imagínate en un espacio digital. Pienso, por ejemplo,

en los creadores de contenido como los diseñadores. Yo no sé, hay que empezar a revisar ese tipo de regulaciones en términos legales, no solamente respecto a lo laboral, sino a la propiedad intelectual. ¿Quién lee las letras pequeñas de lo que le estamos dando al Zoom? Nadie las lee. Y Zoom se adueña de todo, prácticamente.

Y quienes no tienen estas tecnologías van a seguir siendo siempre los que están afuera de los derechos culturales. Si de por sí quien consumía cultura tampoco era la población en general, ahora imagínate con esto a quien no tienen acceso a Internet, o habita donde la señal ni llega. Y eso se suma a otra discusión que tiene que ver con la ciudadanía. En una de las encuestas que hizo la Secretaría de Cultura vía México Creativo, resultó que a los creadores les preocupa mucho si la ciudadanía va a tener dinero o no después de la pandemia.

¡Y claro! Y si de cualquier modo sí va a tener dinero o no en lo presencial, en lo digital existe una cultura del no pago. Porque claro, tú prendes la computadora y con unos cuantos clics te llenas de videos. Esas son las dimensiones de lo que tenemos que empezar a discutir. Y propongo otra dimensión: lo relacionado con el género, o con personas adultas mayores que forman parte de nuestras comunidades creativas y de las que no sabemos cómo la están llevando y cómo le están haciendo en términos de lo digital. O las personas con discapacidad. Porque nuestras comunidades también tienen artistas con discapacidad. Y finalmente propongo otra que ya está más allá del bien y el mal: lo que tiene que ver con la inteligencia artificial, y con todos estos sesgos y violencias epistemológicas. Porque aquí nos creemos muy libres, ¡pero no! Hay todo un sesgo de que acá todos somos subdesarrollados y a que tendrías derecho a tener acceso. Y hay algoritmos creados por personas y hábitos que están filtrando la información, y que saben que, a alguien, por ejemplo, solamente le pueden aparecer canciones de niños porque pues ahora tiene un hijo. Y ¿cómo se enteraron de que yo tengo un niño? Entonces hay discusiones que nos rebasan, porque nuestra propia cotidianidad de subsistencia no nos da el tiempo suficiente para tener.

Creo que vamos a seguir en estos espacios de hibridación, por lo que hay que empezar a discutir esto en el marco de muchas dimensiones. Y en el caso de lo presencial hay que seguir discutiendo lo público. Pero también hay que exigir otros circuitos más desde lo local. Algo que también hemos discutido en estos espacios es que debemos empezar a mirar otra vez lo local porque esta economía de la mercantilización, de la creatividad, nos empezó a acostumbrar a lo masivo: conciertos masivos, ferias del

libro así, donde hay filas y filas para ver a la super escritora, grandes diseñadores que ahora cobran. Pero ¿quién va a tener dinero para afrontar eso desde las lógicas de la pandemia? Pues las industrias, que no son parte de nosotros: las industrias culturales, la música, las editoriales. O quienes tienen que ver con el arte o el diseño. Porque tampoco somos creadores de programas. Por ahí decía alguien de la Secretaría de Economía: “entendamos que en el mapa en el que está México es en el de mano de obra barata”. Es terrible la situación, sumada a una confrontación de una política pública que tiene que ver justo con los más desfavorecidos y demás, donde también hay disputas que hay que empezar a entender y a abonar al diálogo, porque de otra forma no lo vamos a lograr.

Entonces, bueno regreso diciendo que es necesario empezar a revisar otras estrategias para ejercer la profesión y tener un ingreso digno. Y otra cosa que me parece fundamental es algo que se está discutiendo desde la economía social y solidaria: generar desde nosotros esa defensa, en tanto prestadores de servicios. Por ahí el Instituto Nacional de la Economía Social y Solidaria está haciendo un trabajo muy bueno, y está teniendo una serie de discusiones en varios países en los que han funcionado las cooperativas, u otro tipo de organizaciones que no son sindicatos, sino que agrupan un conjunto de creadores para, por ejemplo, conformar bolsas de recursos por si alguien se enferma. Ése es el tipo de lógicas que me parece que hay que comenzar a asumir, a reflexionar para darle soluciones concretas al hecho de que no tenemos seguridad social: ver cómo lo empezamos a resolver. Con esto no quiero decir que no haya que demandarle al Estado esto, porque cierro diciendo que también hay una contradicción en el discurso de los derechos culturales. Un discurso que dice: “todo mundo tiene derecho cultural”, cuando la gran disyuntiva es que el creador es en sí mismo una ciudadanía con derecho cultural, y al mismo tiempo un productor de contenido para derecho cultural. ¡Y nadie se ha dado cuenta, por lo que nadie puede resolver esa especie de la doble identidad!

CCV:

Es un tema muy interesante que creo que ameritaría tener más espacios para continuar estas reflexiones. Y no quería dejar de preguntarte sobre el problema del Estado y de qué pasa con la disminución de las subvenciones proporcionadas a proyectos artísticos en nuestro país. ¿Cuál consideras que debe o puede ser el papel de los gobiernos respecto a su producción cultural?

ER:

Yo soy de la idea de que a nadie le gusta vivir de subvenciones. Y lo digo así porque, insisto, todo el tiempo el artista está en el hilo, haciendo el proyecto, esperando a ver si los tres padres nuestros que pusieron de jurados les gusta o no lo que hace. Yo estoy segura de que a ningún creador le gusta estar en esos procesos. Porque tiene que ver con la dignidad humana. No estoy hablando mal de los jurados, pero es un proceso terrible. Y esto [se añade] a una serie de gustos que han sido construidos desde otras lógicas. Por ejemplo, si tu funcionaria es cabaretera, seguro habrá cabarés; si tu funcionario es lo que sea, seguro va a haber más de eso. Y no es que esté mal, pues así se ha ido

construyendo la cultura. El problema es que hay que empezar a profesionalizar a los funcionarios, porque está muy bien que digan que los creadores se tienen que profesionalizar, pero ¿quién profesionaliza al funcionario? Sumando a todos los que están por debajo de quienes toman decisiones. Yo soy de la idea, y lo defiendo fehacientemente, que a nadie le gusta eso, pues todos quieren trabajo. Necesitamos trabajo desde la perspectiva de la economía social y solidaria. ¿Queremos empleos? ¡El campo artístico es el que más produce! Todo el tiempo están produciendo cosas nuevas, aunque tengan ocho funciones. La capacidad que tenemos los integrantes de la comunidad artística es que todo el tiempo producimos, con recursos más bien escasos. Entonces creo que hay que empezar a decirle esto al gobierno en sus tres niveles. Porque se suele sólo involucrar a la federación, pero ahí están las alcaldías que tienen también obligaciones con los creadores y con la ciudadanía sobre sus derechos culturales, y nadie les dice nada. Ahí está, por ejemplo, la Ciudad de México que tiene una alcaldía cuya propuesta para el tema de la Covid-19 fue un memorial digital, pagándole a los artistas incluidos tres mil pesos. Por eso tenemos que empezar a trabajar desde nosotros, sentarnos con calma para plantear cómo logramos que nuestras profesiones tengan ejes transversales. Está en todos los planteamientos discursivos de todo mundo, de la Unesco, del Gobierno, de todos. Y lo transversal es que también nosotros nos tenemos que diversificar, estar en el ámbito educativo, o como agentes importantes en el ámbito de la salud, involucrarnos con proyectos de medio ambiente, o manejar modelos simbólicos. Y los modelos simbólicos son los que tenemos para pensar y accionar en el mundo. ¿Qué mejor herramienta que la que creación para ello? Pero si seguimos

asumiendo, endogámicamente, que lo que hacemos es sólo para nosotros, ahí también tenemos un debate, con todo lo respetable que sea eso. E insisto: estamos en un país con 50 millones de pobres. Casi 50% de la población está en pobreza. Creo que hay que reflexionarlo más que desde la subvención. ¿Cómo atravesamos esto como algo real, transversal, importante, con herramientas eficaces? Empezando a discutirlo desde los circuitos de distribución y de difusión, y generar una ciudadanía cultural que reconozca la importancia de sus creadores. Comenzar a democratizar los circuitos. Sí a mí me dan trabajo y me dicen: “vas a estar en un circuito en todas las alcaldías”, ¡por supuesto! No me des una subvención, dame chamba.

CCV:

Es mucho mejor, incluso porque implica también seguridad social y una cierta responsabilidad legal que los proyectos del Fonca, por ejemplo, no te dan.

ER:

Sí, está muy bien que todo el mundo tenga derecho al IMSS, pero el problema es ¿cómo lo pagas cada mes? Porque ojo, en la ley del IMSS cualquiera se puede dar de alta, pero para tener los mismos beneficios de un asalariado, se tiene que pagar como si lo pagara tres instancias, es decir, como el empleador, como el empleado y como el gobierno. Para tener luego derecho a una pensión digna. Y ¿cómo le va a hacer un creador a quien le dicen que le van a pagar 3mil pesos, pero dentro de cinco meses. Es decir, se necesita trabajo para un campo artístico muy productivo.

CCV:

Creo que hay una cosa importante que subrayar: la construcción del Estado no se ha podido realizar sin los creadores. Por ejemplo, por muy alejado que nos pueda parecer de nuestro contexto actual –incluso como pieza arqueológica– algo como el himno nacional fue hecho por un músico con determinadas condiciones para elaborar dicha subjetividad capaz de interpretar a una nación. Podemos estar de acuerdo o no con lo que dicen, pero todos los símbolos del Estado se construyen en función de esas operaciones. Y, por supuesto, son los creadores las que las que generan. Entonces, el Estado debería de medir también su fuerza en esa dimensión. Pocas veces se escucha este tipo de argumentación. Siempre se asume

desde la conmisericordia, como diciendo: “pobres, a los creadores tenemos que sostenerlos porque ¿qué va a pasar con nuestra cultura nacional?”. Pero no es que la cultura nacional, en abstracto, necesite de sus creadores. Es el Estado quien les requiere, o no –y ahí el *quid*–, para su conformación de ideas. No quiero decir que los creadores deban estar dentro del Estado, sino que siempre hay una equidistancia entre unos y el otro, que a veces se acorta y a veces se aleja.

CHARLA CON SOFÍA SIENRA

Sofía Sienna (Montevideo, Uruguay) es doctoranda en Artes por el INBAL y docente en la Facultad de Artes en la UAEM. Sus campos de interés se centran en los estudios visuales latinoamericanos, así como en los cruces entre estética, política y tecnología. Ha coordinado junto a otros colegas el libro *La imagen como pensamiento* (2014) y ha participado en exposiciones artísticas y eventos académicos en Uruguay, México, España, Canadá, Inglaterra y Hong Kong. Es defensora de la cultura libre y las metodologías hacker.

Sofía Sienra (SS):

Nos encontramos en estas circunstancias extraordinarias y que podríamos pensar que son cambios de carácter epocal. Éste es un momento bisagra donde la capacidad de imaginar y actuar de maneras diferentes no es sólo posible, sino necesaria. No se trata de adaptarnos a la circunstancia, sino de inventarla desde nuestras propias coordenadas y agendas. He tenido la posibilidad de ir escuchando a lo largo de los días bastantes experiencias, reflexiones y ha sido muy estimulante porque también he generado muchísimas resonancias con lo que se ha estado planteando. Yo misma me encuentro en un proceso de investigación artística, y también soy docente por vocación y por convicción. Sobre todo, soy defensora de la educación pública y pienso que las universidades son agentes fundamentales para el cambio social. Me siento muy interpelada con todas estas preguntas y formas de repensar las prácticas artísticas y educativas. Voy a dar un poco de contexto desde dónde hablo, desde dónde vengo y más adelante me gustaría compartir también algunos puntos que considero muy relevantes de estas discusiones y también, quizás, comparta un poco de las metodologías hackers y de la crítica tecnológica con relación a las artes y la educación.

Sitúo mi trabajo en la intersección entre estética, política y tecnología; todo esto permeado por un gran interés hacia el movimiento de la cultural libre. También con fuerte pregnancia de las perspectivas decoloniales y hackfeministas. Yo me formé en la Universidad de la República, en Uruguay, donde cursé dos carreras de manera paralela gracias a un sistema educativo público que considero notable, y también gracias a muchas circunstancias y personas... Tuve la posibilidad de cursar de manera paralela la carrera en Artes visuales, donde me derivé hacia las artes electrónicas. Por otra parte, también me dediqué a la carrera de Ciencias de la comunicación, enfocada en particular a realización audiovisual y a la crítica mediática. Lo menciono porque esto no sólo me ha permitido contrastar prácticas y ampliar bagajes o *corpuses* teóricos, sino que desde muy temprano pude experimentar la transdisciplina, este tránsito entre saberes en donde en la mañana tenía unas formas de hacer y de pensar, y en la tarde, otras. Eso fue generando esta experiencia muy fuerte en torno al tránsito entre saberes, una especie de contraste entre modos de significar el mundo. Siempre he estado con un pie en un lado y con otro pie en otro. Esa posición marginal o limítrofe a veces es muy propicia para tener esta apertura en el conocimiento. Eso ha sido muy relevante y por eso lo menciono. Pero también de mi experiencia en Uruguay fue muy relevante todo el énfasis hacia lo colectivo. Por ejemplo, la realización audiovisual es una práctica evidentemente colectiva, y asimismo las artes electrónicas. Quizás a diferencia de algunas otras prácticas artísticas en donde todavía es muy pesada la idea del artista como genio individual, en las artes electrónicas por lo general trabajamos en colectivos, por eso la idea de la creación colectiva para mí es muy importante. Esta experiencia

ha nutrido la experimentación y mi desempeño en la militancia. Es decir, en las asociaciones de estudiantes. Todo eso es relevante para mí porque tiene que ver con la capacidad de autoorganización, es decir, de la toma de decisión conjunta de poder hacer actividades que nos interesen como estudiantes. No sólo insertarte en un sistema e ir transitando por donde se dice que debes transitar, sino también crear tus propios espacios de manera colectiva. Eso me ha signado de manera muy fuerte.

Luego, yo quería continuar con los estudios y en ese momento en Uruguay no había ninguna oferta académica de posgrado en artes o cultura visual, porque cabe destacar que es una escala mucho más pequeña que la que hay en México. Hay tres millones y medio de habitantes, y si bien la educación pública acapara más de 90%, a veces la oferta académica no va tan rápido –creo que hasta el año pasado sacaron un posgrado en arte y cultura visual–. Sin embargo, en aquel momento yo no tenía opción en mi propio país para seguir estudiando. Así que tuve la maravillosa oportunidad de venir a México, que fue un cambio que me marcó a nivel personal y profesional.

Acá llego a realizar estudios visuales en la Universidad Autónoma del Estado de México, que es un programa que considero bastante arriesgado, que tiene este carácter indisciplinado que a mí tanto me interesa; como entre lo transdisciplinario y lo disciplinado. Es decir, una especie de incomplicidad respecto a las propias disciplinas y sus campos, que en ocasiones puede tender hacia lo dogmático. Esta apertura hacia los estudios visuales me resultó muy interesante y me gustaría comentar algunas cosas sobre ello.

En esta apertura no sólo entran las prácticas artísticas, sino un montón de manifestaciones entre las que se incluyen, por supuesto, el diseño, la arquitectura, el cine y la publicidad. Pero no se limita a eso, sino que también aborda el problema de la imagen, quizá de manera más ontológica, y el problema de los imaginarios y de la circulación mediática. Incluso podríamos decir que, desde los estudios críticos de la visualidad, la visualidad no es el conjunto de las imágenes o el universo de lo visible, sino que es la matriz desde la cual se organiza la visión y se distribuye lo visible y lo invisible. Los estudios visuales trabajan en la imbricación entre el ver, el saber y el poder. Y esto hacia la construcción de la mirada y las relaciones de mirada. Entonces, tenemos esta idea del ocular-centrismo occidental, que es la supremacía de la visión y del ojo, y que es muy propia de cómo la epistemología eurocéntrica también es todo un paradigma epistemológico –y es el fundamento de cierto ejercicio del poder basado en la vigilancia– de esa idea del ojo absoluto, de la supervisión. Este ocular-centrismo –desde una visión crítica, digamos– implica no darlo por sentado, sino cuestionar estas supremacías entre los sentidos y desde estas críticas. Entran muchísimos factores que no son sólo análisis formales, sino que

se hacen patentes las dimensiones económicas, materiales, geopolíticas, institucionales, ideológicas. Es decir, la visión y lo visible no es un asunto meramente biológico, sino que es un asunto ideológico.

Casi al llegar a la actualidad, me encuentro y tengo la fortuna de estar en el programa de doctorado en artes del INBAL como parte de la primera generación. Ahí trabajo en la actualidad, y tratar de desmontar o de abordar algunos mitos y discursos hegemónicos en torno a las culturas digitales, como puede ser la “inteligencia artificial” –que yo siempre la digo entre comillas, porque hay que ver qué tan inteligente y qué tan artificial es–. De alguna manera se utiliza como un producto de marketing para asombrar, para apantallar, pero creo que ahí hay muchas cosas que desentrañar. Por supuesto, esto también implica problematizar los conceptos de *técnica* y de *tecnología* –al respecto, quiero mencionar que en los últimos momentos me estoy acercando a las reescrituras tecnológicas, por ejemplo, en un curso a cargo de Eugenio Tisselli, que estuvo por aquí inaugurando el Simposio y que para mí ha sido muy fascinante tener acceso a estas voces que están creando y problematizando la tecnología.

Además, me gustaría mencionar algunos elementos que se han comentado a lo largo de este simposio y que son puntos neurálgicos para pensar esto que nos compete. Algo que me parece fundamental es lo que dijo la doctora Blanca Gutiérrez en la primera mesa. Cito: “no se trata de hacer lo mismo que antes, pero ahora en línea”. Ella apelaba a repensar nuestras prácticas y arriesgarnos tanto artistas, como docentes. Lo que apunta es muy importante porque no se trata de la lógica de la adaptación, sino de la transformación. Si observamos la retórica de las capacitaciones y de todo encaminado a que nos tenemos que adaptar es riesgoso, porque tiene que ver con una resignación, con una aceptación, donde tenemos que adaptarnos a las reglas que otros imponen y ante las cuales no tenemos capacidad de negociación, ni capacidad de agencia. Eso me parece muy riesgoso y es necesario repensar de manera mucho más profunda nuestras prácticas y transformarlas.

