

Memorias académicas 2020

Licenciatura de

Arte y Comunicación digitales



División de Ciencias Sociales y Humanidades Unidad Lerma

Ana Carolina Robles Salvador y Mónica Francisca Benítez Dávila, Coordinadoras

Memorias académicas 2020.

Licenciatura de Arte y Comunicación digitales

Ana Carolina Robles Salvador, Mónica Francisca Benítez Dávila,
Coordinadoras. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
Unidad Lerma, 2021.

Primera edición, 2021-diciembre.

Distribución mundial

Diseño e Imagen de portada: Claudia Rodríguez Borja

D. R. ©2021, Universidad Autónoma Metropolitana
Prolongación Canal de Miramontes, 3855,
Ex Hacienda San Juan de Dios, Alcaldía Tlalpan 14387
Ciudad de México

Unidad Lerma / División de Ciencias Sociales y Humanidades /
Departamento de Artes y Humanidades
Correo: divisioncsh@correo.ler.uam.mx

ISBN 978-607-28-2236-8

Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada o transmitida, por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma y por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin el permiso previo y por escrito de los editores.

Esta publicación es de uso educativo y académico. Descargable online. Pasó por revisión académica.

Impreso en México / Printed in Mexico

Memorias académicas 2020

Licenciatura de

Arte y Comunicación digitales



División de Ciencias Sociales y Humanidades Unidad Lerma

Coordinadoras: Mtra. Ana Carolina Robles Salvador / Dra. Mónica Francisca Benítez Dávila



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Rector General

José Antonio De los Reyes Heredia

Secretaria General

Norma Rondero López

Coordinadora General de Difusión

Yissel Arce Padrón

Director de Publicaciones y Promoción Editorial

Bernardo Javier Ruiz López

Subdirectora de Publicaciones

Margarita Citlalli Ledesma Campillo

Subdirector de Distribución y promoción editorial

Marco Antonio Moctezuma Zamarrón

Unidad Lerma

Rector

José Mariano García Garibay

Secretario Académico de la Unidad

Darío Eduardo Guaycochea Guglielmi

**Directora de la División de Ciencias Sociales
y Humanidades**

Mónica Francisca Benítez Dávila

Jefe del Departamento de Artes y Humanidades

Hugo Solís García

**Coordinadora de la Licenciatura en Arte
y Comunicación Digitales**

Ana Carolina Robles Salvador

**Coordinadora del Consejo Editorial de la División
de Ciencias Sociales y Humanidades**

Gladys Ortiz Henderson

Índice

6 Presentación Mónica Fca. Benítez Dávila

11 Prólogo Ana Carolina Robles Salvador

Umbrales

20 (Des)conexión

24 Intemporal

28 Inefables

33 Palíndromo

Otredades

40 Cuepa. La visión de los vencidos

45 Mi Olvido

50 Inausencia

Ecologías en riesgo

56 Outpost Visions

60 Fragante Antropogénico

Docuficción

66 Cartas invertidas

71 Co-existencia

76 Hipertrofia

Discernimiento algorítmico

82 br(AI)n

87 @ids

93 [140 - E]

Diplomas a la Investigación

100 Reminiscencias: La ensoñación poética del espacio intimado UAM Lerma

104 Femicidio en CU: discursos institucionales, versiones disidentes

110 Los procesos de producción y consumo de contenido del usuario-prosumidor como principal fuente de infoxicación de las redes sociales digitales contemporáneas

Memorias Académicas Digitales 2020

Dra. Mónica Fca. Benítez Dávila

Directora de División de Ciencias Sociales y Humanidades, UAM, Unidad Lerma.

mbenitez@correo.ler.uam.mx

Memorias

*Y como el ámbar guarda
reliquias de la tierra
yo atesoro tu voz
y pronuncio en silencio
tu última palabra.
Carmen Villoro, 2017.*

Guardamos lo que creemos que es valioso. Guardamos para recordar, para honrar, para reconocer. Guardamos lo tangible y lo intangible, lo útil y lo inútil. Guardamos en la memoria eventos valiosos para que el paso del tiempo no caiga como lluvia torrencial y deslave las pendientes de lo que hemos construido. Las memorias, aunque a veces son vagas y difusas, nos permiten recuperar emociones, afectos y experiencias atenuadas. También hay recuerdos que se marcan firmemente y que nunca se van por nítidos y específicos.

La memoria es compleja y está atada a circunstancias variadas: a un olor, a una sensación, a un sonido, a una textura, a una palabra, a un gesto, pero también a experiencias. La memoria es una especie de compendio material que se acumula con el tiempo y es justo lo que permite definirnos como individuos y como sociedad.

Las memorias cuando se escriben sirven de materia prima para contruir un mapa de experiencias. Mapa que permitirá movernos a través de éste como una guía para continuar por el camino de lo que vienen después.

La construcción de la memoria escrita académica no es tan distinta y es también enormemente valiosa. Ya que si la codificamos y analizamos correctamente puede ser una herramienta útil para entender y analizar el mundo y para movernos a través de él.

Las Memorias Académicas Digitales 2020 de las Licenciaturas de la División de Ciencias Sociales y Humanidades (DCSH), Unidad Lerma, archivarán y guardarán las experiencias académicas producidas y desarrolladas por las y los alumnos graduados de esta División y tiene varios objetivos:

a) Difundir en compendios por licenciatura, los resúmenes académicos de todos los proyectos terminales del alumnado de la DCSH; b) Reconocer que estas investigaciones son un esfuerzo colectivo asesor-alumno. Es por ello, que cada artículo de esta memoria tiene ambas autorías; c) iniciar con una colección de memorias digitales que permita construir la historia colectiva académica de las y los alumnos de las licenciaturas de DCSH; d) Apoyar con estas publicaciones el fortalecimiento académico del alumnado; e) exponer y difundir la diversidad y riquezas de temáticas de los trabajos que cada generación produce y, finalmente, f) reconocer e incluir a las y los alumnos que han obtenido el Diploma a la Investigación, como complemento de la memoria histórica de lo que acontece en cada Licenciatura.

Los trabajos que aquí se presentan son investigaciones formales, que han pasado por revisión académica y que siempre pueden ser perfeccionadas, como cualquier trabajo académico.

Estas primeras Memorias y las subsecuentes servirán como materia prima para la construcción de ese mapa divisional académico de lo que se ha hecho y de lo que vendrá después. Será también un valioso material para generar análisis crítico de autoevaluación de la propia DCSH.

Los generación 2020

Esta generación de graduados han superado varios desafíos durante el trayecto de su carrera dentro de la Universidad: un terremoto, una huelga y ahora una pandemia en la que incluso perdimos a un estudiante. Ellas y ellos han mostrado una enorme entereza, interés, imaginación y entusiasmo para seguir adelante con sus estudios. Todas estas experiencias difíciles los han fortalecido como personas y como profesionales.

Los proyectos terminales que aquí se presentan han sido desarrollados durante la pandemia por COVID-19 y éstos como consecuencia se desarrollaron en línea con el uso de la web, el internet y la digitalidad como herramientas y medio de trabajo principal. Estas herramientas fueron utilizadas y reconocidas por el alumnado como otro espacio social y experimental para la investigación y la creación. Este es el contexto académico y el sello de la generación y de ninguna manera ha demeritado la calidad de los proyectos, como aquí se puede constatar. Las circunstancias adversas que están atravesando estas generaciones se transformarán en aprendizaje valioso para su propia maduración.

Aprender a superar los retos evita la petrificación intelectual y las inercias, ya lo señaló el poeta Saint-John Perse en su bello discurso al recoger el premio nobel de literatura:

Los peores trastornos de la historia no son sino ritmos de las estaciones en un más vasto ciclo de encadenamiento y de renovaciones. Y las furias que atraviesan el escenario, con la antorcha en alto, no iluminan sino un instante del muy largo tema que sigue su curso. Las civilizaciones que maduran no mueren de los tormentos de un otoño; no hacen sino transformarse. Sólo la inercia es amenaza...

Es importante agradecer y reconocer también al profesorado el enorme esfuerzo y trabajo profesional para apoyar y acompañar todos estos años a todas y cada una de las generaciones a salir adelante. Para nadie ha sido sencillo. Estos resultados que aquí se presentan son la clara constatación que nuestra Casa Abierta al Tiempo no está hecha de edificios de concreto sino de todas las personas que la sostienen.

Memorias de las Licenciaturas de la DCSH

En esta ocasión se presentarán las Memorias Académicas 2020 de dos licenciaturas: la de Políticas Públicas y la de Arte y Comunicación Digitales. La tercera licenciatura que abraza esta División, la de Educación y Tecnologías Digitales todavía no cuenta con graduados, sin embargo, ya se cuenta con el diseño de su Memoria y está a la espera de llenar su contenido.

Las otras actividades académicas 2020 dirigidas al alumnado y que han complementado la trayectoria profesional de esta generación, como talleres, coloquios y conferencias magistrales continuaron también desarrollándose en línea a pesar de la pandemia, todo gracias al esfuerzo y apoyo, tanto de las Coordinadoras de Estudios: la Dra. Maribel Dávila y la Mtra. Ana Carolina Robles, como del acompañamiento continuo del Secretario de la División, el Dr. Óscar Hernández a quienes también hago un reconocimiento por su enorme tarea. Cabe hacer notar que todo este equipo, además, trabajó arduamente para el buen desarrollo del Proyecto PEER Divisional. Éste ha sido otro reto: ofrecer tanto a los alumnos como a los profesores herramientas nuevas de trabajo, a través de talleres y asesorías, para que todos los miembros de esta División tengan un buen desempeño y acompañamiento académico de calidad durante la pandemia que aún continúa.

Cada Licenciatura tienen sus propias particularidades, historias y riquezas, tal como lo describen en este mismo volumen las Coordinadoras de Estudio, es por ello que cada memoria está editada de manera diferente.

Por un lado, la Licenciatura de Políticas Públicas (LPP) tiene doble ingreso al año y como consecuencia es la licenciatura que tiene mayor número de estudiantes y de egresados dentro de la DCSH. En esta ocasión se presentan diecinueve proyectos terminales desarrollados por catorce mujeres y seis hombres, diecinueve proyectos en total. El alumnado que terminó sus estudios ya expuso estos proyectos terminales en un Coloquio académico formal y abierto, esta vez en línea. La memoria de la LPP está dividida en 3 secciones: Evaluación de políticas públicas; Evaluación de programas de políticas públicas y; Gobierno, Sociedad civil y Derechos Humanos. Todos los proyectos terminales son investigaciones, propuestas y/o análisis desarrollados alrededor de importantes problemáticas nacionales, en particular, del Estado de México, Lerma o municipios cercanos y la Ciudad de México.

Por otro lado los dieciseis estudiantes de la generación 2020 de la Licenciatura de Arte y Comunicación Digitales (LACD) presentan quince proyectos desarrollados por once mujeres y cinco hombres, uno de los cuales es colectivo y fue realizado por dos alumnas.

Cabe hacer notar, que para graduarse las y los alumnos de Arte y Comunicación digitales tienen que hacer una doble tarea: a) desarrollar y exponer una pieza artística y, b) escribir una tesina que documente la investigación desarrollada de su obra. En esta ocasión la pandemia impuso un esfuerzo extra tanto a los profesores como los alumnos, ya que tuvieron que mudar la exposición de Arte Digital al Internet a través del desarrollo de una galería virtual y montarla en un servidor. La exposición digital y su respectivo catálogo se tituló Fractales. Resignificación de lo invisible. La inauguración de la exposición digital se llevó a cabo a través de una transmisión en vivo en la página de Facebook que la Coordinación de la licenciatura abrió para tal efecto.

En la Memoria 2020 de la LACD se presenta el resumen del documento escrito y está organizada con el mismo orden de presentación de las piezas en el catálogo digital. La intención es que en esta Memoria se refleje ese mismo esquema. Las secciones son las siguientes: Umbrales, Otredades, Ecología en Riesgo, Docuficción y discernimiento algorítmico. Al inicio de cada sección de estas memorias se encuentra los links de acceso a la galería virtual de esas obras artísticas que siguen vivas en la red.

Los Diplomas a la Investigación.

En la última sección de ambas Memorias se incluyen los resúmenes de todos los trabajos que han sido merecedores al Diploma a la Investigación de la DCSH, unidad Lerma, que se han otorgado hasta el día de hoy. A las editoras de este proyecto nos pareció fundamental incluirlos como parte del registro histórico Divisional.

Retos

La Docencia, que es el trabajo constante del duplo profesor-alumno, es uno de los pilares que sostienen a la Universidad Pública como es la nuestra, además de la investigación y la Difusión de la Cultura. Publicar estos esfuerzos académicos comunitarios, no sólo tienen el propósito de mostrar y archivar resultados académicos, sino que a futuro y con los años, estas Memorias reflejarán los esfuerzos de esta Casa de Estudios por generar y producir todo un recorrido colectivo intelectual de largo aliento.

Kavafis, en su poema icónico sobre Ítaca, nos señala que lo valioso de un proyecto no es llegar al destino, sino que lo fundamental son las experiencias y los recorridos que se acumulan en el camino. Hay que tener a Ítaca siempre en la mente y acumular las experiencias de los proyectos importantes. Esa será la guía para construir los mapas de estas Memorias Académicas divisionales: tomando en cuenta trayectorias, recorridos y destinos.

Bibliografía

Perse, Saint-John. (1959). Discurso de Sain John Perse al recoger el premio noble de literatura, consultado en [<https://www.ersilias.com/discurso-de-saint-john-perse-al-recoger-el-premio-nobel-de-literatura-de-1960/>], el 15 de noviembre de 2020.

Los años de juventud

Ana Carolina Robles Salvador

Coordinadora de estudios de la Licenciatura

a.robles@correo.ler.uam.mx

Preámbulo

La historia de nuestra licenciatura es reciente. Aunque breve aún, ha sido intensa tanto en el aprendizaje como en sus resultados. En este texto se ofrece una revisión de su trayectoria y de las rutas que ha caminado. Este breviario también sirve de contexto para la presentación de los trabajos de fin de carrera de los alumnos que ingresaron en 2016. Ellos son la cuarta generación que está por concluir su formación como artistas digitales. Como cualquier generación procedente de una universidad pública federal, es heterogénea. Este carácter revela la riqueza de puntos de vista y facetas que al comunicarse construyen el arte digital.

El esfuerzo inicial

Desde su fundación en 1974, la UAM ha creado alrededor de 82 licenciaturas. La de Arte y Comunicación Digitales (LACD) fue la cuarta de la Unidad Lerma. De los cinco campus, es el más joven; comenzó sus funciones en 2011. La LACD tuvo su primera convocatoria de ingreso dos años después (Aguilar, 2016. p. 142).

La Unidad Lerma, fue creada el 13 de mayo de 2009 en la sesión 312 de Colegio Académico, tras horas de diálogo, discusión y reflexión en torno a la viabilidad del proyecto. La discusión se centró en la capacidad de operar la nueva Unidad, la ampliación de la matrícula, la oferta académica, los perfiles de los profesores, el beneficio que traería

al municipio y a la región (Colegio Académico, 2009. p. 47). En particular, con el antecedente de la Unidad Cuajimalpa como telón de fondo.

Cada Unidad tiene un modelo pedagógico que la caracteriza. Lerma presentó, como parte de sus documentos fundacionales, uno híbrido que abrevó del modular de Xochimilco y del tradicional por eslabones. A su vez, organizado por ocho ejes transversales (UAM Lerma, 2011. pp. 39-52). En síntesis, es un modelo interdisciplinario en diálogo entre lo macro y lo microsociedad, lo internacional y lo local.

El proyecto constructivo fue encomendado al despacho Ramírez Vázquez. Este concibió un conjunto arquitectónico similar a las unidades originarias, poco viable para las condiciones del suelo en Lerma, antes un humedal. La construcción fue objeto de un litigio que llevó a reconsiderar el plan maestro, así como la capacidad de la matrícula una vez consolidada la Unidad.

De los quince mil alumnos inicialmente esperados, la actualización de la expectativa se redujo a ocho mil (Sánchez, 2015. p. 30). Entre los factores que intervinieron en este conjunto de proyecciones fueron: la mecánica de suelos, el compromiso con la sustentabilidad, la vocación lacustre del suelo, la tendencia en la reducción de la asignación de recursos en términos reales, la imposibilidad de contar con presupuestos plurianuales que aseguraran el crecimiento constante tanto en lo material como en contrataciones de personal académico y administrativo.

Sin embargo, la Unidad caminó hacia delante. Se edificaron dos conjuntos de aulas ligeras, los edificios en litigio se habitaron, las oficinas académico-administrativas dejaron las instalaciones de La Garita y se mudaron al nuevo Edificio P, el kiosco de alimentos comenzó a funcionar como comedor en un espacio exprofeso para eso, se han ido equipando talleres y laboratorios, se han explorado alternativas para la educación a distancia, se ha ido ampliando la matrícula conforme la planta académica crece.

Nuevas licenciaturas se crearon. Después de la de Políticas Públicas, la segunda de la División de Ciencias Sociales y Humanidades (DCSH) fue la LACD en 2013. En este transcurrir, el modelo pedagógico cambió a un esquema tradicional de Unidades de enseñanza aprendizaje UEA eslabonadas en las Divisiones de Ciencias Básicas e Ingeniería y en la de Ciencias Biológicas y de la Salud. En Ciencias Sociales y Humanidades, se ha mantenido el original.

El camino de la LACD

La DCSH mantiene el modelo híbrido caracterizado por una UEA obligatoria modular. En la LACD esta es impartida por tres profesores además de dos UEA optativas: un

taller o laboratorio y un seminario. Cada trimestre aborda un componente del arte digital cuyos contenidos y actividades van de lo general en los primeros trimestres a lo específico en los últimos.

No obstante, hay dos momentos que tienen un franco sesgo interdisciplinario: el primero y el quinto trimestres. En el primero, los alumnos de nuevo de ingreso son introducidos a los conocimientos básicos de las ciencias sociales y las humanidades (incluidas las artes). En el quinto, a mitad de la carrera, después del tronco básico; los alumnos se encuentran con pares de otras divisiones concurriendo en un proyecto interdisciplinario.

Del segundo al décimo trimestre, los alumnos de la LACD pueden tomar hasta tres UEA optativas por trimestre impartidas por profesores de la licenciatura o de cualquier otra, siempre y cuando no haya restricciones por parte de la división ofertante.

Cada UEA modular está estructurada en cuatro ejes: uno teórico, otro creativo, uno tecnológico y el integrador. Es una estructura que procura la comunicación entre profesores, la articulación de los contenidos y su síntesis en el cuarto eje donde los alumnos desarrollan un proyecto que integra los saberes de los tres anteriores.

Actualmente, tanto los recursos materiales disponibles como el perfil de los profesores permiten operar este esquema curricular sin muchos contratiempos. La planta académica está compuesta por diez profesores de tiempo completo e indeterminado y tres profesores visitantes; trece en total. Habitualmente, seis colaboran en el eje teórico, cuatro en el eje creativo, tres en el tecnológico. Si bien, debido al carácter interdisciplinario de los profesores, en ocasiones los del eje creativo y del teórico imparten en el tecnológico; aspecto que también refleja las dinámicas, composición y objetos de estudio de las áreas de investigación en las que participan.

El trabajo en las áreas de investigación –alojadas en los departamentos, especialmente en el de Artes y Humanidades (DAH)– propicia en la docencia la comunicación de los avances y resultados de investigación. A su vez, esta pauta también promueve la participación de los alumnos en eventos académicos, proyectos creativos o de servicio social, robusteciendo la formación profesional al orillarlos a explorar en esos ámbitos.

Hoy es posible decir que la licenciatura ha arribado a un periodo de estabilidad. Al principio no fue así. En 2012, la DCSH elaboró y presentó la propuesta de creación de la LACD, misma que se aprobó en diciembre de ese año (Colegio Académico, 2012. p. 30). Con sólo dos profesoras contratadas de manera definitiva, la licenciatura inició clases en 2013. El trabajo fue intenso. Posteriormente se incorporaron profesores



Imagen 1. Generación 2016-2020, Shadia Domínguez, 2018.



Imagen 2. Flyer, Anuncio de la inauguración de la EAD.05 para Facebook, David Aguilar, 2020

visitantes con el fin de tener una planta académica mínima para garantizar la formación de los alumnos. Algunos de esos profesores buscaron otras oportunidades, algunos se quedaron.

Después de ocho convocatorias de ingreso, la cuarta generación está por egresar, mientras que la octava está a punto de inscribirse por primera vez. Esta joven historia se vive vigorosamente. En los próximos meses se espera la aprobación de un posgrado; unas adecuaciones al plan de estudios; también se ha trabajado en la propuesta de un diplomado y en otras iniciativas.

La generación que egresa

El grupo de alumnos que conforman la cuarta generación está por concluir su formación. Al terminar, cada uno inicia un nuevo camino. Se han acompañado durante cuatro años en los que han enfrentado retos académicos y personales. Aunque no todos. El grupo inicial fue de treinta alumnos. Por diferentes causas quince no han llegado a este punto final.

Con todo, esta es una generación resiliente (Ver Imagen 1). Le tocó superar eventos como el sismo de 7.2 grados del 19 de septiembre 2017. Algunos de ellos participaron en las brigadas organizadas por alumnos. En 2018, una serie de paros que sumaron casi un mes de intermitencias en las actividades universitarias, orilló a los alumnos a trabajar por su cuenta y a su ritmo. En 2019 una huelga de tres meses obligó a la institución a recalendarizar los trimestres, intensificando el ritmo de trabajo. Luego, en 2020, la pandemia por Covid-19 provocó la migración a actividades a distancia que condujo a replantear en un par de ocasiones el proyecto terminal. También trajo consigo la incompatibilidad del nuevo calendario (nuevamente ajustado) con los de otras universidades en donde cuatro alumnas cursaban su movilidad. Ellas hicieron lo posible por ponerse al corriente.

La pandemia marcó el derrotero del último tramo y nadie cejó. Al contrario, los muchachos adaptaron sus proyectos a una salida digital o bien, a su comunicación por esa vía. La expectativa de regresar a la Unidad no se concretó, tampoco la reapertura del Museo Zanbatha donde desde años atrás se había efectuado sucesivamente la Exposición de Arte Digital (EAD). Ahora, la quinta edición debió realizarse en Internet.

Así como el museo había acogido las EAD, la Internet tomó la metáfora del espacio de exposición para imaginar la mejor manera de presentar las obras creativas derivadas del trabajo de final de carrera. La función de museo-escuela que había cubierto el Zanbatha se trasladó a una dinámica de taller en donde: el profesor del eje teórico

construyó junto con los alumnos el concepto curatorial; la profesora del metodológico facilitó herramientas para conceptualizar el espacio y el catálogo; el profesor del tecnológico ayudó al desarrollo de la interfaz de la galería virtual. El trabajo se organizó por equipos, desarrollándose en paralelo junto con la pieza artística, los textos de las memorias y la tesina. Al final, el montaje se realizó en un servidor del DAH. Las piezas se alojaron en el espacio destinado a cada uno de los autores en el repositorio de alumnos. De ahí se vincularon las direcciones de las piezas con los objetos sensibles de la galería para la visualización de cada una.

El resultado fue una exposición titulada Fractales. Resignificación de lo invisible organizada a su vez en cinco categorías (Ver Imagen 2). El hilo narrativo de la exposición fue el interés presente en todos los proyectos por visibilizar comportamientos hegemónicos que han sido naturalizados. Asimismo, estas memorias recuperan aquella diversidad organizada por tópicos, manifestada en los estilos narrativos y redaccionales de cada alumno. Esta heterogeneidad da cuenta de la riqueza de lo plural, de lo diferente, de las inquietudes que encaminarán su nuevo andar por la vida profesional. Cada texto que conforma esta edición es muestra de la apertura del campo artístico.

Fractales sintetiza la diversidad de los tópicos abordados además del carácter hologramático de los mismos integrándose en un discurso sobre la convergencia de lo diverso. La exposición conjuntó quince proyectos. Catorce fueron individuales y uno en dupla.

La inauguración se llevó a cabo por la aplicación Zoom enlazando una transmisión en vivo en la página de Facebook que la Coordinación de la licenciatura abrió para tal efecto. Los asistentes en la primera plataforma contando a los expositores, fueron cuarenta y cuatro. En Facebook llegaron a ser 62 en su momento de mayor aforo. En total 106. Al 12 de noviembre de 2020, dos días después del acto, el video de la inauguración alcanzó 886 reproducciones (Arte y Comunicación Digitales 2020).

La senda es para recorrerla

La pandemia trajo numerosos cambios en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en el ejercicio de las funciones sustantivas, en la organización de actividades, en las formas de relacionarnos y de mantener los lazos. Por otro lado, entre las pérdidas se destacan los hallazgos: nuevas estrategias de socialización del trabajo académico y sus productos, la generación de material de apoyo para futuros trimestres, un espacio alternativo para la exposición del trabajo artístico, la posibilidad de publicar avances y productos académicos con mayor celeridad y alcance al distribuirse en Internet, entre otros.

Cada uno de los que conformamos a la DCSH, nos hemos acompañado en este andar. Algunos durante todo el camino, otros intermitentemente o se han ido, otros tal vez esperan regresar. Como sea, son las historias académicas las que se convierten en historias de vida pues además de formar profesionales, la UAM también forma ciudadanos. Se trata de una apelación ética que obliga a la institución a seguir una ruta, un mandato que se convierte en el objeto de su existencia.

Entre los compromisos que la licenciatura, como parte de la Universidad, ha tomado para sí están: la disminución del rezago de alumnos, su retención, la promoción de su participación en eventos académicos, la difusión y preservación de los proyectos escolares a través del repositorio Ajolote y de las redes sociales digitales —especialmente del eje integrador y terminales— el aprovechamiento tanto de los recursos en un contexto de estancamiento presupuestal real, como de los vínculos interinstitucionales para fortalecer la imagen de la UAM en su entorno local a través de sus productos como esta memoria que ha llegado a ti, lector.

Referencias

Aguilar, N. (2016). La UAM-Lerma y su modelo educativo. *Sociológica*, 88(31), 141-166.

Arte y Comunicación Digitales (10 de noviembre de 2020). Ceremonia de inauguración de la Exposición de Arte Digital [transmisión en vivo]. Facebook. <https://www.facebook.com/watch/?v=371037050799630>

Colegio Académico. (2009). Acta de la sesión 319 de Colegio Académico. México: UAM.

Colegio Académico. (2012). Acta de la sesión 354 de Colegio Académico. México: UAM.

Flores, A. (1999). La reorganización de la biblioteca del Hospital Mocel. México: UNAM, Facultad de Filosofía y Letras. Tesis de Licenciatura en Bibliotecología.

Flores, F. (2014). "El quinto sol. Concepción y creación de la UAM-Lerma." En Martínez, J. y Romero, V. La Concepción de una nueva Universidad. México: UAM.

Sánchez, A. (2015) "Reduce la UAM-Lerma expectativas de matrícula; busca desarrollo armónico" *La Jornada, Sociedad*, 26 de abril.

UAM-Lerma (2011). Modelo educativo de la Unidad Lerma. México: UAM.

Umbrales

(Des)conexión

<http://acduam.ajolote.net/2163084386/index.html>

Intemporal

<http://acduam.ajolote.net/2163084368/INTEMPORAL>

Inefables

<http://acduam.ajolote.net/2163033101/INEFABLES.html>

Palíndromo

<http://acduam.ajolote.net/2163073276/PALINDROMO/index.html>

(Des)conexión

Aniela Poletth Ramos Olvera

2163084386@correo.ler.uam.mx / hlan17.21@gmail.com

Manuel Rocha Iturbide / Asesor

m.rocha@correo.ler.uam.mx

Resumen (Des)conexión nace del interés por explorar la relación entre lo visual y lo sonoro. El proyecto busca la apreciación de una “escucha visual” manera de explorar nuestro entorno. Tiene por objetivo general explorar cómo se encuentra esta conexión entre imagen y sonido a través de distintas disciplinas. Para ello se retoman los conceptos de Escultura, Arte Sonoro, Arte Electrónico Interactivo y la estética de la música electroacústica. Este proyecto parte de la investigación basada en la práctica. Por ello no se limita a la teoría, también realiza una parte práctica y creativa, así como aportaciones dentro de la producción de la pieza.

Palabras clave sonido, objeto, interactividad, escultura sonora, arte sonoro.

El proyecto

En el concepto de memoria sonora, es necesario distinguir el sonido como una manifestación física. De esta forma, la percepción se desarrolla según las propiedades del sonido. Ante este estímulo perceptivo, todo el mundo tiene un análisis e interpretación diferente de la información sonora. La primera respuesta a un estímulo auditivo desconocido es encontrar la fuente del sonido.

Sin embargo, puede haber un análisis más profundo, el sonido no solo adquiere significado en función de su origen, también tiene que ver con la experiencia personal y nuestro significado de los estímulos basados en estas experiencias. Muchos de los sonidos que percibimos en nuestras vidas son significativos y establecen conexiones más allá de la fuente de producción. Por otro lado, esta acumulación de significados especiales, pueden establecer conexiones entre diferentes temas, fijando así objetos y sonidos en la memoria.

El título de la pieza nace por la relación entre la conexión y la desconexión que existe entre lo visual y lo sonoro. En ella, se busca explorar y analizar cómo se encuentra esta interrelación con base en nuestra memoria sonora-visual. Este proyecto parte de la perspectiva de la investigación basada en la práctica, es un trabajo de investigación-creación que se compone de la investigación conceptual y artística, la producción de pieza y su documentación.

Conceptos usados

Según Picado Fernández (2012) el encuentro de “Lo sonoro y lo visual” da lugar a dos prácticas diferentes, a saber, el arte sonoro y la escultura sonora. El primero se centra en el sonido y propone obras intangibles. El segundo produce objetos cuyos componentes materiales producen sonidos.

El encuentro entre la música y las artes plásticas puede describirse como el cruce entre “lo sonoro y lo visual”, según la expresión del escritor y compositor francés Jean-Yves Bosseur (1992).

Los conceptos que se retoman son los de escultura sonora, hasta llegar al campo del Arte Sonoro y Arte Electrónico Interactivo para la creación de un concepto artístico/creativo que permita explorar y explicar el problema planteado en el proyecto de investigación/creación. También incluye la revisión estética de la música concreta y electroacústica de Pierre Schaeffer según Chion, M. (2009), con el fin de entender la descontextualización de un objeto físico y su sonido producido, que al ser grabado y modificado genera nuevas manifestaciones sonoras. También señala cómo surge la incorporación de estos sonidos electrónicos en una composición sonora. Por otro lado, incluye la revisión de algunos artistas y proyectos similares a (Des)conexión.

La pieza

(Des)conexión es una escultura sonora interactiva de carácter instrumental, que busca trascender la noción de escultura exclusivamente contemplativa. Por medio de la interacción con la escultura propone una experiencia expandida que permite crear discursos diversos. Esto se logra a través del entrecruzamiento de distintas disciplinas como lo son la escultura que se encuentra en las artes plásticas, el sonido en el ámbito de la música y el arte electrónico interactivo dentro de las prácticas digitales.

(Des)conexión expone una escultura con cuerdas tensadas. (Ver Imagen 1) A diferencia de una escultura convencional, puede ser tocada por el usuario accionando las cuerdas, generando ciertas vibraciones y sonidos que son leídos mediante piezoeléctricos. Estos datos entran a una caja de amplificación “Spring Box” (Ver Imagen 2). Las vibraciones de las cuerdas se utilizan como motivo para reproducir ciertos sonidos pregrabados. La ubicación, la forma y la intensidad con la que se accionen estas cuerdas, generan distintos datos mediante el software Max MSP (Ver: Imagen 3). Esto convierte la elección de cómo interactuar con la escultura y los mapeos de sonido en actos de composición. De esta forma, se realza la importancia de los gestos humanos que combinan los sonidos de las cuerdas y los sonidos pregrabados; en un mundo de sonidos electroacústicos en vivo totalmente incorporados. Finalmente esto, proporciona a la audiencia una gran cantidad de información gestual por parte del ejecutante.

Exposición de la pieza

De acuerdo con Sánchez “El objeto de estudio de la documentación se basa en el concepto de información documental y en el concepto del proceso documental, este último como un proceso informativo de naturaleza peculiar por cuanto se da en él una actividad de recuperación de mensajes informativos emitidos en procesos anteriores, además de que mediante su conservación y tratamiento técnico se difunden los mensajes transformados con la finalidad de que sirvan de fuente de información para nuevo conocimiento.” (2018:2)

(Des)conexión es un proyecto pensado para ser presentado ante un público de manera presencial. Frente a la situación de la pandemia originada en el 2019, se definió una exposición en una galería virtual y se tomó la decisión de producir la obra y documentar su proceso y resultados. Para ello se realizó una página web en donde se presenta la documentación teórica, así como el funcionamiento de esta pieza adaptado a la web para su visualización y finalmente la creación de una pieza audiovisual en donde se visibiliza el funcionamiento de esta escultura.

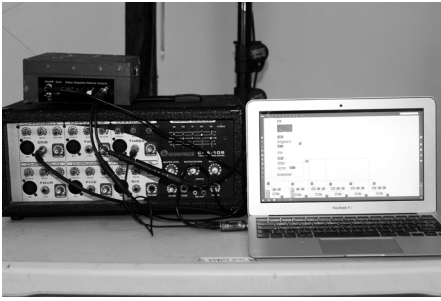


Imagen 1. Conexiones a MAX MSP, Proceso o etapa, Aniela P. Ramos Olvera, 30 de octubre del 2020.

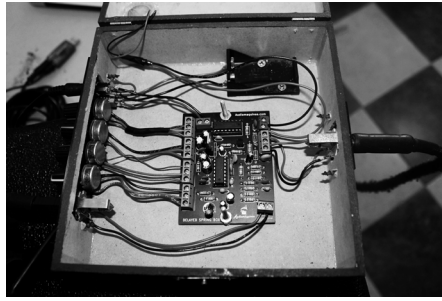


Imagen 2. Spring Box, Circuito de amplificación y filtros de sonido en las cuerdas, Aniela P. Ramos Olvera, 1 de octubre del 2020.

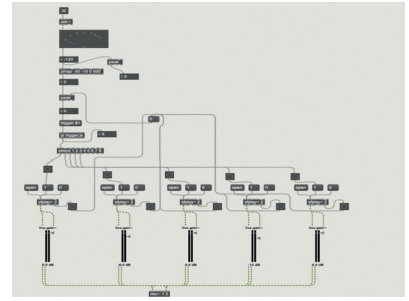


Imagen 3. Patch Max MSP, Patch de Max MSP para accionar sonidos pregrabados, Aniela P. Ramos Olvera, 3 de noviembre del 2020.

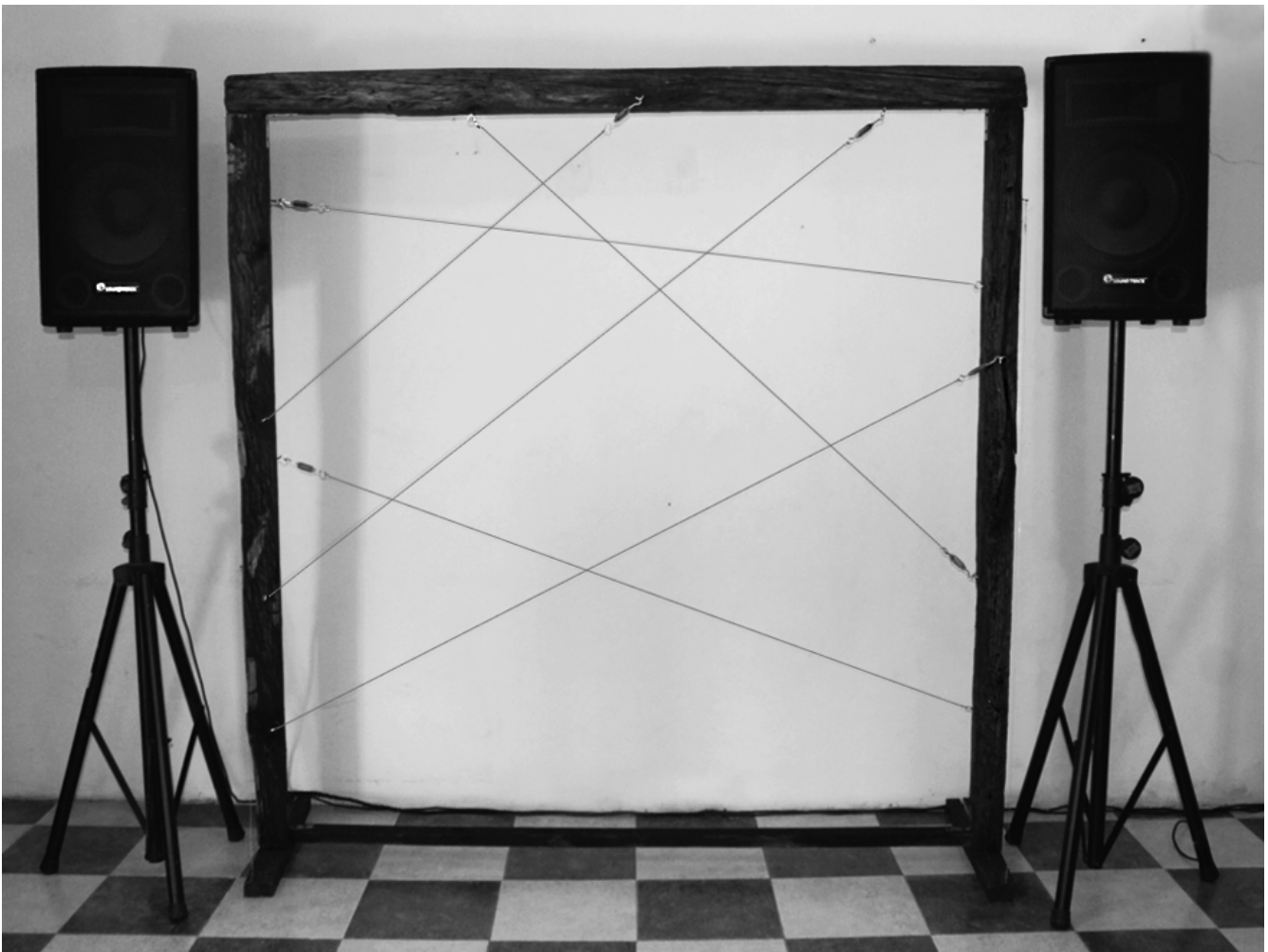


Imagen 4. (Des)conexión, Escultura terminada y montada, Aniela P. Ramos Olvera, 2 de noviembre del 2020

Conclusiones

Con la creciente popularidad de la tecnología informática y el desarrollo de software de arte electrónico, ahora es posible interactuar con la tecnología de producción de una manera que nada tiene que ver con las prácticas tradicionales de interpretación sonora. Ahora, estas prácticas de producción también se pueden personalizar creando distintos entornos de síntesis en la composición. Esta propuesta creativa no reduce la escultura exclusivamente a los aspectos tradicionales de la contemplación, sino que por medio de la interacción se transformó en una disciplina que permite crear discursos diversos. Esto convierte la elección de cómo interactuar con la escultura y el mapeo de sonido en un comportamiento sintético. Así, se resalta la importancia de los gestos al accionar las cuerdas que se combinan con sonidos pregrabados. Esto permite crear una composición electroacústica en vivo única y audiovisualmente integrada.

Referencias

Chion, M. (2009). *Musique concrète, art des sons fixés*. Lyon: Entredeux No.7, Ed. Momedulies et CFMI de Lyon.

HiSoUR. (s.f). ARTE ELECTRÓNICO. agosto 1, 2020, de HiSoUR Sitio web: <https://www.hisour.com/es/electronic-art-21074>

Picado Fernández, V. Y. (2012). Arte y escultura sonora: Del sonido como objeto al objeto sonoro. *Arte Y Políticas De Identidad*, 7, 51-60. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/reapi/article/view/173951>

Paul P.(1986). *Echo : the images of sound*. Eindhoven: Apollohuis.

Rocha, M., (2017). *Desde la escucha, creación, investigación e intermedia*. México: Juan Pablos Editor.

Sánchez, A. (2018). El objeto de estudio de la Documentación. agosto 1, 2020, de Universidad Autónoma del Estado de México Sitio web: https://web.archive.org/web/20180419095912/http://iibi.unam.mx/publicaciones/254/bibliotecologia_archivistica_documentacion%20E1%20objeto%20de%20estudio%20de%20la%20documentacion%20Ariel%20Sancehz%20Espinoza.html#NOTA1

Biografía

Aniela P. Ramos Olvera nació el 8 de diciembre de 1994 en la Ciudad de México. Estudiante de la Licenciatura de Arte y Comunicación Digitales. Desde muy corta edad se ha apasionado por las artes digitales. Ganadora del concurso en ImaginARTE 2011. Realizó intercambios estudiantiles en la Academia Superior de Artes de Bogotá y en la Universidad McGill, Canadá. Su principal interés es la producción de eventos en cuestión de producción y performances digitales.

Epígrafe

Desde el principio, la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales fue la idónea de acuerdo con mis gustos e intereses. La realización de diferentes proyectos durante la carrera; me han dado una amplia comprensión de cómo el arte digital está completamente fuera de contacto con la expresión clásica del arte creando mundos alternativos, aunque no siempre físicos, como una forma de expresión.

Intemporal

Luisa Fernanda González Contreras

2163084368@correo.ler.uam.mx / feer.lgc@gmail.com

Manuel Rocha Iturbide / Asesor

m.rocha@correo.ler.uam.mx

Fernando Monreal Ramírez / Asesor

j.monreal@correo.ler.uam.mx

Resumen *Intemporal* es el resultado de una investigación-creación que surgió a raíz de mi interés por el futuro de la fotografía y sus usos dentro de la Internet. Se compone de una serie fotográfica que reside en una plataforma web; en ella el visitante juega con las diferentes capas de significado visual que componen la imagen quitando y poniendo elementos. Las fotografías fueron realizadas mediante una estética del fotomontaje para lo cual se usaron las tecnologías Google Street View y Photoshop. El objetivo de *Intemporal* es invitar al visitante a cuestionarse sobre la veracidad de lo que está viendo en las fotografías.

Palabras clave Postfotografía, posverdad, postproducción, valor de verdad, cultura visual.

La serie fotográfica

Comencé a realizar ejercicios fotográficos como forma de exploración visual en torno a los conceptos de postfotografía y posverdad, puesto que no tenía un tema claro que retratar. Después de investigar algunos artistas que estaban trabajando con la imagen, encontré a Mishka Henner y Jonh Rafman, quienes trabajaron con una producción visual desde la herramienta Google Street View. A partir de ese descubrimiento, tuve mis primeros acercamientos a la herramienta. Sin embargo, aún no tenía un tema claro para retratar.

Luego, investigando sobre el concepto de postproducción, busqué referentes en artistas visuales que trabajaran con montajes ya que, a pesar de tener los conceptos del proyecto, parecía que estaba creando concepciones artísticas diferentes que no tenían una relación concreta entre ellos. Me encontré con el montaje Timescape, del diseñador Carles Marsal, quien hizo una construcción fotográfica de Times Square desde 1920 a 2016, reconstruyendo fotografías de esos años en una sola toma, donde coexisten todos estos elementos y se nota la evolución que ha tenido esta parte de Nueva York.

Teniendo como inspiración la imagen de Marsal, continué explorando al Streetview. Manipulando algunas de las herramientas, note que Street View tiene un archivo de imágenes que van desde 2010 hasta 2019. Con esa información formulé el concepto de la serie fotográfica: retratar a la ciudad de Lerma a través de la exploración fotográfica de Streetview y realizar un fotomontaje donde elementos del pasado, presente y futuro coexisten en la misma toma, con el fin de crear una serie fotográfica de posverdad, en donde el espectador reconozca estos lugares retratados y se cuestione acerca de la veracidad de la imagen pero, sin descartar la verdad de la misma.

Producción de la serie

El proceso de producción de la pieza comenzó con una exploración dentro de Streetview. El primer problema que tuve fue la extracción de las imágenes. Desde la plataforma web de Google no puedo descargar las imágenes de calidad, tenía que tomar captura de pantalla o descargar un PDF para extraer de ahí la imagen. Sin embargo, no tenían calidad suficiente, por lo que investigué alternativas para la producción. Los artistas Henner y Rafman tenían fotos de alta resolución; estaba segura que podía conseguir una mejor calidad con alguna configuración o edición dentro de Photoshop.

Google tiene un software para la computadora de Google Earth, en donde se puede extraer toda la información geográfica recuperada por el buscador. Con este software fui capaz de guardar las imágenes con una mayor calidad y, con ayuda de Photoshop, pude optimizar la calidad de las imágenes al grado de trabajar con ellas sin que los píxeles se deformaran.

Comencé a trabajar elementos extraídos de otras fotografías, les daba transparencia a través de máscaras y los colocaba en la fotografía de fondo que había sacado de Streetview. Luego de colocar varios elementos en la toma, me di cuenta que por más que trabajara los colores con ayuda de las herramientas de imágenes, no llegaban a coincidir fielmente, tenía un problema con el color.

Experimenté un poco con filtros para unificar el color de la imagen completa, pero se creaban colores muy brillantes que no se asemejan a los colores que percibimos con nuestros ojos. Al no poder manipular la imagen a color, decidí trabajar con un imágenes a dos colores, por lo cual escogí blanco y negro. Los tonos fueron más accesibles de modificar y unificar cuando solo trabajaba con dos colores, las imágenes de fondo también se lograron modificar mejor sin la necesidad de manipular los píxeles bruscamente y no perdía tanta calidad la imagen.

El siguiente problema que se presentó fue la perspectiva de los elementos externos que iba colocando en la fotografía de fondo. Investigué sobre cómo podía mejorar y arreglar las luces y sombras de cada una de las imágenes. Photoshop posee una herramienta para convertir las imágenes en 3D, haciendo posible agregar elementos tridimensionales al fondo bidimensional. La cualidad de objeto 3D hace posible agregar sombras y luces de una manera fácil, sin tener que dibujarlas manualmente.

Una vez resueltas las dificultades técnicas de los fotomontajes, aún tenía que resolver el tema del uso de las fotografías ¿Cómo podría hacer este cuestionamiento del valor de verdad si tengo una imagen estática?

Las plataformas web han servido como una forma de expresión artística desde el NetArt. Las imágenes son materia prima del internet y es la forma más fácil que un usuario tiene como herramienta para interactuar con una serie fotográfica. Fue así como pensé en usar esta plataforma para montar mis fotografías y que el espectador tenga la facilidad de poder interactuar con las imágenes, apareciendo y desapareciendo los objetos de forma aleatoria.

Conclusión

Las imágenes son manipulables al grado de perder su valor de verdad, esto no quiere decir que descartemos completamente su autenticidad. El contexto dentro de la cultura digital es la herramienta principal de las imágenes, podemos jugar con ellas para tener nuevas significaciones visuales de una misma imagen dependiendo de su contenido. Visto desde la posverdad tiene



Imagen #1, No Man's Land Carretera de Fortuna, Mishka Henner (2011).



Imagen #2, Timescape, Carles Marsal (2016).



Imagen #3, Archivo Street View, Exploración, Fernanda Gonzalez, (2020).

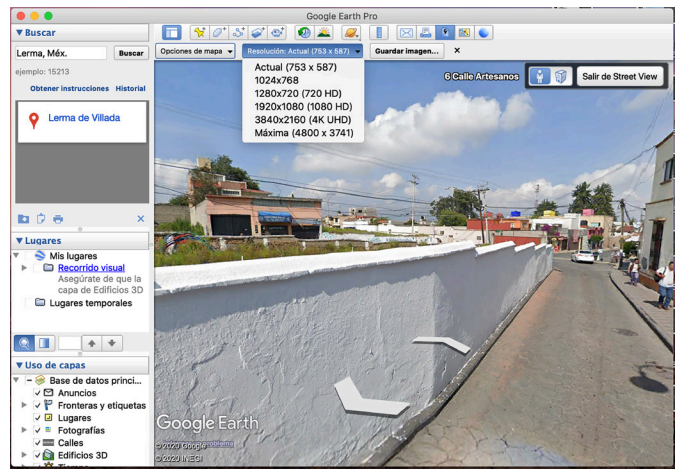


Imagen #4, Extracción SV, Producción, Fernanda Gonzalez, (2020).



Imagen #5, Filtro B/N, Producción, Fernanda Gonzalez, (2020).

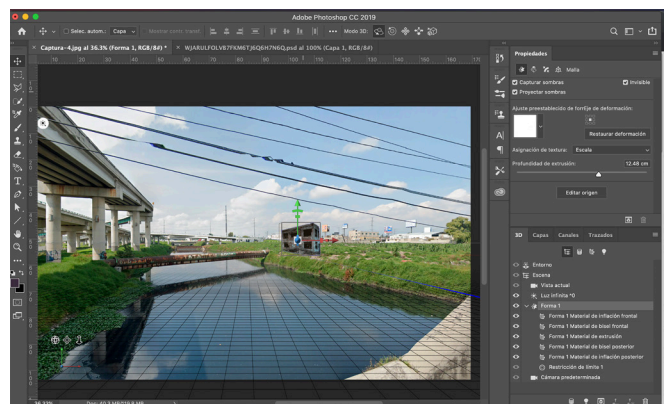


Imagen #6, Objeto3D, Producción, Fernanda Gonzalez, (2020).

dos polos, creemos la realidad de la imagen o la negamos. Comúnmente el usuario de internet cae en mentiras visuales de las imágenes sin que estas sean manipuladas digitalmente, todo depende del sentido que se le esté dando. El propósito principal de crear una construcción visual ficticia como lo es Intemporal, es invitar a los usuarios a cuestionarse las imágenes que ven todos los días en internet. Por la cantidad de imágenes que existen ahora mismo: las que son cargadas todos los días a servidores de internet, las que se guardan en dispositivos electrónicos y por las que aún no han sido creadas; los internautas, como creadores y consumidores de toda esta información, visual deben de ir creando una cultura de consumo responsable.

Por el momento Intemporal es una serie fotográfica, en un futuro planeo convertirla en un acervo de imágenes e incluso ir actualizando las opciones visuales de las que ya existen para ir enriqueciendo el ejercicio de intemporalidad que existe en cada una de las fotografías.

Referencias

Fontcuberta, J. (2016). La furia de las imágenes. Barcelona, España: Galaxia Gutenberg.

Bourriaud, N. (2009). Postproducción. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora.

Solas, S. (2018). Posverdad en el arte: la imagen visual entre la verdad y la no verdad. Revista observatorio, 1, 251-270. Doi: <http://dx.doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2018v4n1p251>

Henner, Mishka. (2014). No Man's Land. Mishka Henner. Recuperado de: <https://mishkahenner.com/No-Man-s-Land>

Rafman, J. (2009). 9-eyes. Recuperado de: <https://9-eyes.com/>

Biografía

Fernanda González nació en Toluca, en agosto de 1998. Su atracción por las artes visuales y los acercamientos que tuvo a la imagen, fueron la base para iniciar sus estudios de fotografía en la Escuela Lumière Toluca. Teniendo atracción por la imagen digital, sus trabajos en la licenciatura tuvieron tendencias en las artes gráficas y lo audiovisual; utilizando como herramienta al diseño gráfico digital se ha inclinado a realizar proyectos de ese carácter.

Epígrafe

Estudiar artes no era mi plan inicial pero, al descubrir las diferentes variantes dentro del arte digital que me enseñaron los profesores a lo largo de cuatro años, pude encontrar cosas de mi interés que me apasionaron y que puedo aplicar a lo que más me gusta: la fotografía.

Inefables

Susana Erandi De La Cruz Birrueta

2163073123@correo.ler.uam.mx / deen.foster71@gmail.com

Aide De La Cruz Martínez

2163033101@correo.ler.uam.mx / acumarr@gmail.com

Jesús Fernando Monreal / Asesor

j.monreal@correo.ler.uam.mx

Resumen Inefables es un proyecto de investigación/creación en torno al micromachismo producido en representaciones visuales dentro de la historia de la pintura y sus modos de ver históricamente situados. Partiendo de una poética apropiacionista, el proyecto se materializa en el diseño de una galería virtual de imágenes como propuesta creativa. El interés por el tema surge de la inquietud de cuestionar y visibilizar actitudes micromachistas en la cultura visual que han sido naturalizadas y toleradas tanto en la historia del arte. Luego, el objetivo del proyecto es reactivar algunos modos de ver que representan visualmente estas actitudes, los cuales han persistido con el tiempo y se encuentran presentes en la sociedad actual.