Esto de la capacitación para obtener herramientas digitales apela a que nos convirtamos en buenos usuarios. En usuarios eficaces. Pero no se trata sólo de eso, sino de una alfabetización digital crítica que vaya mucho más allá de saber usar una plataforma privativa. Tenemos que ir a otras capas no tan superficiales. Eso como primer punto. El segundo punto es algo que está relacionado con la defensa de los derechos digitales y la soberanía tecnológica, que tiene que ver con el tratamiento de nuestros datos en este contexto del extractivismo de las plataformas sociodigitales. La doctora Gutiérrez mencionó que era importante pensar nuestra relación, nuestra propia imagen y las lógicas de distribución y de exhibición de nuestra imagen. Ése es un aspecto muy relevante, porque de alguna manera las universidades públicas latinoamericanas han defendido la autonomía y

ahora, de buenas a primeras, se privatizó el espacio del aula. Parece que se delegó, se claudicó muy rápido cuando la defensa de la autonomía ha sido acérrima, incluso con sangre; de defender el espacio universitario por fuera de los intereses económicos y políticos de turno. Entonces, ahí no sé qué ha pasado, no sé si se piensa que quizá porque se trata de algo en el entorno digital es menos real o relevante. No sé si es porque las instituciones no sabían qué hacer y se fueron rápido con estas soluciones, este solucionismo tecnológico: “hay que solucionarlo ya, hay que tener la clase para este semestre y vamos a hacerlo y, están estas herramientas” y listo. Se puede entender que nos tomó desprevenidos y que había que solucionarlo. Pero, de todas maneras, es una alerta, sobre todo en la educación pública, donde se claudicó o no sé si se está debatiendo la intromisión de las corporaciones “Gafam” que vulneran los derechos de la comunidad universitaria, o si se está apelando por generar otro tipo de plataformas. Porque muchas de las que estamos empleando generan todo tipo de abusos y extractivismos en el manejo de los datos. Entonces, es necesario saber si esto se va a modificar. Es un punto que como universitarios o como parte de la sociedad civil hay que discutir. Esto tiene que ver mucho con la idea de tecno-entusiasmos de la aceptación, que no ven las condiciones materiales, los modos de producción, las medialidades. Yo lo entiendo, porque muchas veces lo que me preocupa son los fines y los objetivos, y los fines y los objetivos de la educación son muy nobles. Y queremos participar, como ahora, queremos sumarnos y quizás ahora estamos en Facebook y en Zoom, y el objetivo parece más importante, pero no olvidemos que eventualmente es necesario que profundicemos en ese aspecto.

El tercer punto que me gustaría destacar de esta discusión tiene que ver con el compromiso con la emancipación. Yo pienso que el ejercicio crítico cobra relevancia sólo cuando va de la mano de una voluntad de transformación y de lucha en contra de las estructuras de opresión. Es decir, de poco sirve señalar lo apocalíptico si es para quedarnos paralizados. Puede resultar tentador regodearse en el señalamiento de las asimetrías, los abusos y proclamar un poco su inexorabilidad; alertar que no hay salida, pero esa idea de que no hay nada por hacer es reforzar la aceptación. Pienso es dos autores contemporáneos que han sido bastante sobresalientes en términos de popularidad, o notoriedad, que son Byung-Chul Han y Yuval Noah Harari, que producen *bestsellers* sobre el poder totalitario de la era digital, alertando sobre el dataísmo, el culto a los datos. Se presentan como relatos críticos e incisivos, sin embargo, son bastante complacientes: elogios de la inacción, apologías de la resignación. No por nada son los libros de cabecera de los magnates de Silicon Valley y de buena parte del sector conservador de nuestra sociedad porque lo que dicen en realidad es que no hay nada que hacer; parten del capitalismo como premisa incuestionada e incuestionable y, por supuesto, tienen una retórica muy simplista que anula las contradicciones, las contingencias,

las tensiones, las luchas, las alteridades y no ven más que el sujeto como resultado del poder o de las estructuras de opresión. Y ahí el sujeto no tiene más que quedarse. Ellos apelan a quedarse contemplando en soledad. Eso es muy riesgoso. Si vamos a hacer una crítica tecnológica tiene que ser desde un compromiso con la transformación, no sólo para señalar lo horrible que es. Ésos son elementos que considero muy relevantes.

También les quiero hablar de las metodologías hackers. Parto de una frase: “se puede hacer casi de todo y ser un hacker. Se puede ser un carpintero hacker”. Como en los trabajos de Cao Guimarães, *Gambiarras*, o del cubano Ernesto Oroza, *Objetos reinventados*, que tienen que ver con un proyecto de desobediencia tecnológica. Las metodologías hacker tienen mucho que ver con el tipo de intervenciones realizadas en México, que se llaman *hechizos* o algo así. También en Chile se alude como a esta idea de lo hechizo. Entonces, a mí gusta pensar en la idea de hackear o de lo hacker más allá del estereotipo; el hacker como este hombre blanco, solitario, experto programador, incluso asociado a las actividades criminales –robar cuentas o estafar, como agente–. Cuando pensamos en este estereotipo del hacker que se asocia a algo malo, oscuro, es un poco cercano a la criminalización de la piratería, de asociarlo como algo a lo que es mejor no acercarse. Lo que esto hace es desanimar a la gente a que explore, que abra sus ordenadores para conocer cómo funcionan las cosas. Pero hay una advertencia constante: mejor no te metas a la *deep web* porque te vas a llenar de virus, etcétera. Entonces se debe usar todo como ya viene dado: no pretendas ir más allá...

Esta figura del hacker es muy limitada, incluso desde los hackfeminismos también se habla mucho del lugar de las mujeres en la tecnología. Me parece que es importante por supuesto hackear las máquinas, pero me interesa mucho plantear los modos de hacer del hacker. Esto tiene que ver con la curiosidad, con la necesidad de comprender cómo funcionan las cosas y no sólo utilizarlas. También en su práctica, o de manera más ontológica, podemos entender el hackeo como una intervención que modifica, subvierte o resignifica los códigos existentes; como una alteración a los usos y en las funciones que han sido prediseñadas. Acá hay algunos valores asociados con la reutilización, con el reciclaje, como del desecho, la obsolescencia y la habilidad popular, el ingenio popular para generar prácticas desviacionales frente a lo que se nos es dado, frente al diseño de cómo debe ser usado algo o para qué sirve cierto objeto –una desobediencia tecnológica como lo plantea Ernesto Oroza.

La desobediencia tecnológica supone concebir lo tecnológico no sólo como el universo de lo computacional, sino que implica pensar que lo tecnológico tiene que ver con una mediación con el mundo que rebasa el universo de los informáticos, de los sitios digitales, de los aparatos y de la alta precisión. La tecnología es una dimensión de lo humano y no una entidad

metafísica. Como con la idea de la “inteligencia artificial” se quiere plantear una idea de que se trata de una identidad metafísica que es objetiva, que es neutral, como si no hubiera nada más humano que una máquina. Sin embargo, la tecnología tampoco podríamos concebirla sólo como una herramienta, sino que me parece más interesante plantearla como un entramado sociotécnico.

Esta idea de la ética hacker podría tener que ver mucho con las metodologías hacker, porque el hacker no se mueve por la lógica de la competencia y del lucro; al menos este hacker del que estoy hablando, porque hay otros que luego son contratados por Microsoft o por las empresas con otros fines. No me refiero a éstos, sino a la ética hacker que tiene que ver mucho con la colaboración, con la compartición, con la cultura libre, con la defensa de la privacidad, con el procomún. No se trata sólo de apropiarse, sino de desapropiarse, porque en la lógica de la apropiación todavía estamos pensando desde la propiedad privada. En cambio, la desapropiación implica un gesto que luego se hace público como herramienta de conocimiento. La educación tiene mucho de eso. Así, me parece importante que pensemos la tecnología más allá de las lógicas capitalistas, de la productividad, de la innovación, del progreso. Se ha asociado de manera inequívoca que si hablamos de tecnología hablamos de capitalismo, y yo pienso que no es así. Por eso en el seminario con Eugenio Tisselli se habla de reescrituras tecnológicas, porque nos toca reescribir las tecnologías y hacerlas con otros valores. El quehacer del artista, del investigador o del docente relacionados con la idea del hacker tendría que ver con la capacidad de infiltrarse para alterar las funciones, los usos y los códigos estabilizados. Éste y esos códigos pueden ser conceptos, pueden ser discursos hegemónicos, pueden ser cualquier código estabilizado, y ahí está la posibilidad de hackearlos. Entonces tendríamos que comprender cómo funcionan las cosas y los códigos ya operativos para descifrarlos y trastocarlos, y compartirlos.

César Cortés Vega (CCV):

Me encanta la idea de la *gambiarría*. Cuando conocí el concepto hice la “traducción” a que se parecía a un hackeo; nunca lo puse en el mismo lugar, pero me encantaba por esa simplicidad. Justo fue en Brasil donde conocí una revista en la cual hablaban de la ciencia de la *gambiolología*, algo que siento parecido a la *patafísica* de los dadaístas. Estos conceptos que se des-definen a sí mismos, o que se definen sólo en el uso y resultan ser una broma, pero muy en serio. Una sugerencia muy seria en términos de la sutileza. Quizá no tomarse tan en serio en ese sentido puede ser mucho más fuerte. Y bueno, te planteo la primera pregunta: ¿existen estrategias que realmente causen una perturbación que modifique un sistema hegemónico, digamos el sistema artístico académico? ¿Cómo podemos

concretar estas acciones si no es con una fuerza que el mismo sistema nos proporciona? Por ejemplo, muchos de los artistas más contestatarios –entre comillas o que al menos lo parecen– son también de los más legitimados por el mismo sistema de arte.

SS:

Creo en las artes y, sobre todo, en la idea del arte político. Se ha debatido mucho... Se decía, por ejemplo, que la potencia política se veía mermada en el momento en que entraba a la institución artística. Y que para que sea político no tiene que ser arte, y que para que sea arte no tiene que ser político. Yo creo que más que pensar en arte político, es interesante pensar en lo político en el arte. Hay una potencia política, por supuesto, y ética en las prácticas artísticas, lo que es ineludible. Pero eso no se puede medir en términos de calculabilidad y de eficacia. Me vienen a la mente imágenes de los caminos del deseo. Es decir, no sé si se han dado cuenta que cuando vamos por algún lugar hay caminitos en un parque. Está donde tienes que caminar, pero, de repente, hay pequeños senderos porque la gente no respeta lo que se le marcó que tenía que recorrer; entonces hay atajos, como otros dibujos en el territorio. Ésos me parece que son los caminos del deseo. Es decir, ante todo este aparataje de diseño de urbanismo que dicta donde se tiene que transitar, más allá de las calles, las autopistas, hay siempre caminos hechos por el propio andar. Y eso podrían ser tácticas de desvío. Luego, indefectiblemente, lo que hace el sistema es pavimentarlas, ponerles una calle, ponerlas en Google Maps. Entonces, ya queda institucionalizada. La absorción de toda disidencia es parte de la potencia del sistema. Ahí lo es importante no es pensar que sólo con una estrategia se va a realizar algo diferente, sino que siempre es algo en movimiento – como las zonas temporalmente autónomas de Hakim Bey que le dan más valor a la insurrección que a la revolución–. En la medida que algo se institucionaliza, se solidifica. Entonces, es más potente el verbo que el sustantivo; es decir, es más potente la acción o el gesto performativo que cuando ya se convierte en un nombre. Es como un desacomodo, como lo que planteaba Jacques Rancière con la idea del reparto de lo sensible y de trastocar de vuelta –para usar las palabras del propio simposio–, de trastocar el reparto de lo sensible. Siempre es un gesto, como líneas de fuga, la idea del disenso, del acontecimiento político, en versos de todo lo que quiere mantener el *status quo*, que es la dimensión de lo policiaco, de poder mantener el reparto de lo sensible.

Además, las instituciones juegan en un doble filo. Tanto la institución artística como la educativa son brazos del poder. La paradoja es que dentro de ellas se pueden gestar su propia criticidad y transformación. Pero hay que tener cuidado, porque las instituciones son funcionales al poder. Entonces, estamos jugando como en ese filo. Podemos, a pesar de que tengamos

muy buenas intenciones, replicar lógicas y desigualdades. Es lo que se plantea con el maestro ignorante de Rancière, esta idea de las pedagogías embrutecedoras. Es decir, sí hay muy buenas intenciones, pero al final seguimos asumiendo que el otro no sabe y que yo sí sé; luego entonces le tengo que enseñar. Eso sigue reproduciendo la asimetría en vez de generar una pedagogía de la emancipación. Entonces, digamos que son, tal cual, aparatos ideológicos del Estado. Las artes, a nivel simbólico, son extensiones muchas veces del poder y nuestro lugar como artistas es paradójico. Sin embargo, desde ahí también se pueden revocar estas lógicas.

CCV:

Sí, pienso en la consciencia del límite. Porque a veces con estas definiciones pretendemos categorizar y explicar el contenido, porque de eso va el lenguaje. Pero en la frontera las cosas siempre se negocian, en la frontera del concepto. Es decir, yo puedo decir *institución, Estado, libre albedrío o libre manifestación de las sociedades*, y tiendo a definir esos conceptos, pero a veces en la práctica es donde se negocia eso. Quizá la práctica siempre se acerca a la frontera. Siempre negocia en ese territorio indómito e innombrado que es la frontera. Pero la frontera está llena de deseo, es decir... En alguna otra charla que tuvimos te comentaba esta frase que siempre va conmigo para estar alertas: “el rizoma siempre desea al Estado”, de Deleuze y Guattari. Porque en la frontera también hay mucha atracción, mucho deseo, mucha negociación, y es ahí en donde los conceptos son falibles. Y me parece que está bien que no sean verificables sólo en el mero concepto, sino que hay que ponerlos en práctica y hacerlos acción. Es ahí en donde pienso que están las zonas temporalmente autónomas: momentos, espacios indeterminados, que se determinan en ese momento. Luego de nuevo se disgregan para ejercer ese cambio de significados, o esa negociación entre significado y significante. Y es ahí donde jugamos ahora, en ese espacio complejo. Por eso lo de la *gambiarría* y el hackeo me gusta mucho, porque es sutil e implica un cierto silencio. Si nos regodeamos en el concepto –y no en la hiperdefinición–, e imaginamos que así es el mundo, corremos el riesgo de dejar de percibir el cambio. Yo soy lector de los apocalípticos: desde Baudrillard para adelante, pero siempre digo: no esperemos que estos filósofos nos resuelvan el mundo...

Así, estoy por completo de acuerdo con tu apreciación acerca de que no proponen más allá de ese destino terrible. Pero nunca les doy las cualidades que los sistemas cerrados les dan a sus pensadores. No imagino que tengan la responsabilidad de resolver el mundo; sólo me están planteando una visión acerca del caos que viven. Un caos que puede ser incluso un poco poético: ahí está el deseo y hay que tener cuidado; ahí está mi deseo en lo poético de las imágenes, en lo poético del infierno.

Pero sí que es cierto que puedo mezclarlos y que puedo hacer, digamos, un “sampleo”, para hablar también en estos términos más de negociación y de empalmes. Lo que decía Hakim Bey sobre el palimpsesto: hacer palimpsestos, e ir arrancando las distintas capas –ya sea de pared o de pinturas o de observar capas geológicas e ir encontrando significantes superpuestos–. Pero lo más esperanzador de esto es que no está escrito, es decir, que nadie podrá decirlo mejor que tu propia experiencia directa de los acontecimientos.

La siguiente pregunta va muy en este sentido, hacia lo más concreto. ¿Realmente es efectiva la dinámica del hackeo en términos de utilizar los mismos recursos de la máquina para emanciparse de la máquina? Esto ya lo respondiste de algún modo. Pienso, por ejemplo, en muchos de los super hackers que son unos genios de programación al igual que los programas de Google... Cómo saber si no estamos sólo replicando las prácticas de dominación y los sentidos que proporciona la máquina, pero creyendo que le damos la vuelta.

SS:

Sí, quizá sólo para retomar algo breve, me parece que tampoco se trata de emanciparse de la máquina. Si hacemos eso, si lo ponemos en esos términos, parecería que la máquina es ajena o que está en otro orden al nuestro. Pero la máquina es muy humana. Por ello, no creo que sea por ese lado. Lo que se menciona de los hackers de Google es un poco de lo que mencioné sobre apartarnos de estos estereotipos de hacker e irnos más hacia sus modos de hacer, en términos de los activismos o los hackfeminismos que se derivan o se apartan de esta génesis.

CCV:

Sí, lo pensaba justo cuando dijiste lo de la gente que trabaja para Google u otras compañías; que son justamente estos hackers que primero comenzaron siendo contestarios y luego los compran. Ahí se verifica un poco esta frase medio apocalíptica: “todo rizoma desea al Estado”, que es una frase que me parece una advertencia. Porque no necesariamente el rizoma que reconozca su propio deseo por el poder o por el Estado puede observar el aparato ideológico del Estado –tomado del análisis althusseriano–. Si lo comprendes y de algún modo lo significas, puedes prevenir un cierto cuidado con ese deseo. Mejor apagar la televisión, por ejemplo, aunque se trate de un gesto muy pequeño –incluso quizá sea un mejor un hackeo de mi televisión para convertirla en una *gambiarra*–. Lo que reconvierte y además utiliza la naturaleza de la invención humana desde siempre. Es decir, un acto así es primigenio, de toda sociedad. Tengo

una frase que siempre llevo conmigo de Mariana Botey: “el neolítico sigue entre nosotros”. Seguimos, de algún modo, pensando como en el neolítico, y justo ahora estamos dentro de nuestras pequeñas cuevas, en nuestros pequeños huevitos de subsistencia en este confinamiento. Eso provoca que hagamos muchas cosas que son propias del neolítico. Por ejemplo, lo que hacemos con los restos de jabones es justo una *gambiarra*, es juntar los fragmentos que van quedando para hacer un gran jabón de sobras, que es una especie de cosa informe, pero muy bella, pues tiene diversos colores, mugre que se ha quedado pegada, algunos cabellos. Se trata de algo natural que dice mucho sobre nuestra manera de concebir los espacios íntimos y las cosas en esos espacios. Una suerte de poética de los objetos.

Había otra cosa que te quería plantear y que tiene que ver con Latinoamérica. De manera superficial se podría pensar que las prácticas de activismo digital, como el *hacktivist*, o el *flooding*, etcétera, a diferencia de otras, no tuvieron por qué haberse visto afectadas en su planeación, producción y ejecución, por el contexto de la crisis sanitaria actual y, sobre todo, por las medidas de aislamiento y contención impulsadas por los gobiernos. Esto gracias a que operan nativamente en las tecnologías de la comunicación como internet, que se presenta hoy como el lugar cotidiano en donde suceden las interacciones laborales y sociales de gran parte de la población. También se podría pensar que éste es el momento para que se presente la oportunidad para que dichas prácticas tomen un papel más protagónico –y sobre todo masivo– en las manifestaciones sociales en el contexto latinoamericano. Es decir, se esperaría que en los recientes estallidos sociales que se han visto, por ejemplo, en Chile, Perú, Colombia o México, estas acciones hubiesen sido pensadas como la manera de manifestarse masivamente sin la necesidad de exponerse a las multitudes, y con ello a contagios y desprestigio por la opinión pública. Teniendo en cuenta esto, ¿crees que no ha sido de esta manera? Es decir, ¿qué hace falta para que el activismo digital, sin importar si viene impulsado desde el arte u otras fuentes, se constituya como una alternativa viable para la expresión masiva de descontento?