Palabras clave Micromachismo, Modos de ver, Naturalización de la violencia, Apropiacionismo, Cultura visual

Introducción

El micro-machismo y los arquetipos patriarcales son un problema de género que se reproduce en la cultura visual a través de la historia del arte. A pesar de que dicho problema es evidente en los modos de ver que encontramos en la cultura y el arte, la importancia así como la gravedad que implican han persistido de forma irrelevante y desinteresada; lo que ha propiciado que la presencia del micromachismo en el arte no solo se tolere, sino que además se guarde en los museos hoy en día.

La historia de la pintura occidental posee varios ejemplos de representaciones micromachistas que se reproducen a partir de modos de ver históricamente construidos. Adentrándonos en esta discusión de cómo es ejercida y mostrada la representación de éstos comportamientos, surgió el interés por analizar el maltrato a la mujer a través de la historia del arte, específicamente entre los siglos XVI-XIX.

Estructura Conceptual

La poética del proyecto gira en torno a 3 principales conceptos: Micromachismo, Modos de ver y Apropiacionismo. Micromachismo se usa para hacer referencia a "comportamientos que refuerzan la posición de dominio de los hombres sobre las mujeres" (Derbez y De la Garza, 2020, p. 13). Luis Bonino sostiene que los micromachismos son controles, imposiciones y abusos de poder, pequeños y cotidianos. Son comportamientos sutiles e insidiosos, reiterativos y casi invisibles (Bonino, 2004). Con frecuencia estos actos pasan desapercibidos y por lo tanto su impacto o su

valor suele anularse, debido a que “estas acciones han sido normalizadas y naturalizadas al grado de que no las vemos, [...] incluso son justificadas y legitimadas por la sociedad” (Derbez y De la Garza, 2020, p. 13).

Son micromachistas aquellas manifestaciones de violencia simbólica ejercidas con base a estructuras patriarcales de control y dominación según los estereotipos de rol de género.

Por su bajo impacto, los Micromachismos pueden o no llegar a agresiones físicas. Sin embargo, siempre tendrán como objetivo desvalorizar emocionalmente a la persona (especialmente mujeres) por medio de la intimidación, la infravaloración y la crítica a sus actos o modos de vida, según los arquetipos de la sociedad.

Estos comportamientos se presentan en diversas formas y en numerosos ámbitos de la vida cotidiana como son: el acoso, el sexismo, la cosificación y sumisión. De modo que inconscientemente hemos permitido que esto forme parte de nuestros hábitos o costumbres y, por lo tanto, de la forma en que nos relacionamos.

El concepto “Modos de ver” se retomó de la obra de John Berger, a partir de la frase “Solamente vemos aquello que miramos” (John Berger, 1972, p. 8). Esto significa que los modos de ver son aquellas formas culturales en las que miramos una cosa; se trata de esquemas de percepción individual que se crean a partir del contexto social e histórico, la educación y el conocimiento. Por lo tanto, lo que vemos “depende de nuestra posición en el tiempo y en el espacio” (John Berger, 1972, p. 18). Un modo de ver siempre será histórico y subjetivo, ya que se construye mediante la experiencia personal y no universal. Entonces, el modo de ver permite analizar el arte, su relación con la sociedad, la imagen de la mujer, los roles que representa y su ideología. Gracias a los modos de ver se puede cuestionar las suposiciones que habitualmente se hacen, así como explorar otra forma de ver el mundo.

En el presente proyecto, un modo de ver se integra por tres miradas:

1. La subjetiva, como aquella mirada que ofrece el creador de una imagen, es decir, desde la perspectiva del autor.
2. La social, la cual está determinada por el contexto en que se produce la imagen.
3. La propuesta artística, forma parte de esta tercera mirada, con base a nuestra interpretación y análisis, el apropiacionismo como principal elemento.

Para ello, es importante definir el término apropiacionismo como la forma de utilizar o extraer elementos ya existentes de otra obra (de otro autor) para la creación de una nueva. En otras palabras, “es el uso de imágenes u objetos pre-existentes que son escasamente o no transformados.” (Ghesquière, 2019, párr. 1). Así mismo, la apropiación se considera “como un medio creador eficaz, [...] una herramienta visibilizadora, ya que consigue dotar de visibilidad extra a una imagen, porque confiere autoridad a algo conocido y registrado por la sociedad” (Esgueva y Nicolau, 2019). El proceso creativo basado en el apropiacionismo incluye una serie de pasos que consisten en: “percibir, identificar, interpretar y significar. Con ello, se consigue proyectar una nueva significación condicionada por la percepción actual que tenemos de la realidad.” (Esgueva y Nicolau, 2019, p. 230).

Ruta de Trabajo

Este proyecto se desarrolló mediante una investigación basada en el análisis de la imagen, el cual incluye como fases de realización las siguientes:



Imagen 1. Venus de Urbino, Tiziano, 1538. (Selección y Recopilación de imágenes).



Imagen 2. Susana y los viejos, Edición propia, 2020 (Fotomontaje digital: Proceso de construcción de la pieza)

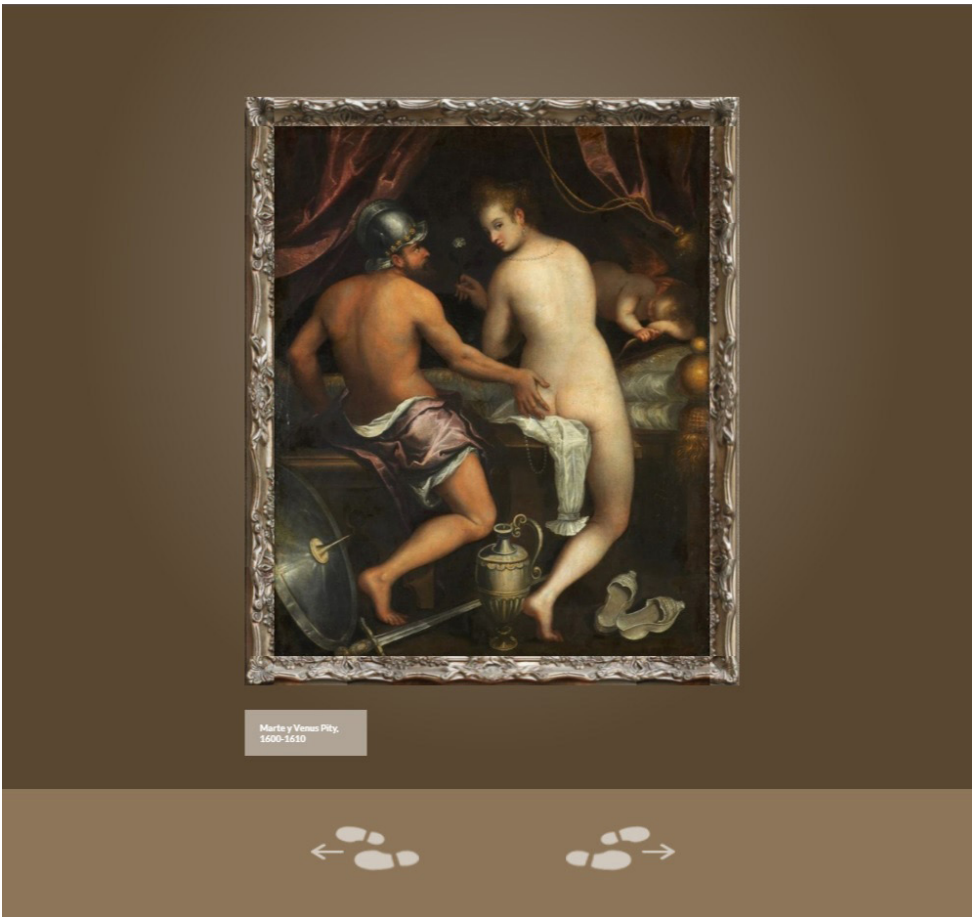


Imagen 3. Inefables, Captura de Pantalla propia, 2020 (Montaje de la curaduría en el espacio virtual)

- a) Fase de búsqueda. En esta fase se busca información general para determinar un tema y un problema.
- b) Fase de investigación. Una vez determinado el tema, se pasa a la fase de investigación donde se realiza una búsqueda y recopilación concreta de información según el tema, se consultan referencias artísticas y teóricas.
- c) Fase de sustentación. Se comienza con el sustento teórico que se toma como respaldo de la pieza creativa y le da validez.
- d) Fase de identificación. A partir de la identificación de los conceptos que definirán la obra, desarrollamos una herramienta de análisis de la imagen que nos permita identificar los rasgos micromachistas en las obras pictóricas y posteriormente creamos una nueva obra tomando como referencia las anteriores. (Véase Imagen 1)
- e) Fase de prueba y error: Aquí se produjeron bocetos de la propuesta artística que muestren cómo será realizada la pieza, se enmarcan las fortalezas y dificultades del proyecto y se visibilizan los posibles errores a resolver.
- f) Fase de creación: A partir de la conceptualización del tema se materializó la idea en una salida artística, la investigación recupera la idea de deconstrucción desde la perspectiva individual para lograr una readaptación del mensaje.
- g) Fase de producción. Se produjo la salida artística de manera técnica y creativa utilizando recursos visuales y textuales recabados por medio de la web, que fueron aplicados a través de montajes digitales que recontextualizan las obras. Se recopilaron elementos como imágenes y textos. (Véase Imagen 2)
- h) Fase de montaje. En esta etapa se realizó el montaje de la pieza ya finalizada en el espacio digital y su documentación. (Véase Imagen 3)
- i) Fase de resultados. Finalmente, se discutieron los resultados y comentarios finales de la pieza.

Propuesta Artística

Inefables es una curaduría virtual, que presenta una serie de pinturas artísticas que reflejan el micromachismo hacia la mujer en la pintura. La pieza busca visualizar el contraste entre la realidad pasada y la actual, cambiando completamente el contexto de las obras originales. A través de una plataforma web, el usuario podrá observar y seleccionar las pinturas originales, lo que en cada caso detonará un pequeño video animado a partir del montaje digital de la pintura, haciendo uso de la reapropiación como argumento estético para la creación de una nueva forma de ver y la animación como una forma de dar vida a la acción, rompiéndose los límites entre ficción y realidad.

Conclusiones

Son muchas las interpretaciones que se le pueden dar a una imagen. Los verdaderos significados de las obras de arte van más allá de su composición o su tema, pero pocas veces se cuestionan en ellas los mensajes de poder históricamente producidos y generalmente invisibilizados, como ocurre en el caso de la violencia machista; un tema del día a día que ha sido reflejada desde las producciones artísticas del siglo XVI.

Como resultado, a través de la galería se puede visualizar un contraste entre la realidad pasada (Imagen 1) y la actualidad (Imagen 2), generando una nueva forma de ver a partir de la recons-

trucción del mensaje implícito en las obras pictóricas de los siglos XVI-XIX. Así, se ha buscado conceptualizar y reactivar modos de ver propios del arte, que sostienen formas de representación micromachistas consciente o inconsciente generadas, pero que aún persisten en el mundo contemporáneo.

Referencias

Berger, J. (1972) Modos de ver. British Broadcast Corporatio, Londres.

Bonino, L. (2004). Los micromachismos. La Cibeles, 2(1.6).

Derbez, E. y De la Garza, C. (2020). No son micro. Micromachismos cotidianos. México: Penguin Random House Grupo Editorial.

Esgueva, M. y Nicolau, N. (2019). Apropiacionismo en el arte, la legitimidad de la imagen sustraída. IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV.

Biografía

Susana Erandi De La Cruz Birrueta (Naucalpan Estado de México, 1997) actualmente reside en el Estado de México. Como artista y comunicóloga digital, se interesa en el desarrollo de proyectos que vayan enfocados al ámbito del marketing digital, el diseño editorial y la producción de medios audiovisuales, desde una perspectiva centrada en el papel que juegan las estrategias de comunicación en la gestión y desarrollo de las nuevas comunidades digitales.

Aide de la Cruz Martínez (Toluca, Estado de México, 1997) es alumna de la licenciatura de Arte y Comunicación Digital. Muestra mayor interés por la producción audiovisual, el diseño editorial y la animación, que para ella constituyen formas ideales para expresar pensamientos, ideas, modos de ver el mundo y el autoconocimiento.

Epígrafe

La Universidad es más que una institución, tanto estructural como educativamente. Después de pasar 4 años, la escuela se convierte en la segunda casa, los amigos en la segunda familia y los maestros en los mejores consejeros. Con el paso del tiempo, uno se da cuenta que los conocimientos se vuelven experiencias, los sacrificios son las mejores victorias y las derrotas duelen menos cuando existen personas que te apoyan.

Durante nuestros estudios en la UAM hemos tenido la oportunidad de aprender y trabajar como alumnas de grandes maestros, que han sido una gran inspiración. Sus principios e ideales nos han enseñado que más allá de atraer las miradas del público hacia nuestro trabajo por razones superficiales, este debe ser destacado por el valor que pueda aportar a la sociedad y el impacto que genere en la vida de aquellas que lo observen.

Palíndromo

Marlon Hernández Mederos

2163073276@correo.ler.uam.mx / mederoshm@hotmail.com

Claudia Mosqueda Gómez / Asesora

c.mosqueda@correo.ler.uam.mx

Annabel Castro Meagher / Asesora

a.castro@correo.ler.uam.mx

Resumen *Palíndromo* es el resultado de un proyecto artístico que se concibe bajo la inspiración conceptual del gusto de Pierre Bourdieu, la moda de Frédéric Godart y las prácticas artísticas en internet de Juan Martín Prada. Busca explorar a partir del rapto de las imágenes en internet, la percepción sobre los contextos socioculturales digitales en los que se sitúan las prendas de vestir. Se considera que la vestimenta es el primer lenguaje visual que mostramos a los demás y que es percibida según el código comprendido. *Palíndromo* se inscribe en las obras del postinternet por las prácticas artísticas técnico-conceptuales.

Palabras clave Arte postinternet, Contextos socioculturales, Gusto, Rapto, Resignificación.

Problemática

Los componentes discursivos del espacio, asumido como contexto poseen una serie de signos y símbolos que crean un código interpretativo y hacen que los objetos y sujetos tengan significados particulares en su contexto.

Este proyecto se sitúa en el concepto "contexto sociocultural", entendido como el marco que se significan a los objetos, expresiones o acciones, en el caso específico de este proyecto artístico: las prendas de vestir.

La declaración de gusto a la hora de elegir una prenda de vestir representa la suma de elementos compositivos. Esto quiere decir que la ropa adquiere un significado dependiendo del contexto que la rodea, lo que la gente anhela a la hora de vestir es el código completo en el que se sitúa la prenda. Al momento de adquirirla lo único que obtiene es un elemento de todo el conjunto. Estas decisiones de selección se ven reflejadas en las preferencias de cada individuo llamadas "gusto". Este empalme entre el apuntamiento del individuo y su desarrollo sociocultural son el pivote de mi proyecto.

Palíndromo es el resultado de elucubraciones inspiradas en conceptos para el desarrollo estético a partir del rapto de las imágenes. Nace del interés por explorar los elementos compositivos que acompañan a las prendas de vestir, sintetizados en código que se convierte en lenguaje de signos y símbolos, y cómo –a partir del rapto– la resignificación del objeto puede cambiar su percepción.

Conceptos

Antes de desarrollar los conceptos que acompañan este proyecto, es necesario aclarar que cuando enuncio "código", me refiero al conjunto de signos y símbolos estéticos donde se sitúan las prendas de vestir, comprendidos dentro del lenguaje visual compositivo.

Pierre Bourdieu y el concepto del gusto. Hay que considerar que hablar de gusto, en primera instancia parece hacernos pensar en la subjetividad de una decisión personal pero, el gusto también es objetivo. Este gusto se comienza a rastrear a través de las construcciones sociales objetivas y que el ser humano –como ser individual–, representa y expresa de alguna manera, en el caso específico de este trabajo: la elección de prendas o forma de vestir son representaciones socioculturales del gusto.

No existe gusto sin la referencia de algo concreto, real y existente, es decir, que es necesario poseer referentes para poder decir que eso es o no de tu gusto. "Lo que se llama gusto es precisamente la capacidad de hacer diferencia... y de probar y enunciar preferencias" (Bourdieu, P. 2010)

Frédéric Godart y su concepto sobre la moda. Godart nos dice que para comprender la moda, hay que comprender el cambio social. La moda al igual que la sociedad están en constante cambio, como un hipertexto, sin una forma errónea de comenzar a leer. "La moda reconcilia al individuo con lo colectivo al permitirle asentar sus gustos personales en un marco colectivo determinado" (Godart, F. 2012)

Primeramente tenemos que entender la diversidad que nos ofrecen las formas de vestir, de ver y de hacer. De lograr con el objeto un lenguaje visual ante los demás y que de este depende la permanencia en diferentes contextos.

"Entre individuo y sociedad existen numerosos niveles de acción. Y es, en ese espacio intermedio, en el que se manifiesta la moda. Al elegir su indumentaria y accesorios, las personas reafirman constantemente su pertenencia o su no pertenencia a los grupos sociales, culturales, religiosos, políticos e incluso profesionales. Además, en segundo lugar la moda es "relacional", es decir, cada individuo puede tener múltiples identidades, públicas o privadas, formales o informales, que se revelan a menudo contradictorias. Esas identidades no son nunca puramente individuales, son colectivas. La moda es una permanente producción y reproducción de lo social" (Godart, F. 2012)

Juan Martin Prada y su concepto del rapto y las poéticas de la conectividad. Al igual que lo vimos con los otros dos autores, la participación de las redes que establecemos por naturaleza, son las que definen muchas veces el resultado. En este caso, Prada nos propone dentro de las prácticas artísticas dentro de la Internet, la participación del usuario como un agente activo e importante del resultado de la obra, convirtiéndose en el protagonista.

Considera que el tipo de prácticas que se producen en Internet van más allá de la creación de la nada, sino que son prácticas de apropiación en la que el artista dispone de este gran contenedor de imágenes como lo es internet. (Prada, J. 2015). Partiendo de esto último, me atrevo a recuperar el concepto de rapto de la imagen como estética, recuperando imágenes para construir esta pieza artística.

A partir de Prada entiendo el rapto como una práctica que se extrae sin agregar y/o modificar al sujeto, más bien privar del espacio, lugar, contexto, -etcétera- original para trasladarlo a otro, cuidando que el objeto per se no pierda su raíz.

La participación del usuario dentro de estas prácticas artísticas dentro del internet llevan a un diálogo interactivo entre máquina y usuario.

Palíndromo, gusto y moda. En Palíndromo, se asume el gusto por la moda como una práctica reflexiva de los códigos discursivos que los elementos compositivos crean en la ropa. La interpretación de los códigos propuestos desde la objetividad y adoptados, subjetivamente por la gente, son el resultado visual del individuo. De modo que es en la toma de decisiones, que las personas hacen diferencia y enuncian sus preferencias mediante la selección de determinadas prendas de vestir.

Esta pieza propone un viaje entre lo subjetivo y objetivo: a) desde la objetividad, cuando el usuario tiene que elegir dentro del catálogo de prendas raptadas; b) desde lo subjetivo como la selección de prendas del usuario, y que, luego este, regresa a la objetividad a partir de visitar el contexto web real de la prenda. Dicho en otras palabras, se trata de hacer un recorrido que inicia con la elección de una prenda de vestir, en un contexto web que objetiva al máximo la representación de las prendas de vestir. Luego concluye cuando el usuario es direccionado a la página de origen de la prenda, tomando constantemente decisiones por sus ires y venires en lo subjetivo y objetivo. Al final nada lo ancla al discurso visual de la prenda-objeto.

La vestimenta es un lenguaje exhibitivo que acerca, de cierta forma, a entender un poco la subjetividad del individuo. Los códigos de vestimenta son nuestro primer nodo comunicativo hacia el mundo. Esta pieza requiere del compromiso por explorar y ver más allá de la obviedad de lo presentado. Por comprender el discurso real de las prendas y este discurso que propongo.

Descripción de la pieza

El proyecto inició con la inquietud de saber como un -espacio- era capaz de cambiar el sentido de un objeto, en este caso, el pretexto para poder evidencia mi inquietud fue la moda. Partiendo desde una idea vaga, hasta aterrizar y definir los conceptos que acompañan a esta investigación. Puede definir y renombrar este "espacio" en una definición más cercana a lo que entendía y describía como "espacio" nombrandolo contexto sociocultural.

La primera propuesta que generé fue recuperar prendas de pacas, mercados, bazares, etc. y crearles una atmósfera nueva, a través de un proceso de documentación se revelaría el origen de las prendas. La segunda propuesta fue trabajar con las expresiones de gusto que los usuarios de una red social emitían por medio de votaciones, los datos iban a crear una representación plástica visual en tiempo real. Cada vez que el usuario emitiera su juicio de gusto se representaría con pintura, el resultado sería una visualización general de los datos obtenidos. La propuesta final recupera los contextos web de las prendas de vestir, perseguidos por el concepto del rapto. Se construye una plataforma web que simula una tienda de ropa.

La idea de este formato fue descontextualizar las prendas de su lugar de origen para homogeneizarlas en un espacio. El proyecto consiste en que el usuario elija prendas de vestir de diferentes sitios web y navegue el escenario real de cada prenda para poder comprender que los contextos son el resultado de las decisiones de gusto.

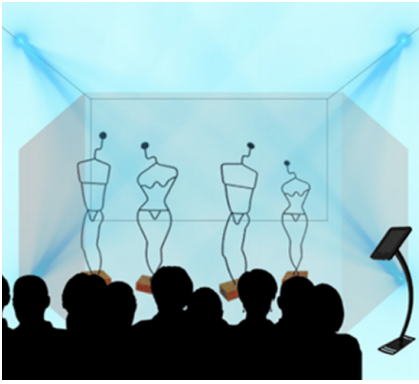


Imagen 01. Instalación. Boceto final de la primera propuesta, Marlon Hernández, 2020.

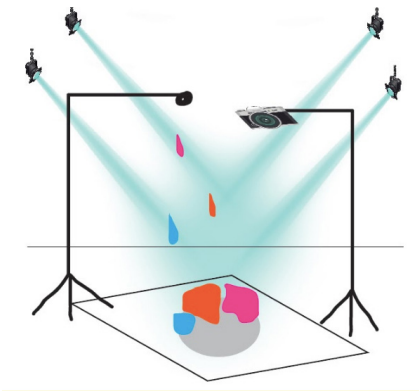


Imagen 02. Happening digital. Boceto final de la segunda propuesta, Marlon Hernández, 2020.



Imagen 03. Pieza de postinternet. Imagen de la propuesta artística, Marlon Hernández, 2020.

La pieza concluye con una especie de espejo donde se busca llegar a la reflexión. La idea de esta mirada del usuario trasladada a un ordenador recae en pensar y observar el contexto y la ropa que traes en ese momento, de reflexionar sobre tus decisiones y la suma de elementos discursivos que componen los contextos.

Palíndromo etiquetado en el arte. La etiqueta artística en el que se sitúa palíndromo responde al tipo de arte postinternet. Cada vez que adosamos un post- a la cabeza de una cosa, le añadimos un subrayado a la prioridad. (Olson, M. 2013) en este sentido me gustaría resaltar el tipo de práctica estético-conceptual que llevó al resultado de mi pieza.

Es necesario definir la etiqueta de "postinternet". Marisa Olson reconoce que el arte de Internet no puede seguir siendo distinguido como algo estrictamente basado en las computadoras o en Internet. Éste debe, sin embargo, ser identificado como cualquier tipo de arte que esté de un modo u otro influido por Internet y los medios digitales. (Olson, M. 2013)

El trabajo realizado en esta obra se aproxima al gesto artístico de los pro surfers, definición perteneciente a las prácticas artísticas de internet. Palíndromo está basado en la práctica de recuperación de imágenes existentes de internet; recicla, resignifica y codifica a través de su contexto las imágenes recuperadas de internet en un nuevo formato que atiende su propia necesidad.

Conclusión

Lo expresado anteriormente permite concluir con la reflexión hacia los escenarios que acompañan a los objetos, entender que esta aglomeración de elementos son lenguajes a descodificar, resignificar, interpretar y apropiar para poder entenderlos.

El tema se ha vuelto de mi interés por el desarrollo contextual y las atmósferas creadas hacia los objetos, la moda ha sido el elemento que acompaña a esta exploración porque considero que es un elemento discursivo que todos ofrecemos a los demás.

Me gustaría seguir con esta exploración hacia el "espacio" y la percepción que se tiene hacia él.

Considero que el empalme disciplinar entre el arte, moda y tecnología crean un espectro de muchas posibilidades, en palíndromo, la moda fue el objeto que evidenciaría mi inquietud, el arte la forma de expresar artísticamente y la tecnología visto como el sostén técnico y conceptual de las disciplinas.

Este tipo de propuestas permiten que las personas se acerquen más a la relación que tenemos con nuestro entorno y a comprender el discurso de los códigos visuales que nos rodean.

Referencias

Bourdieu, P. (2010). El sentido social del gusto elementos para una sociología de la cultura . Buenos Aires : siglo veintiuno editores

Olson, M. (2013). Arte Postinternet. México : COCOM

Godart, F. (2012). Sociología De La Moda. [ebook] Available at: <<http://masterlibros.com.ar/images/sistema/libros/pdf/9789876281669.pdf>> [Accessed 7 November 2020].

Poéticas de la conectividad - Fragmento programa «Metropolis» RTVE. (2015, 23 mayo). [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=YLuAbskllb4&ab_channel=JuanMart%C3%ADnPrada.

Biografía

Marlon Hernandez Mederos nació el 29 de Marzo de 1997 en Iguala de la Independencia Gro, Méx. Estudiante de la licenciatura de Arte y comunicación digitales desde el 2016. Su interés por las artes comenzó en las artes escénicas, hasta llegar a los medios digitales. Le interesan las nuevas formas de expresar con el arte y el empalme con diferentes disciplinas. La fotografía una de sus mejores compañeras.

Epígrafe

El aglomeramiento de sentimientos resumidos en palabras; sin cara, sin gestos, sin forma, solo un cúmulo de esencia dispersa en el espacio. Un viaje de cuatro años de experiencias que cultivaron mi presente. Las oportunidades que me brinda la casa abierta al tiempo son el resultado de mi espíritu universitario.

Otredades

Cuepa. La visión de los vencidos

<http://acduam.ajolote.net/2163072975/Principal.html>

Mi Olvido

<http://acduam.ajolote.net/2163033138/miWeb/projects/project-h>

Inausencia

<http://acduam.ajolote.net/2163073105/Inausencia/>

Cuepa.

La visión de los vencidos

Areli Lozano León

2163072975@correo.ler.uam.mx / laleli150698@gmail.com

Annabel Castro Meagher / Asesora

a.castro@correo.ler.uam.mx

Jesús Fernando Monreal Ramírez / Asesor

j.monreal@correo.ler.uam.mx

Resumen El proyecto terminal, Cuepa. La visión de los vencidos es una investigación basada en la práctica. Se focaliza en la realización de una pieza interactiva a manera de videojuego para Internet. Inspirada en el movimiento Neomexicanidad. Proporciona al usuario una experiencia de frustración en la "piel" de un neoconchero. El proyecto presenta la apropiación en Internet por parte de los neoconcheros quienes retoman tradiciones autóctonas para crear un sincretismo religioso - cultural ¿Podemos considerar las prácticas dancísticas de los concheros como rituales de preservación de aspectos culturales de las antiguas culturas dentro y fuera de Internet? ¿Es posible construir una pieza de arte digital que dé cuenta de ello?

Palabras clave PostInternet, Neomexicanidad, Conchero.

Desarrollo

Cuepa se inspira del movimiento llamado Neomexicanidad; concretamente me interesa el estudio de los concheros denominados reginos y la manera en que los grupos sociales así denominados recuperan figuras como Quetzalcóatl, el héroe mítico e histórico (de la Peña 2012: 133), y las formas permisivas de integrar de manera translocal las tradiciones. Con un origen geográfico, las tradiciones se han ido apropiando y mudando a zonas alternas y diferentes en dónde no son propiamente autóctonas, teniendo presencia no sólo dentro de México sino en el extranjero, principalmente en el suroeste de Estados Unidos (Campechano, 2012: 173). Internet ha llevado a resignificar su forma de organización social y ayudado a expandirse a zonas alternas. Cuepa, representa este movimiento hacia lo online. Se centra principalmente en la recuperación de las tradiciones dancísticas; busca jugar con la preocupación del pasado histórico y la apropiación de una identidad que no es propiamente autóctona.

Una mirada teórica

Dentro de este proyecto de investigación / creación, se explora de manera teórica el concepto de Neomexicanidad. Desde un punto de vista antropológico, lo describen como un movimiento que considera las prácticas dancísticas como rituales de preservación de aspectos culturales. Dentro y fuera de internet buscan preservar elementos de las antiguas culturas prehispánicas.

El proyecto muestra las experiencias perceptuales de los "guerreros" danzantes tradicionales

que encuentran nuevos espacios como el uso de Internet. Con la práctica van configurando un nuevo espacio practicado, conocido como espacio "virtual" o "ciberespacio", convirtiéndolo en un espacio de encuentro y circulación, un espacio social, dando lugar a cibercomunidades y a redes sociales. El PostInternet es utilizado en Cuepa para derivar los efectos que el Internet ha causado en los reginos. Juan Martín Prada define las prácticas artísticas PostInternet como aquellas que no sólo tienen la posibilidad de circular o significar dentro del área de Internet, sino que también implican que todo arte transporta las condiciones de red más allá (Prada, 2017).

Cuepa, traduce la transferencia de las tradiciones del movimiento Neomexicanidad abordadas en las redes, circuitos y páginas de la web, en un posible espacio para brindar una analogía de lo que está sucediendo. El PostInternet funciona no como un estilo sino como un momento en el que los reginos han mudado de espacios; Internet va a encontrarse inmerso dentro de su cosmovisión y las formas de modificar sus prácticas.

Se utilizó el concepto de conchero de la etnóloga González Yolotl, como el danzante de la tradición que toma su nombre del instrumento musical (una caja acústica hecha de una "concha" de armadillo o un guaje en forma de mandolina). El concepto conchero se encuentra en tres vertientes según González (2005): la mexikayotl, la nueva mexicanidad o los reginos y los concheros o danzantes de la tradición. Los concheros se consideran guerreros que luchan por la difusión de la religión, mayoritariamente cristiana, "riñen" contra las fuerzas oscuras y negativas.

Se conjuntan los conceptos anteriores para redefinir el concepto neoconchero de Francisco de la Peña, en Cuepa. La visión de los vencidos.

Para el proyecto Cuepa, el neoconchero: es aquel danzante influenciado por una preocupación por el misticismo de su naturaleza con un acercamiento a doctrinas religiosas diversas y un romanticismo hacia el renacer de su pueblo. Es un buscador de una identidad que se desplaza entre lo online y lo offline.

Dentro de esta pieza interactiva el usuario puede reconstruirse o customizarse como neoconchero del siglo XXI. La pieza le permite sentirse perteneciente a una identidad e integrarse a un espacio virtual que ahora ya no es endémico. Los neoconcheros descentralizan el movimiento de un espacio offline y se vinculan dentro de un territorio online.

Metodología

Para la realización del proyecto se utilizó el método de investigación basado en la práctica, teniendo como objetivo generar aprehensiones culturalmente novedosas a través de resultados creativos (Linda Candy, 2006). Se inició con una búsqueda bibliográfica de tipo histórica, antropológica y recopilación de sitios sociales de Internet neoconcheros para resolver las preguntas que el proyecto se plantea. Se detectó que debido a la pandemia originada en el año 2019, las prácticas dancísticas de los concheros han sido modificadas, han tratado de continuar sus tradiciones por medio de videoconferencias y así reforzar los lazos de comunidad.

A partir de la información analizada y recopilada, se conceptualizó la frustración como la experiencia clave a evocar con la pieza. Se debe "danzar" contra los adversarios, en una especie de bucle infinito que sin importar lo que el usuario haga nunca podrá ganar, obtendrá siempre un puntaje negativo. Refleja a los concheros intentando revitalizar algo que quizá no se puede recuperar completamente a pesar de que hay una conservación de lo que se tiene y además hay una conjunción con otras doctrinas. Este ciclo sin fin es una forma de analogía a las tradiciones que ellos preservan.

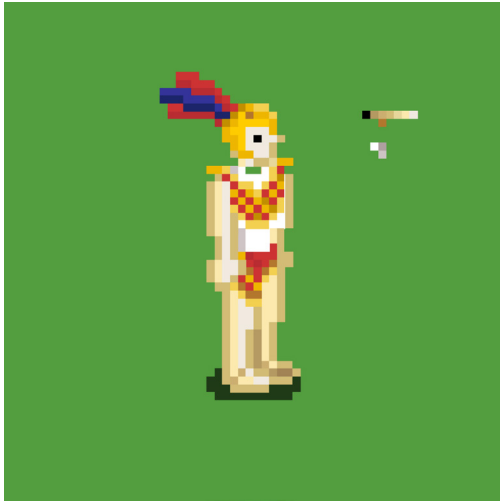


Imagen 1. Un posible Avatar de Cuepa. La visión de los vencidos, proceso de creación, Autor, 2020



Imagen 2. Captura de pantalla del sitio Danzantes concheros hispanos, etapa de investigación, Autor, 2019

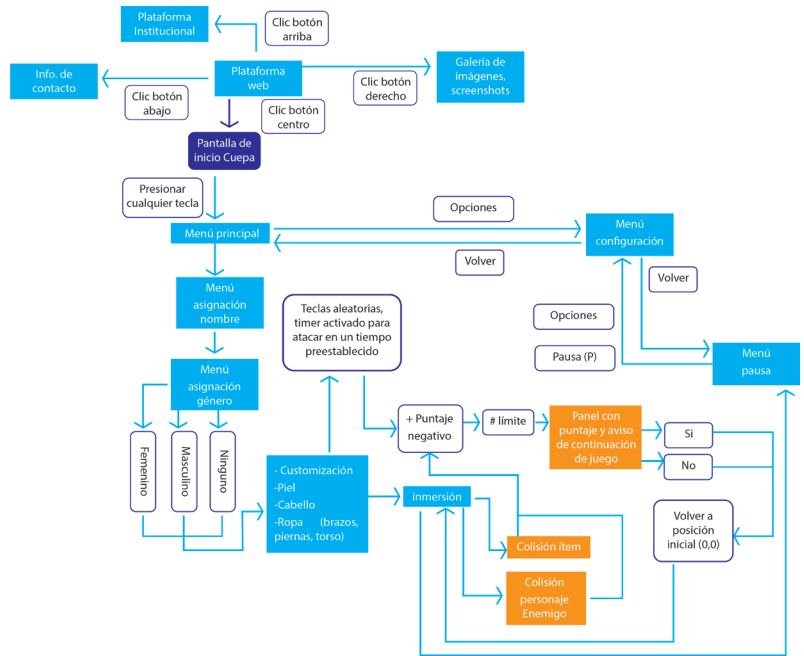


Imagen 3. Diagrama de la experiencia usuario, proceso de creación, Autor, 2020



Imagen 4. Pantalla de inicio de Cuepa, proceso de creación, Autor, 2020

Resultados

El usuario al ingresar a la plataforma de *Cuepa*, visualizará una cruz que significan los cuatro puntos cardinales, un saludo simbólico para realizar correctamente la iniciación del ritual. Cada punto será un botón invisible hasta que el puntero del ratón sea colocado encima de cualquiera de estos. Uno de ellos envía hacia un espacio que contiene la documentación completa del proceso de creación de *Cuepa*. El botón a la derecha está vinculado a una galería de imágenes, estas son producidas por los usuarios (screenshots tomados directamente de la inmersión). El botón de la izquierda contiene un enlace a información autobiográfica. El botón inferior contiene información de contacto y en el centro de la cruz está un botón que iniciará la inmersión.

Al comienzo de *Cuepa*, es necesario que el usuario coloque algún nombre o nombre de animal con el cual se sienta identificado, así como la edad y género en el que se sienta representado para que luego seleccione un tono de piel y un vestuario. El visitante puede tomar una screenshot, esto con la finalidad de hacer una analogía a las selfies, tratar de representar este autorretrato en el que se constituye en la exposición continua de autorrepresentación. Conducta asociada hoy en día a los usuarios en Internet. Estas imágenes son guardadas y colocadas posteriormente en la galería de la plataforma. Se espera que los usuarios utilicen estas capturas de pantalla para compartirlas.

Dentro de la inmersión es necesario recolectar ítems considerados objetos con una fuerte carga simbólica a la naturaleza: como el sahumero y el caracol que aluden al fuego y el agua. Recoger algunos ítems repercute en el puntaje que sin importar las acciones es siempre negativo. En el camino el usuario encuentra plataformas móviles, plataformas que caen y personajes que al colisionar con él aparecen un temporizador para dar clic en una tecla aleatoria justo en un momento exacto. Después de determinados puntos aparece un panel, con la leyenda: Algo ha ocurrido. Tu puntaje es de: *puntos negativos obtenidos dependiendo del usuario* ¿Está seguro de que desea continuar?. Siguen a esta leyenda dos botones: "sí" y "no". A pesar de que se seleccione el segundo botón la inmersión continua. No se puede salir de él.

Conclusiones

Es excitante el intercambio cultural y las redes de encuentro de este movimiento, las cuales permiten las identidades híbridas. Sin embargo, este nuevo hibridismo que aparentemente contribuye a intensificar un nuevo sentido espiritual es posible que sea un momento de tensión más que de unión; tensión ocasionada por tratar de construir y mostrar una esencialización. El movimiento neomexicanidad es un espacio en donde al parecer no hay un límite de hibridación o combinación. La danza ha sido una fuente de inspiración para recorrer nuevos contextos geográficos y culturales, donde hay encuentros de diversidad, pero el sincretismo cultural-religioso y la esencialización de esta práctica ritual se están enfrentando. ¿Son una forma de conservación?

Referencias

Campechano Moreno, L. (2012). El retorno virtual de Quetzalcóatl: una netnografía de la mexicanidad y Neomexicanidad. *Cuicuilco*, vol. 19, núm. 55, septiembre-diciembre, 2012, pp. 171-194. Escuela Nacional de Antropología e Historia Distrito Federal, México

Candy L. (2006). Practice Based Research: A guide.

De la Peña, F. (2012). Profecías de la mexicanidad: entre el milenarismo nacionalista y la new age. *Cuicuilco*, 19(55), 127-143. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16592012000300008&lng=es&tlng=es. Consulta: 10/01/2020

De la Torre, R. (2007). *Revista Cultura y religión*. Alcances translocales de cultos ancestrales. El caso de las danzas rituales aztecas. Vol. 1, núm. 1, Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2785595> Consulta: 09/01/2020

González T., Y. (2005). *Danza tu palabra: la danza de los concheros*. CONACULTA: México.

León Portilla, M. (2008). *Visión de los vencidos. Relaciones indígenas de la conquista*. 29ª ed. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Martín Prada, J. (2017). "Sobre el arte PostInternet", en *Revista Aureus*, núm. 3, Universidad de Guanajuato.

Olson, M. (2013). *Arte PostInternet*. Trad. Paloma Checa-Gismero. Recuperado de: https://www.academia.edu/26348233/Arte_Postinternet_book_Spanish Consulta: 18/05/2020

Biografía

Areli Lozano León nació el 15 de junio de 1998 en Nezahualcóyotl, Ciudad de México. Desde muy pequeña ha demostrado un gusto por las artes plásticas y la cultura visual. Técnico en Diseño Gráfico. Estudiante en la Licenciatura de Arte y Comunicación digitales en la UAM Unidad Lerma. Su pasión se encuentra en aquello que la rodea, su trabajo creativo se encuentra basado en su experiencia personal, representando su constante aprendizaje. Incentivada por algunos elementos multimedia y esmerada por tratar de representar su propia percepción en un arte nacionalista mexicano, apasionada por el dibujo e ilustración.

Epígrafe

Pertener a la Universidad Autónoma Metropolitana ha sido para mí una experiencia llena de formación y conocimientos nuevos, acontecimientos y oportunidades únicos, nuevas herramientas, metodologías y tecnologías para aplicar de manera creativa y teórica. Me siento afortunada por haber contado con docentes preparados y dedicados no solo a su profesión sino también con sus alumnos. Dichosa de contar con compañeros únicos. Afortunada de tener la oportunidad de estar en la Institución. Afortunada de ser una pantera negra.

“Mi Olvido” Investigación sobre los procesos de construcción de la identidad

Sergio Axayacatl Villagomez Cerda

2163033138@correo.ler.uam.mx / axayacatl.v.c@gmail.com

Edmar Olivares Soria / Asesor

e.olivares@correo.ler.uam.mx

Resumen Mi Olvido es una aplicación para dispositivo móvil que explora la identidad humana y la concibe como una triada compuesta por la historia, la ficción y el olvido. Además, examina cómo la identidad se construye a través de la narración. La importancia de este proyecto reside en retomar el tema de la identidad revisando cómo se construye, además de tener en cuenta el olvido como parte de la narrativa creadora de identidad. Esto con el fin de reflexionar sobre el conocimiento que uno tiene de sí mismo.

Palabras clave Identidad narrativa, Historia, Ficción, Olvido.

Desarrollo – Antecedentes

En el campo del arte, el tema de la identidad ha sido un concepto recurrente. Artistas como Cindy Sherman o Yasumasa Morimura quienes han explorado el concepto como una transformación basada en imágenes o pinturas famosas para reinterpretarse a sí mismos. Algunas artistas como Claude Cahun se acercan a su identidad mediante el cuestionamiento y experimentación del género o como Omar Gámez quien habla sobre los cambios en la identidad indígena del Perú, o Garine Torossian quien emplea el cortometraje para representar la fragmentación y autoconocimiento de las historias que crean identidad.

Amado extraño dialoga con las artes que hacen uso de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación masivos. Por tanto, es prudente mencionar a artistas que hacen o hicieron uso de estas tecnologías o métodos de creación artística. Tales como la artista canadiense Skawennati con su pieza TimeTraveller. Su pieza consta de un dispositivo de realidad virtual, en el que las experiencias que la artista invita a experimentar son hechos históricos. Además de pensar su pieza como una herramienta cognitiva, la convierte en una forma de conservación de su identidad cultural originaria mediante el uso de una estética representativa de la cultura mohawk, es decir, recreando hechos históricos y desarrollando ficciones.

Otra artista que hace uso de la realidad virtual y el modelado 3d para abordar el tema de la identidad es Catherin Ikam, quien ha desarrollado varias piezas que desarrollan la identidad individual mediante la conversación “uno mismo”. Ikam desarrolla software de análisis facial en vivo y los convierte en duplicados virtuales de los rostros de los usuarios. Una vez tiene el rostro, invita al usuario a dialogar con su “yo” digital.



Imagen 1: Primeros bocetos de la idea final, Sergio A. Villagomez C., 2020.

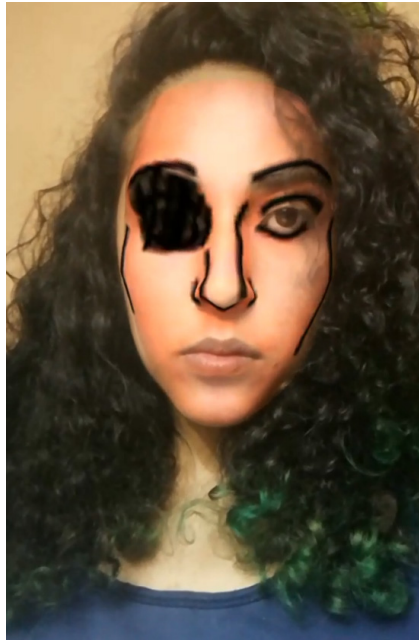


Imagen 2 y 3: Usuarios del filtro, Sergio A. Villagomez C., 2020.



Imagen 4 y 5: Usuarios del filtro, Sergio A. Villagomez C., 2020.



Imagen 6: Funcionamiento final del filtro, Sergio A. Villagomez C., 2020.

También es acertado incluir en este escrito el trabajo de Heather Dewey-Hagborg con su pieza *Stranger Visions* la cual entra en el campo del bioarte. El objetivo de esta pieza es la creación de un archivo genético de la ciudad de Nueva York. La artista recolectó muestras de ADN que encontraba en las calles de la ciudad, llevó a cabo análisis de estas mismas en laboratorios y con los resultados de estos análisis, un software recreaba un aproximado del rostro perteneciente del ADN para luego ser impreso en 3D.

Los artistas que mencioné abordan el tema de la identidad y las formas en la que cada uno de ellos la construyen. De modo que *Mi Olvido* debe dialogar con ellas, pero no imitarlas, haciendo uso de la identidad pero, siendo esta una identidad narrativa.

Conceptos a trabajar

La elección del tema para el desarrollo del proyecto de investigación creación fue resultado de una reflexión sobre las inquietudes e intereses propios. Derivando en la selección de identidad como tema central del proyecto. He elegido autores que hablen sobre la identidad y aún más específicamente la identidad narrativa.

De este modo la pieza abordará el tema de identidad narrativa teniendo como base principal la teoría del filósofo francés Paul Ricoeur quien en su libro *Historia y narratividad* comienza haciendo un recorrido a través de las herramientas para el desarrollo del relato, siendo el lenguaje la más importante. Ricoeur define la identidad narrativa como "... aquella identidad que el sujeto humano alcanza mediante la función narrativa." (Ricoeur, 1999: 215). Es decir, la función narrativa se basa en el relato y la historia hablada, por lo tanto, al referirnos a identidad narrativa, definimos a la identidad construida mediante el relato de la misma.

Una vez entendido esto pasamos a entender la identidad como un relato el cual se verá afectado por la historia (siendo todos aquellos sucesos que vive el individuo) y la ficción (aquella realidad o imaginario que se crea a sí mismo el individuo), a lo que yo propongo una tercera, el olvido.

Ahora bien, de acuerdo con el autor francés Marc Augé en su libro *Las formas del olvido*, este último es un acontecimiento tratado, es decir, el olvido es una herramienta de construcción. El autor propone al olvido como aquello que es capaz de moldear los recuerdos de una persona. "El olvido, en suma, es la fuerza viva de la memoria y el recuerdo es el producto de esta" (Augé, 1998: 13). Además, Augé también habla del olvido como una identidad narrativa y lo trata en relación a la ficción, de modo en el que la vida es vista de nuevo como un relato contado por quienes lo está viviendo al mismo tiempo que lo olvidan. El olvido le da pie a la ficción pues esta es un relato no verdadero capaz de realizar configuraciones narrativas.

Desarrollo de la propuesta artística

Desde el inicio del desarrollo del proyecto decidí abordar el tema de la identidad, sin embargo, ha habido muchos cambios derivados del mismo avance del proyecto en sí. Seguido de esto se decidió abordar el tema de la identidad desde la percepción cultural y demostrar los procesos de transculturación en la sociedad mexicana contemporánea. Con esta idea en mente surgieron diversas propuestas de pieza a desarrollar. Luego de revisar algunas teorías se llegó a la teoría de la identidad narrativa del filósofo Paul Ricoeur. Y esta teoría planteaba una nueva forma de pensar la identidad y por ende la obra.

Aunque este proyecto sentó la base teórica sobre la cual trabajar. La teoría de identidad narrativa de Ricoeur representaba un sin fin de posibilidades para la creación de la obra. Dentro de esta misma teoría, el autor menciona que la identidad se construye a partir de un relato basado en la historia y la ficción, a este proceso decidí agregar el concepto del olvido

De este modo postulo que el olvido también debe estar presente en la narrativa constructora de identidad pero ¿en qué forma? Siguiendo con la idea de construir la identidad, la historia es todos aquellos acontecimientos que el individuo ha vivido. La ficción es el imaginario que tiene el mismo individuo del mundo y de sí mismo. Estas dos ideas ya aportan información suficiente para la creación de la identidad y aquí entra el olvido. Mi pieza propone olvidar la identidad anterior para dar paso a la construcción de una nueva. "Yo soy quien soy, porque olvidé quien fui."

Propuesta final y uso del filtro

La pieza consta del uso de un dispositivo móvil mediante el cual el usuario podrá acceder a la red social de Instagram y hacer uso del filtro publicado en la misma. El filtro detecta el rostro del usuario y en ese momento comenzará a hacer transformaciones en el rostro del usuario. Permitiendo que los usuarios puedan verse a sí mismos a través de un recorrido por diferentes edades. Sin embargo, este filtro también se encargará de desaparecer partes del rostro del individuo mientras se realiza el proceso de rejuvenecimiento o envejecimiento. De tal forma que se pueda ver la transformación de la identidad del individuo. Con el fin de evocar el olvido en los procesos de creación/transformación de la identidad como narrativa.

Después de haber publicado el filtro en la plataforma de Instagram, se recopilaron los videos de los usuarios del mismo para realizar una composición visual que servirá para representar una identidad colectiva y una forma de documentación de la propuesta artística.

Conclusiones

Mi Olvido es un proyecto de investigación/creación que derivó en la elaboración y desarrollo de un filtro para dispositivos móviles que invita a reflexionar sobre los procesos de construcción de la identidad. Sin embargo, al momento de hacer uso del filtro, considero que se deben tener en cuenta algunas consideraciones: la más importante es que al ser un filtro para una red social es necesario dar una explicación previa del significado del filtro. Otras observaciones que se pudieron obtener tienen que ver con el contexto en el que se ha presentado la propuesta artística, siendo esta el mes de octubre y que debido a la estética manejada puede derivar en la confusión por las fiestas del país. A aquellas personas que estaban enteradas del objetivo del filtro y aquellas a las que se les explicó después ojalá hayan logrado llegar a una reflexión sobre su identidad. Para concluir, los resultados están expuestos en la composición visual elaborada gracias a la colaboración y participación de un público.

Referencias (en APA)

Universidad Nacional Autónoma de México (Ed.). (2019). Cuadernos de crítica: Historias, vidas y supervivencia básica. D.F, México: Instituto de Investigaciones Filosóficas.

Ricoeur, P. (1999). Historia y narratividad. Barcelona, España: Paidós e I.C.E de la Universidad Autónoma

de Barcelona.

Candau, J. (2008). Memoria e Identidad. Buenos Aires, Argentina: Del Sol.

Goffman, E. (1957). Alienation from interaction. *Human Relations*, 10, 47-60.

Sen, A., Weinstabl, V. I., & De Hagen, S. M. (2007). Identidad y violencia: La ilusión del destino. Buenos Aires, Argentina: Katz editores.

Bartra, R. (1987). La jaula de la melancolía: Identidad y metamorfosis del mexicano. D.F., México: Editorial Grijalbo.

Augé, M., & Preckler, M. T. (1998). Las formas del olvido. Barcelona, España: Editorial Gedisa

Biografía

Sergio Axayacatl Villagomez Cerda nació el 11 de febrero de 1998. En septiembre del 2016 comenzó la carrera de Arte y Comunicación Digitales en la Universidad Autónoma Metropolitana en su interés por estudiar las formas de producción artísticas relacionadas a los nuevos medios de comunicación y su atracción por el desarrollo de proyectos relacionados con la cultura visual lo han llevado al desarrollo de diversos proyectos artísticos.

Epígrafe

A través de diversos procesos, oportunidades, adversidades y obstáculos siempre ha logrado sobreponerse la dedicación y el esfuerzo a lo largo de estos cuatro años. En los cuales el aprendizaje y conocimiento obtenido siempre ha sido muy bien valorado.

Inausencia

Guadalupe Zarco Díaz

2163073105@correo.ler.uam.mx / guadalopezarcod@gmail.com

Mónica Francisca Benítez Dávila / Asesora

m.benitez@correo.ler.uam.mx

Resumen Inausencia es un proyecto de investigación-creación que refleja distintas miradas adultas del recuerdo de su infancia. La intención es mostrar esas experiencias personales, recuerdos y contextos de dicha etapa de vida. Este proyecto artístico busca visibilizar distintas realidades que se viven durante la infancia a través de relatos sonoros autobiográficos de individuos que viven actualmente en distintos entornos socioeconómicos de Lerma. Surge del interés por conocer el recuerdo que se tiene de la infancia y cómo ésta se desdibuja a través de los años por las experiencias de vida vinculadas con el trabajo, la pobreza, los desplazamientos, y el abandono.

Palabras clave Infancia, autobiografía, escenario 3D, arte digital, relato sonoro.