SS:

Quisiera señalar primero que, de repente, se tiende a dicotomizar la relación entre el espacio físico y lo digital. Creo que ambos son espacios públicos. Yo sí apostaría por la presencialidad, la materialidad y el territorio. Creo que eso es insustituible: el cuerpo y el poder estar juntos para manifestar, a pesar de que se diga todo esto de los contagios. El poder de la multitud junta en un espacio es una herramienta insustituible que se puede complementar o complejizar a través de estrategias que tienen que ver con las formas de activismo online. Yo haría énfasis en que el hacktivismo o los hacktivismos y el hackfeminismo no están pensando solamente en

que todo sea online. Es una relación muy importante de siempre volver al territorio, a la materialidad. Ahora bien, también el territorio puede ser Internet, pues es un espacio público, y por ende un territorio en disputa. Pero, estos movimientos hacktivistas y hackfeministas apuestan por las corporalidades, por las afecciones, por el estar juntos. Y pensando en esto de los hacktivismos en América Latina, habría que volver al EZLN, que fue el primero en elaborar esta idea de la guerrilla de la comunicación –donde aparece esta idea del uso de formas descentralizadas de comunicación para extender la guerrilla o para socializarla como un referente muy importante.

CCV:

Esto cuando la hiperconexión se torna una verdadera demanda social. Pero, entre el progreso social y el técnico se interponen los intereses corporativos. Entonces, ¿qué salidas visualizas para la libre difusión de las herramientas digitales y la información de la red? ¿Cómo romper candados y librarse de la penalización a la que algunas prácticas de compartición de conocimientos están sujetas? ¿Sirven los discursos cyberlibertarios? Porque justo ahora se aprobó en México esta ley de candados digitales que implica que no puedes compartir nada, una suerte de ley anti-*copyleft*, súper respetuosa de los *copyrights* y los derechos de autor.

SS:

Hay formas que tenemos para inventar o para negociar. Quizá no es de manera individual. Por eso es muy importante en las organizaciones, en la sociedad civil, y también desde comunidades artísticas o académicas, ir dando pasos o generar otro tipo de precedentes. Porque estamos en la lógica de los términos y las condiciones que son instancias casi dictatoriales: “tienes que aceptarlo o si no serás excluido”. Y eso es muy riesgoso: partir sólo de esa lógica, poner cláusulas y agregar letras pequeñas. Pero en ningún momento tenemos capacidad de agencia o negociación. Claro, podemos simplemente aislarnos, es decir, ya no utilizar ciertas cosas. Podemos en todo caso inventar otras actividades. Me parece que es algo que tiene que ver con la colectividad, porque de alguna manera lo que se ha hecho es que las leyes respaldan. Por ejemplo, esto del derecho de autor es engañoso porque parece que protege al autor, pero en realidad protege a las empresas, a sus derechos para poder explotar los bienes intangibles. Entonces, nos vamos con la finta de que no; claro, van a defender nuestros derechos porque nosotros somos artistas y porque eso es importante... Ahí hay mucha confusión en el término de “propiedad intelectual”, así como en el de “inteligencia artificial”: son términos que generan muchos equívocos, y quienes de se benefician de ellos son

las empresas y las corporaciones. Por ello, tenemos que discutir más a fondo este asunto de los derechos de autor; no desde esta lógica de la explotación comercial, sino desde otros lugares.

CCV:

Claro, se convierte a los autores en los perros defensores de los derechos de autor, porque ellos perciben el salario, en términos de trabajo, que las grandes corporaciones les proporcionan.

SS:

Y de hecho, con esto de los candados, se considera a un objeto tecnológico o un dispositivo –un celular– como una obra. Por eso tiene derechos de autor, porque es la obra de un autor. Entonces, si tú quieres acceder a él y hackearlo, desactivarle la geolocalización o hacer algo de lo que no viene por *default*, estás violando la integridad de la obra, su derecho de autor. Por eso me parece que hay muchos equívocos, lo que hace muy problemático que se pongan los intereses de los particulares por encima de los intereses en común. Hay muchas cosas para discutir y para luchar de manera colectiva ahí.

CCV:

Te planteo una última pregunta acerca de la educación: ¿cómo percibes el panorama en un contexto en el que se están comenzando a abandonar los recintos y, por tanto, la mediación corporal y afectiva que en ellos puede generarse?

SS:

Me parece una pregunta clave, y veo muchísimos problemas ahí, muchos debates que dar y cosas que resolver al interior de nuestras instituciones como parte de la sociedad civil. Veo una gran brecha educativa y digital, cuyas consecuencias en nuestro continente latinoamericano son nefastas, y se están agudizando. Vamos a tener que ver cómo abordamos la brecha educativa. Tenemos que apelar a la presencialidad, no simplemente aceptar que esto es lo que va a ser. Yo pondría ahí un signo de interrogación. Se trata de algo crítico vinculado a la idea de los tecno-entusiasmos y de la pérdida de la autonomía: ¿puede haber autonomía sin soberanía tecnológica? Y las instituciones públicas, ¿pueden seguir siendo autónomas si están derivando todo hacia las plataformas privadas?

Creo que se trata de construir nuestros propios YouTube, nuestros propios Zoom, etcétera. Es muy alarmante que no se estén protegiendo los derechos de la comunidad académica, lo que es muy riesgoso y alarmante. También ha habido un cierto retroceso en los modelos pedagógicos, lamentablemente. No me estoy refiriendo a prácticas como las que se han estado compartiendo aquí en el simposio, sino a nivel de las políticas públicas educativas. Hay como una re-efervescencia de un modelo bancario, del modelo de la transmisión que criticaba Paulo Freire, de pensar que la educación es transmitir o enviar y desconocer los contextos y la capacidad de crear conocimiento por parte de los sujetos, de las personas. Creo que es lamentable este retroceso a nivel de lo pedagógico, al menos desde el discurso institucional. Por eso, como docentes, debemos generar pedagogías de la emancipación y críticas.

CHARLA CON CHRISTIAN OYARZÚN

Artista, músico y programador. Forma parte del colectivo Posternura Records y vive en Valdivia. Se desenvuelve en áreas vinculadas a la composición algorítmica y la programación, movilizado por diversos y dispersos intereses que se materializan en soportes tales como performances audiovisuales, instalaciones y net.art. Su trabajo se articula a partir del cruce de la cultura pop, narrativas distópicas, el cyberpunk y el diseño especulativo, donde reflexiona cómo en la relación cotidiana que establecemos con las herramientas técnicas encarnamos los esquemas tecno-políticos que dan lugar a nuestra experiencia y consciencia de vida. Desde 1999 comenzó a publicar su trabajo en el sitio error404.cl, donde desarrolla obras interactivas que problematizan la Internet como soporte y que, en su circulación, formaron parte de la Generation Flash y de la escena del net.art latinoamericano. Su obra forma parte de colecciones como Rhizome.org, computerFineArts y el NETescopio, del Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC).

Christian Oyarzun (Ch0):

Lo primero [que deseo es] agradecerles esta invitación, precisamente desde esa sensibilidad con la contingencia que, en el fondo, ha dejado de ser una contingencia aislada, [y se ha transformado] hacia una contingencia que está sucediendo en todos lados y de una manera globalizada, con distintos matices. Tal vez estemos como nunca en una sensación de que estamos afectados de forma global o continental. Y eso implica cambios culturales súper profundos, que además están sucediendo en el acto. Siento que estamos en un momento de mutación... interesante, pues. Esta invitación es parte de eso. Yo lo comentaba ahora con amigos que están acá, en el taller. Les decía: "oye, voy a estar hablando en la UNAM. ¿En la UNAM? Sí, claro –le dije–, en un posgrado en la UNAM. Oye, pero ¡qué bueno!"... Claro, me he dado cuenta de cómo estas son posibilidades, ¡posibilidades pandémicas! Es probable que en condiciones no pandémicas o pre-pandémicas hubiésemos tenido que generar una cantidad de recursos enormes para poder lograr este tipo de encuentros. Entonces es pensar lo incierto, digamos, de lo que estamos viviendo... Siento que generar este tipo de instancias permite activar sensibilidades, que están surgiendo en estos momentos y que de alguna manera también configuran la inteligencia para poder racionalizar, sensibilizar y compartir la experiencia que estamos experimentando en un mundo distópico. A vista de todos lo *distópico* ya es un término que no nos sirve para poder señalar lo que estamos viviendo... A menos que estas distopías se están reflejando en cada momento.

César Cortés Vega (CCV):

Cuéntanos sobre tu trabajo, tu desarrollo en estas plataformas. ¿Cómo has visto a lo largo de los años estas modificaciones? Yo me interesé mucho por el tema del net.art e hice incluso una reunión de textos alrededor del tema. Se hablaba en esa época mucho de Internet como un nuevo espacio liberador, y entonces la posibilidad de que finalmente estos lenguajes fueran retomados por los artistas era, hasta cierto punto, utópico. Luego pasó algo: evidentemente el mercado y otras lógicas históricas penetraron y se acomodaron en estos espacios: ¿como ves tú el desarrollo a lo largo del tiempo de esto que ahora nos tiene absolutamente mediados, pero, a la vez, interrelacionados?

Ch0:

Es muy interesante poder revisar desde esta perspectiva unos 20, 25 años, digamos, los procesos e Internet. Yo llevo 27 años de estar..., probablemente casi 30, llevamos sumando... Lo primero que retomaría son las promesas de la época desde la Internet noventera, asumiendo que esa fue mi inspiración pensando en la generación del net.art. Se trataba de un residuo artístico europeo con trabajos como los de Vuk Kosik o el colectivo Jodi, etcétera. Para nosotros –y digo *nosotros* porque no nos considerábamos, digamos, sujetos aislados– fue súper inspirador empezar a tener esa influencia que iba de día a día. La posibilidad inspiradora de estar viendo arte que estaba sucediendo en ese momento, hacía surgir preguntas que eran tan válidas en otro lugar del globo como en mi propia periferia, en el Santiago de Chile de ese entonces. Yo era un estudiante de artes en una escuela de una periferia absoluta. Sin embargo, la posibilidad de Internet en esa época, con velocidad, permitía acceder a diálogos súper críticos. Diálogos que eran extremadamente convincentes, en términos conceptuales, y en términos estéticos; eran experiencias muy radicales. Paradojalmente a mí me tocó formar parte de la generación siguiente. Y digo *paradojalmente* porque fuimos una generación que deviene después del boom de Internet, que sucede hacia el 2000. Y que estaba basada en tecnología propietaria, como fue en mi caso con el Macromedia Flash, que inspiró una cultura abierta que no se preveía. Que hasta ahí todavía no era el *open source* del que hablamos hoy en día. Sin embargo, el efecto de esa tecnología fue que hubo mucha gente que accedió con rapidez y empezó a generar la noción de un laboratorio. En los noventa todavía no se había generado, tal vez por un tema técnico, pues eran tecnologías más duras para acceder. Entonces, a mí me tocó ser parte de una explosión muy breve en el que sujetos de distintas partes del mundo nos inspiramos este net.art duro, más noventero. El net.art se acabó en el '99, y mi carrera profesional de artista empieza ese mismo año. Ahí, de alguna manera, surge esa contradicción que hoy, yo creo, está resuelta. En su momento para mí era muy fuerte estar trabajando con tecnología propietaria para poder hacer arte. ¿Por qué? Porque no tenía tal vez los conocimientos para poder acceder a otra y, por otro lado, en lo concreto, muchos artistas que trabajamos con tecnología empezamos a trabajar también y (a) vivir del diseño y

la publicidad. Entonces también se empezó a dar una convivencia muy contradictoria al estar, por un lado, como esclavos mediales de día, y de noche hacer de artistas jugando con los mismos conocimientos. Un *feedback* bien perverso. Ése fue un tiempo muy activo, en mi caso, para poderme plantear temas sobre interfaces, conectividad y también sobre aspectos de telepresencia. Lo que a mí me favoreció, y me quitó o eliminó muchas angustias dentro de mi proceso, fue la sensación de poder que tiene la misma red de la que uno formaba parte, sin tener que pasar por sistemas de validación en todas las ciudades que existen –como en todo territorio físico existe cuando, por ejemplo, estudias en una escuela que te determina, [y terminas] haciéndote especialista desde las jerarquías, etcétera–. Hay toda una red de micropolíticas de representaciones dentro de los sistemas locales de arte. Pasar de esos filtros, para simplemente concentrarte en acciones concretas y relaciones con otros agentes en la red; eso era muy liberador. Pero entonces, claro, comienza la contradicción al estar trabajando muchas veces con tecnologías que no tenían nada de gratuitas, sino que simplemente eran pirateadas. Ahora siento que también eso se aniquiló a sí mismo, en un momento que intento fijar hacia el 2004, vinculado al hecho de que en ese año falleció el papa Juan Pablo II. Un grupo de amigos y yo alimentábamos el cuento urbano de que cuando él falleciera, vendría el papa negro y, luego de ello, el fin del mundo. Era lo que esperábamos, y ahí viene también este tema distópico: soy parte de una generación que se alimentó del mito de los fines del mundo, como el del 2000, que estaba en todas las narrativas. Recuerdo que en ese año todavía no existía YouTube y al año siguiente ya existía. Me parece que ése fue un cambio profundo, no sólo del Internet, sino de la vida entera. En un momento nos vimos sentados con nuestras memorias frente a todas nuestras narraciones sobre media: “¿viste esta película? ¿recuerdas este programa? ¿recuerdas esta canción?”. Toda una nueva manera de recordar se empezaba a articular de forma increíble, con lo que cada uno iba encontrando en YouTube. Y siento que eso también pasó, casi de forma simultánea, con la masificación de Facebook; que en el fondo corresponde a una nueva etapa: la de la privatización del Internet.

}Si hasta 2004 los relatos de películas y las conversaciones sobre esas cosas llegaban en un *pendrive* para ser intercambiado con los otros, etcétera, hacia 2006 ya era

simplemente un link de YouTube. Entonces las relaciones con lo interpersonal también empezaron a mediatizarse o a normalizarse a través del formato que Facebook imponía. A finales de la misma década también. Eso fue muy atípico, porque uno se reencontraba con gente del pasado, lo que afectaba la división, ramificándola. Gente que no había vuelto a ver a su profesor de primero básico, ni al compañero con quien se sentó al lado en la micro, volvía a encontrarse con ellos. Me parecía ver que esa operación de la memoria que hizo YouTube empezó a afectar sobre las relaciones, aunque aún de una manera muy análoga. El tiempo que iba siempre hacía adelante, separando a las personas, volvía a juntarlas. Hoy estoy hablando a quince años de esas sensaciones.

Creo que Internet se transformó claramente en un espacio al cual se accede a través de proveedores de contenidos. Y esta promesa de la supercarretera de la información está muy presente; también en las posibilidades tecnológicas, aunque esté intermediado por los dispositivos que incitan a ocuparla de otra manera –es decir, mediante contenidos, de personas en nubes cerradas–. Me parece que ésa es una diferencia enorme. O sea, hoy las redes en su constitución concreta crean círculos cerrados de opinión, frente a lo que podían plantear antes, donde la diversidad era lo que definía las relaciones de manera permanente. Eso hacía los mundos muy grandes.

Lo que está sucediendo ahora, dentro del contexto pandémico o postpandémico, evidentemente hace una revitalización de las relaciones en la red y, de alguna manera está permitiendo redescubrir o resituar muchas reflexiones que ya se habían dado, y que resultaron utópicas, y no distópicas, en los años noventa. Siento que hoy tenemos más posibilidad de reflexionarlo como una reacción sobre temas que tienen que ver con post-humanismo. Siento que también es un momento en que nos iremos enfrentando a temas de seguridad y de dictadura digital. Que en el fondo va a exigir volver atrás, a la década de 1990, cuando todos estos temas eran planteados de manera mucho más abierta con la orientación de tener un Internet libre enfrentada a su autorregulación en monopolización de contenidos. Ése es el paradigma actual. De hecho, nosotros nos hemos contactado por Facebook, y estamos transmitiendo esta charla por Zoom, etcétera. Estamos absolutamente en el entramado. Pero en el fondo

sí planteamos un desafío y la apertura a cierta historia pre-olvidada. Yo creo que es muy importante retomar ese aspecto retro frente a todos los futuros posibles. Es decir, no podemos definir ningún futuro. Tal vez estemos frente a la posibilidad de recuperar todo pasado. En el fondo es ir a buscar recursos ante lo desconocido, y probablemente los pasados han mostrado bastante de eso. Han sido, de alguna manera, lúcidos, en esa ambición.

CCV:

Sí, muy de acuerdo. Y a partir de esto surge de manera natural una pregunta que creo que ya está en las que se plantearon previamente. Se trata de la primera que tengo en mi lista, y que está vinculada a esto que acabas de decir. Entonces quisiera que nos contaras las diferencias más evidentes que ves, como programador, en la evolución de la red en estas últimas dos décadas. Desde la conectividad, por ejemplo, cuestiones técnicas como la dependencia de antaño a la conexión telefónica, por ejemplo.

Ch0:

Sí, cosa divertida: este año volví a trabajar mucho en JavaScript, con la misma lógica que podía haber tenido hace 20 años. Hay aspectos en los que la tecnología se pega y traslapa. No soy consciente tal vez del cambio de velocidad, creo que eso es algo de lo que no somos conscientes: cómo el ancho de banda ha modificado la inmediatez de las cosas. Sin embargo, el trabajo en redes mediante servidores igual exige cierta pausa, cierto *gap* de tiempo entre un proceso hasta que uno pueda revisarlo. Y eso me parece deliciosamente retro. Y siento que eso me está pasando ahora, por ejemplo: sin pandemia tal vez no hubiese vuelto a ver JavaScript, al que había dejado hace un tiempo, digamos, abandonado. Siento que el cambio en sí más fundamental, en situación como de anécdota, es cómo se han sustentado y consolidado las tecnologías abiertas. Y eso es muy distinto a la par de cómo la seguridad se ha visto modificada en estos tiempos. Por ejemplo: por el año 2000, 2001, con algunos amigos podíamos ocupar alguna URL para enviar un SMS gratuito de los celulares. Eso, hacia 2002, ya era imposible por completo, en términos de seguridad. Es decir, eran *gaps* muy tontos, pero que podíamos ocupar. Y hoy todas esas brechas de

seguridad están controladas. Hoy muchos se llaman hackers por nada, pero en realidad la seguridad digital está más dura que antes. En el sentido opuesto, siento que lo positivo, por lo menos mi biografía, está en que cuando Macromedia –y hay que hablar de que Adobe lo había monopolizado todo, volvemos al 2004 y 2005–, el *open source* empieza a surgir como un tema relevante: un asunto que no estaba tan al descubierto en la cultura general hacia finales de los noventa, y hoy sí. Siento que hay comunidades diversas, mucho más conscientes del poder y de lo que hay detrás de las tecnologías que están siendo abiertas. Respecto a, tal vez, cierta fe, la tecnología es privativa hacia el 2000, año en que hay una euforia capitalista a través de las marcas como Apple, Mac o Adobe. Esa espectacularidad que hay detrás de lo *flash*, por decirle así, y saludablemente hacia este último tiempo, yo creo, fuera de la vida del móvil, que igual puede que sea un obstáculo que está presente. Pero la conciencia sobre el hardware y el software libre permite también perfilar otras maneras, otras conductas sociales respecto a la información y con respecto al conocimiento. Siendo muy optimista: en el fondo, al menos, creo que eso puede ser algo que nos sea favorable.