Problemática

En México existen diversas infancias debido a los contextos sociales, económicos y culturales a los que se enfrentan miles de niños y niñas "En el mundo contemporáneo, marcado por la desigualdad en múltiples dimensiones, se viven infancias desiguales" (Anderson, Torrejón y Zúñiga, 2016). Estos contextos diferenciados posicionan a los infantes en la sociedad y muchas veces los marcan de por vida. En comunidades en desarrollo como lo es Lerma, es visible notar que las niñas y los niños se encuentren en entornos sociales diversos y cambiantes que marcan su desarrollo y su futuro.

Aceptar la pluralidad de las infancias no solo permite reconocer la enorme diversidad cultural, sino que admite que existe inequidad dentro de ésta. "Hay infancias que no se viven como infancias. Cuando un chico es sometido a la explotación laboral no podemos compararlo con otro chico al que sí se le permite vivir su infancia" (Entel, 2012).

Todas estas situaciones infantiles heterogéneas pueden ser detectadas en los relatos autobiográficos de los adultos, éstos permiten relacionar y contextualizar actores, acciones y lugares simbólicos de las experiencias vividas en su propia infancia, ya que ahí "se sitúan en épocas y escenarios donde, efectivamente devienen, se constituyen y se transforman como sujetos. [...] En los relatos se configuran el mundo familiar, escolar, social, mediático, del juego, del cuerpo, de la fantasía y del conocimiento" (Martínez, 2005). De este modo se retoma el relato autobiográfico de la infancia, como una construcción que da significado al curso de esas vidas y que permite analizar las diferentes formas en la que se vive la infancia.

Estructura conceptual y la poética de la obra

Inausencia aborda, por lo tanto, el tema de la infancia ligado al de autobiografía. En este sentido la infancia es un elemento nodal de la poética de la obra, ya que permite mostrar la desigualdad

social en la que crecen miles de mexicanos, mientras que la autobiografía es utilizada como una forma de reconstrucción de la infancia vivida.

El concepto de infancia es complejo de definir y puede ser analizado desde diferentes perspectivas, ya que, como se dijo antes, no existe una sola definición ni un grupo homogéneo de niños. Cuando hablamos de infancia, deberíamos hablar, por ende, de infancias. María de Lourdes Ferreira (2011), en sus estudios sociales sobre la infancia en México, analiza distintas perspectivas que existen de la población infantil mexicana y pone hincapié en la importancia de este sector en la sociedad. Hace notar, además, las problemáticas que existen para garantizar los derechos de los niños en este país. Exponer y reconocer entonces esa desigualdad infantil es fundamental.

Por otro lado, autoras como María V. Piedrahita analiza este concepto a partir de la representación social de la infancia. Hace notar que cada sociedad define explícita o implícitamente a la infancia y sus características y períodos de la vida. Señala que:

La infancia puede entenderse como esa imagen colectivamente compartida que se tiene de ella: es aquello que la gente dice o considera que es la infancia en diversos momentos históricos. [...] La representación social de la infancia tiene que ver directamente con el pasado de cada uno de nosotros, con nuestra descendencia, y con el porvenir de cada grupo humano. (Piedrahita, 2002)

El concepto de autobiografía, al igual que el de infancia, tiene múltiples lecturas. Ambos conceptos permiten explicar el problema y la poética del proyecto terminal. Esto es debido a que se utiliza el recuerdo de la infancia del adulto: la infancia y su memoria definen al adulto que se entrevistó para hablar sobre las infancias en esta obra. En el relato autobiográfico se cristaliza la memoria y es fuente para el estudio del pasado (y del presente) de un individuo y de una colectividad social. Éste puede ser leído no sólo como una expresión personal, sino como un producto cultural (Bruner, 1993). Reflejar por lo tanto la historia de una vida individual que pertenece al mismo tiempo a una sociedad del entorno de Lerma, fue otro de los intereses de este proyecto.

Susana Sosenski señala que las autobiografías de la infancia son reconstrucciones y reinterpretaciones de una memoria producto de un pasado histórico tanto individual como colectivo. “[...] en la autobiografía, dice, “lo social se vuelve mental, pues el sentido se va comprendiendo a través del recuento de una experiencia vivida” (Sosenski, 2012). Ella plantea que en la autobiografía de la infancia se reconstruyen las memorias y los olvidos de dicha etapa “la memoria de la infancia trabaja entre la evocación y el recuerdo histórico del escritor profesional u ocasional. [...] Lo que las autobiografías reconstruyen y narran son las memorias y los olvidos sobre una infancia.” (Sosenski, 2012).

Este proyecto pretende, por lo tanto, explorar y exponer esas diferentes infancias a través de esos recuerdos de memorias individuales y colectivas de los adultos.

Descripción de la propuesta artística

La propuesta artística consiste en el diseño, desarrollo y construcción de una plataforma virtual artística que muestra al usuario la existencia y la variedad de las infancias que cinco adultos de Lerma atravesaron en contextos culturales y socioeconómicos diversos, a través de entrevistas previamente grabadas.

Dicha plataforma fue construida con el programa Unity ya que ésta permite crear escenarios tridimensionales. En este caso, se decidió que el usuario interactuara con un parque infantil



Imagen 1. Plataforma terminada, Guadalupe Zarco, 2020.

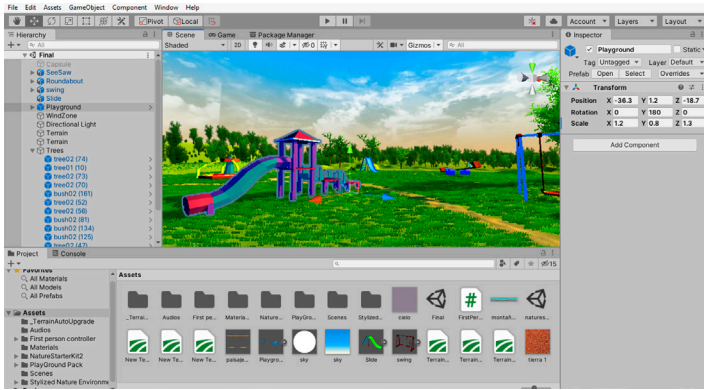


Imagen 2. Ubicación de juegos en la plataforma, Guadalupe Zarco, 2020.

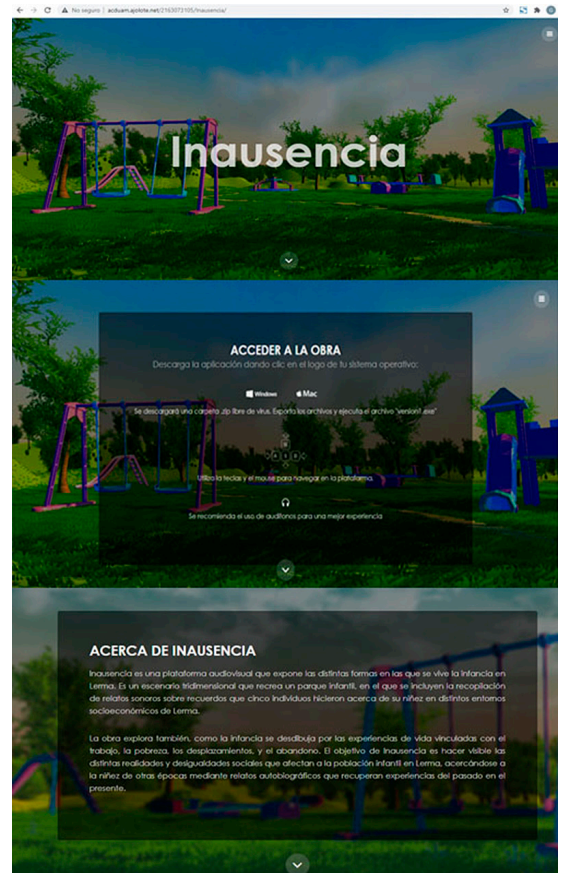


Imagen 3. Captura de pantalla del sitio web, Guadalupe Zarco, 2020.

público, ya que se consideró a éste un espacio clásico que remite a los recuerdos de la infancia. Para la creación de este escenario se inició con los elementos del parque; se diseñaron los árboles, las texturas de pasto, las nubes y demás elementos que conforma ese tipo de espacio público infantil. Estos elementos se posicionaron en un terreno 3D en el que el espectador puede hacer un recorrido con el teclado de su computadora. Los elementos del parque son sencillos y con colores claros y brillantes para dar una sensación de alegría, espontaneidad y a su vez de tranquilidad. Una vez que se terminó el escenario, se inició con la construcción de los elementos clave que componen a este escenario: los juegos. Se diseñaron en 3D los cinco juegos más comunes: sube y baja, columpio, tobogán, resbaladilla y rueda giratoria. Cada juego fue modelado en el programa Blender y posteriormente se ubicaron dentro de Unity en el espacio natural ya construido previamente. A cada juego se le asignó el audio de una persona entrevistada.

Para la realización de las entrevistas se utilizaron las pautas de Alejandrina Silva del libro *Recogiendo una historia de vida, guía para una entrevista* (Silva, 2011). Éstas permitieron diseñar las preguntas de la infancia de los entrevistados. Se obtuvieron un total de cinco entrevistas videograbadas con las voces de tres mujeres y dos hombres, todos habitantes de Lerma, sus nombres: Ana María, Luisa, Mónica, Erasmo y José. El método utilizado para la realización de las entrevistas fue la de observación participante, que consiste en generar una escucha atenta, no dirigida y que permite obtener una voz directa de los entrevistados.

Posteriormente se editaron las grabaciones en el programa Reaper para quitar exceso de ruido. Dentro de la plataforma en Unity se importaron los audios de las cinco infancias y se posicionó una grabación en cada juego. Estos audios se configuraron dentro de Unity para que respondan a las acciones del espectador. Cada audio tiene definido un alcance de volumen a su alrededor, por lo que el volumen del audio se modifica de acuerdo a la distancia del espectador con cada juego. Cuando el espectador se aleja de un juego, el volumen disminuye y cuando se acerca el volumen aumenta, como una sensación de cercanía a la persona que está hablando.

Resultados y elementos finales

La plataforma, además de contener la obra artística en sí misma, se decidió que tuviera ventanas adicionales para que el usuario pueda acceder a otro tipo de información complementaria. Todo se montó en un sitio web dividido por ventanas: en la primera se muestra la obra terminada y es en la que el usuario es invitado a interactuar. Las otras ventanas son un complemento de la obra: una contiene el statement de la artista, la otra el proyecto de investigación en extenso; en la tercera se muestra toda la documentación del proceso de creación de la obra: los bocetos, mapas mentales, propuestas anteriores, el prototipo prueba de concepto, grabaciones y diagramas de funcionamiento. De esa manera el usuario puede explorar todo el proceso creativo, los cambios y evolución que atravesó este proyecto. La obra puede consultarse en <http://acduam.ajolote.net/2163073105/Inausencia>

El proyecto *Inausencia* forma parte de la quinta edición de la Exposición de Arte Digital EAD.05 *Fractales, resignificación de lo invisible*.

Conclusiones

Inausencia explora una diversidad de aspectos relacionados con las infancias: la heterogeneidad de las vidas cotidianas, la participación en los contextos en los que ellos habitan y la mane-

ra en que la realidad social impacta en sus vidas. Todo esto gracias al relato autobiográfico del adulto al hablar de su niñez.

Surgió de un interés personal por explorar las problemáticas sociales del entorno de Lerma y evidenciarlas en el plano artístico. Inausencia es el resultado de una investigación centrada en las personas y su recuerdo que permite reconocer la existencia del otro como un individuo diferente, así como la desigualdad social que se vive en esta comunidad.

Referencias

Anderson, J. Torrejón, S. y Zúñiga, M. (2016). Las infancias diversas estudio fenomenológico de la niñez de cero a tres años en cuatro pueblos indígenas de la Amazonía peruana. Perú.

Bruner, Jerome. (1993). The autobiographical process, en Robert Folkenlik (ed.), The culture of autobiography: constructions of self-representation, Stanford, Stanford University Press, 1993, p. 38-56.

Martínez, M. (2005). La memoria y los mundos de la Infancia-Historia Personal, Representaciones e Imaginarios de la Infancia. Investigación. Colombia.

Piedrahita, M. V. A. (2002). Concepciones e imágenes de la infancia. Revista de Ciencias Humanas, (28).

Silva, A. (2001). Recogiendo una historia de vida. Guía para una entrevista. Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología, 11(30), 155-161.

Sosenski, S., & Osorio Gumá, M. (2012). Memorias de infancia. La Revolución mexicana y los niños a través de dos autobiografías. Sosenski y Jackson Albarrán (comps.)

Entel, A. (2012). Sociedad: Las infancias diversas y plurales. Recuperado de: <https://www.pagina12.com.ar/diario/sociedad/3-185545-2012-01-16.html>

Ferreira, M. (2011). Estudios sociales sobre la infancia en México. (41), 161-168.

Biografía

Guadalupe Zarco Díaz nació en 1998 en Toluca, Estado de México. Es estudiante de la licenciatura en Arte y comunicación digitales en la Universidad Autónoma Metropolitana. Su principal interés son los temas vinculados a problemáticas sociales y las posibilidades de evidenciarlas mediante proyectos creativos. Como complemento a su formación académica, ha realizado estudios de desarrollo web en la Universidad de Alicante y diseño multimedia en la universidad ORT Uruguay. Su principal enfoque de trabajo es la generación procedural de contenido visual para plataformas web.

Ecologías en riesgo

Outpost Visions

<http://acduam.ajolote.net/2153069804/OutpostVisions/>

Fragante Antropogénico

<http://acduam.ajolote.net/2163073196/>

Outpost Visions

Ottmar Grover Ricalde Cardeño

2153069804@correo.ler.uam.mx / og96_music@hotmail.com

Rubén Gutiérrez Garza / Asesor

r.gutierrez@correo.ler.uam.mx

Resumen Outpost Visions es un demo de videojuego 2D, tipo plataforma con perspectiva de tercera persona, que se encuentra hospedado en Internet, este utiliza una narrativa de ciencia ficción para exponer el estado actual de la ciudad de Lerma de Villada, México. El juego explora las problemáticas de este lugar, con una visión a futuro de las posibles consecuencias de la destrucción ambiental. A lo largo del videojuego el jugador tendrá pequeñas misiones que lo llevarán a descubrir la visión distópica que propone el proyecto, la cual consiste en cómo la contaminación generada por el corredor industrial Lerma ha modificado completamente el entorno tanto medioambiental como social.

Palabras clave Ciencia Ficción, Game Art, Distopía.

Antecedentes

Este proyecto artístico nace a partir de mi interés por la ciencia ficción, sobre todo por ciertas producciones audiovisuales hechas en México como El moderno Barba Azul considerada por el escritor José Luis Ramírez como el primer filme de este género en México o películas como Santo contra los zombis de 1961 o Santo, el Enmascarado de Plata vs La invasión de los marcianos de 1966.

Con la llegada de contenido producido por Hollywood se opacó la producción de películas de ciencia ficción mexicana, dando paso a un declive en el género. Muchos escritores y cineastas han trabajado con el tema de ciencia ficción. Aunque no es exclusivo de estas ramas ya que en los videojuegos y en el arte es un tema muy explorado. En este caso seleccioné algunas de las obras que han utilizado dicho tema y las cuales creo que son importantes mencionar.

Una de ellas es S.E.F.T-1 (Sonda de Exploración Ferroviaria Tripulada) 2006-2011 de Iván Puig en colaboración con Andrés Padilla Domene cuyo su objetivo es hacer un levantamiento fotográfico, de video, audio y texto de sus encuentros, de los paisajes e infraestructura, así como entrevistas que se encuentran alrededor de las rutas ferroviarias que recorrerá. A través de esta pieza el artista busca cuestionar la abandonada promesa del progreso modernista que representa el ferrocarril y con esto provocar una reflexión del tema a través de la experiencia visual y conceptual del espectador, donde se muestra como un territorio desconocido o por redescubrir. El segundo proyecto artístico es Outpost (2019) realizado por dos colectivos de Polonia: Pro813m colaborando con el estudio interdisciplinario MELT. Esta es una instalación multimedia que consta de distintos espacios, su objetivo principal es llevar al espectador a un viaje al futuro, mostrándole cuál podría ser una versión de este. Todo esto con la ayuda de diferentes tecnologías.

Conceptos

Mi proyecto artístico toma como ejes principales dos conceptos: ciencia ficción y distopía. El concepto de ciencia ficción se ha caracterizado por ser polémico ya que muchos teóricos han tratado de definirlo generando debate. Por ello, se retoma el concepto de ciencia ficción que propone Darko Suvin, académico, escritor y crítico Yugoslavo quien la definió como: un género literario o una construcción verbal cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia e interacción del extrañamiento y la cognición, y cuyo dispositivo principal es una alternativa marco imaginativa al entorno empírico del autor (Suvin, p.37) citado por Roberts (2006).

El extrañamiento es el mundo de ficción que crea el artista, escritor, cineasta, etcétera mientras que la cognición es la percepción del usuario, lector o actor que interprete la obra. Este concepto toma forma en mi videojuego con la propuesta de un mundo distópico (extrañamiento) el cual podrá ser explorado por el usuario (cognición). El videojuego nos presenta un mundo donde no existe una idealización sino una crítica. Desde las palabras de López Keller

Si aquella definición de Neusüss, que por su concisión y brevedad yo he hecho mía, hablaba de un «sueño de orden de vida justo y verdadero», ahora, en la producción utópica que vamos a analizar, nos encontramos con su negativo: no es un sueño, sino una realidad —diurna, podríamos decir— inmediata o próxima. Y no se trata de una forma de vida justa y verdadera, sino de sus contrarios, injusta y falsa. Ya no es el ideal que se propone como modelo a alcanzar, sino la realidad indeseable que se ve como posible o, incluso, probable. (López Keller, 1991, p. 15.)

Además, su principal característica es: “La distopía o utopía negativa se caracteriza fundamentalmente por el aspecto de denuncia de los posibles o hipotéticos desarrollos perniciosos de la sociedad actual.” (López Keller, 1991, p. 15)

Desarrollo de la propuesta artística

Mi propuesta nace a partir de los conceptos antes expuestos, ciencia ficción y distopía la cual servirán como herramientas para realizar una crítica a la destrucción ambiental principalmente, enfocándose a las problemáticas actuales de Lerma y sus posibles consecuencias a futuro.

Me enfoqué en usar el videojuego como herramienta para exponer estas problemáticas utilizando como recurso teórico la ciencia ficción para así intentar exponer el futuro distópico que nos espera si no hacemos algo ante las problemáticas actuales de nuestro entorno inmediato, en este caso, Lerma. Decidí trabajar con el programa Unity, el cual es un programa reconocido en el mundo de la programación de videojuegos.

Se creó una base de funcionamiento de juego donde se definió la interacción entre el videojuego y el usuario así como la funcionalidad del entorno virtual donde se desarrolla este. El lenguaje principal que se utilizó para programar el videojuego es C# con el cual se crearon los principales Scripts que son el esqueleto y lógica del juego. Se utilizaron otros programas como Adobe Illustrator y Photoshop donde se hizo la postproducción de las fotografías y toda la parte gráfica.

Propuesta final

Outpost Visions es un demo de videojuego 2D, tipo plataforma con perspectiva de tercera persona. La pieza habitará en Internet. Al acceder a ella el usuario podrá seleccionar los perso-



Imagen 1. Portada Demo, Primer Demo, Ottmar Grover Ricalde Cardeno, 22 de Julio de 2020

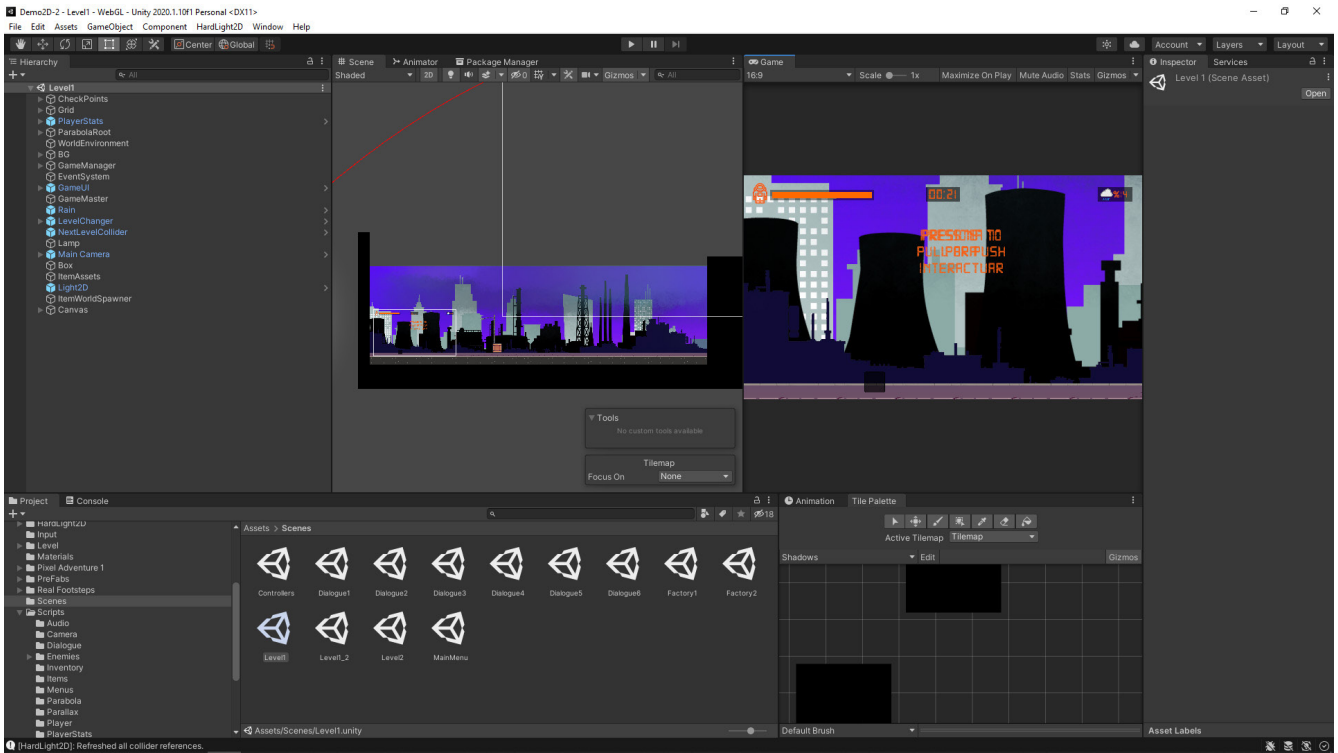


Imagen 2. Unity, Proceso de programación, Ottmar Grover Ricalde Cardeno, 29 de octubre de 2020

najes y el número de jugadores, posteriormente el juego iniciará con una pequeña secuencia cinematográfica acerca de los sucesos que se vivieron durante los últimos 150 años. Después de esta secuencia iniciará el juego. Las misiones consistirán en encontrar un objeto, una reliquia del pasado y descifrar su contenido a toda costa. Cada misión al ser completada detonará la reproducción de secuencias de diálogo que confrontan al usuario con este futuro distópico.

Conclusiones

Outpost Visions explora a la ciencia ficción como una estética para hacer más latentes las problemáticas de la Lerma industrial, aportando una visualización exagerada de las consecuencias a las cuales podríamos llegar. Después de transitar y experimentar los distintos escenarios del juego se espera detonar una reflexión de los usuarios sobre su entorno y quizás motivarlos a tomar acciones al respecto.

Referencias

Puig, I. (2006-2011) SEFT-1 (Sonda de Exploración Ferroviaria Tripulada). [Fotografía]. Recuperada de <https://www.ivanpuig.net/seft.html>

Roberts, Adam. (2006). The history of science fiction. New York: Palgrave Macmillan.

Sánchez, G y Gallego, E (2003). ¿Qué es la ciencia ficción? [En línea]. Disponible en: <http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op00842.htm>

M. Estrella López Keller. (1991). Distopía. Otro final de la utopía. REIS: Revista Española de Investigaciones Sociológicas, 55, 7-23. 14 de Febrero de 2020, De Dialnet Base de datos.

Itala Schmelz. (2006). El futuro más acá: cine mexicano de ciencia ficción. Distrito Federal: Landucci.

Biografía

Ottmar Grover Ricalde Cardaño nació el 4 de agosto de 1996 en Malinalco, México estudiante de la carrera de Arte y Comunicación Digitales de la Universidad Autónoma Metropolitana además de hacer un intercambio en la Universidad Autónoma de Barcelona. sus intereses en los medios audiovisuales, así como los videojuegos y la tecnología han sido su influencia para la producción de piezas a lo largo de la carrera, esto combinado con su interés en problemas sociales han sido sus principales inspiraciones para enfatizar el enfoque social en cada trabajo que realiza.

Epígrafe

Las corrientes te arrastraran, pero no te darás por vencido, la meta se verá cada vez más lejos, pero perseveras y lo lograras, solo para darte cuenta que aún no has terminado, pero estarás satisfecho de tu esfuerzo.

Fragante Antropogénico

Ramírez Castillo Sarai Abigail

2163073196@correo.ler.uam.mx

Hugo Solís García / Asesor

h.solis@correo.ler.uam.mx

Resumen La obra *Fragante antropogénico* es el resultado de un proyecto de investigación-creación que surge del interés por exponer el nivel de contaminación de los elementos químicos volátiles dañinos para los seres vivos en el Río Lerma. Es una instalación multimedia que busca explorar, analizar y visualizar la información de un entorno biológico contaminado; a través de una página web disponible 24/7 se muestra un semáforo de alerta, de acuerdo con el nivel de daño que pueden llegar a causar estos contaminantes químicos a la población. Con esta instalación se exponen los datos de contaminación por medio de un dispositivo tecnológico. Su propósito es desarrollar una crítica y una reflexión acerca del problema social y ambiental resultante por las actividades antropogénicas de los humanos.

Palabras clave Antropogénico, contaminación, instalación multimedia, bioart, problema socio-ambiental.

Producción de la obra

Este trabajo de investigación se sostiene en la práctica cualitativa de la información de los contaminantes del Río Lerma. Mediante una instalación se pretende comprobar, a través de una sonda, los valores que se visualizan en una página web a manera de alerta. Consiste en una pieza que pretende producir un artefacto mediático de carácter visual, en conjunto con un escrito, valida la información recabada y se complementa con la práctica. El proceso de realización de esta pieza atraviesa varias disciplinas y responde a preguntas donde la teoría y la práctica se mezclan, lanzando una interrogante frente a la crisis socio-ambiental y desplegando una visualización del semáforo de alarma.

Conceptos teóricos

La pieza artística elaborada, se puede justificar teóricamente mediante una serie de conceptos. El primero es "actividades antropogénicas". Este término se refiere a los efectos, procesos o materiales que son el resultado de actividades humanas a diferencia de los que tienen causas naturales. Normalmente se usa para describir contaminaciones ambientales en forma de desechos químicos o biológicos como consecuencia de las actividades económicas, tales como la producción de dióxido de carbono por consumo de combustibles fósiles. Las actividades antropogénicas incluyen industria, agricultura, minería, transporte, construcción, urbanización y deforestación.

El segundo concepto es "impacto ambiental", extraído de los autores José Luis Gutiérrez Aponte y Luis Alberto Sánchez Angulo, del artículo *Impacto ambiental* y de Gilberto Esparza con su obra *Plantas nómadas*. Se dice que hay impacto ambiental cuando una acción o actividad produce una alteración, favorable o desfavorable, en el medio o con alguno de los componentes del medio ambiente.

El tercer concepto que abordo es “entorno urbano”, que es el espacio propio de una ciudad, esto es, el entorno de un agrupamiento poblacional de alta densidad que se caracteriza por tener una infraestructura para que este elevado número de gente pueda desenvolverse en su vida cotidiana. En México se considera un entorno urbano si la población que allí radica es arriba de 2,500 habitantes.

“Contaminación del aire” o “contaminación volátil”, es la modificación química y orgánica de gases en el aire como los VOCs (Compuestos Orgánicos Volátiles), compuestos químicos que alteran el estado normal de lo que es el aire y el oxígeno. Se producen una serie de reacciones químicas que provocan formación de ozono a nivel del suelo, estas reacciones son mucho más intensas en presencia de luz solar que es la que necesitan para producir las sustancias volátiles, que son las que provocan el mal olor.

Prototipo

Consiste en un mecanismo instalado en el Río Lerma capaz de medir la calidad del aire, mediante un sensor de gases TVCO y eCO2 y un sensor de temperatura. Programados con una tarjeta de Arduino, los datos se envían cada 30 minutos a una base de datos con un sim800L y mediante una página web disponible 24/7, se muestra un semáforo de alerta de acuerdo al nivel de daño que estos químicos pueden causar a la población. El proceso se logra a través de los datos, llamados a través de un código php, p5 y la librería Open Processing.

La pieza consta de tres partes que conforman la obra en su conjunto que a su vez, tienen puntos por destacar:

Primera parte de la pieza

En primer lugar, está la sonda para medir la calidad del aire en el Río Lerma encargada de medir los niveles de contaminación (metales o gases químicos que alteran el ambiente) responsables del hedor pestilente. Es importante señalar que esos metales y gases químicos son los que dañan a la población que mantiene contacto con este manto acuífero.

La sonda está constituida por un panel solar para mantener alimentado el circuito y por una batería de litio, en caso de que el panel solar no resulte suficiente. Además de lo anterior, tiene un sensor de calidad de aire SGP30 que envía su medición a una base de datos y, al mismo tiempo, cuenta con un sensor de temperatura encargado de medir este factor en el momento en el que se recaban los datos.

Estos datos se envían a un módulo sim800L que está conectado a la base de datos mediante un código php, programado dentro de una tarjeta Arduino de 3v, ya que este resulta mejor para realizar el proyecto por el voltaje que maneja. Esto es importante de aclarar, ya que algunos componentes no pueden recibir los 5v del Arduino normal.

Segunda parte de la pieza

La segunda parte del proyecto consiste en una página web en la que muestra la visualización del semáforo de alerta, de acuerdo al nivel de toxicidad de los gases del Río, que, a su vez, visualiza los datos recabados.

Tercera parte de la pieza

La tercera parte del proyecto consiste en la exhibición de la obra, la cual estará documentada desde su principio hasta su final, en un repositorio (página web) que almacena el proceso incluyendo la parte teórica, creativa y tecnológica de la pieza, así como la documentación digital de su construcción y de su funcionamiento. En este repositorio se muestran fotografías de lo

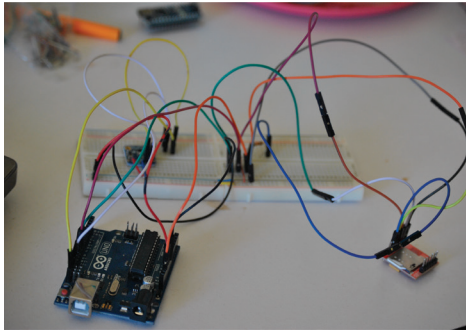


Imagen 1. Circuito, inicio, Sarai R., 02-08-2020

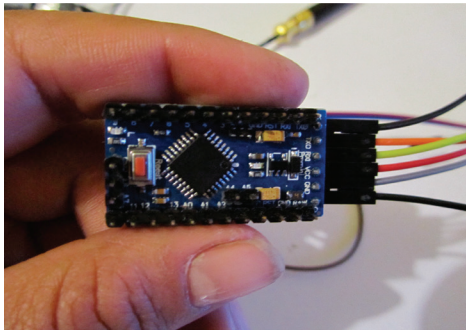


Imagen 2. Arduino de 3v, pre conclusión, Sarai R., 22-10-2020

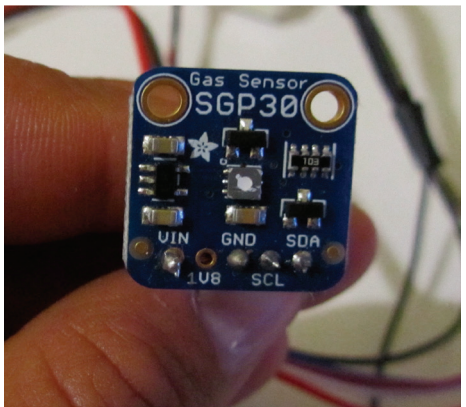


Imagen 3. Sensor de aire, pre conclusión, Sarai R., 22-10-2020

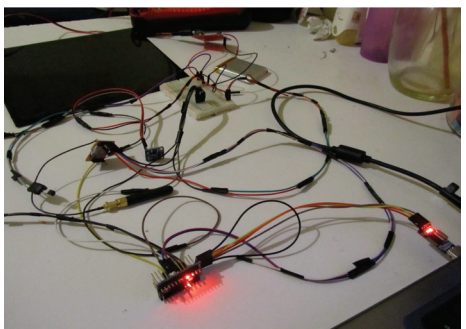


Imagen 4. Código Arduino, inicio, Sarai R., 12-07-2020

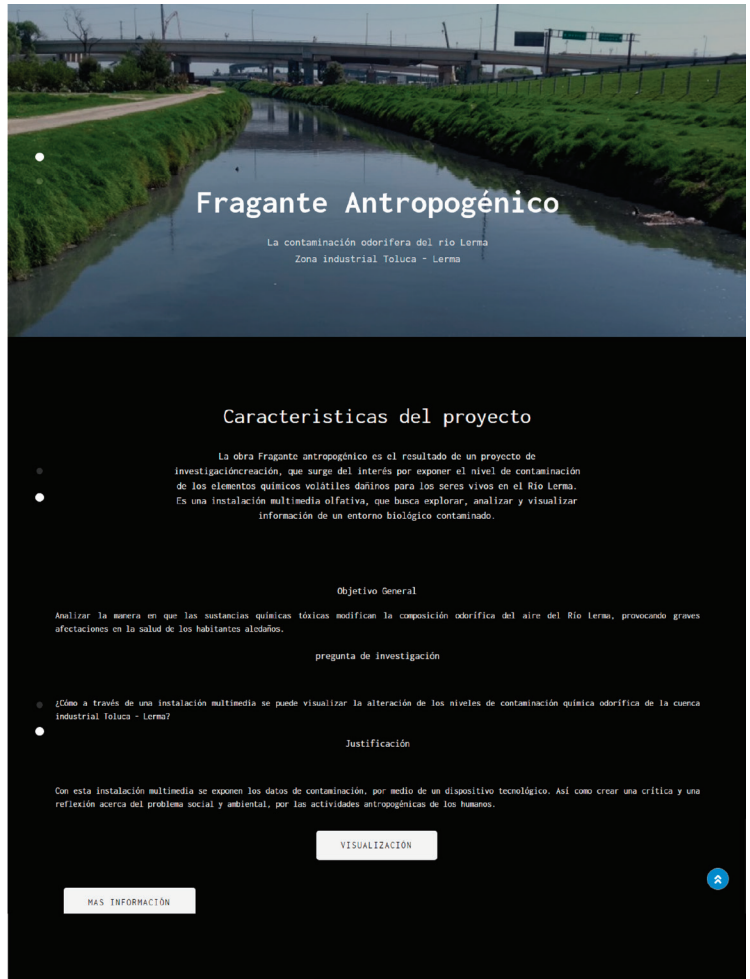


Imagen 5. Página web, inicio, Sarai R., 02-08-2020

realizado, y, por último, se vincula al espacio virtual de exhibición de proyectos de la exposición titulada EAD.05 de la Licenciatura en Arte y Comunicación digitales.

Experiencia del usuario

El espectador percibe, a través de los colores, el nivel de peligrosidad que tiene el Río Lerma, a través de la página web disponible.

En primera instancia, se muestra una pequeña descripción del proyecto, seguida del semáforo, en el cual, los usuarios perciben el nivel de toxicidad que tiene el río de acuerdo a los datos que la sonda nos arroja en ese momento. Posteriormente, se encuentran visibles los valores de los niveles contaminantes recabados por la sonda que se alojan en la base de datos, de acuerdo con la medición de los sensores.

El sitio web aloja todo lo anterior, pero, además, cuenta con un botón donde el usuario puede acceder a la justificación teórica, histórica y creativa del proyecto, así como al proceso de producción de la pieza.

Para la visualización se podrá ver al presionar el botón que tendrá un enlace directo al final de la información acerca del proyecto, se mostrará la documentación visual de la construcción de la sonda, seguido de la documentación de la pieza funcional; es decir, se visualiza la sonda instalada funcionando en el espacio, así como el sitio web operando simultáneamente, mientras recibe los datos de la sonda. Para finalizar la experiencia, el usuario podrá encontrar un apartado de contacto para aclaración de dudas.

Conclusiones

El bioarte se caracteriza por incluir elementos biológicos como materia prima de trabajo. Su objetivo es plantear el debate sobre las posibilidades y los límites de las nuevas tecnologías dedicadas al entorno biológico.

Como obra de bioarte, la pieza "Fragante Antropogénico" utiliza un proceso vital, un ecosistema y un elemento natural para desarrollar todo el proyecto. Es importante mencionar que tanto la pieza como su documentación, pretende visualizar un problema ambiental y de salud, y, al mismo tiempo, realizar una crítica a todas las actividades antropogénicas que se han visto beneficiadas, dañando este manto acuífero, donde antes se localizaba una gran diversidad de flora, fauna y un ambiente agradable.

Este fenómeno nos permite comprobar nuevamente que la tecnología puede llegar a brindar un sostén desde el cual generar arte y, de manera simultánea, exponer un problema social-ambiental con la intención de que el espectador de manera indirecta intervenga en la obra.

Referencias (en APA)

Air. (2018). Compuestos volátiles. Recuperado de: <http://aire.five.es/inicio-aire/100-calidad-del-ai-ir/134-componentes-organicos-volaticos-cov#—algunos-consejos>

Ambiental. (2019). Industrias que vierten aguas residuales en el río Lerma. Recuperado de: <https://www.portalambiental.com.mx/politica-ambiental/20190525/alrededor-de-2-mil-500-industrias-vierten-aguas-residuales-al-rio-lerma>

Carrillo. P. (2015). Investigación basada en la práctica del arte y nuevos medios. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662015000100011

Creative Capital. (s.f.). Bioart. Recuperado de: <https://creative-capital.org/discipline/bio-art/>

Costas, G. (2014). Compuestos Orgánicos Volátiles. Recuperado de: <https://cienciaybiologia.com/compuestos-organicos-volaticos-covs-o-vocs/>

Definición. (s.f.). Espacio urbano. Recuperado de: <https://definicion.mx/espacio-urbano/>

Gutiérrez, j, Sánchez L. (2009). Medio ambiente, desarrollo sostenible y gestión ambiental. Impacto ambiental. Universidad los ángeles de Chimbote.

Biografía

Sarai Abigail Ramírez Castillo, nació el 9 de mayo de 1998 en Toluca, Estado de México. Siempre ha tenido interés sobre los problemas sociales, ambientales y de salud del entorno en el que se desarrolla. Estudiante en la Licenciatura de Arte y Comunicación digitales en la UAM Unidad Lerma. Sus intereses se encuentran en todo aquello que considere un problema, su trabajo creativo se encuentra basado en lo que la rodea. Incentivada por algunos de los nuevos elementos multimedia y digitales de comunicación, producción y edición en las artes.

Epígrafe

Estudiante de la Licenciatura en Arte y Comunicaciones Digitales, en la UAM unidad Lerma desde el 2016, he realizado proyectos de todo tipo, y con diferentes técnicas de producción y de interdisciplina en algunos casos compartido información con mis compañeros de escuela y con mis profesores de la Licenciatura, ajustándome a algún problema socio ambiental que me provoque interés o inquietud, regularmente de mi entorno en el que me desenvuelvo.

Docuficción

Cartas invertidas

<https://www.instagram.com/cartas.invertidas/?hl=es-la>

Co-existencia

URL no disponible

Hipertrofia

<http://acduam.ajolote.net/2163033263/>

Cartas invertidas: Una mirada a la homosexualidad durante el régimen nazi

Mariana Zamora López

2163073052@correo.ler.uam.mx / mar.zamlopez30@gmail.com

María Paz Sastre Domínguez / Asesora

p.sastre@correo.ler.uam.mx

Annabel Castro Meagher / Asesora

a.castro@correo.ler.uam.mx

Resumen Durante la Segunda Guerra Mundial los homosexuales eran perseguidos y torturados por los nazis debido a su preferencia sexual ya que no encajaban en la construcción social del partido. A pesar de ello hallaron formas para mantener una vida privada. Bajo esta premisa nace el proyecto titulado Cartas invertidas, que explora las prácticas de exclusión social y política de la que es objeto la homosexualidad bajo en régimen nacionalsocialista, mediante la realización de un archivo en Instagram con la finalidad de generar una reflexión sobre el tema.

Palabras clave homocausto, archivo, sexualidades periféricas, redes sociales

Planteamiento

La curiosidad por conocer a fondo la historia de dos soldados británicos quienes se enviaban cartas de amor durante la guerra, a pesar de que su relación estaba prohibida fue la inspiración para realizar esta investigación.

Cartas invertidas es una obra de net art en Instagram. Se compone de un archivo digital que explora el tema del homocausto; la persecución y exclusión social de homosexuales durante el nazismo en la Segunda Guerra Mundial. El archivo se compone de dos historias animadas que serán proyectadas como Instagram Stories. (Ver Imagen 1)

Los protagonistas narran experiencias de amor y exclusión. Además de las historias, el proyecto integra testimonios, fotografías y cartas que se encontraron durante la investigación. Las fotografías están intervenidas y los testimonios y cartas se muestran en pequeñas historias. Al jugar con los elementos de Instagram, Cartas invertidas invita al espectador a reflexionar sobre las prácticas de exclusión que todavía hoy siguen operando sobre la homosexualidad.

Las preguntas que busca responder este proyecto son ¿Se pueden romper los estereotipos y reconstruir las memorias de las víctimas del Homocausto a través de una obra animada? ¿A qué tipo de exclusión social y política eran sometidos los homosexuales (gais y lesbianas)?

En la Segunda Guerra Mundial aumentó la represión hacia los homosexuales. Se hizo uso estricto del artículo 175 de las leyes de Nuremberg el cual establecía que todo hombre que cometiera actos impúdicos con otro hombre sería castigado con presidio. Esta ley solamente aplicaba en los países de Alemania, Austria y Francia, mientras que en el resto de los países europeos tenían sus propias leyes que incluían el fusilamiento o la cárcel. Los nazis arrestaron un poco más de 140,000 homosexuales, entre ellos más de 5,000 murieron (Rictor Norton, 1999). Al periodo en el que persiguieron a los homosexuales durante el nazismo se conoció como homocausto (M. Consoli, 1984).

Los homosexuales eran marcados con un triángulo rosa en su uniforme siendo la categoría más baja en los campos de concentración (Ver Imagen 2). Si un homosexual era arrestado tenía la opción de integrarse al ejercito como castigo, o bien para pasar desapercibido la opción de alistarse era una buena salida, cabe mencionar que existían los matrimonios a conveniencia entre amigos homosexuales ya que el estado brindaba una vida mejor si las parejas se casaban (Ramos, 2017).

En cuanto a las mujeres lesbianas no se les consideraba una amenaza ya que si podían ser madres y esposas no hacían ningún daño al estado, por lo que sufrían doble discriminación por ser lesbianas y por ser mujeres.

El proyecto aborda el homocausto a través del concepto de sexualidades periféricas desarrollado desde la teoría queer por Judith Butler (1990), Carlos Fonseca (2009) y María Luisa Quintero (2009); y el arte del archivo investigado por la historiadora del arte Anna María Guash (2017).

Las sexualidades periféricas son todas aquellas que se alejan del círculo imaginario de la sexualidad "normal" y que ejercen su derecho a proclamar su existencia (Fonseca, C. 2009). Siguiendo este concepto se explora todo el contexto histórico, las dificultades y soluciones que fueron propuestas. La pieza utiliza este concepto para analizar la ideología que se tenía en el nazismo sobre los homosexuales al definirlos como anormales y como el propio concepto de las sexualidades periféricas asume el papel como una categoría o un grupo más. Cartas invertidas cuestiona el uso de la palabra "normal" con ayuda de este concepto.

El archivo que es una manera de no caer en el olvido y revive el pasado, así como muestra una ventana a la reflexión sobre el futuro, es como este proyecto se apoya en él. Esta pieza utiliza la narración para crear un nuevo significado y utiliza los elementos encontrados para dar un giro al contexto de las fotografías y cartas.

Guash dice que lo que demuestra la naturaleza abierta del archivo a la hora de plantear narraciones es el hecho de que sus documentos están necesariamente abiertos a la posibilidad de una nueva opción que los seleccione y los recombine para crear una narración diferente, un nuevo corpus y significado dentro del archivo dado. Y ello dentro de un mundo que ya no mira hacia delante, sino indirectamente hacia el pasado tomando la historia y la memoria como uno de sus temas esenciales (Guasch, 2005).

Por el hecho de que los homosexuales eran perseguidos las investigaciones sobre la homosexualidad cuentan con muy pocos documentos que permitan construir un archivo sobre el pasado de las sexualidades periféricas. Por ejemplo, las fotografías encontradas dan un contexto visual pero no se conoce el origen y el porqué de la situación, dejando expectativa de lo que pasaba alrededor. Por ello, Cartas invertidas trabaja con los géneros de docuficción y documental animado que utilizan la ficción y la animación para llenar los huecos que los archivos no pueden cubrir. La animación expone casos hipotéticos que ayudan a crear la reflexión que se busca en la obra. Cartas invertidas reconstruye historias que reflejan la vida de las personas homosexuales en este



Imagen 1. Sitio favorito de Amelia, Prueba visual, 2020



Imagen 2. IDENTIFICATION PHOTOS OF A PRISONER ACCUSED OF HOMOSEXUALITY, The holocaust encyclopedia, 1940.



Imagen 3. Soldier Studies, Fotografía intervenida, Martin Dammann, 2020.



30 Publica...

7 Seguid...

0 Seguid...

cartas invertidas
 Una mirada a la homosexualidad durante el régimen nazi.
 Pieza net art
 Proyecto terminal
 Arte y comunicación digital
acduam.ajolote.net/2163073052/

Editar perfil



Inicio



Amelia



Frank



Gord

Imagen 4. La página inicial de la pieza, 2020

periodo y a la vez explora la ideología de la "normalidad" desde los fragmentos encontrados de memoria documental vinculados a las sexualidades periféricas.

Ruta metodológica

Este proyecto parte de la perspectiva de la investigación basada en la práctica y es un trabajo de archivo e intervención en redes sociales que se compone de fotografías de soldados trans, cartas de amor, testimonios, docuficciones animadas y datos sobre el homocausto.

Como parte de la investigación se hizo una exhaustiva investigación de las cartas de amor homosexuales a través del trabajo del historiador Rictor Norton (1998).

Durante la investigación documental se hallaron fotografías del artista Martin Dammann donde se muestran a soldados disfrazados de mujer. El artista las coleccionó en tiendas de antigüedades y las mostró junto con un ensayo en su libro *Soldier Studies: cross-dressing in der Wehrmacht*, en él se pregunta si ¿es una mínima rebelión contra las ideas nazis de masculinidad militar o un juego de disfraces de carnaval para olvidar momentáneamente la hostilidad bélica? (M. Dammann, 2018). Estas fotografías juegan un papel importante dentro de la obra donde son intervenidas para darles un nuevo diseño y modificar e intensificar las preguntas del proyecto. Se juega con la doble moral que consideraba normal a los soldados travestiéndose, al tiempo que se perseguía la homosexualidad y se pretendía eliminarla.

Por último, se revisaron los testimonios de víctimas del homocausto que decidieron compartir su historia bajo pseudónimos después de la guerra ya que persistía el problema.

Cartas invertidas El título de la pieza responde al elemento principal de la obra que son las cartas. El término "invertidas" hace alusión al nombre que se dió a las sexualidades periféricas en el siglo XX por su traición al estado ya que no cumplían con el estereotipo asignado y la necesidad de que tuvieran un cambio moral. Esta pieza contiene dos historias de docuficción animada proyectadas en Instagram Stories. Estas historias cuentan la historia de Frank, un reportero quien fue amante de Gilbert, ambos tuvieron un descuido. A Gilbert le dieron sentencia de fusilamiento y a Frank lo enviaron a los campos de concentración. La historia de Amelia una joven judía, única sobreviviente de su familia quien tiene una panadería y recuerda con alegría a su amiga Gisela de la que se enamoró, pero nunca volvió a saber de ella.

Aunque las historias son distintas, estas tienen en común la temática de la homosexualidad y cada una contiene una carta. La historia de Frank quien fue llevado a los campos de concentración; su carta pertenece a Joseph Randall la cual fue publicada en la web (R. Norton, 1998). Mientras que la historia de Amelia, la joven que se enamoró de su amiga es una carta de ficción.

Las fotografías recopiladas fueron fotomontadas y animadas en gif. Se les dio color a elementos específicos para destacar lo extravagante de cada foto (Imagen 3). Los testimonios cuentan con una ilustración y en la caja de descripción de la publicación se redacta su historia. Por último las cartas están presentadas en imagen y dos de ellas en Instagram Stories.

La pieza tiene un estilo antiguo adecuado a la época y utiliza la animación 2d con una paleta de colores en tonos pardos; también juega con los diferentes elementos de Instagram, como highlights, gifs y filtros. Por último, la página está ordenada de tal manera que tenga lógica y coherencia visual (Imagen 4).

Para ello se utilizó Illustrator CC 2019 para el diseño de personajes y dibujar los distintos elementos a animar; Photoshop CC 2019 donde se intervinieron y animaron las fotografías y los tes-

timonios, After Effects 2019 para los videos de las historias, así como la animación de estas y por último Instagram que funge como planilla para publicar la obra y que esta sea una forma de visualizar la pieza, además de que crea una interacción entre el usuario.

Conclusiones

Cartas invertidas es un memorial a las víctimas de este suceso y también invita a la reflexión de cómo ha cambiado la visión de la homosexualidad hasta el día de hoy. Sin embargo, su presencia en redes sociales como un tema de actualidad intenta reflejar que aún faltan barreras por romper y dejar a un lado los estereotipos. Gracias al archivo se exhibe parte de la historia olvidadas de las sexualidades periféricas y su lucha constante para lograr el cambio social.

Referencias

Barrera, Ambar. (2017). El arte como archivo: el proceso creativo de cuatro artistas poblanos. Lado b. Recuperado de <https://ladobe.com.mx/2017/11/arte-archivo-proceso-creativo-cuatro-artistas-poblanos/>

Chávez, Bruno. (2015). Homosexuales en la mira nazi. Letra ese. Recuperado de <http://letraese.jornada.com.mx/2017/12/06/homosexuales-en-la-mira-nazi-9191.html>

Fonseca, C. (2009). La teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. Sociológica. Núm. 69.

Guasch, A. M. (2005). LOS LUGARES DE LA MEMORIA: EL ARTE DE ARCHIVAR Y RECORDAR. En Materia: Revista internacional d'Art: 5, 157-183. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2382002>

Norton, R. (1998). Gay Love Letters through the Centuries: J. R. Ackerley. Gay History & Literature. Recuperado de <http://rictornorton.co.uk/ackerley.htm>

Norton, R. (Ed.), "One day they were simply gone": The Nazi Persecution of Homosexuals. 21 Dec. 1999, updated 10 August 2010 <<http://rictornorton.co.uk/nazi.htm>>.

Ramos, G. D. D. (2017). La historia de las lesbianas durante el régimen nazi. ACV. Recuperado de https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2017-06-18/ocurrio-lesbianas-durante-nazismo_1399860/

Biografía

Mariana nació el 31 de enero 1998 en la Ciudad de México, México. En 2016 estudió la licenciatura en Arte y Comunicación Digitales en la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Lerma. A la par estudió doblaje en la escuela SIGE produciendo. Su interés por el arte digital se inclina por el cine, la museografía y el arte social. Le gustaría dedicarse al campo de la animación y la producción artística.

Epígrafe

Al inicio de esta carrera estaba segura de que no era mi sitio o lo que quería hacer. Sin embargo, el arte me supo conquistar, había algo que me impedía abandonarlo hasta que me enamoré de la licenciatura. Me aventuré por otros mundos, pero dicen que siempre vuelves a donde fuiste feliz, es así como la UAM Lerma se convirtió en mi segundo hogar.

Co-existencia

Brenda Gabriela Martínez Pedraza

2163033236@correo.ler.uam.mx / breengab0995@gmail.com

Rodrigo Rosales González / Asesor

r.rosales@correo.ler.uam.mx

Resumen Co-existencia es una obra artística que retoma testimonios e imaginarios de los habitantes del fraccionamiento Hacienda del Parque en el Estado de México para trasladarlos a una poética situada en un levantamiento virtual del mismo. El proyecto tiene la intención de evocar la reconfiguración de nuestra percepción sobre un lugar. A la vez que busca conferir al espacio vivido, un valor que no le es atribuido conscientemente en nuestro día a día.