CCV:

Justo acá en México acaban de aprobar una ley terrible, aunque habrá que revisarle con más detenimiento, y uno de sus principios es que no se puede ni siquiera abrir el computador para cambiar piezas. Su justificación es que así se respetan los derechos de autor. Y lo agregaba a lo que comentabas justo porque es muy importante hablar de la cultura libre. Y estas leyes restringen los usos individuales a favor de su propia lógica de mercado, y los que las imponen. En otra mesa se hablaba de derechos de autor y Sofia Sienna nos comentaba que al final todo autor es un trabajador de grandes empresas, o en su gran mayoría. Porque, ¿a quién le vas a vender una obra de arte, a quién le vas a vender un libro, a quién sino a una galería, a una editorial? Y es la editorial, por ejemplo, la que te va a pagar a ti por eso. Por eso los autores están cooptados gracias a ello. Sin embargo, el *copyleft* o el *copyfarleft*, el procomún que viniera de esas pugnas de aquellas épocas, son alternativas muy interesantes mediante las cuales se colocan, digamos, los bienes sobre una mesa donde todo mundo puede tomar lo que necesite: objetos culturales a disposición de cualquiera.

Ch0:

No sé cómo será la situación en México, pero acá en Chile todavía estamos muy lejos de lograr que segmentos importantes de la población tomen conciencia sobre eso. Pero insisto: creo que eso a la larga ocurrirá. Piensa lo importante de la tecnología abierta en la ruralidad, por ejemplo, donde tenés básicamente que diseñarlo todo. También el esquema o el gradiente entre lo tecnológico pasa desde hardware y el software hasta un martillo y un clavo. Desde ahí es donde creo que es extremadamente viable como sociedad global que empecemos a aprender a movernos con cierta libertad en ese gradiente.

CCV:

Sí, totalmente. Eugenio Tisselli, que estuvo en la primera mesa, nos hablaba de su trabajo en comunidades en el campo y de cómo esta dicotomía entre lo rural y lo urbano no es precisa, sino que depende de procesos, y que a quienes vivimos en ciudades nos convendría reaprender esos procesos complejos, debido a que se suele pensar que en las periferias, o en lo rural, hay una cierta ingenuidad, lo que no es así. Al contrario, es ahí en donde se conocen muy de cerca procesos que la gente que vivimos en urbes no llevamos a cabo, pero que damos por hecho e imaginamos de manera muy inocente, respecto a la economía, a la política, a la forma en la que se dan las relaciones entre productores de bienes.

Ch0:

Sí, lo que refería, son procesos importantes porque tienen que ver con el pensamiento algorítmico, pero que no están mediados por computadores. Entonces ése es otro aspecto del analfabetismo digital, que es el gran fracaso de la revolución digital que suponía que iba a alfabetizar desde ese punto de vista en un proceso necesariamente civilizatorio. Pero, por ejemplo, en mi experiencia como docente, siento que ha pasado todo lo contrario: no estamos siendo sujetos más alfabetizados; al contrario, somos más débiles en ese aspecto. En los años ochenta pocas personas tenían un computador, pero quienes tenían acceso a él tenían una alfabetización alta. Hoy todo mundo tiene un dispositivo

móvil y su nivel de alfabetización es básicamente mover un pulgar. Entonces es crítica la decadencia de la cultura contemporánea.

CCV:

Sobre lo que dices, había, por ejemplo, esta especie de competencia entre las PC y las Mac. Se decía que la Mac tenía todo resuelto en su propia organización, que era muy buena porque estaba concebida para que fueras un usuario ante ella, para el que todo estaba ya previamente resuelto. Y que, por el contrario, las PC estaban hechas de pequeños programas que se van compartimentado y a los que uno puede tener acceso con mayor facilidad, por lo que tu condición de usuario pasivo se iba preñando conforme ibas explorando la máquina, pues había la posibilidad para ir adaptando desde el hardware, y recomponiéndola para que se ajustara con las cosas que implican tu propia subjetividad. Al final, estas máquinas, con programas perfectamente diseñados para hacer todo ya están concebidos de forma previa. Entonces, aunque te den la sensación de libertad, no la hay tanto, sino en la medida en la que se te permita hacer parte de su estructura interna.

Ch0:

Sí, justo ese tema me recuerda preguntas que me hacía junto a compañeros de la universidad en los noventa, cuando estudiaba arte y trabajaba a la vez con tecnologías. Cuestionábamos la idea de los *programas*, que no existían en los ochenta porque básicamente en esa época tú tenías que diseñar tu software. En los noventa ya existe el software como algo para editar, escribir, dibujar, etcétera. Y esa especialización lleva a la construcción de un usuario. En el área artística, en el aula nos preguntábamos: ¿cuántos de nosotros somos usuarios también de un software? Y lo que estamos haciendo es sólo repetir sus posibilidades. Entonces, también hay una línea crítica ahí. Como sociedad hemos visto que no hay el interés en diversificar ciertos productos culturales. Ocurre más bien lo contrario: lo que puede suceder cuando mencionábamos el tema del Mac o Adobe. Hay ahí algo que traspasar, insistiendo en que la precariedad tiene también mucho que enseñar al respecto de la cultura libre. Es algo que va a terminar pasando en la

medida en la que se siga precarizando la existencia, como caída de ciertas relaciones. La cultura libre, al contrario, va a irse reforzando como posibilidad cultural, como respuesta ante la precarización de los sistemas de producción.

CCV:

Una siguiente pregunta plantea: siendo un artista digital que se siente cómodo en la red y en la virtualidad, imagina un caso inverso al actual: la red y las computadoras se apagan: ¿qué estrategias utilizarías para continuar creando arte o música, sin perder la esencia sensible que ya tiene tu producción?

Ch0:

Bueno, esta pregunta la agradezco mucho. Sólo imagina la respuesta. Voy a partir de una anécdota. Me paso hacia 2012, con la digitalización de ciertas prácticas. Por ejemplo, en algún momento me di cuenta de que si quería transmitir mi memoria musical a alguien, sólo tenía discos o MP3 que se podían borrar o rayar el disco, lo que haría que nadie se acordara de qué música habías escuchado. Entonces me empecé a preocupar de juntar algunos vinilos, de agrupar algunas cosas físicas. En algún momento me pregunté por la lectura: ¿dónde están mis libros? Las cajas están guardadas, y yo ya me había acostumbrado a leer en pantalla. En otros momentos me pregunté qué pasaba con mis procesos intelectuales, y me di cuenta de que llevaba años sin procesos intelectuales visibles, porque todo había sido guardado en documentos de texto que no tenía físicamente. Entonces volví a los noventa, a revisar mis archivos, y ahí me empecé a dar cuenta de cómo me había motivado por cosas distópicas y visuales medio “finalmundistas”. Entonces siento que dentro de la práctica *offline*, o sin electricidad, hay varias cosas que haría: lo primero es producir electricidad. Tal vez después trataría de generar algún sistema de retro-cómputo entretenido, o algo así, como parte de la cultura. No sé cuántos saltos tecnológicos podemos perder si olvidamos la electricidad. Y ojalá que la humanidad no la olvide. Por otra parte, me gustaría mucho trabajar con palitos y cuerdas, así, como si fuese una especie de *geómetra*.

CCV:

Eso te iba a decir, justo, pues recordé una idea de un divulgador de la ciencia computacional que se mete en cosas de cibernética también. Y, decía que en realidad una computadora, en términos concretos, podía realizarse mediante piedras y cuerdas. De hecho, hizo un computador hecho esos materiales, una suerte de gran instalación.

Ch0:

Si olvidamos el concepto de lo que es un computador podemos encontrar detrás prácticas preciosas. Por eso esa pregunta es inspiradora. Pienso entonces que haría comics, retomaría el óleo... Obviamente retomaría los temas musicales: me gusta tocar instrumentos análogos, justo por ese mismo temor a que se corte la luz un día. Siempre he pensado en ello: saber que algún día tal vez no haya luz y que habrá que hacer algo. Sería muy liberador un apagón: ¿por qué no proyectar durante un tiempo un trabajo que prescindiera de todas las prácticas a las cuáles estoy habituado? Justo este año dejé de tener el computador que tuve durante los últimos diez años. Y dejé de tener acceso a gran parte de la información que tuve ahí. También salí –por fin– del mundo Mac. Ahora estoy entrando más de lleno a Ubuntu. Y ha sido increíble lo difícil que es desaprender, y lo fácil que es aprender; la única tara era dejar de aprender, dejar de ocupar los softwares a la manera de Adobe, era sólo eso. Empezar a buscar preguntas y, volviendo al tema de los procesos en la medida que, como sujetos, somos capaces de retener procesos, es complejo forzar ciertas situaciones. Es muy interesante cómo replicamos esas mismas preocupaciones en otros lados. Estamos ahora planificando un proyecto, y lo hacemos irresolutamente en el patio; no queremos entrar. Había una tarde preciosa, entonces toda la planificación del trabajo la empezamos a hacer, efectivamente, con piedras. Nuestro Excel se transformó, era un metro cuadrado donde había disposiciones de piedras y cada una representaba conceptos. Y fue divertido, porque a los días siguientes igual volvimos a revisar ese “Excel” de piedras en el patio. Sí, creo que sería bien feliz si no hubiese electricidad. Creo que disfrutaría de otra manera la noche. Yo tengo un grato recuerdo en los años ochenta en Chile durante la dictadura. En un momento de tanta opresión, como castigo

a las poblaciones, había cortes de luz, que en realidad eran una especie de liberación particular, aunque no sin cierto pánico. Pero había un respiro ahí, siento que esa sensación todavía –pese a todo– me agrada, me agradan los cortes de luz, siento que interrumpen de una manera absoluta todo. Y tal vez forzándolo, llevándolo a la metáfora de este año pandémico, donde básicamente todos los planes dieron lo mismo... Todo ha dependido de la capacidad para fluir ante algo frente a lo cual la voluntad no ejerce mucha influencia sobre lo que pasa en el mundo. Entonces, frente a los cortes de luz, me imagino contento con un palos y cuerdas intentando hacer cosas muy interesantes. También me imaginé saliendo más al exterior, creo que no haría net.art. Es interesante plantearse ese horizonte, sobre todo a últimas fechas cuando mi manera de trabajar un computador es muy desde afuera del computador. Por ejemplo, la práctica del *live coding* ha hecho que mi permanencia en un computador sea menor, pues paso más tiempo trabajando con instrumentos analógicos o planificando, conceptualizando cosas. La práctica en vivo se condensa en unidades mucho más específicas distintas a las de un programador que está ocho horas sentado frente a un computador. Entonces, las prácticas de programación en vivo también me han permitido dosificar, paradójicamente, las horas de estar sentado.

CCV:

En realidad, uno imaginaría que un artista que está trabajando o que ha basado su trabajo en lo tecnológico, no podría prescindir de ello. Pero se entiende también que la naturaleza de ello, que si bien implica la comprensión de un lenguaje o de los lenguajes que están dentro de nuestras máquinas o de los códigos que utiliza un artista por ejemplo de net.art y tal, no son lo único, sino que hay un sentido, o que hay un sentido más allá del puro regodeo en la técnica. Quería citar un tema sobre Heidegger, sobre la diferencia que hace entre la sociedad que se conforma técnicamente hacia un fin –que él ve como un problema–, y la naturaleza individual que se resuelve en grupos que no tiendan a esta especie de movimiento hacia la progresión. Creo que no podemos prescindir del acto social, evidentemente, y entonces entre la mediación individual y social hay un espacio para lo poético. Porque ahora el gran problema es que estamos masificados en estos dispositivos y en sus

lógicas intermediales. Masificados por la necesidad, lo que hace salir a flote que estamos entregándole a estos dispositivos todas nuestras subjetividades. Porque se trata de plataformas detrás de las cuales hay una empresa. Lo que decías hace un momento sobre que estamos transmitiendo esto por Zoom, y en Facebook, a pesar de que tenemos una cierta condición, y una cierta naturaleza para tender a pensar que al hablar intercambiamos entre nosotros sentido –lo que de hecho eso estamos haciendo–... A donde quiero llegar es a la idea de que hay algo detrás de la máquina que está invisibilizado, y que tiene la necesidad de masificarnos, de colocarnos en un lugar predeterminado, ya sea por necesidad o por otras razones. En ese sentido, quizá, lo individual, es decir, la defensa de la subjetividad sea eso: salir al encuentro con los otros para empezar a experimentar con piedras y palos, o con otro tipo de dispositivos rudimentarios. Porque la educación pública se está entregando a lo privado, de forma silenciosa, pues estas plataformas lo son. Por mucho que la universidad pacte o no, y haga negocios o no, con estas plataformas, de cualquier forma, el aula ya está aquí. Entonces, necesitamos pensar en otros lugares, otros espacios, e imaginarlos implicaría tal vez ya irse saliendo... Lo has dicho muy bien: salirse de los dispositivos a los que normalmente estamos acostumbrados a utilizar, que es muy difícil desaprenderlos. Pero quizá sea fácil empezar de nuevo a jugar con palos y piedras, o con otro tipo de “sistemas operativos” que nosotros vayamos creando.

Ch0:

Sí, por supuesto. Como te digo, también tiene que ver con alimentar de nuevo estas prácticas distópicas o especulativas para que se vuelvan saludables. Efectivamente, si apeláramos a nuestra elasticidad neuronal, proponernos otros escenarios podría ser una manera muy saludable de proyectar ciertos futuros, donde tal vez se podría entender la inevitable fragmentación de la experiencia humana hoy. Eso que también hemos hablado como ruralidad, centro, periferia, etcétera; donde la realidad está coexistiendo en niveles tecnológicos muy diversos entre sí. Y en esa coexistencia el único gran peligro es tratar de imaginarla como una unidad. Por ejemplo, culpando a la tecnología móvil, porque lo que eso hace es condensar en una superficie muy pequeña información

que es muy diversa, que se homogeniza dentro de una pantalla –que es lo que hace una pantalla, finalmente–. El error perceptual está en eso. El dispositivo conduce mucho ese error...; cuando en el fondo la realidad está atravesada y fragmentada. Por eso a veces me gusta más estar con dos dispositivos conectados que con uno, porque es como un chiste, como llevar una bomba en un avión: las probabilidades de que haya otro que la lleve son bajas. Dos dispositivos, en este caso, es como de alguna manera vuelvo –aunque sea en otra medialidades o en otras pantallas– a entender que esta medialidad que estoy estableciendo contigo está fragmentada. No creerse un cuento en sí, digamos. Yo siempre he sido anti-cine: no dejarse absorber por esa transparencia, sino, al contrario, reaccionar con opacidades. En un contexto actual a mí me da luces para poder eliminar cierta angustia. Por ejemplo, hay redes sociales que no ocupo, por que requieren velocidades que siento que representan una angustia capitalista que no van conmigo. Entonces, también es empezar a entender cómo situarse en el espacio, que no es necesariamente una marginación y una integración en todo, si no entender el fondo. Eso parte de asumir algo tan simple como que se trata de tecnologías y herramientas específicas. Entonces, la manera de enfrentar el problema es no bancarse ninguna por completo: establecer que antes estas tú, como sujeto, para mediar y discriminar entre ellas.

CHARLA CON NAIEF YEHYA

Es ingeniero industrial por la UNAM, narrador, periodista y crítico cultural. El trabajo de Yehya a menudo aborda el tema del impacto de la tecnología y el fenómeno pornográfico en los medios, la política y la cultura. Ha publicado las novelas *Obras sanitarias* (1992), *Camino a casa* (1994), *La verdad de la vida en Marte* (1995) y *Las cenizas y las cosas* (2017); los relatos *Historias de mujeres malas* (2001) y *Rebanadas* (2012), así como los ensayos *El cuerpo transformado* (2001), *Guerra y propaganda* (2003), *Pornografía, obsesión sexual y tecnológica* (2012), *Pornocultura, el espectro de la violencia sexualizada en los medios* (2013) y *Drone Visions* (2020). Su obra ha sido incluida en varias antologías de cuento, crónica y ensayo. Colaboró en el suplemento *Sábado*, del diario *Unomásuno*; en el suplemento *La Jornada Semanal*, de *La Jornada*, y actualmente lo hace en el suplemento *El Cultural*, del periódico *La Razón*. Colabora en las revistas *Letras Libres*, *Literal*, *Luvina* y *Zócalo*.

Naief Yehya (NY):

Mi trabajo de periodismo, como en la narrativa o el ensayo, tiene que ver con la tecnología, con la manera como la abordamos y con algo extraño como la tecno-cultura. Además, de que habla sobre cómo chocan nuestras herramientas con nuestras ilusiones de hacer el mundo, de entender el mundo, de apropiarnos de él. No sólo con las manos, sino con la mente también. Conocemos, conquistamos el entorno...

Yo escogí tres vertientes para mi trabajo, o más bien ellas me escogieron a mí. Primero la idea del cuerpo transformado, del ciborg: cómo la tecnología transforma los cuerpos y cómo se hace una con nosotros; cómo hay un impacto y cómo hay una simbiosis. Hay una manera de desgarrar relacionada con cómo utilizamos nuestras herramientas, que pueden ser desde biológicas y químicas, hasta físicas y mecánicas, y ahora –obviamente– digitales, que son las que más han impactado nuestro quehacer en los últimos años. De ahí que me interesaban muchísimo los mensajes, la idea de “tecnologización” del discurso; cuando el discurso se convierte en propaganda, cuando ya las palabras dejan de ser un medio de comunicación y se convierten en una herramienta o en un arma... Entonces, la propaganda se me apareció como un tema importante que había que abordar y pensar. El último tema, quizá el más complejo y escandaloso, es el de la pornografía. Cómo la sexualidad y la tecnología interactúan y crean un nuevo universo de representaciones, y con él un discurso, y una forma de asir o de perder al mundo.

Me parecía que esos tres canales eran importantes y a esos tres, se suma un dispositivo que entra en mi radar en 2002, que es el dron. Es decir, el dron imaginado como un dispositivo, a control remoto, un avión a control remoto que podríamos imaginar como aquellos avioncitos de cuando éramos niños, que controlábamos con ondas de radio. Pero esto es inmensamente más sofisticado y, en algunos casos, con cierto poder de autonomía o con ciertos algoritmos que pueden darles una manera de interactuar con el mundo. De manera que el dron se convertía en una especie de extensión de Internet, en una especie de arma, arma y vehículo de visión que nos permitía ver el mundo, asirlo y destruirlo. A mí me parecía muy importante desde 2002, porque fue el año del primer atentado con dron que costó vidas humanas. Esto fue en Yemen, y a partir de ahí ha habido infinidad de actos mortales con esto. Y podríamos pensar que el dron es sólo un arma más, una forma de mandar misiles en otra presentación, con otro alcance, con otro costo; en fin, muchas cosas. Pero es mucho más que eso. Para mí es toda una filosofía, una manera de ver el mundo, de percibirlo y de entenderlo. Y más allá de eso, es someter al hombre a la capacidad de destrucción de las máquinas. Es decir, lleva a la realidad está distopía –tan común en la ciencia ficción– de que en algún momento en la historia alguien dijo: “pues no es mala idea que una máquina decida cuanta vida puede ser tomada”. A partir de ahí salió este libro de los drones, que es mi último trabajo.

Fuera de eso, también trabajo en ficción y casi todos los temas que elijo en ella son cosas que se derraman de mi trabajo ensayístico, las cuales es mejor abordar de una manera más humana, cálida, íntima. Por lo tanto, utilizó otro tipo de narrativas. Desde que comenzó la pandemia ha sido la manera de concretar una imagen y de llevar este laboratorio que es Internet a sus últimas consecuencias. De ponernos en una situación de dependencia muy

extraña, de este aparato, de esta entelequia extraña que es Internet y que nos da ahora la capacidad de vernos, de estar juntos a pesar del confinamiento, a pesar de la infección.

César Cortés Vega (CCV):

¿Es posible mantener una crítica efectiva a la tecnología cuándo parecemos depender de ella más que nunca, sobre todo en el contexto pandémico?

NY:

Claro, justo porque nos hemos vuelto tan dependientes de esta maquinaria digital virtual tenemos que ser hipercríticos de ella. Hipercríticos no quiere decir renunciar, sino usarla estando conscientes y alertas de lo que quiere decir cada uno de nuestros pasos. Una de las cosas interesantes de Internet es que es una caja negra. Es la perfecta caja negra: metemos impulsos, estímulos, alimentación, y recibimos algo a cambio. Entonces, en realidad no sabemos que está pasando. Eso ha sido desde sus orígenes, desde que alguien te explicó en la preparatoria que había una cosa que se llamaban *paquetes de bits* que se partían en diez mil millones de pedazos. Y se distribuían en el universo digital, y se reunían para integrar un discurso. Desde ese momento tan etéreo, tan abstracto, tan imposible de asir, quedaba claro que estábamos frente a una máquina de Dios, contra una máquina semidivina en términos de que era imposible para la mayoría de nosotros entender cómo funcionaba. Entonces, había que someterse; y este sometimiento tiene ciertos límites. Lo primero es que cuando aparece, Internet era un espacio que era como el Oeste salvaje, en el cual teníamos diez mil millones de posibilidades de reinventar el mundo y diez mil formas de volver a asir la realidad, de reconstruirla, de cambiar las interacciones y, sobre todo, de crear un mundo menos hegemónico en el cual nuestras voces tuvieran igual potencia que las de las corporaciones, que las de los gobiernos en ese momento. Entonces empezamos a decir: ya hay algo más fácil de usar que Internet mismo, que es el web. Puedo yo tener un sitio que se llame “www.naiefyehya.com” y este me va a dar la misma voz, y la misma presencia que el sitio “www.cocacola.com”. Vamos a estar en igualdad de circunstancias, y a poder competir en discursos. En ese momento todo parecía por inventarse. Y en cuestión de lo que va del siglo, o un poco más, se ha inventado no de la manera más afortunada. Ahora, se ha vuelto un discurso amable en muchos sentidos, pero también una gran trampa. Es clarísimo que hemos hecho un pacto con el diablo al aceptar dar a cambio de esto nuestra imagen, nuestra persona, nuestro discurso, nuestra creatividad, miles de cosas. Es una conjura mefistofélica, y la realidad cotidiana es inimaginable sin ella.

Lo que debemos tener muy claro en relación con tu pregunta es que cuando estamos usando algo por lo cual no estamos pagando, nosotros somos el producto. Esto se ha dicho mil veces y debemos siempre tenerlo claro cuando estamos en Instagram, en Twitter o visitando algún sitio equis, el que sea. La situación en la que estamos ahora es de alta dependencia a este dispositivo, porque para muchos se ha vuelto el único canal de acceso

a los amigos, a la familia, al trabajo, a todo, a pedir comida, para ordenar alimentos, ordenar servicios, en fin, hasta ver al médico. La única cosa que nos queda es estar alertas y entender cómo funciona, que es lo que estamos dando a cambio de esto. Y no simplemente pensar que esto es una gran dádiva.

Ahora bien, la situación ya era bastante inquietante antes de la pandemia. Cuando empiezan a aparecer las clarísimas señales de que el neoliberalismo se estaba convirtiendo en otra cosa, que algunos han llamado el capitalismo de la vigilancia. Es decir, cuando el trabajador ya no solamente ha sido devaluado; se le han arrebatado sus beneficios básicos, su dignidad como empleado parte de una empresa; se le ha convertido en asociado, en alguien que siempre es itinerante, usable y desechable. En esas dinámicas de repente subimos un nivel más, y ya ni siquiera es importante el trabajador, porque lo hemos convertido en consumidor. Entonces, todo mundo está siendo vigilado, espiado, grabado; cada una de las cosas que hacemos está siendo registrada y capitalizada. Y esto va mucho más allá incluso del valor del trabajo, lo que pone un nuevo esquema que Marx nunca se hubiera imaginado. Ya ni siquiera hay que trabajar para una empresa para ser explotado por ella. Y eso es algo muy importante que debemos considerar cuando estamos ante estos aparatos. Pasamos de una situación de un mundo salvaje digital a un mundo hiper corporativizado, en el cual unas cuantas empresas no producen absolutamente nada, sino que se capitalizan a partir de lo que sus usuarios usan, haciéndose así hiper millonarias. Y ellas están dictando el curso de la humanidad, al grado absolutamente delirante de tener a alguien como Zuckerberg, el creador de Facebook, realmente decidiendo acerca de la política no solamente en Estados Unidos, sino en el mundo. Y no solo en algunos niveles, sino en todos ellos.

CCV:

Recuerdo mi sensación cuando Hakim Bey, esa especie de pirata romántico que apareció en las redes a finales de los noventa, renunció a la utopía de la red diciendo: “ya la red no tiene esa lógica libertaria que yo había pensado de manera poética y muy provocadora en un principio”. Pero costaba todavía entenderlo, porque apenas comenzaba esto que está pasando ahora. Entonces, ¿de qué manera podemos frenar la producción masiva de contenido, en ocasiones vacío, que atasca nuestros *timelines* y que pretende adueñarse de nuestro ya de por sí poco tiempo libre?

NY:

Primero: yo me temo que no hay marcha atrás. Soy más pesimista que optimista y siempre hay que pensar el peor de los escenarios posibles, y esperar que no sea tan malo o esperar que no sea peor que lo que nos imaginamos. A veces sucede. Está pandemia es un buen ejemplo de que aun el peor de los escenarios posibles quedó ridiculizado por una realidad avasalladora.

No hay marcha atrás, no hay manera de des-inventar, ni de liberarnos de las herramientas que ya tenemos. En la historia se ha demostrado que una vez que se crea algo, rara vez lo desechamos por voluntad. Puede ser que dejemos de usarlo por que aparece algo mejor, así como los japoneses en cierto momento decidieron enterrar las armas de fuego porque les parecían indignas, que carecían de respeto por la vida, y que no era justo utilizarlas, que había que utilizar espadas porque esa era la manera en la que se debían librar los combates. Sin embargo, las armas volvieron; igual la bomba atómica se usó dos veces y estamos esperando que no se vuelva a utilizar, pero ahí están. Difícilmente podemos decir que estamos libres de esa amenaza y así como eso, cualquier cosa. Entonces, esta fantasía que muchos compartimos como metáfora de destapar un caño, de que pudiéramos destapar el inodoro y liberarnos de esta carga, es muy difícil porque nunca tiene fin, por más que tratas de bloquear un lugar por donde te llega basura, siempre llegará por otros lugares y nos la pasamos siempre des-invítándonos y desligándonos de invitaciones, y de anunciantes, y de personalidades nefastas que inevitablemente aparecen en nuestros *timelines*. En nuestra realidad de redes sociales, estamos condenados a esto. Esto va a ser uno de los muchos precios que hemos de pagar con nuestro tiempo. Quizás el bien más precioso que tenemos es nuestro tiempo, porque ése es el único que, si no podemos ahorrar, no podemos comprar más, no podemos pedir que nos hagan una transfusión. Entonces, será difícil que podamos cambiar esa realidad.]Lo único que debemos a aprender a hacer es a gestionar ese tiempo. Me gusta mucho este término que apareció ahora durante la pandemia, el “*doom scrolling*” o “*doom surfing*” que consiste en pasarse horas y horas viendo y pasando el dedito en tus redes, viendo noticias apocalípticas, horribles; tragedias; sin poderte liberar, sin ganar nada de ello. Incluso hasta la ilusión de que nos estamos informando ya es muy poco creíble. Pero, estamos ya en esto. Lo importante es pensar cada vez que lo hacemos: “Ok, ¿realmente necesito hacer esto? Realmente no sería mejor abrir un libro y ponerme a leer”. Esa es la única redención, pero no es nada fácil.

CCV:

Sí, no es nada fácil. Porque implica la fuerza de una cultura imparable como la ola de un tsunami, y por mucho que creas que individualmente puedes resistir, hay algo que en lo social nos llama desde tiempos inmemoriales para acoplarnos y a adaptarnos de algún modo. Pero esa adaptación también va en detrimento de nuestras propias capacidades individuales. Siempre existe un problema entre el individuo y la colectividad muy complejo. Porque estos fenómenos se dan, justamente, en la hiper colectivización, donde, en apariencia, se renuncia a la potestad de las formas más básicas sociales. Y, de manera paradójica, esto ocurre cuando nos estábamos adaptando a la generalidad representada por una mediación poco fiable, determinada y verdadera. En tiempos de posverdad nada será; todo será aire, pura transmisión, mera transmisión.

NY:

Totalmente de acuerdo con lo que dices. Y a eso súmale el elemento de cómo están diseñadas las plataformas. Cómo el *like* tiene relación con la secreción de dopaminas; cómo lograron entender ese estímulo de la máquina tragamonedas que te da un premio, para que estés continuamente jalando la palanca en su búsqueda. Estamos por completo cableados para eso. La especie humana, como muchas otras, está cableada para recibir estas gratificaciones instantáneas. Seguimos conectados a esto, buscando esa gratificación como el mono que jala, jala y jala la máquina tragamonedas. Suma esto a lo que acabas tú de decir, y tenemos un coctel un poquito peligroso.

CCV:

Sí, es una realidad Candy Crush.

NY:

Sí, exactamente (se ríe).

CCV:

La siguiente pregunta es un poco más larga: en tu trabajo propones a la pornografía, o mejor dicho, a la lógica pornográfica, como paradigma de la cultura audiovisual de masas. Esto es muy evidente en nuestra época, que como ninguna otra está marcada por una cultura de la saturación de la información. Teniendo en cuenta esto, ¿cómo describirías la forma en la que se adoptaron las estrategias por los medios de comunicación tradicionales para sexualizar o *pornificar* la coyuntura actual de pandemia por Covid-19 en distintos niveles? Esto pensándolo desde la conciencia de la contradicción que suponen estos mismos medios, en los que se hizo un llamado desde muy temprano junto a las medidas de aislamiento, como parte de las sugerencias para cuidar la salud mental y así evitar la auto sobre información de este tema.

NY:

Es una pregunta larga e interesante y llena de aristas que vale la pena comentar. Me voy a dar la libertad de hablar un poco del contexto. La pornificación es un tema que me ha venido persiguiendo desde hace un tiempo, unas décadas, y cuando terminé mi primer libro de

pornografía estaba muy en contra, incluso, del término. Yo decía que el término *pornificar* era en sí una perversión lingüística asociada a un pensamiento conservador. Una manera de decir que la pornografía es nociva por esto, porque crea una mentalidad pornográfica. Y yo argumentaba que no, que la pornografía funciona dentro de un esquema distinto. No contagia forzosamente los demás ámbitos de la cultura, sino que se mantiene encapsulada porque ésa es su mística, ése es su poder, ésa es la fascinación de que la pornografía radica en pertenecer a lo otro, en pertenecer a lo prohibido, en estar más allá de lo tolerable. Sin embargo, para cuando terminé ese libro comencé, prácticamente, a escribir *Pornocultura*, que es exactamente lo opuesto. Si el primero era un libro donde desmitificaba y me burlaba un poco de la histeria alrededor de lo pornográfico, el segundo abordaba algo que no me imagine que iba a pasar, y que fue la manera en que la pornografía explotó. Mi primer libro sobre pornografía era un libro analógico, salió antes de que realmente la pornografía hubiera funcionado como funciona ahora en las redes. Entonces, se convierte en otro tipo de fenómeno totalmente participativo, en una cosa de mayor interacción. Que ya no es como la pornografía tradicional, que había que ir a buscar; es decir, el fenómeno que los gringos llaman *pull*, sino que era un fenómeno de *ush*, que venía hacia ti; un fenómeno que implicaba que tú ya no tenías que buscarlo, ni invocarlo para que se te apareciera en todos los contextos. En muy poco tiempo la pornografía se había convertido en un negocio –algunos dicen– multimillonario, pues había ciertas empresas que ganaban mucho dinero con ella. En realidad, cuando invade la red, ya estamos hablando de más de quince años, en ese momento se acaba el negocio pornográfico. La pornografía se volvió algo doméstico, amateur, algo de supervivencia, como una especie de Instagram. Nada más que con otros contenidos; algo en el que todo mundo, o al menos cierta gente, quería participar, estar metido. El miedo de los padres en el pasado a que sus hijos vieran pornografía se convirtió en el miedo de los padres a que sus hijos sean pornografía, de que se conviertan en pornografía ellos mismos. Y éste es el primer asunto de la pornificación que no solamente empieza a volverse omnipresente, sino que empieza a contaminar todos los discursos, todo lo que se dice empieza a tener ya un ritmo, una mecánica pornográfica, con una revelación tipo *money shot*, es decir, con la mecánica típica de “esto pasó y no vas a creer, lo que sucedió después”. Todos aquellos *clickbait*s que consumimos son exactamente eso: entradas para llegar de forma directa al *money shot*, sin tener que atravesar por todo el arduo camino de la seducción, del coito, de la penetración; para nada más llegar a la eyaculación. Todo se volvió un atajo para llegar a las últimas consecuencias, o a ese momento de excitación pura. Entonces estamos viviendo en eso en cierta forma.

Trump, por ejemplo, es la perfecta encarnación de eso. Es el líder que se salta todos los procesos sólo para llegar al momento de la culminación climática del horror, de la política convertida en clímax *non stop*. Entonces, lo primero sería entender esto: ya estábamos metidos en esta dinámica y sin muchas posibilidades de romperla o de poder reconfigurar el discurso. Algo así como: “espérate, espérate, esto no va por aquí. Tenemos que regresar a una lectura más profunda de las cosas”. Es decir, cuando las *fake news* empiezan a volverse la realidad es porque estamos evitando todo el contexto, porque no queremos perder el tiempo en nada que nos tome más de tres segundos en consumir. Es la gratificación instantánea por naturaleza: llegamos a un momento de pandemia con esta estructura de consumo, de información, de entretenimiento, de interacción entre la gente. Y esto es muy difícil de contrarrestar. Por un lado, los medios estaban y están diciendo:

“bueno, utilicen las plataformas para evitar el contacto humano”, pero, a la vez están diciendo: “cuidado con las plataformas, porque la mayoría de las cosas que vas a encontrar ahí son altamente desinformativas”. Es muy difícil desconectar las dos cosas, sobre todo para el consumidor más superficial, para el le da cierta vida a su uso de las redes.

Además, quisiera añadir al discurso otro elemento. Cuando aparece la red como fuente inagotable de estímulos –entre ellos estímulos sexuales–, una de las ilusiones, fantasías de principio de siglo, era que ya no íbamos a necesitar el cuerpo, que éste se iba a convertir en algo innecesario, en algo redundante. Es decir, todo lo que debemos tener va a ser una pantalla, pues ella nos va a poder suministrar todas las necesidades. Y fuimos avanzado en este siglo con esa idea un poco en el fondo de la mente, pensando: “quizás esto es lo que nos guía”. Y llegamos a este momento de gran confinamiento, de gran separación humana, de gran distanciamiento y vemos que no, que la corporalidad es necesaria, que el contacto humano es absolutamente indispensable, que si algo echamos de menos es abrazar a los amigos y a las amigas, y volver al contacto de lo que teníamos antes. Es interesante porque es un medio que de repente parece que nos suministra todas las necesidades corporales también, no sólo intelectuales. Y ahora podemos ver todas sus deficiencias y todas sus falibilidades.

CCV:

Estamos en un momento en que no sabemos cómo nombrar algunas de las cosas que están sucediendo, porque no tenemos un horizonte claro. Frente a ese horizonte fantasmal, estamos fabricando más ficciones de las que quisiéramos, o más ciencia ficción de la que quisiéramos reconocer que se vive, de algún modo, como una realidad. Eso nos propone un momento que es importante tener en cuenta; un *impasse*, un espacio de descanso para reflexionar en una cosa que tiene que ver con nuestro deseo. Lo pensaba alrededor de lo que decías sobre la pornografía: es el deseo más íntimo, pero, al mismo tiempo más carnal, que nos ha ligado más y ha ligado más a las empresas para comprender este deseo. Nos ha ligado el deseo sexual, el deseo de encuentro carnal, digamos, directamente con el otro. Entonces, interpretando y desglosando este deseo, han podido interpretar también las lógicas de todos los demás deseos. Estamos frente a una máquina de deseos, como tú decías, la tragamonedas que siempre le está dando premios a nuestro ego. Y entonces la negociación con el yo es la que estamos realizando ahora en estas pantallas y en estas intermediaciones; es que tenemos que recuperar aquello de lo que estamos cada vez más lejos.

Ahí hay otro problema grande, porque no es nada más a las relaciones humanas a las que estamos acostumbrados, sino a las grandes relaciones de poder que quizá no nos vayan a dejar regresar como tal a ese mismo sistema. Este tiempo es perfecto para que la maquinaria se aceite y se renueve, y cuando salgamos a esa nueva normalidad nos encontremos ya adaptados a una nueva manera de percibirnos, mientras que la máquina productivista esté renovada y reorganizada.

NY:

A lo que tú dices ahora yo añadiría que el gran motor de la innovación tecnológica, en términos de la representación, ha sido siempre el sexo. La ilusión de ver, de poder ver. Inmediatamente después de que Gutenberg imprimió una biblia, los siguientes fueron poemarios eróticos. Las imágenes de poesías de Aretino con estas imágenes sexuales. Es decir, si algo le ha dado vitalidad a la imprenta, y luego al cine, y luego a la videocasetera, y así sucesivamente, hasta llegar al Internet, ha sido la posibilidad de ver, de ver mejor, de ver más sexo, de poder llenarnos... Esta extrañísima cualidad humana de que a través de la visión podemos tener estos niveles de excitación. Parece una cosa increíble ¿no?, que nuestro cerebro pueda convertir imágenes sexuales –y a veces no tan sexuales o no sexuales– para todos en un estímulo con una respuesta física automática hacia las tres grandes secreciones que son el sudor, la adrenalina y el orgasmo. Y de ahí los tres tipos de géneros: el melodrama, el llanto también por supuesto, el horror y la pornografía, como los tres grandes géneros corporales. Al llegar a este momento histórico en el que el Internet nos puede proveer una cantidad inagotable de estímulos sexuales, ésta es una gran máquina de la provocación erótica que a la vez se pone en marcha en un momento en el que incluso la gente va con tapabocas por las calles. Se han bloqueado incluso hasta los niveles más elementales de la interacción entre el estímulo y el deseo. Ahora, obviamente el tapabocas se sexualizará, sino es que ya lo está. Es como sabemos: si existe, habrá pornografía de ello.