Palabras clave poética virtual, espacio imaginado, percepción espacial

El lugar vivido

La obra surge de la necesidad de rescatar y revalorar espacios arquitectónicos que no conforman parte de nuestra experiencia inmediata pero que sí lo son (o lo fueron) en la vida de alguien más. Co-existencia intenta retomar la poética visual y sonora del espacio para inducir una reflexión sobre la configuración perceptual del lugar a partir de los imaginarios que se sedimentan en la historia de una microsociedad. Esto tiene el objetivo de replantearse los modos de ver los espacios urbanos desde la consciencia y las memorias de sus habitantes sobre el lugar que habitan.

Este proyecto parte de la premisa de que los espacios urbanos resultan tan ordinarios, que se vuelven imperceptibles hasta invisibilizarse para quienes residen en ellos. Entiendo estos espacios cotidianos como recintos de experiencias que pueden revalorarse mediante su reconocimiento a manera de lugares hospedadores de sueños, emociones, muerte, así como de múltiples modos de experimentar el mundo.

Tales experiencias se traducen en una pieza artística que juega con los imaginarios de las personas que habitan el fraccionamiento Hacienda del Parque en el Estado de México. La pieza funciona mediante un recorrido virtual por el espacio urbano simulado e intervenido con una subjetividad poética que abrevó de los recuerdos de los habitantes de la unidad habitacional. Las personas que participaron en la realización de la pieza, en este proyecto, se entienden como “soñadores de casas”, término rescatado de La poética del espacio de Gastón Bachelard (1957). Se trata de un concepto que refiere a “la casa” como cualquiera de los lugares en donde hemos vivido y que

(...) evoca fulgores de ensoñación que iluminan la síntesis de lo inmemorial y del recuerdo.

En esta región lejana, memoria e imaginación no permiten que se las disocie. Una y otra trabajan en su profundización mutua. Una y otra constituyen, en el orden de los valores, una comunidad del recuerdo y de la imagen. (Bachelard, 1957, p. 29)



Imagen 1. Extractos de cuestionario a vecinos de Hacienda del Parque desde un grupo cerrado en Facebook, "Si Hacienda del Parque fuera una palabra, ¿qué palabra sería?, ¿qué color sería? ¿qué objeto sería?" Etapa de recopilación de información. Imagen: Brenda G. Martínez, 12/10/20



Imagen 2. Sitio web "Galería Entropía", Etapa inicial de la pieza, Brenda G. Martínez, 12/10/20

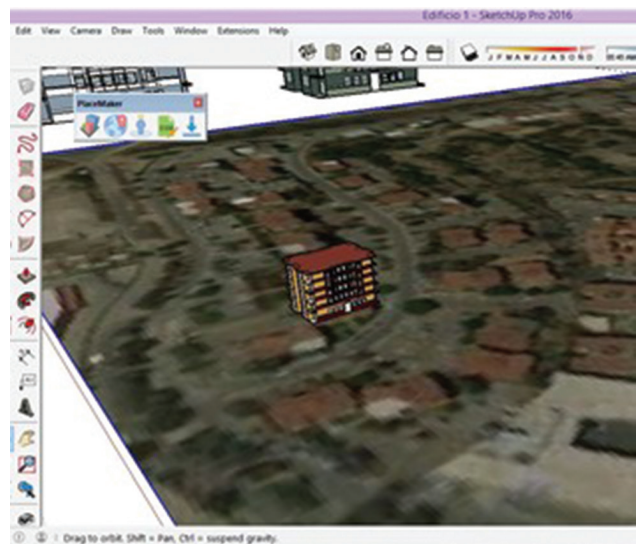


Imagen 3. Modelado de edificio situado sobre plano extraído de Google Earth. Etapa inicial del proyecto. Situar los edificios sobre topografía, Brenda G. Martínez, 29/09/20



Imagen 4. Render en Unity. Etapa de detalles en el terreno, Brenda G. Martínez, 05/10/20



Imagen 5. Boceto de representación. Etapa de bocetaje antes de render, Brenda G. Martínez, 05/10/20

Como recurso para recuperar esa memoria se hicieron algunos cuestionarios a los habitantes de Hacienda del Parque preguntándoles algunas de sus experiencias -memorables- vividas en el fraccionamiento. También recurrieron a su imaginación al relacionar dicho lugar con colores, objetos y palabras simples que describen su experiencia de vida en este fraccionamiento (Imagen 1).

La imaginación es un proceso del alma (Bachelard, 1957). El espíritu que uno alimenta a través de la experiencia de vida, luego conferida a los lugares que habitamos es lo que busca traducir esta pieza. En este contexto, la resignificación del espacio urbano comienza en el momento en el que las personas atribuyen una poética al lugar que habitan y se hacen conscientes de ello al expresarlo en palabras, apropiándose de otra manera.

Dado que esta percepción es novedosa para los habitantes mismos, también posibilita a aquellos ajenos al fraccionamiento a compartir la experiencia de ver el lugar con otro matiz, invitándolos a reflexionar sobre el entorno en el que se desarrollan y en el resto de los espacios urbanos con los que se cruzan.

Ruta del proyecto

El proyecto se inspira en la realización previa de una pieza artística, la cual consistía en una página web (Imagen 2) que resaltaba la parte estética de los lugares más peligrosos de la Ciudad de México a través de fotografías tomadas desde Google Maps.

A partir de esa obra surge la idea de trabajar una pieza que lograra conectar a las personas con lugares con los que no tenían una relación particular, fue así como encontré la pieza *Travel by approximation* de Jenny Odell. Esta obra consiste en un "viaje" virtual que realiza la artista desde Google Maps por una ruta específica en E.U.A guiada por reseñas reales de usuarios en sitios como Yelp o Trivago. Odell toma fotografías del lugar desde su computadora y luego con la ayuda de Photoshop se fotomonta en la fotografía, de modo que se sitúa en el lugar. En esta pieza, la artista expresa que aún "viajando así", es posible crear memorias virtuales sobre sitios en los que físicamente jamás había estado. De esa obra nace el primer acercamiento a mi pieza y consistía en una página web en la cual se podría hacer un intercambio de historias o testimonios que hayan acontecido en un lugar identificable en un mapa. Era un proyecto colaborativo que buscaba conectar historias de personas y lugares globalmente. Sin embargo, esta pieza conllevaba un problema tecnológico que, en términos realistas, no podía ser concluido a tiempo, porque requería de numerosos testimonios para cumplir su función. Después de repensar la obra, se optó por acotarla de lo global a lo local y lo situé en el fraccionamiento donde resido (Imagen 3).

La idea de resituar la obra tenía como finalidad explorar físicamente el espacio e intervenirlo. De manera que la experiencia que se generara se diera de manera directa al recorrer físicamente el lugar, pensando que los usuarios serían capaces de interactuar con la obra y recorrer el fraccionamiento. Al mismo tiempo, mi conexión personal con el lugar me llevaría a ser sujeto mismo de la experimentación del cambio perceptual, provocando una conexión aún más estrecha con el lugar donde resido y entender mejor a aquellos con quienes comparto espacio y vida.

Sin embargo, la pandemia por Covid-19 trastocó esta inquietud y su posible salida material. Con todo y precisamente por ello, este proyecto cobra relevancia por la intención de reconfigurar la percepción que tenemos sobre un lugar y repensar todo aquello que nos rodea. Después de este replanteamiento, la solución provisional del proyecto consistió en una aplicación de realidad virtual con la cual las personas encontrarían una serie de códigos QR distribuidos en

distintos puntos del fraccionamiento. Los códigos desplegarían imágenes, sonidos y objetos 3D obtenidos de los acontecimientos experimentados en el fraccionamiento. Al cabo de unas semanas, debido a la problemática sanitaria surgida por la pandemia, plantear un recorrido físico por el fraccionamiento era inviable. La opción más factible fue trasladar el paseo al ámbito virtual, dando oportunidad a cualquier persona de recorrer el fraccionamiento. Sobre ese levantamiento, se debían representar los testimonios de los habitantes de una forma no lineal y tampoco literal a excepción del espacio arquitectónico y su disposición topográfica (imagen 4).

Fue así como recurrí a una dimensión poética para expresar los testimonios recuperados.

Coexistir

La propuesta final trata entonces de un recorrido virtual realizado en Unity en el que se visualiza un cuarto con diferentes puertas. El usuario se encuentra en una antesala vacía, pero con algunas puertas para abrir. Esas puertas lo llevarán a ver representaciones poéticas del fraccionamiento basadas en la información obtenida de los habitantes; cada puerta mostrará una forma distinta de percibir el lugar.

Esa sala simboliza el estado inicial, anterior al de repensar los espacios vividos, comenzando con el fraccionamiento Hacienda del Parque. Al entrar por cada puerta, se puede visitar fraccionamiento en primera persona. Cada puerta conduce a una representación del fraccionamiento inspirada en los imaginarios y en los testimonios de los habitantes. Cada representación conserva elementos propios del fraccionamiento como la topografía, la disposición de los edificios en el terreno o incluso los colores de los edificios, con el propósito de referir siempre al fraccionamiento, aún si la evocación es abstracta (imagen 5). Un recorrido puede durar lo que el espectador desee hasta que decida salir y visitar otra puerta.

Conclusiones

La solución obtenida espera ser un primer acercamiento a la reflexión profunda sobre un lugar, no sólo por la vida que sostiene, sino repensar la manera en la que analizamos los lugares vividos, a rescatar la poética en nuestro día a día, incorporar esas reflexiones sobre cualquier espacio por el que pasamos.

Por otro lado, trasladar el espacio urbano a lo virtual fue en sí mismo parte de la experiencia sobre la percepción. Dado que crecí en ese lugar pude comparar la realidad con su enclave virtualidad; reflexioné y repensé los espacios múltiples veces desde una consciencia propia y compartida. Al mismo tiempo, encuentro un aporte en la posibilidad de traducir un proyecto arquitectónico a la dimensión virtual, porque es fácilmente manipulable, permitiendo intervenir el espacio de manera flexible. De modo que un edificio deja atrás su estado literal para convertirse en algo más, que difícilmente pudo ser evocado de otra manera.

Referencias

Bachelard, G. (1957). *La poética del espacio*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A.

Gálvez, C. (10 de noviembre de 2017). *Clave de Libros: 'La poética del espacio' de Gastón Bachelard*. Recuperado de: <https://clavedelibros.com/la-poetica-del-espacio-gaston-bachelard/>

Huffschmid, A. (2013). "La otra materialidad: cuerpos y memoria en la vía pública". En Cuerpos, espacios y emociones. Aproximaciones desde las ciencias sociales, coordinación de Aguilar Miguel Ángel y Paula Soto, 111-136. México: Porrúa-Universidad Autónoma Metropolitana

Mañana-Borrazás, Patricia. (2003). Arquitectura como percepción. Arqueología de la arquitectura, ISSN 1695-2731, N.º 2, 2003, págs. 177-184. 10.3989/arq.arqt.2003.44.

López, F. L. (enero 2014) Forma, función y significación en poesía visual. Revista electrónica de estudios filológicos. Recuperado de <https://www.um.es/tonosdigital/znum16/portada/monotonos/monotonos.html>

Biografía

Brenda Martínez tuvo una formación inicial en arquitectura, lo que guía sus intereses sobre la influencia del espacio urbano y residencial en la calidad de vida. Entre otros temas de interés, está el diseño gráfico de interfaces y el desarrollo de páginas web.

Epígrafe

La Universidad Autónoma Metropolitana me dió la oportunidad de explorar caminos académicos por los que no pensé transitar, y esto a través de la carrera Arte y Comunicación Digitales. Pude aprender de grandes maestros y doctores, aprender de mis compañeros y también mucho sobre mí. Quedaré infinitamente agradecida.

Hipertrofia

David Aguilar Cruz

2163033263@correo.ler.uam.mx / aguillardavid116@gmail.com

Ana Carolina Robles Salvador / Asesora

a.robles@correo.ler.uam.mx

Jacobo Sandoval Gutiérrez / Asesor

j.sandoval@correo.ler.uam.mx

Resumen Hipertrofia es un proyecto de arte y archivo que busca asignar un valor documental a las cicatrices que se generan por efecto de intervenciones performáticas que los artistas del arte acción ejercen sobre su cuerpo. El nombre del proyecto deriva de la cicatriz hipertrófica; una condición natural de la cicatrización que se caracteriza por unos bordes más amplios de lo normal (Hospital Fuensanta, 2020). En la propuesta artística, estos bordes también se ampliaron para metafORIZAR la información que puede proveer una cicatriz al considerarla como un documento que forma parte del archivo del arte acción mexicano.

Palabras clave archivo, cicatriz, arte acción.

El arte acción y la cicatriz

El arte acción es definido como una corriente artística que basa sus obras en las acciones que realiza el cuerpo del artista (o cuerpos), en donde “el acontecimiento sustituye o desplaza al objeto u artefacto artístico, centrando su atención en la acción artística, en un espacio y tiempo que involucra activamente a espectadores/as y artistas” (Cortés, 2018, p. 11).

Mi interés por el tema comenzó al considerar que las prácticas de documentación del arte acción no tratan a las heridas como una evidencia, lo cual pone en riesgo la desaparición del registro de este testimonio primario en piezas en donde el cuerpo es el material para su creación y parte de la pieza en sí.

Si el cuerpo en el arte acción es parte de la pieza, ¿por qué el daño que sufría el cuerpo del artista no era documentado y por qué no entraba en relatos históricos del arte acción? Los documentos también se generan en registros naturales de la piel de las personas, convirtiendo al cuerpo en un archivo vivo.

La investigación parte del concepto del archivo como institución, la cual es definida como espacio “cultural donde se reúnen, conservan, ordenan y difunden los conjuntos orgánicos de documentos para la gestión administrativa, la información, la investigación y la cultura” (Fuster, 1999, p. 109) es decir, un ente en donde el documento, o los documentos, son catalogados, reunidos, producidos y difundidos y cómo a partir de las prácticas de este ente, el archivo ejerce un poder de silencios, generalmente silenciando cuerpos que han sido marginados por jerarquizaciones de poder, los más comunes por raza y género, por instituciones occidentales y androcentristas en países colonizados como México (Ruffer, 2016).

Los silencios del archivo

“Los archivos como instituciones y los registros como documentos son considerados [...] como recursos pasivos que pueden ser explotados por diversos propósitos históricos y culturales” (Schwartz & Cook, 2002, p. 1). Esta otra mirada del archivo como institución habla de un repositorio neutral de hechos para contar la historia, sin embargo, el archivo ejerce poder de quien lo crea: “A través de los archivos, el pasado es controlado. Ciertas historias son privilegiadas y otras marginalizadas”. Y así, las historias que son privilegiadas pasan a ser una verdad documentada por el archivo convirtiéndolas en narrativas históricas legitimadas, mientras otras son marginadas como el intento de exterminación de caricaturistas políticos, el desconocimiento de los homosexuales en el porfiriato y el baile de los 43, el legado feminista de Carmen Mondragón, la importancia de Aurora Reyes Flores en el muralismo, la censura del Neopop mexicano, los performances de SEMEFO, entre otros.

En el caso de la construcción de historias a partir del archivo del arte acción, estas quedan inconclusas por una producción de fuentes escasa siendo solo las fuentes primarias testimonios, una o dos fotografías e instrucciones dadas por el artista. Mientras otras obras producidas por artistas europeos o estadounidenses conforman archivos más amplios incluyendo descripciones detalladas de la obra por parte de los curadores, registros de los propios artistas, organizaciones o recintos en distintos sustratos como, fotografías, video. Algunos ejemplos son las obras de Marina Abramović, Joseph Beuys, Gina Pane, Allan Kaprow, Yoko Ono. Estos aparecen en libros y artículos que hablan sobre la historia del performance y cuyos archivos de obras pueden ser estudiadas en el registro digital del Museo de arte Moderno de Nueva York, el Museum of Fine Arts de Boston y en la Galería Nacional de Arte Británico y Arte Moderno en Inglaterra (TATE) e incluso en el Museo Nacional Reina Sofía. Mientras en el caso de los artistas mexicanos, estos documentos están dispersos en diferentes entes e instituciones como la exposición realizada en el MUAC: Arte acción en México. Registros y residuos, el catálogo Arte acción Ciclo de mesas redondas y exposición de fotografías de acciones compilado por Andrea Ferreyra, la red PerfoRED de Pancho López y el Centro de Documentación Arkheia del MUAC, incluso retenidas por los mismos artistas quienes en algunos casos no hacen públicos estos documentos o el acceso a estos son limitados, son temporales o dependen de una compensación económica como las compilaciones, libros e investigaciones.

Por esta razón se decidió trabajar con estas narrativas inconclusas en la construcción de las esculturas, demostrando que la poca información documental accesible sobre el arte acción hace que la forma de entender estas piezas no sea completamente genuina, además de mostrar la necesidad de la creación de un espacio que recupere toda la documentación esparcida y sea dedicado exclusivamente al arte acción mexicano; siendo accesible y gratuito para todo el público que tenga conexión a Internet.

Las esculturas digitales

La pieza es una exposición de museo virtual construido en Unity, en donde las cicatrices son representadas por esculturas digitales de partes de mi cuerpo realizadas en Blender, cada escultura representa una cicatriz y un performance. Decido insertarme en esta pieza ofreciendo mi cuerpo como soporte material partiendo desde la afirmación de que el archivo es formado por las instituciones siendo yo la institución que crea este archivo. Las esculturas además son huecas y tienen partes esparcidas en el espacio, tomando la estética de Park Ki Pyung y de Unmask Group metaforizando la dispersión de la documentación que hay en el arte acción mexicano.



Imagen 1. Hipertrofia, Layout de inicio de Hipertrofia, David Aguilar Cruz, 6 de nov



Imagen 2. Sala Archivo, Primera parte del recorrido de la experiencia en Unity, David Aguilar Cruz, 6 de nov

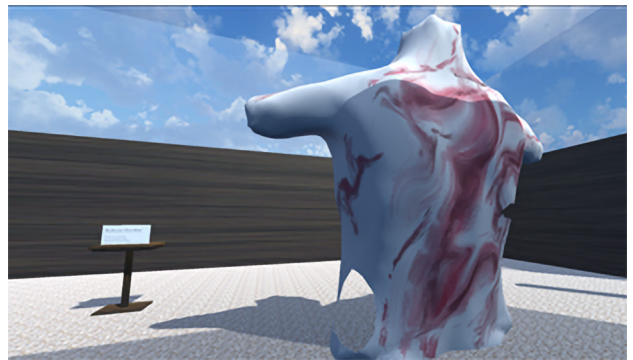


Imagen 3. Escultura "Con la Z tatuada", Sala escultórica, David Aguilar Cruz, 6 de nov

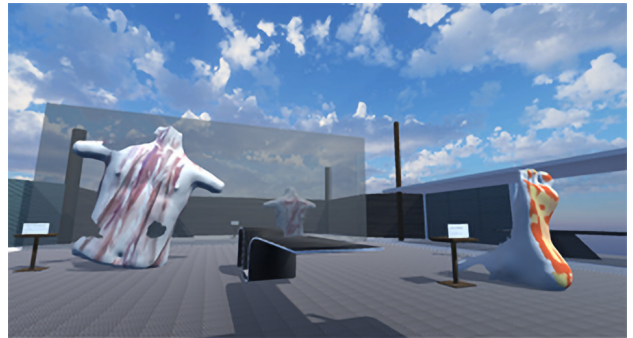


Imagen 4. Esculturas, Sala escultórica, David Aguilar Cruz, 6 de nov



Imagen 5. Archivo, Espacio dentro de una caja en donde se expone el archivo recolectado, David Aguilar Cruz, 6 de nov 2020

La cicatriz es reconstruida a partir de mi interpretación como artista digital gráfico utilizando técnicas de ilustración que usualmente utilizo en mis proyectos, trabajando con información que solo se encuentra en Internet. Cimentando así, la crítica de cómo la poca documentación accesible al público en un espacio virtual crea historias fragmentadas en torno a la historia del arte en México. La pieza además cuenta con una sala dedicada al archivo que se recolectó para que el usuario pueda explorarlo libremente, este archivo se muestra en cajas de cartón haciendo alusión a la variedad de soportes materiales desde texto, imágenes, videos y como estas cajas pueden albergar más formatos de documentos que un libro. Las cajas contienen la información de un solo performance montándose como si fueran también esculturas, esto porque el archivo también forma parte de la obra. Se puede acceder al archivo acercándose a cada caja y esta sala es lo primero que ve el usuario al entrar a la pieza ya que quiero que el archivo recolectado sea lo más accesible posible al usuario.

Las esculturas están en un espacio continuo que simulará la sala de un museo, el usuario podrá caminar por esta sala viéndola en primera persona. Las esculturas tienen una ficha técnica que contienen información del performance de donde se originó la cicatriz; Autor (el nombre del artista), Título (el título de la obra), Año, Formato de la obra (aquí se pondrá el tipo de cicatriz) y la procedencia (el lugar en dónde se produjo la obra).

El proceso de creación

En un principio el proyecto se pensaba como una pieza de videomapping, ya que estaba interesado en cómo se podría dismantelar en cuerpo a tal punto de que todos los cuerpos fueran iguales o partieran de una misma forma y así poder deconstruir cánones de belleza, sin embargo, el concepto de belleza era difícil de trabajar ya que se sabe que es un concepto abstracto que, si bien contiene construcciones sociales, la percepción estética es un proceso de apreciación individual. De esta forma es que delimité el concepto de belleza con el que quería trabajar, enfocándome en el concepto de la estética de lo abyecto, en cómo el cuerpo de los artistas del performance tenía que ser tratados como piezas de arte y en qué categoría estética entraban estos cuerpos después de haber sido maltratados en la pieza. Mi intención era ver a la violencia como una herramienta de producción artística, dándole al cuerpo del artista del performance un valor de pieza. Sin embargo, me volví a encontrar con el tope de la ambigüedad de una apreciación estética, no tenía como asegurar que los espectadores apreciaran este concepto de cuerpo como apreciaban los otros cuerpos expuestos en pinturas modernas. Así que decidí centrarme en el estudio de las cicatrices y cómo estas entraban en una categoría de lo abyecto además de que técnicas de conservación existían para almacenar estas cicatrices en el cuerpo del artista, concibiendo a esas heridas como parte de la pieza del performance o un rastro de esta y a las cicatrices como una huella que marca la desaparición del registro del arte en el cuerpo del artista.

A partir de estos cuestionamientos me di cuenta de que no hay una documentación extensa de los inicios del arte acción en México como lo hay de las obras de Estados Unidos y Europa, por lo que quise enfocarme en el estudio del archivo del arte acción teniendo en cuenta a la cicatriz como una lectura complementaria y así rescatar las heridas como parte de este archivo. De esta forma nació la primera fase del proyecto en donde mi salida física consistía en una escultura articulada realizada con acrílico utilizando como base mi cuerpo en las cuales iban a estar mapeadas, utilizando metodología cartográfica para ubicar las cicatrices en el cuerpo como mapas de isóneas para representar heridas realizadas por quemaduras, representaciones de

fenómenos puntuales para ubicar cortes punzocortantes, fenómenos lineales para representar heridas realizadas en tajos, etcétera.

Conclusiones

Las obras de arte acción son efímeras pero su registro no. Una fotografía, un texto, o un video no es la actividad performativa sino el registro de que alguna vez existió, por lo que el archivo no irrumpe el carácter efímero del arte acción.

El proyecto me ayudó a concluir que el archivo conformado por documentos en soportes tradicionales como el papel, propicia silencios generados por las instituciones que los resguardan, incluso aunque este sea público sigue siendo limitado por las personas que no viven cerca de la institución. La digitalización de documentos históricos y el libre acceso a estos por internet, es una solución para poder disminuir los silencios de relatos y de cuerpos. Hay que tener en cuenta que la brecha digital es cada vez más pequeña, por lo que estos documentos podrían llegar a más personas.

Referencias

Fuster, F. (1999). ARCHIVÍSTICA, ARCHIVO, DOCUMENTO DE ARCHIVO... NECESIDAD DE CLARIFICAR LOS CONCEPTOS. CANALES DE DOCUMENTACIÓN, 103 - 120.

Hospital Fuensanta. (2020). Obtenido de Cicatriz hipertrófica: <https://hospitalfuensanta.com/especialidades/dermatologia/cicatriz-hipertrofica/#:~:text=La%20cicatriz%20hipertrofia%20se%20trata,a%20durar%20hasta%20dos%20a%C3%B1os.>

Luis Cortés, M. P. (2018). Lo performativo en la performance art. Revista Colombiana de las Artes Escénicas, 9 - 20.

Ruffer, M. (2016). El archivo: de la metáfora extractiva a la ruptura poscolonial. En M. R. Frida Gorbach, (IN) DISCIPLINAR LA INVESTIGACIÓN: Archivo, trabajo de campo y escritura (pág. 163). Ciudad de México: siglo xxi editores.

Schwartz, J. M., & Cook, T. (2002). Archives, Records, and Power: The Making of Modern Memory. Archival Science, 1 -19.

Biografía

David Aguilar Cruz nació el 22 de julio de 1996 en la Ciudad de Puebla, comenzó a estudiar Arte y Comunicación Digitales en la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Lerma en el 2016. Sus proyectos se conforman de trabajos de ilustración y producción gráfica digital tomando temas generalmente de cuerpo y de violencia, temas y herramientas que unió en la realización de su proyecto Hipertrofia. Su trabajo está disponible en <http://acduam.ajolote.net/2163033263>

Epígrafe

Mi interés a lo largo de la licenciatura ha sido la producción de piezas digitales convergiendo el diseño y el arte como Temachia, Atenea, <132Db, La gloria del Varón, Topito etc. utilizando diferentes plataformas como Unity, páginas web, aplicaciones móviles y esculturas interactivas. La carrera es solo el principio del camino que me espera como futuro productor de piezas gráficas.