CCV:

Los medios de comunicación tradicionales como la televisión y la radio, antes de la pandemia, ya se habían visto reemplazados por las redes sociales o las plataformas de *streaming* de video y música, como responsables de entretener e informar a la población, aunque esto era más notable en generaciones más jóvenes. Sin embargo, en la situación actual se ha podido ver que esto se ha extendido a los demás grupos etarios, a las demás generaciones. Entonces, ¿qué estrategias has visto o supones que la “espectacularización” o promoción asumirán después de superado este trance?

NY:

Es cierto que la radio primero, y luego la televisión, han ido perdiendo en las últimas décadas su encanto hasta el punto de que, por ejemplo, mis hijos realmente nunca vieron la televisión siendo veinteañeros. Para ellos la televisión era una cosa que sus papás veían, pero para ellos no tenía mucho significado. A veces lo hacían más por estar en comunidad que por realmente ver la tele. Yo creo que los grandes momentos de crisis –pienso por ejemplo en el 9/11–, como en grandes tragedias o en grandes momentos de incertidumbre, es más fácil volver a la televisión. La televisión y la radio todavía tienen ese poder aglutinante a través de las edades, a través de las clases, de las diferencias grandes que separan a la sociedad. Una capacidad para aglutinar en el momento en el que estamos más desconcertados. Eso lo han mantenido y me pareció volverlo a ver en este momento. Ahora, también yo estoy en una realidad distinta a la mexicana: los medios en Estados Unidos se han dividido políticamente. Tú tienes canales que son por completo pro-demócratas y también canales pro-republicanos. Y son casi una calca de lo que sucede en las redes sociales. Están tratando de reinventarse con esos mecanismos que han caracterizado a las redes sociales. Creo que los medios antiguos buscan su salvación en medios modernos, y eso, por lo general, no funciona. Así como el cine no fue teatro filmado, ni la televisión es cine en un cuadrado, éstos también son medios con discursos diferentes, con objetivos diferentes. Por tanto, la televisión como tal ya está quedando en el abandono. Lo vemos con fenómenos como Netflix, Hooloo, y Amazon Prime, y todos esos *streamings*. Están dándole otro sentido a ese aparato que tenemos ahí, una nueva valía. Sin embargo, todos ellos tienen un elemento ombliuista, que me parece peligroso. Es decir, la televisión y la radio siempre tenían la posibilidad de tener ese momento mágico de “interrumpimos esta transmisión para informarles que acaba de suceder eso”, ¿verdad? Ese momento que en las redes también se da, pero ya sabemos cómo –altamente medido y mediado–. Porque es lo que vemos, lo que consumimos de forma cotidiana. Antes era indiferenciado, universal, el mensaje “interrumpimos esta transmisión” era para todos. Ahora algunos lo interrumpirán, otros no, y eso es muy grave, desde el momento en el que nos hemos atado a esta experiencia algoritmizada. Y es curioso: decimos *algoritmo* y ya entendemos todos a lo que nos referimos, a estos mecanismos que utilizan las redes para segregarse lo que te llega, lo que no te llega, para unirte a ciertos grupos de gente, para proponerte ciertas formas de consumo, para clasificarte dentro de un grupo y tratar de venderte mercancía dentro de ese grupo. Todo el tiempo estamos sometidos a esta diferenciación y eso nos pone unas condiciones extrañas, muy suigéneris, muy peligrosas. Me hace pensar un poco cuando en Estados Unidos las estaciones de radio empezaron a fracasar porque Internet era una competencia muy aparatosa. Entonces, las pocas estaciones que quedaban las iban comprando estos mega consorcios y resultaba que un mega consorcio en Chicago era dueño de las estaciones de radio en el sur de Texas, por dar un ejemplo. Hay un caso muy famoso de un tren que estaba cargando desechos químicos altamente tóxicos, se descarriló y comenzó a contaminar una región no sólo rural sino también una pequeña población. Fue un caso muy sonado. Y entonces no había manera de hacer una notificación pública, porque las estaciones de radio estaban en un *loop*, en otro estado, por completo en otro lugar, con otros intereses, sin ninguna presencia humana que controlara las transmisiones. Eso es un poco a nivel planetario.

Cómo veo lo que sigue: si no tenemos alguien que esté alerta, estamos en manos de algoritmos para los que la vida humana es una construcción abstracta que no significa nada. Eso sería, acaso, lo que me preocuparía más que todo: la desaparición de estos viejos medios. Ahora, creo yo que llegarán nuevos medios, que vendrá algo nuevo. Espero que llegue algo nuevo, que pueda sustituir esas necesidades inmediatas.

CCV:

Sí, yo lo pienso desde el TikTok, por ejemplo. Siento que yo ya no puedo entrarle. Siempre había podido entrar a todos los medios, pero ya con TikTok me cuesta trabajo por un tema casi moral, diría yo. Pero, pienso también que dándole cabida e intentando resistir a la crítica añeja, ahí puede haber algo que se geste –que sí, está totalmente mediado desde mi mirada–. Pero hay algo que puede estar gestándose ahí, lo que haga que entonces una novedad que podrá venir de generaciones que están experimentando con él, y que lo usan como su medio para transmitir felicidad o emociones que no han desaparecido, como la sensualidad, el erotismo, el odio o hasta las ganas de comer. Y que de ello puedan venir nuevos lenguajes insospechados aún.

PIEZAS
PRESEN-
TADAS
EN VIVO

ESTETOSCOPIO AURICO

Xolocotzin Eligio Elias Paracelso

El planteamiento deviene de pensar la escultura como una extensión de nuestra percepción sonora. El objeto escultórico que forma parte de la acción remite a un parlante que no habla solo; escucha como si se tratase de un estetoscopio auscultando el paisaje sonoro, en busca de aquellos sonidos a los que hemos dejado de prestarles atención, los cuales han retomado protagonismo durante el confinamiento.

Podríamos decir, en sentido figurado, que la escultura sonora provee de esqueleto a lo invisible, a lo intangible, a lo efímero, a lo que Yves Michaud llama “éter estético” (Michaud, 2007: 11), al murmullo de los sonidos cotidianos que nos anuncia un mundo en constante movimiento, nos invita a la contemplación y da pie a las experiencias reflexivas.

Al hacer uso de materiales que permitan experimentar con la resonancia del sonido, “Estetoscopio áurico” propicia una escucha profunda para atender los micro paisajes sonoros que John Cage llamo “silencios sonoros”, sonidos que han quedado rezagados por otros de mayor intensidad, paisajes sonoros no intencionales.

El objeto escultórico nos permite extender nuestro campo de percepción, como si se tratase de una extensión de nuestro cuerpo, permitiéndonos una experiencia acústica total. La relación entre ambos se establece en un nivel abstracto, como si se tratara de una transcripción sinestésica; al ser parte de la obra, nos permite tener una actitud crítica ante la experiencia que se desarrolla en tiempo real.

Con la escultura sonora, como mediadora de la escucha, nos encontramos con sonidos a los que habíamos dejado de prestarles atención; que habían sido silenciados, olvidados; ruidos; silencios, y sonidos residuales. Estos sonidos a los que simplemente relegamos por no ser útiles para nuestras labores... Sin embargo, son estos sonidos los que dan forma a nuestro paisaje sonoro, han estado allí todo el tiempo y sólo a través de una escucha profunda y atenta podemos dar cuenta de ellos. Así, a través del objeto escultórico podremos volver a experimentar una “primer escucha”, liberada de prejuicios y significados.

El uso de este dispositivo enfatiza la importancia de prestar atención a la escucha. Por ello, está diseñado para acentuar la importancia de percibir los sonidos que nos acompañan en lo cotidiano, a los cuales hemos dejado de poner atención. Sólo a través de una escucha atenta podremos tener acceso, en primer medida, a sonidos que han quedado relegados por otros de mayor intensidad, y derivar en un estado de autorreflexión. Como lo menciona el filósofo francés Jean Luc Nancy: estar a la escucha es estar, al mismo tiempo, afuera y adentro (Nancy, 2002: 33). Esto porque reconocerse en los sonidos nos convoca a un lugar de pertenencia: no somos un personaje pasivo dentro del paisaje sonoro, estamos inmersos en él.

Sin embargo, discernir entre lo que simplemente oímos de lo que entendemos o comprendemos del fenómeno acústico resulta un tanto difícil. La escucha reducida nos provee las herramientas para acercarnos a la experiencia acústica. En este

sentido, “Estetoscopio áurico” aprovecha la relación escucha-sonido para desarrollar experiencias inmersivas, en donde el sonido pasa de estar en el ambiente a ser un objeto sonoro en nuestra mente.

El acto de escuchar implica la participación del cuerpo y la mente, ya que es a través de los sentidos que el cerebro interpreta los estímulos sonoros. Es así como el oyente recrea los espacios de interrelación con las esculturas. En la amplificación de sonidos ocultos por su baja intensidad, podemos observar las evoluciones dinámicas de la materia sonora. Una característica primordial de la escultura con sonido es su relación con el espacio y el escucha. Incluso cuando el objeto escultórico pueda ser trasladado de un lugar a otro, de un recinto de exposición a otro, éste debe mantener una relación estrecha entre el recinto de exposición y el transitar del escucha, es el enlace entre el escucha y su entorno.

En “Estetoscopio áurico” el resultado sonoro es transmitido en tiempo real a través de Internet. De esta forma podemos plantear lo público y lo privado en ese espacio: por una parte, cualquiera con un ordenador y conexión a Internet podría acceder a la intimidad de los sonidos que se escuchan desde mi balcón; por otro lado, posibilita repensar la materialidad del sonido, ya que los sonidos que se encuentran en un espacio físico son transmitidos a otro espacio físico cualesquiera, pero lo que se transmite es una interpretación de los mismos. Así, no es el sonido el que se comparte, en todo caso es la experiencia de prestar atención a la escucha. De la misma manera en que en las clases en línea la información que se transmite requiere de compartir la experiencia de la cognición, en este caso, si el interlocutor no se permite compartir la experiencia, la información se convierte en un sin sentido –aquello que emana del locutor se convertirán sólo en texturas sonoras y visuales.

La complicidad se establece durante la experiencia mutua de percibir paisajes sonoros en apariencia carentes de sonido. La obra especula con estrategias para percibir el paisaje sonoro más allá de la estimulación cloquear. Por ello, “Estetoscopio áurico” utilizó la experiencia participativa como método, abordando el silencio como fenómeno, que permite una reflexión en cuanto a la percepción y evocación del sonido, que posibilitan evocar experiencias sonoras a través de la experiencia escultórica.

Las imágenes que forman parte de “esta obra enfatizan la nula necesidad de ilustrar el fenómeno sonoro. En este caso el sonido interviene en la generación de texturas y colores, pero sin la intención de asir al sonido a una imagen, sino permitiendo que se genere un discurso en dos dimensiones que se entrecruzan en el transcurrir del tiempo. De la misma manera en que un mismo sonido no se repite, las imágenes se construyen y deconstruyen aleatoriamente, aludiendo a la transformación de la materia, la morfogénesis del sonido.

Ser conscientes del paisaje sonoro que nos contiene posibilita reconocernos como receptores y emisores del fenómeno sonoro. Somos parte de un todo, dentro de un espacio determinado que se modifica de manera constante en relación con la

mutación que sufre el sonido en su recorrido por el tiempo y el espacio. Los sonidos de nuestro cotidiano forman parte de nuestra intimidad. Así, al transmitir vía *streaming* los sonidos que nos rodean no sólo estamos compartiendo los sonidos, sino que, siniestramente, estamos compartiendo nuestra intimidad.

En ese sentido, el espectador involuntariamente recrea los sonidos, y la pieza los confronta irrumpiendo el paisaje sonoro del escucha: el objeto se hace presente a través de su propio testimonio sonoro y su intimidad, una escucha no buscada de sonidos producidos por acciones que no pueden ser vistas. Estos sonidos son conocidos como “vecinales”, es decir, aquellos que surgen de actividades que se transmiten por partición, las intimidades de la vida doméstica y privada que se calan a través de la arquitectura para invadir la vida de los demás (Toop, 2013: 122).

El resultado de esta experiencia se da cuando los sonidos involuntarios que se filtran a través de la arquitectura de nuestro espacio se suman a los sonidos captados por “Estetoscopio áurico”. Esto, al atravesar nuestros cuerpos nos recuerda que el sonido no se manifiesta en el espacio, sino que es a través de él que se sucede la escucha. Por eso, no hay que olvidar que nuestro cuerpo hace las veces de caja de resonancia. Sin embargo, a pesar de estar envueltos por el fenómeno sonoro ocasionalmente estos sonidos se encuentran lejos de nuestro umbral sonoro y sólo serán revelados a través de dispositivos diseñados para su percepción.

Fuentes de referencia

1. Nancy, J. (2002). *A la escucha*. Traducido por Horacio Pons. Buenos Aires: Amorriortu.
2. Michaud, Y. (2007). *El Arte en estado gaseoso*. México: Fondo de Cultura Económica.
3. Toop, D. (2013). *Resonancia siniestra*. Traducido por Valeria Meiller. Buenos Aires: Caja Negra.

¿CÓMO BESAR UN EXTRAÑO ONLINE? EXTRAÑO ¿CÓMO BESAR AUN?

Vinicius Marquet

“Todo debería, en la medida de lo posible, anteposeerse al sentido. Todo lo visible debe presentarse ante el órgano de la vista, todo lo audible ante el órgano del oído. Los olores deben anteposeerse al sentido del olfato, y las cosas que son sabrosas y tangibles antes que el sentido del gusto y el tacto, respectivamente”.

Comenio, *The great didactic* (1896)
[traducción propia]

Taller - juego - poema

Durante este taller, los participantes son invitados a compartir con extraños sus percepciones y ausencias durante la pandemia Covid-19. Lo anterior mientras se encuentran con otros desconocidos. El taller es una reflexión en torno a la corporeidad y la sociabilización de las experiencias pedagógicas en línea, donde la aplicación de dinámicas lúdicas parece primordial.

El taller está basado en experiencias previas durante los talleres breves de Viral Imagina (imaginaviral.net) y otras experiencias sociales en línea vividas por Vinicius durante la cuarentena por Covid-19. En estas experiencias, él se enfocó en observar y practicar metodologías que repliquen a la pregunta “¿Cómo romper el tercer muro (*third room*)?” (Ørtingreen yLevinsen, 2017).

Siendo así, ¿Cómo besar un extraño online? *Extraño ¿Cómo besar aún?* busca hacer las experiencias virtuales de enseñanza más corpóreas, al tomar la sensorialidad y la participación como una vía para romper el “tercer muro”.

Esta experiencia es también un juego de carácter experimental, con reglas que establecen las dinámicas entre los participantes y la propia experiencia. Dichas reglas, así como otros elementos visuales o programáticos, se han

estado modificando en cada implementación del taller. En la mejor experiencia, el taller es un poema colectivo, un proceso, cantado por cada uno de los integrantes. Un poema no finito, sino mutante en cada una de sus iteraciones donde los elementos participativos suman para la formación de uno nuevo. Así, el proyecto evoca al *poema/proceso* de Wladimir Dias Pino, Alvaro de Sá y otros, de 1967, y a los cantos/juegos infantiles.

Fuentes de referencia

1. Comenius, John Amos (1896). *The great didactic*. Londres: A. and C. Black. Recuperado el 01 de mayo de 2019, de <https://ia600502.us.archive.org/31/items/greatdidacticofj00come/greatdidacticofj00come.pdf>
2. Ørtingreen, Rikke y Levinsen, Karin (2017). Workshops as a Research Methodology. *The Electronic Journal of e-Learning*, 15(1).
3. Padín, Clemente (s.f.). *Poemas/Proceso: 40 años*. Recuperado el 26 de octubre de 2020, de <http://www.geifco.org/actionart/actionart03/secciones/2signo/articulistas/padin/indexcuarentaAños.htm>

CYBERPAINTING

DE LA VIDA EN LA PANTALLA A LA VIDA EN EL LIENZO,
UNA ALTERNATIVA ARTÍSTICA EN TIEMPOS DESAFIANTES

Jorge Santana

Modalidad de propuesta:
video experimental

Justificación

Bajo el título de *Cyber pintura* (o *cyber painting*, de modo más global), designo una perspectiva conceptual del quehacer artístico en el ámbito de las artes visuales con la que he venido trabajando de forma reciente. Ésta consiste en trasladar las imágenes propias de la cultura digital (concretamente las desplegadas en las pantallas de dispositivos electrónicos) a los soportes por antonomasia utilizados en las artes plásticas, especialmente la pintura, la cual es mi disciplina artística.

Al mencionar imágenes digitales o pantallas no me refiero simplemente a deslizar los modelos reales o imaginarios propios de la pintura tradicional a modelos virtuales, sino también a recoger en esa operación todo el potencial conceptual contenido en la virtualización de la vida misma a través de las pantallas y del tiempo vital implicado en ellas. Esto, sobre todo, en los presentes días de distanciamiento social, de un mundo ocupado tanto en la transmisión del virus, como en la del conocimiento.

Para hacer prosperar esta perspectiva artística, ha sido preciso obedecer diversas rutas creativas que involucren otros conceptos medulares los cuales, a lo largo de la circunstancia global que vivimos, acompañen la conciencia de nuestra propia dimensión humana de una manera más lúcida, y con el arte como guía. En ese sentido, se puede decir que este tipo de propuesta estética funge como una purga de la creación ante un nuevo estilo de vida impuesto y contingente; una catarsis de saturación de la imagen por medio de la cual el propio mundo digital –observado durante horas y horas por casi todos en nuestros días–, sea llevado

como una fantasmagoría a la hacienda del quehacer artístico, con otra escala, contexto y textura. Lo anterior vuelve más lúcido el fenómeno del arte y de nuestra mirada.

La incidencia de la tecnología en el arte y la vida cotidiana como alternativas de comunicación ante la actual pandemia ha acelerado el surgimiento de una cultura visual globalizada y ha transformado los discursos críticos de la tradición artística, desplazando muchos de sus antiguos puntos de vista y procesos creativos. Es sabido que los soportes digitales registran y comunican todo lo relacionado a la imagen, como hacen con la pintura y con muchos otros medios; no obstante, en dirección inversa, no se dispone aún de una estética pictórica que abrevie por completo de la cultura visual digital y, en ese sentido, el presente video a realizar busca expresar que es posible generar una alternativa para revertir el flujo de esa fuente, pintando los contextos de las pantallas y generando, con ello, un nuevo recurso estético.

En una frase: si las pantallas han absorbido la pintura al digitalizar y virtualizar la vida y las imágenes, hoy es momento de absorber la vida y la imagen de las pantallas y des-virtualizar sus contenidos, pintándolas.

Descripción del video

El presente trabajo es una crónica visual y de reflexión del quehacer artístico. En este caso, se trata de una perspectiva conceptual seguida en un proceso pictórico que consiste, básicamente, en llevar los contenidos de la cultura visual digital a los soportes y técnicas tradicionales de las

artes plásticas. Para ello, se muestran métodos y azares, destacando a cada momento, por un lado, las condiciones propias de la creación artística en medio del confinamiento y, por otro, la virtualización de las relaciones humanas, de las imágenes y la necesidad de conocimiento y la percepción del mundo a través de Internet.

La atmósfera de esta comunicación en imagen y movimiento subraya el intimismo del taller artístico, y de lo que implican los itinerarios mentales del escritorio al lienzo, en los que prevalece un gran comercio de ideas contenidas en un espacio limitado e interior. El video da oportunidad al monólogo y al instante creativo, muestra los materiales del arte, los bocetos, las consideraciones ante la ventana y los horizontes artísticos que la vida en la pantalla puede brindar.

El discurso es un relato libre en primera persona que destaca los ámbitos cotidianos del proceso artístico: desde la asimilación de las fuentes de imágenes hasta las revelaciones poéticas a menudo ocultas entre la fatiga física y las responsabilidades ante la pandemia. Se hace énfasis en la narrativa visual, sobre todo, en la operación de la mirada: se hace un acercamiento a las texturas de gruesas pinceladas en el lienzo, a la labor de selección y acumulación de imágenes de la red, así como a su proceso de transformación y recambio para ser llevadas a la “liberación” de la pintura al óleo (materia y viscosa, y en oposición a la lisura del píxel). Todo ello en un taller que metaforiza la naturaleza del artista y que le devuelve su humanidad extraviada luego de ejercer un contacto extenuante con dispositivos electrónicos, en una suerte de acumulación de días cuyo resultado es aún incierto.

Guión textual

Cyber painting: de la vida en la pantalla a la vida en el lienzo, una alternativa artística en tiempos desafiantes

De unos días para acá, me ducho en la mañana y en la noche; acorralo con agua mis sueños, los hago una isla donde la realidad sea un sueño más. Nunca pensé que contemplar una ventana desplazaría las ganas de mirar un cuadro. Por supuesto, no todo lo que se ve es reconfortante. Por ello uno necesita purgar los ojos continuamente. Y el arte sirve para eso.

A veces, cansado de vivir en Internet, me asomo al balcón sediento de mundo. Montado en un tercer piso, acabé por aprehender un paisaje vivo y enmarcado por los límites de mi libertad, un cuadro pintado por la realidad, colgado en el cielo, donde un horizonte de edificios da escenario a la eterna batalla de la luz y las sombras. Quisiera ver más, pero no puedo.

Bajo el sol, las cosas son más elusivas. Algunos apuntan al balcón del vecino. “¡Qué ave tan hermosa!”, dicen. Pero yo sólo veo una jaula. “¡Qué melodioso cantar!”. Pero yo sólo advierto un quejido de esclavitud, y luego, serio, doy vuelta hacia mi casa, para saber que hay cosas, aun pequeñas, con las que nada puede hacerse, y uno debe proseguir su vida.

En la noche asoman bellezas difíciles que no quisiera comprender: una mujer sola con cubrebocas y una flor en la mano esperando el último autobús; en esa oscuridad que no esconde, sino revela. Y me parece que esa es la tarea de trabajar con las imágenes, no sólo representar las cosas: sino mostrarlas, crearlas; engendrar emociones, reflexiones y objetos que no existían, para que su

frescura alimente la conciencia ante un mundo ocupado, tanto en la transmisión de un virus, como en la transmisión del aprendizaje.

Hace no tanto, en el mundo no había superficie de mayor interés que el rostro humano. Ahora, ninguna superficie importa más que una pantalla. Es posible no gozar de intimidad con alguien, pero imposible no gozar de intimidad con un dispositivo electrónico. No hay marcha atrás. La vida entre computadoras se nos volvió un afecto insustituible.

Para esta era globalizada, las paradojas son importantes. Si bien por ahora no somos libres de salir a las calles, la pandemia nos da la oportunidad de salirnos del molde de pensamiento que nos construimos y donde nos metimos sin darnos cuenta; esa conciencia que perdimos al seguir la corriente. Y es que la urgencia de Internet en este año llegó justo en el momento que más enfermos estábamos por su causa, al grado que la vida se volvió insípida sin él. Y esa es una paradoja más. Navegación, nube y ventana; fuente, muro y portal, son elementos ancestrales que abandonan sus metáforas poéticas para diluirse en Internet como alegorías tecnológicas. La propia paleta que los pintores usamos desde hace tanto es en la red una gama de tonos suscritos en caracteres.

... ¿Y el arte? ¿Qué pasa con él cuando acudir a un museo es un riesgo?... ¿Y las imágenes? ¿Qué riesgo hay ahora en ellas, en los ojos, los sueños y las manos que las inventan? Imposible quejarse de lo que no tiene remedio. El paliativo llegó con el toque mágico de la virtualización.

¿No puedes visitar una exposición, tomar un taller de pintura, asistir a un simposio? ¡Hazlo virtual! ¿No es factible ir a un bar con tus amigos o aspirar a un encuentro casual? ¡Virtualízalo todo!

oficina, compras, libros, cine, sexo, conciertos, aventura... Es inadmisibles que de todo esto no haya una resaca.

Fue diez años atrás cuando, en este taller y guardada, un ensimismamiento así me llevó al proyecto de ciber pintura que hasta hoy llevo. Absorto en estímulos, miraba el juego loco de las imágenes fundirse y rebotar de un espejo a una pantalla, y de ahí al cristal de una pintura o de una ventana medio abierta que sumaba su perspectiva del paisaje.

Entonces, aprendía programación y elaboraba imágenes digitales, mientras investigaba sobre la escritura en el arte, sus soportes, mensajes y textura. Todo me conducía a la conciencia, ya no de lo visible como destino último, sino de todo lo involucrado en su existencia antes de ofrecerse a los ojos. Y como ocurría con las retículas de la pintura renacentista, en la web se aplican tramas de diseño ocultas, áreas de visión refleja y contextos para la imagen, como marcos, botones, iconos y otros diseños.

Como me inclino a la pintura, me pareció que aún no poseemos una estética pictórica que abreve por completo de la cultura digital. Por ello experimenté, en reciprocidad, recogiendo la mirada de “lo digital” y disponiéndola en manos de las técnicas convencionales del arte, invirtiendo así el orden de dos discursos estéticos con distinta concepción y distinto lugar en la Historia.

Las artes han evolucionado por una gran libertad en las ideas y la meditación de su método: la pintura salió del marco, olvidó el modelo y se plasmó a sí misma, chorreante, gestual y viscosa; la arquitectura mostró sus cimientos y transparentó sus muros; la música destacó los sonidos usados de fondo; la poesía habló de palabras, integró el blanco del papel, el lance de la voz y lo inconexo del pensamiento; la escultura dejó ver la rudeza del

cíncel, del molde, y añadió movimiento e ilusión óptica, y el teatro improvisó, bajó del escenario y exaltó el drama del público.

En cada ciclo, toda revolución incorpora en carne propia una nueva conciencia del lenguaje que más tarde se convertirá en un argumento de sentido. Es una implicación de auto-reconocimiento, como cuando una canción dice: “... en esta canción”. Lo mismo ocurrió, aunque de modo mucho más árido, en la tecnología: en una pantalla compartida en Zoom un profesor exponía su propia pantalla, donde se desplegaba un tutorial para optimizar el uso de las pantallas ¡de Zoom!... Así, arte y tecnología son un ideal a favor de la anunciación de una filosofía y, además, de un estilo de vida que están siempre a la puerta, aguardando pasar al otro lado una vez que exista una presencia que los reciba. En ese sentido, ambas son paradójicamente contrarias a la tradición.

La cantidad diaria de imágenes que se miraba hace unas décadas, entre revistas, fotos y cuadros, pasó de un puñado a los miles que rebosan nuestros días. Muchos asumen el arte como sinónimo de belleza clásica y dominio de un oficio reconocido. Pero antes que lo bello, el arte debe ser entendido como lo nuevo. En lo que a mí respecta, renuncié a que el arte deje de ser un deleite y un juego.

El arte cambia porque la vida cambia; ni pintar ni hacer música pueden ser lo que hace siglos, cuando la mirada y la escucha eran tan diferentes a las de ahora. Y si el arte se pronuncia por lo nuevo, la tecnología –igualmente cazadora de la novedad– nunca le buscó tan de cerca los pasos. Arte y artificialidad son nociones afines. La naturaleza en lo humano es también la artificialidad en el mundo.

Esto no significa que el arte se alinee a la generalidad. Al contrario. El artista visual aspira humanamente al punto más privilegiado de la visión para vaticinar los cambios y prepararnos a encontrar la belleza o el dramatismo en ellos. Saber mirar es también filosofar.

Lo visible no siempre es lo evidente. La conciencia visual no gravita en los ojos, sino en el espacio y en el sentir común. De tal suerte, el arte tiene hoy una misión doble: volver visible lo oculto y mostrar la parte oculta de la visibilidad, desentrañando el adagio que nos dice que un árbol no permite ver el bosque. Y ya que las pantallas han abarcado al arte y se ve en ellas mucha más pintura que frente a la pintura misma, ¿por qué el arte no podría ahora abarcar las pantallas?

El resultado sería justo una imagen trastocada. Si las pantallas absorbieron la pintura al virtualizar su imagen, hoy es momento de absorber la imagen de las pantallas y des-virtualizar sus contenidos, pintándolas. Esto implica, sumergirse en la red aún más hondo y encontrar los conceptos viajeros del mundo que hoy nos riga en su irónico “tiempo real”: la inmediatez y la dispersión; la vigilancia, el aislamiento y sedentarismo en pro del mercado. De ahí, se expondrán las metáforas que nos definen de manera igualmente trastocada: exagerando la escala, corrompiendo lo plano e insulso del píxel con la tosquedad irreverente de la pincelada, dejando claro que el arte pictórico está hecho de huellas y de la nostalgia de sí mismo; depurar durante unos años esa búsqueda y dominarla un día como arte, para que sea, al fin, arte.

APÉNDICE IMÁGENES



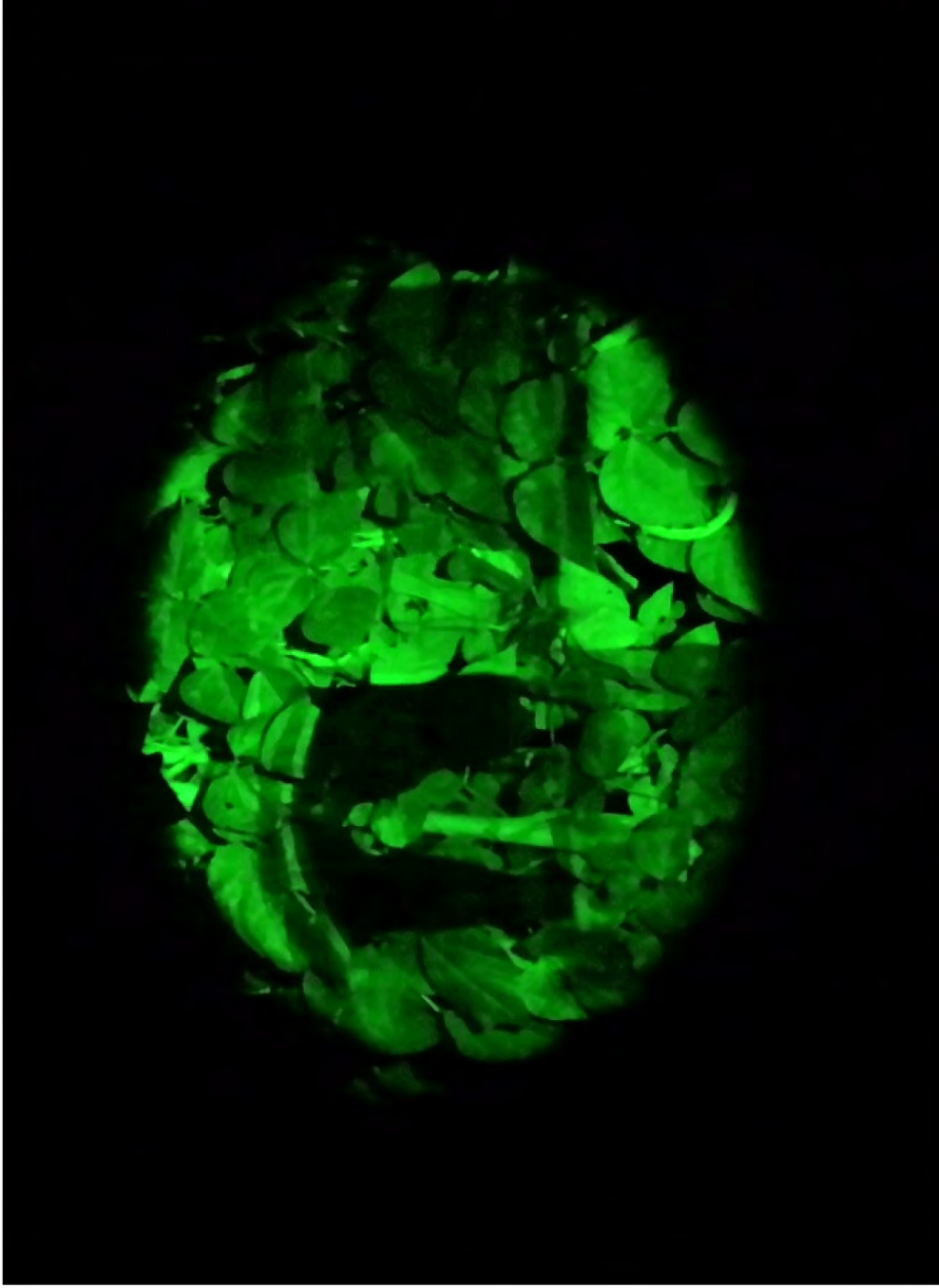
Registro de la performance *Migrantes*, presentada en XI Festival Internacional de Performance y Política, "El mundo al revés: Humor y performance". Fuente: Natalia Pájaro. Del texto *Confinamiento y performance. Modos de presentación en tiempos de pandemia*, de Alvaro Villalobos (p. 25).



Registro de la performance *Migrantes*, presentada en XI Festival Internacional de Performance y Política, "El mundo al revés: Humor y performance". Fuente: Natalia Pájaro. Del texto *Confinamiento y performance. Modos de presentación en tiempos de pandemia*, de Alvaro Villalobos (p. 25).



Político de proceso de dibujo alrededor del tema del árbol, marzo 2017. Del texto *Habitar la catástrofe. El dibujo participativo como una herramienta para re-imaginar el mundo desde tres contextos: Un hospital, un albergue y la actual pandemia covid-19*, de Uryan Lozano. (p. 37).



Proyección de videoarte en cueva, interior de una masía ubicada en los límites de la ciudad de Barcelona, octubre 2020. Fuente: Video "There is here" de Projector Iluminançja. Del texto *El neorruralismo del siglo XXI ¿Moda o necesidad?* de Mariana Rey M. (p. 53).



Registro visual de Mariana Rey M. para la exposición Temps Fugac. Temps aprecari iniciativa de Rizomarte en colaboración con Purísima Arte Contemporáneo y Taller Transversal Nx. Fuente: Mariana Rey M. Del texto *El neorruralismo del siglo XXI ¿Moda o necesidad?* de Mariana Rey M. (p. 53).

EVENTO DE GRÁFICA Y PUBLICACIÓN INDEPENDIENTE

MATAZANOS.EXE



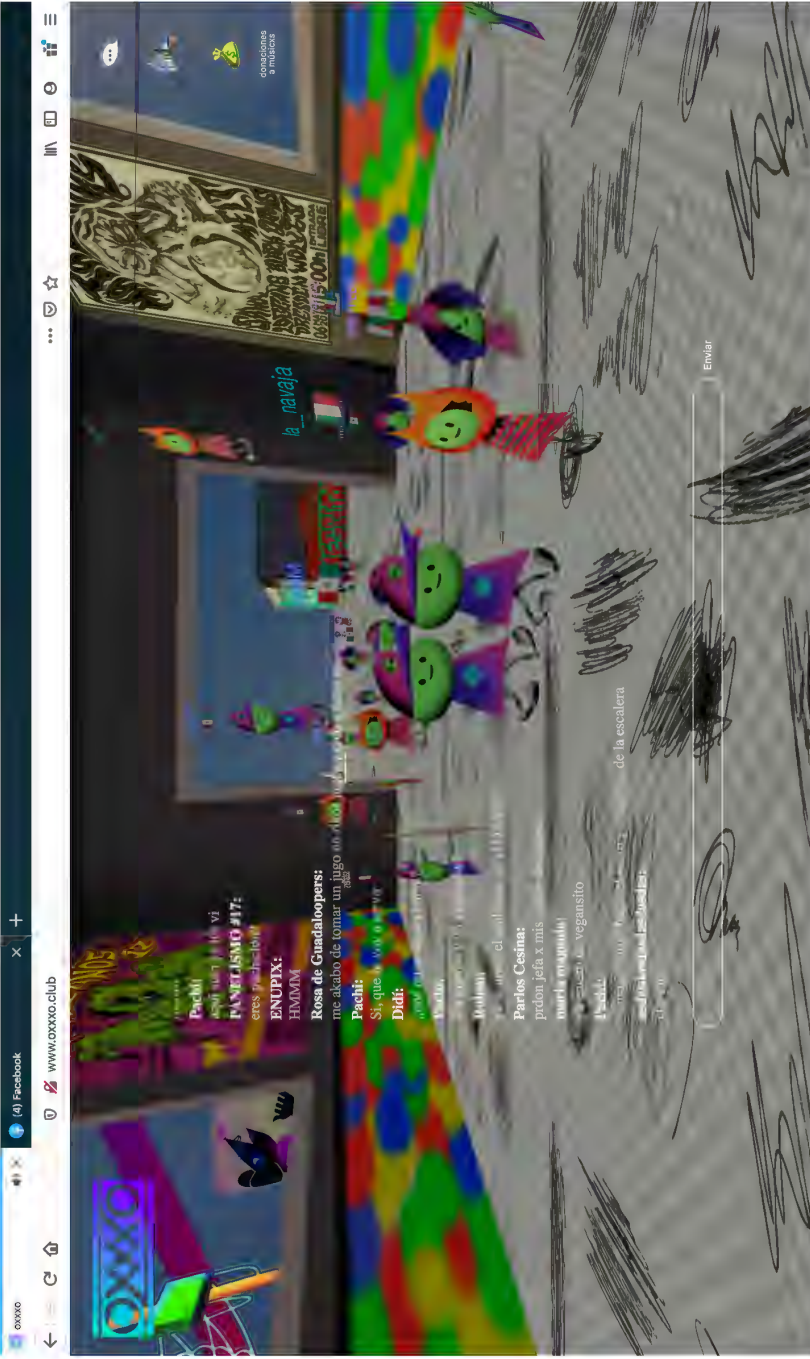
SYSTEM ERROR
404

TOTALMENTE EN LÍNEA WWW.OXXO.CLUB
04 JUL 2020 ENTRADA 18:00 HRS
 LIBRE A 02:00 HRS

EXPONENTEX
 EDICIONES HUNGRÍA - FABULOSO DARKS - ATÓPICA
 EDITORIAL - CHULA RÉCORDS - DESTIERRO - FROSH
 PANELISMO - RABIA - PAYASITO EDICIONES
 RICOS JUGOS - PACHICLÓN - ZINIBOOKS - FUCKZINES
 VEGAN CANÍBAL - MARÍA MAGAÑA - EL MOLÚSCULO
 EDITORIAL FAUNA NOCIVA - MONO EBRIO - GIBRÁN
 TURÓN - JESÚS BENITEZ

WWW.OXXO.CLUB

Cartel del "Evento de Gráfica y Publicación Independiente, Matazanos.Exe". Fuente: Archivo del autor. Del texto Internet en el desarrollo de la Nueva Oja del Zine Mexicano, de José Rubén Romero Gutiérrez (p. 129).



oxxo

(4) Facebook

www.oxxo.club

Pachito: aquí me voy a ver PANELISMO #17: eres gacha-hoy

ENUPIX: HMMM

Rosa de Guadalupe: me akabo de tomar un jugo

Pachito: Si que

Didi: me gusta

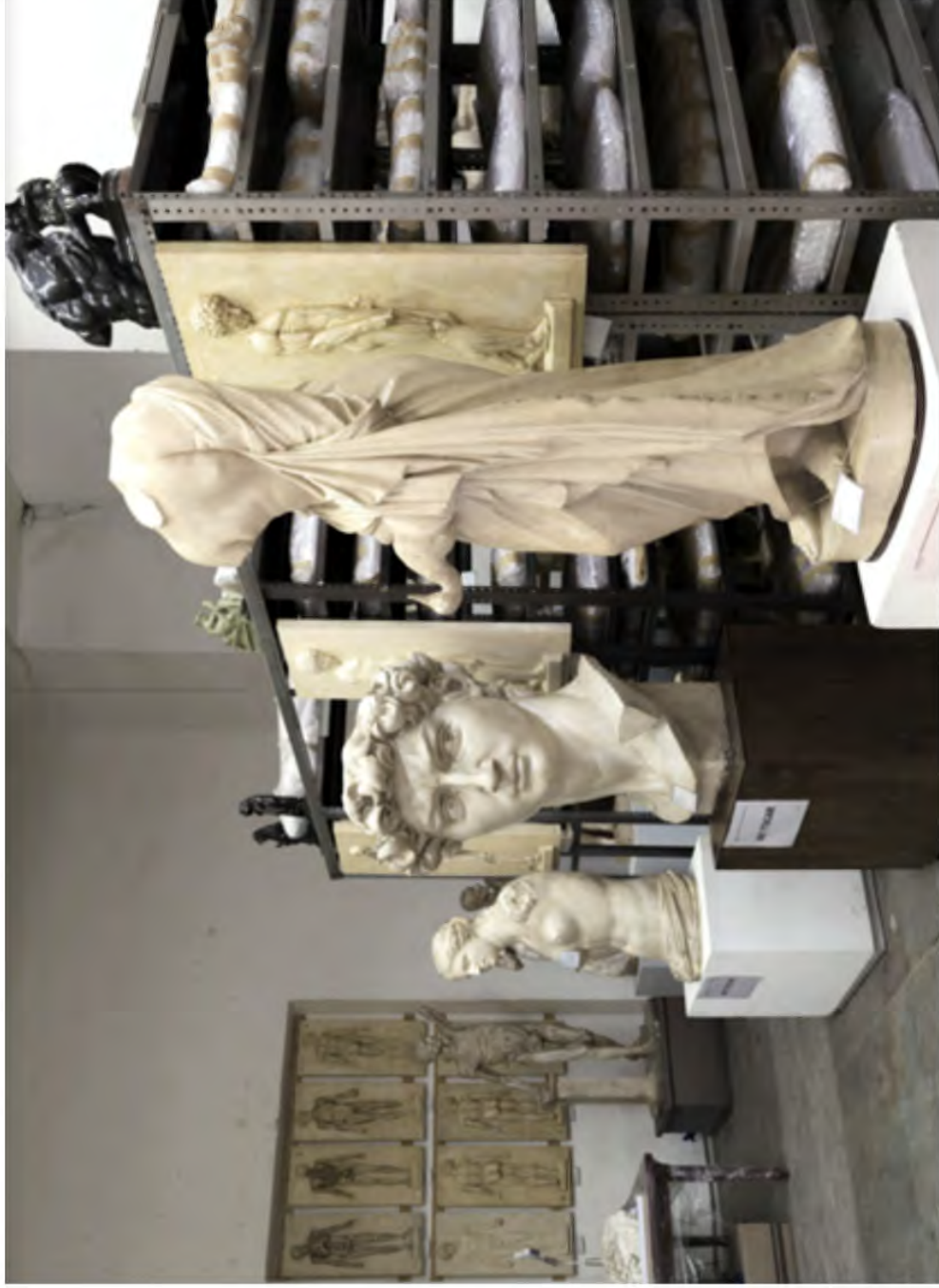
Rubián: me gusta

Parlos Cesina: prdon jefa x mis mala enajunado

de la escalera

Enviar

Captura de pantalla del evento Matazanos.Exe. Fuente: Captura de pantalla del evento virtual. Matazanos.Exe, realizada por el autor el 4 de julio del 2020. Del texto Internet en el desarrollo de la Nueva Oja del Zine Mexicano, de José Rubén Romero Gutiérrez (p. 129).



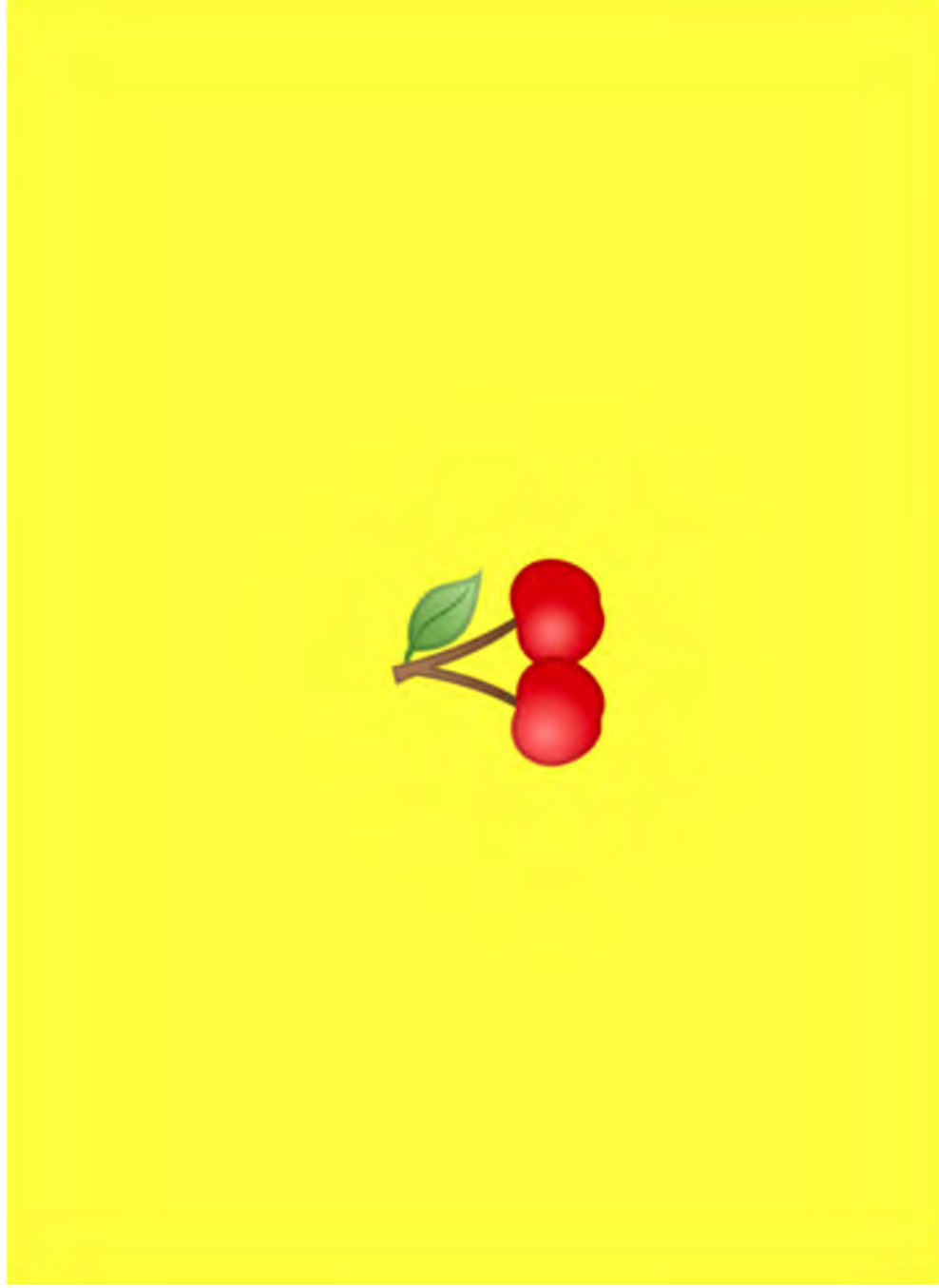
Colección de vaciados en yeso de la FAD. Del texto *Catálogo y difusión de colecciones en la nueva normalidad*, de José de Santiago Silva (p. 169).



Acustia, 2019, de Elias Paracelso Xolocotzin Eliño. Complemento de la pieza presentada Estreoscopy Aural (p. 274).



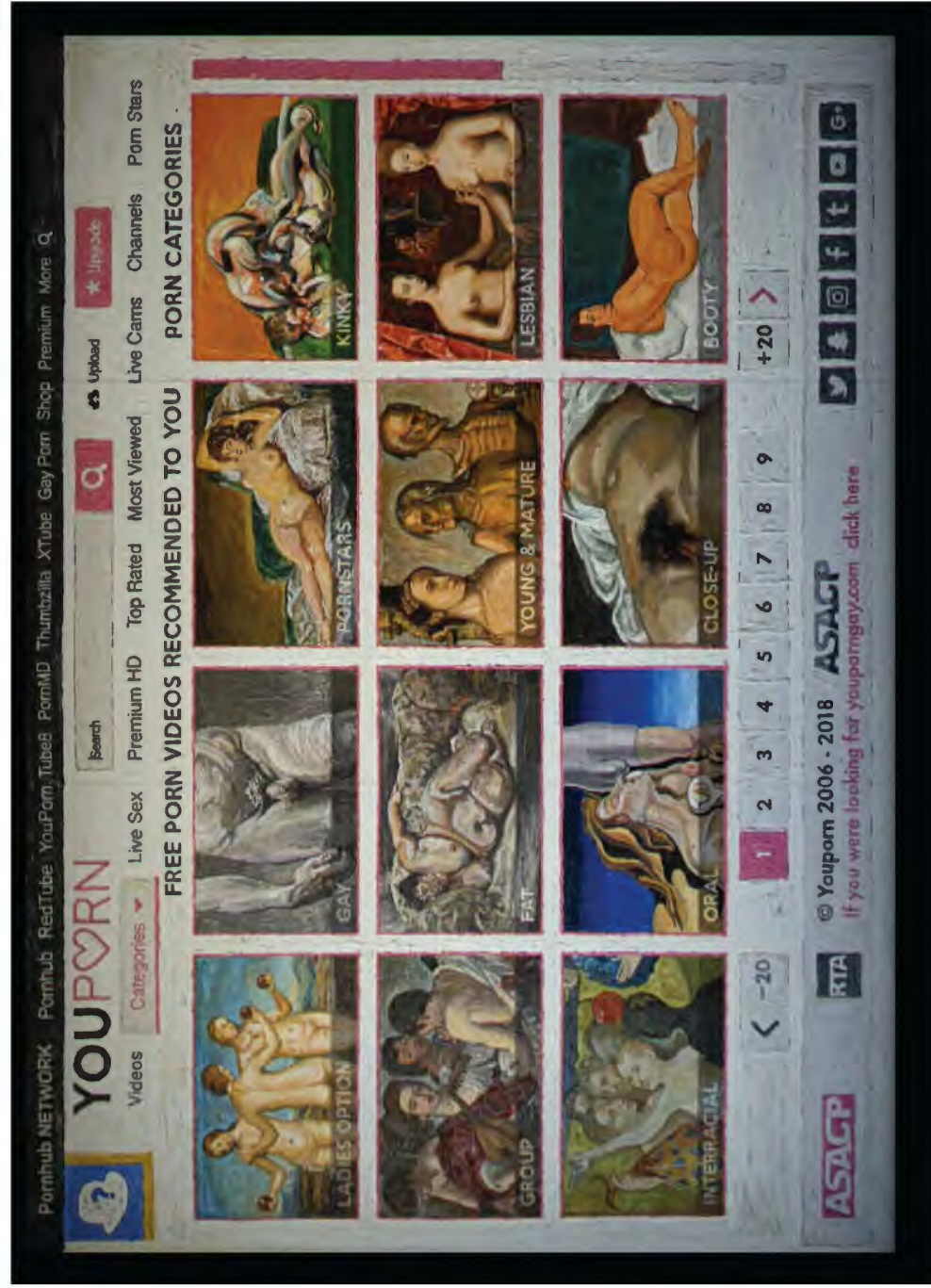
Anecoico, 2017, de Elias Paracelso Xolocotzin Eligio. Complemento de la pieza presentada Estetoscopio Aural (p. 274).



Registro de la pieza ¿Cómo besar un extraño online? Extraño, ¿cómo besar aún? (p. 278).

pero falta

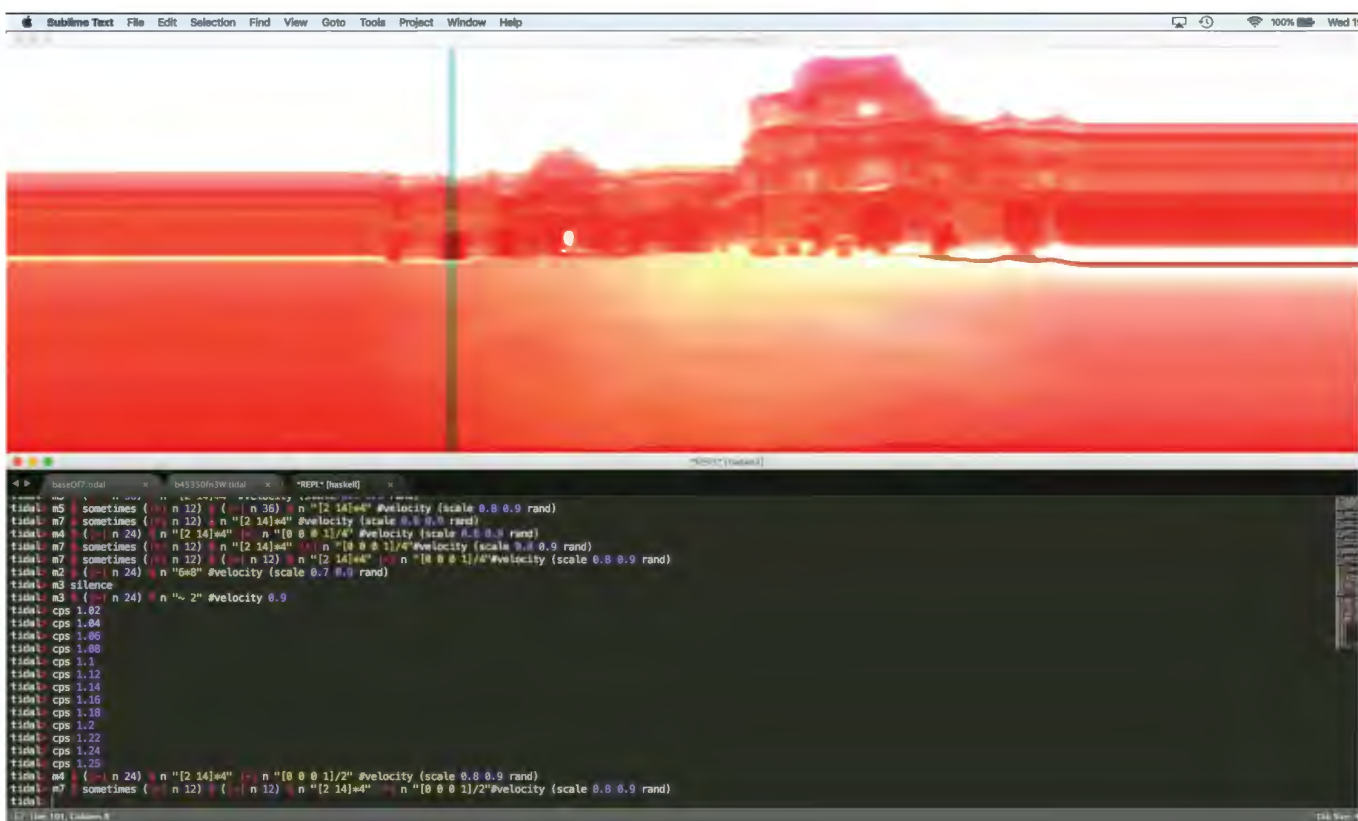
Registro de la pieza ¿Cómo besar un extraño online? Extraño, ¿cómo besar aún? (p. 278).



Fotograma del video Ciber pintura: de la vida en la pantalla a la vida en el lienzo, una alternativa artística en tiempos desafiantes, de Jorge Santana (p. 280).



Fotograma del video *Ciber pintura: de la vida en la pantalla a la vida en el lienzo, una alternativa artística en tiempos desafiantes*, de Jorge Santana (p. 280).



Captura de la pieza de live coding presentada en el simposio: "voodoochild/: rendezVous", de Christian Oyarzún.



Captura de la pieza de libe coding presentada en el simposio: "voodoochild/: rendezVous", de Christian Oyarzún.

La reunión de textos para el XVI Simposio Internacional del Posgrado en Artes y Diseño implicó advertir un punto de quiebre respecto a lo que se había realizado en emisiones pasadas, pues fue el primero en llevarse a cabo enteramente en línea. Como se sabe de sobra, las condiciones para todo encuentro habían cambiado debido a la contingencia provocada por el SARS-CoV-2. Por ello nos propusimos reflexionar alrededor de las prácticas para relacionarnos desde una lejanía nada común, siempre en el contexto de las investigaciones y producciones desarrolladas como parte de la labor en el Posgrado. Lo fundamental en ello era, como en toda labor universitaria, mantener la generación de acontecimientos significativos de interrelación, conocimiento y colaboración, cuando todo ello estaba ya mediado por la transferencia electrónica. A partir de tal premisa, la concentración se colocó en las posibilidades para compartir alternativas mediante las cuales fuera posible poner en cuestión las normalizaciones culturales, el análisis de los fenómenos vinculados a la visualidad, las prácticas artísticas desde el confinamiento y, sobre todo, la emergencia de la educación a distancia.