Discernimiento algorítmico

br(AI)n

<http://acduam.ajolote.net/2163033085/>

@ids

<http://acduam.ajolote.net/2163033165/pt/index.html>

[140 - E]

<http://acduam.ajolote.net/2163073061/projects/4-project-d>

br(AI)n

José Carlos Camacho Carrasco

216303085@correo.ler.uam.mx / jccarrasco_floyd@hotmail.com

Annabel Castro Meagher / Asesora

a.castro@correo.ler.uam.mx

Resumen El proyecto se centra en la Inteligencia Artificial y su uso para fines médicos, en este caso, enfermedades mentales. Llevé a cabo una investigación acerca de los métodos utilizados para ayudar a pacientes con problemas mentales, en el camino descubrí que uno de los métodos era la creación de bots que pudieran dialogar con los enfermos. El bot permite que los pacientes no se sientan juzgados por un ser humano, lo que despertó mi interés en el transhumanismo y en cómo la ciencia ficción nos cuenta historias similares donde la relación humano-máquina está mucho más marcada, cómo en los escritos de Isaac Asimov.

Palabras clave Inteligencia artificial, Enfermedades mentales, Transhumanismo, Chatbot, Ciencia ficción

Planteamiento y desarrollo

Enfermedades mentales y tecnología

El campo de la neurociencia es muy amplio, existen muchos y modelos de estudio, pero hay uno en particular que llamó mi atención. A pesar de que existen también varias vertientes, se pueden englobar como enfermedades mentales; su estudio y su prevención han sido una de las principales razones por las cuales esta obra toma forma, ya que considero que combinar la tecnología con los avances médicos puede producir grandes mejoras en los tratamientos a pacientes con enfermedades mentales.

La inteligencia artificial (IA) es útil como herramienta para el tratamiento de las enfermedades mentales. Actualmente existen métodos para ciertos trastornos, por ejemplo, para el autismo. Existen bots que proporcionan el tratamiento que para un humano sería difícil dar con una persona que sufriera este padecimiento, empezando por la paciencia, mientras que una IA puede estar las 24 horas al pendiente del tratamiento de alguien con autismo.

Y ese solo es un ejemplo, también ya existen chabots (robots virtuales conversacionales) que ayudan en la prevención o alivio de la depresión proporcionando terapia a los pacientes. Un ejemplo es "Woebot", un bot de salud mental que utiliza procedimientos de rutina para ayudar a personas con depresión.

También ya existen las bases para el tratamiento de algunas enfermedades mentales. ¿Y el resto? Muchas ya son apoyadas por la tecnología, pero existen otras que no tienen cura como el Alzheimer. En estos casos considero que la IA puede ser una gran ventaja. En los tiempos que corren, aún no hemos llegado a ese paso médico-tecnológico, muchos de los tratamientos siguen rozando la ciencia ficción, pero el interés por llevarlos al mundo real es lo que le da vida a la pieza.

Transhumanismo

Cuando se habla de mejorar al ser humano al punto de convertirlo en un ser perfecto no se puede evitar tocar el tema del transhumanismo, que por definición es la mejora de la raza humana por cualquier medio tecnológico. Sin embargo, hoy eso es imposible, por eso la mayoría de los escritos alrededor del tema son libros de ciencia ficción y muchas de las obras que han intentado plasmar lo que representa no pueden llegar a ser 100% perfectas. Para poner algunos ejemplos, "Un mundo feliz" de Aldous Huxley habla sobre el control de la natalidad y de los rasgos de nacimiento de cada ser humano. Es decir, nadie nace porque sí, todos tienen un propósito y nadie sufre ninguna enfermedad. Una referencia para el proyecto es Stelarc, un artista reconocido por insertar una oreja en uno de sus brazos, que considera que el cuerpo humano es obsoleto y por eso continúa en la búsqueda perpetua de perfeccionarlo creando prótesis y utilizando la tecnología. Otra artista que sirvió como una inspiración para crear br(AI)n es Lynn Hershman Leeson. Ella trabaja con obras relacionadas con la IA; en su película "Teknolust" ilustra cómo tres robots están buscando su propia identidad a pesar de ser completamente iguales físicamente. Todos estos exponentes dieron pauta para la realización de br(AI)n, además de autores como Isaac Asimov que habla de un término llamado "robopsicología" en el libro "Yo, Robot!"

Desarrollo de la idea

Después de construir el marco histórico, el siguiente paso fue definir las herramientas con las cuales se llevó a cabo la pieza. El proceso creativo sufrió muchos cambios.

Inicialmente pensé en hacer un robot físico que pudiera existir en un ambiente museo para que las personas pudieran interactuar con él, pero deseché la idea por falta de conocimientos en mecatrónica. Después se me ocurrió crear una animación interactiva que contara una historia entre una IA y un paciente médico, la historia iba a estar relacionada con los tratamientos y el usuario iba a decidir cómo se iba a llevar a cabo el desenlace, todo mediante la técnica de "rotoscopia", la cual consiste en animar cuadro por cuadro de un video pregrabado para darle una apariencia de caricatura. Sin embargo, la idea también fue descartada debido a la dificultad de crear una animación que requería dibujar cuadro por cuadro y crear el software que llevara la historia a la interactividad.

Por último, pensé en un chatbot; a través de este medio no solo podía contar una historia, sino que el usuario podría vivirla a través de una charla con una inteligencia artificial. Esta salida también es más afín al tratamiento sobre el que reflexiona la pieza. Agregué un tono teatral al bot para que pudiera ser accesible a cualquier tipo de público y no solo a uno especializado.

Desarrollo de las herramientas

Con la idea concluida pensé en varias opciones para la realización, la primera fue Python, un lenguaje de programación para crear programas, bots, entre otros. Lamentablemente la pandemia afectó muchas cosas así que la descarté porque no había la facilidad para que el chatbot en Python fuera desplegado en web en vez de en un museo. Buscando herramientas descubrí Dialogflow, el motor de chatbots de Google para crear conversaciones. La integración más importante que me permite Dialogflow es la web. Te permite integrar al bot en la red sin tener que subir ninguna clase de código desde ningún lugar externo, es decir, todo se guarda a través de la nube de Google. Esto permite crear y entrenar a un bot para que pueda entender conversaciones y lenguaje natural. Permite la creación de contextos e intenciones más acordes con conversaciones, también permite el uso de voz para el asistente de Google y una integración espe-

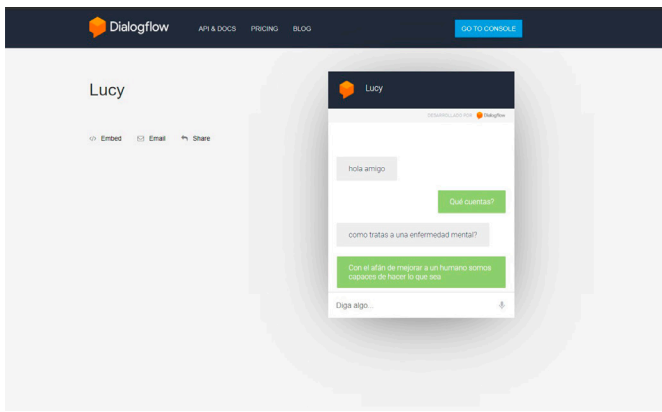


Imagen 1. Lucy, Primer nombre de proyecto, José Carlos, marzo 2020

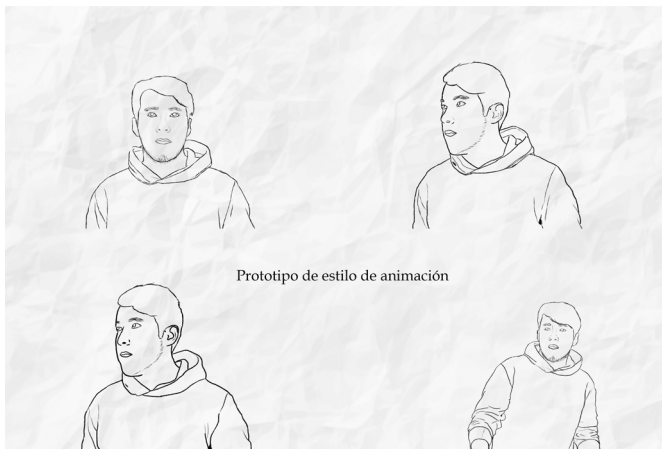


Imagen 2. Rotoscopia, Estilo de animación, José Carlos, noviembre 2019

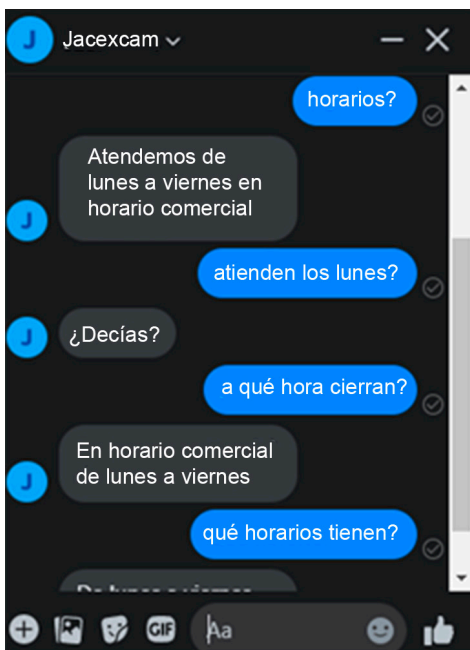


Imagen 3. Messenger, Integración en Facebook, José Carlos, julio 2020

cial para web en forma de globo de texto (algo parecido a Facebook Messenger de los celulares).

Para que el robot se siga enriqueciendo y ante la posibilidad de ser cuestionado por temas mucho más abiertos, opté por crear una base de datos propia en la cual poder ir aumentando información para seguir haciendo crecer las posibles conversaciones. Considero que en un futuro podré hacer este proyecto mucho más grande. Esta versión no es la final, aún queda mucho camino que recorrer y br(AI)n está listo para seguir aprendiendo.

Guión

El primer paso fue crear un personaje, un poco inspirado en El coloquio de los perros de Miguel de Cervantes Saavedra. La creación de la personalidad del bot fue clave para saber hacia dónde se dirigía la conversación. En este caso el bot es un ser que acaba de nacer y está analizando su entorno, está entusiasmado por ayudar, pero no entiende por qué. La conversación sirve para conocer más cosas sobre lo que los usuarios piensan y así poder saber para qué exactamente vino al mundo. La idea es plantear un alma para el chatbot capaz de sentir y de aprender. Esta tiene personalidad propia y hace sentir al usuario que está hablando con alguien y no con algo. El bot busca producir el efecto de dudas sobre su papel contra las enfermedades mentales. Realiza una búsqueda de la identidad propia sin perder el hilo de la conversación sobre los trastornos que se planteó desde un inicio y es así como nace br(AI)n.

Problemas de desarrollo

Alrededor de la realización de la pieza se presentaron diversos problemas que afectaron su desarrollo. El principal fue el desconocimiento de la plataforma de Google. Resultaba ser una plataforma completamente nueva sobre la cual trabajar. Recurrí al uso de tutoriales, investigaciones y mucha práctica para poder dominar la herramienta de una manera aceptable. En el camino hubo otro problema, el cual fue la decisión de subir contenido a una base de datos para que el bot recolectara información. Mediante el editor de texto Atom subí la información a una página propia. Sin embargo, la subida de datos no fue satisfactoria, el servidor no funcionaba, por lo que para poder solucionar esto tuve que cambiar de servidor. En lugar de utilizar Atom como editor de texto utilicé Visual Studio Code y el servidor que usé fue el propio de Google, Firebase. Ahora el bot está funcionando perfectamente y se puede interactuar con él.

Conclusiones

Sin duda es un proyecto que va a seguir creciendo, tal como el asistente de Google. Aún tiene muchas cosas que aprender y requiere más soltura al momento de conversar. Espero que en un futuro pueda hablar. Sembré las bases de algo que en un principio fue pensado para ayudar de verdad y los trabajos de transdisciplina no están descartados en ningún momento. br(AI)n es un proyecto noble que surgió de ideas de ciencia ficción pero encaminadas a la tecnología actual y lo que se puede hacer con ella. Los problemas que se presentaron en su realización en su mayoría fueron debidos a la pandemia y falta de equipo, al final se trabajó con los materiales a la mano y el proyecto funciona.

Referencias

Asimov, I. (1950). Yo, robot. Ciudad de México: Sudamericana

Braitenberg, V. (2004). Vehicles. Cambridge, Mass: MIT Press.

Pfeifer, R., Bongard, J., Grand, S. (2006). How the body shapes the way we think. Londres: A Bradford Book.

A Vita-More, N. Transhumanist Arts Statement

Bostrom N. In defense of posthuman dignity. Bioethics

Kuhse, H., Schüklenk, U., & Singer, P. Bioethics.

Sadin, É., Blanco, J., & Paccazochi, C. (2018). La humanidad aumentada. Buenos Aires: Caja Negra.

Diéguez, A. (2017). Transhumanismo. Barcelona: Herder.

Gao, Y., & Japkowicz, N. (2009). Advances in artificial intelligence. Berlin: Springer.

Bellazzi, R., Abu-Hanna, A., & Hunter, J. (2007). Artificial intelligence in medicine. Berlin: Springer.

Postigo Solana Elena, Vásquez Del Aguila Jorge Walker (2015), Transhumanismo, neuroética y persona humana, Rev. bioét. (Impr.); 23 (3): 505-12

Leeson, L. H. L. (2020). Lynn Hershman Leeson. Art21. <https://art21.org/artist/lynn-hershman-leeson/>

Cervantes Saavedra, M. (2011). El coloquio de los perros. Barcelona: Linkgua.

Biografía

José Carlos Camacho Carrasco, nació el 29 de agosto de 1997 en CDMX, en el 2016 comenzó sus estudios en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Lerma en la carrera de Arte y Comunicación Digital. Su principal interés es el desarrollo tecnológico-artístico de la creación de obras interactivas. Estudió 5 meses Animación y videojuegos en la universidad ORT Uruguay en donde aprendió muchas de las herramientas utilizadas en la creación de sus piezas.

Epígrafe

El paso por la universidad ha sido siempre gratificante si te gusta lo que haces, puedes aprender sobre arte, programación y modelado, aprender de otras culturas y métodos de estudio de otros países. Enriqueció muchísimo mi paso por esta bella universidad, agradezco a mis profesores y amigos que hicieron posible mi crecimiento profesional.



Shadia Domínguez Álvarez

2163033165@correo.ler.uam.mx / domalsda@gmail.com

Edmar Olivares Soria / Asesor

e.olivares@correo.ler.uam.mx

Resumen Se ha desarrollado un proyecto de investigación artística que tiene como finalidad representar gráficamente los datos con los que opera la analítica web en la mercadotecnia digital. La investigación analiza el concepto del perfil demográfico, cuestionando el uso de la información en las plataformas de servicios de mensajería gratuita e indagando en estudios mercadológicos.

Esta investigación, enfocada al análisis de los datos nace por el interés en la controversia del año 2020 en México provocada por la situación de contingencia que atraviesa el mundo por la aparición del virus SARS-CoV-2, que provocó un auge en el uso de los medios de comunicación digital, específicamente para el mercado digital.

Palabras clave Analítica web, big data, análisis de datos, mercadotecnia digital, capitalismo de vigilancia, gubernamentalidad algorítmica, perfil demográfico.

El tema que aborda este proyecto de investigación/creación es el proceso del análisis de datos en la analítica web de la mercadotecnia digital, con un enfoque ciber-social que trata los conceptos capitalismo de vigilancia y gubernamentalidad algorítmica. Para este proyecto se desarrolla la investigación artística @ids que pretende dar solución a las siguientes preguntas de investigación: ¿Cómo puede un dispositivo inteligente conocer cuál será mi próxima compra? ¿Qué tan conscientes somos del proceso que adquieren nuestros datos cuando se aceptan los términos y condiciones de una plataforma? y ¿Es posible analizar la problemática del uso inadecuado que le dan los usuarios a sus datos a través de una investigación artística que visualiza el análisis de datos para el mercado digital?

Referentes conceptuales

El capitalismo de vigilancia reclama para sí la experiencia humana como materia prima gratuita que los puede traducir en datos de comportamiento. Algunos de estos mismos datos pueden ser utilizados para mejorar servicios y productos. Otros datos se vuelven propiedad de empresas capitalistas de vigilancia quienes utilizan esta información como insumo para procesos avanzados (inteligencia de máquinas) con lo que se fabrican productos predictivos. Siendo los productos predictivos comercializados en mercados de futuros conductuales (Zuboff, 2019).

Las plataformas de redes sociales gratuitas consiguen todos los días una recolección masiva de datos para el agregado, el análisis y la correlación estadística. El hecho de familiarizarse con los medios y plataformas digitales crea una confianza irracional que suscita una adaptación al mundo cambiante y evolutivamente tecnológico donde ahora existe un ciberespacio que transforma a las personas en usuarios, a los usuarios en consumidores digitales, a estos consumidores en identificadores y a estos mismos se les clasifica en datos traducidos como números



Figura 1. Anuncio en Instagram personal. Etapa de investigación. Shadia Domínguez. 2020.

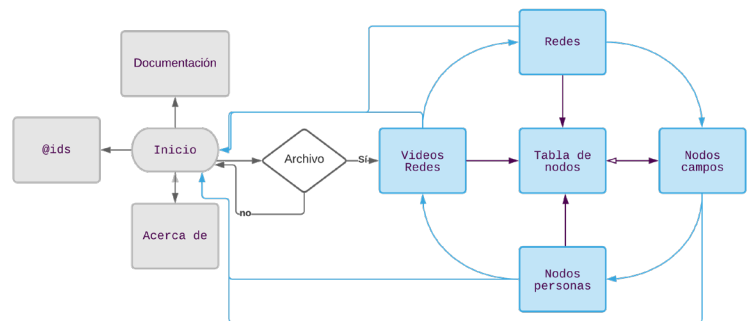


Figura 2. Diagrama de flujo de la página web. Etapa de creación. Shadia Domínguez. 2020.

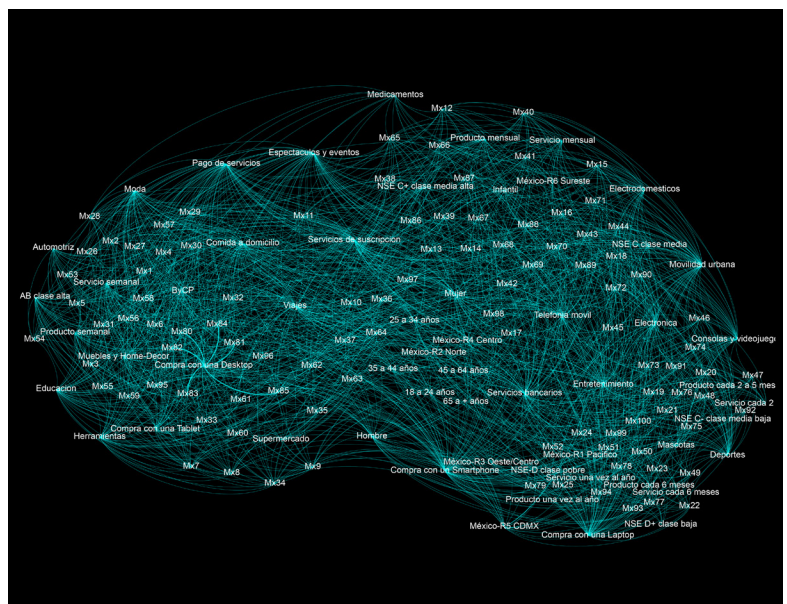


Figura 3. Red de información. Etapa de resultados. Shadia Domínguez. 2020.

o cantidades dentro de categorías que generan perfiles demográficos que favorecen principalmente a las ciber-empresas.

Los perfiles de consumidor digital se obtienen mediante la investigación que describe las características de algunos servicios o productos y definen el mercado objetivo. Cuando el perfil del consumidor se describe en función a sus características físicas, sociales o económicas se habla de un perfil demográfico (UNID, s/f).

Por su parte la mercadotecnia digital trabaja con un conjunto de estrategias de mercadeo que ocurren en la web y que buscan algún tipo de conversión por parte del usuario. (Selman, 2017) Para llevar a cabo su proceso de conversión recurre a la analítica web que pueden gestionar el conocimiento obtenido a través de herramientas analíticas de medición en sitios web como Google Analytics o FB Analytics, que buscan favorecer las estrategias de negocio presentando los datos en perfiles demográficos (Morales, 2010).

En relación con lo anterior se puede afirmar que surge un nuevo contexto ciber-social conocido como gubernamentalidad algorítmica, cuyo ambiente hace uso de los “perfiles” para retro-actuar en el universo de los usuarios personalizando mensajes que inciten determinadas conductas sobre aquellas personas de quienes se obtuvieron los datos (Costa, 2017).

Los anuncios publicitarios de determinados temas ahora están en nuestra ventana de inicio de Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn y demás porque es lo que los mecanismos predictivos han dictado como apropiados para cada ciber-persona.

Ruta metodológica

Dado que @ids consiste en una investigación artística, se buscó información en textos, videos, plataformas de redes sociales, plataformas de mercadotecnia digital, plataformas de analítica web, pruebas de recolección de datos en Twitter y visualizaciones de datos demográficos de un estudio de ventas on-line en México.

Se analizaron los datos que manejan las plataformas de redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter, accediendo a ellas con un usuario y recolectando captura de pantalla de otros usuarios, para analizar los anuncios que aparecen y la información que publican. En las plataformas de analítica web se revisó la enorme cantidad de información que crean perfiles demográficos de los datos que otorgan los usuarios. En las plataformas de mercadotecnia digital como elogia.net buscaron las herramientas para crear anuncios publicitarios de acuerdo con la segmentación de datos. Con Twitter se recolectó información como tweets de cuentas oficiales y no oficiales, seguidores, seguidos y datos en tiempo real delimitados por ubicación, hashtags, id de usuarios o páginas. Para crear una idea de cómo se recuperan los datos en grandes cantidades.

Posteriormente, se realizó un grafo que teóricamente se basó en un estudio de venta on-line en México (2020), de este estudio se recuperó la información del perfil del consumidor omnichannel mexicano, la frecuencia de compra de productos, renta de servicios y principalmente cuales son estos productos y servicios que consumen estos compradores. Finalmente se recalcularon los datos porcentuales del estudio de venta, para obtener información por individuos posteriormente a esto se realizó una matriz de adyacencia relacionando cada campo de estudio con un total de 100 personas. Dicha matriz se importó en el programa Gephi visualizar las redes de información que relacionan nodos campos con nodos personas y determinan porcentualmente los perfiles demográficos que existen en México.

Propuesta creativa

@ids es el título de esta investigación artística y ocupa ese nombre porque cae en la idea de que las ciber-personas son trabajadas como identificadores en la analítica web, el mercado digital y en las redes sociales.

Se puede considerar un proyecto de Data-Art dado que en este campo artístico se tiene como objetivo crear formas estéticas de naturaleza digital con la información generada en internet (Big Data), para darle una nueva interpretación (Basciani, 2017). @ids por su parte crea una reinterpretación sobre la información procesada en el ambiente mercadológico digital.

@ids busca provocar la reflexión del usuario acerca del empleo que se les dan a las plataformas sociales, en donde el usuario entrega su información personal a cambio de un servicio de mensajería colectiva. Esta investigación realiza una deconstrucción de los grandes capitales globales que sistematizan y monetizan la información del individuo. Es decir, la investigación junto con las visualizaciones evidencia el hecho de que cada individuo es controlado y tratado como un generador de información, cuyos datos son procesados por las máquinas (IA). También se espera que el visitante pueda conducirse por una ruta crítica que va más allá de la estética, para volverse capaz de juzgar, entender, identificarse y verse como una serie de dígitos dentro de una gran red de datos.

Resultados de la investigación

Este proyecto de investigación es exhibido en una página web de un museo virtual, donde cualquier usuario puede acceder a ella desde una computadora conectada a una red de Internet. El visitante visualiza los perfiles demográficos, campos y redes que pertenecen al intercambio de información que ocurre en redes sociales para la creación de publicidad personalizada.

Así mismo se puede encontrar parte de la documentación de la investigación artística, en la que se incluyen enlaces que redireccionan a las plataformas que se visitaron para desarrollar la investigación.

El sitio web opera como una fuente de información gráfica proyectada en la web con una navegación intuitiva que permite analizar los datos que se recopilan en los motores de análisis. Cuenta con cinco espacios de visualización de datos; cada uno muestra la información que se maneja en el mercado digital.

Al final, los resultados de esta investigación artística dan solución a las preguntas de investigación:

1. ¿Cómo puede un dispositivo inteligente conocer cuál será o es mi próxima compra? R. Se debe a la información que operan los mecanismos predictivos de análisis de datos de las redes sociales y de plataformas de mercadotecnia digital que definen los perfiles demográficos.
2. ¿Qué tan conscientes somos del proceso que adquieren nuestros datos cuando se aceptan los términos y condiciones de una plataforma? R. No somos lo suficientemente conscientes, ya que todos los días se incrementa el volumen de datos en la web, así como el uso de los dispositivos digitales.
3. ¿Es posible analizar la problemática del uso inadecuado que le dan los usuarios a sus datos a través de una investigación artística que visualiza el análisis de datos para el mercado digital? R. Si, y gracias a que la página web cuenta con un espacio gráfico y uno de documentación es posible generar una mayor curiosidad por conocer y analizar el propósito de las visualizaciones.

Conclusiones

El capitalismo de vigilancia se rige por la gubernamentalidad algorítmica que opera con: los datos masivos, la analítica web y los perfiles demográficos para administrar las conductas de los cibernautas y cambiar su percepción.

A través de esta investigación artística se dió respuesta a las preguntas de investigación planteadas al inicio del proyecto. Como salida se desarrollaron las visualizaciones a manera de gráfico dirigido, con el fin de tener una representación visual de esta problemática.

Referencias

Asociación Mexicana de Ventas On-line (AMVO). <https://www.amvo.org.mx/>

Basciani, A. (2017). Art Data: cuando el Big Data emerge dentro del mundo del arte. FURther. The Objective Media, S.L. Madrid: <https://theobjective.com/further/art-data-cuando-el-big-data-emerge-dentro-del-mundo-del-arte/>

Costa, F. s/f. Omnes et singulatim en el nuevo orden informacional. Gubernamentalidad algorítmica y vigilancia genética. Poliética. Revista de Ética e Filosofía Política. ISSN 2318-3160 Vol. 5, n° 1, 2017. En Internet: revistas.pucsp.br/index.php/PoliEtica/article/view/36356

Morales M. (2010). Analítica web para empresas: arte, ingenio y anticipación. Universitat Oberta de Catalunya: <http://bidi.uam.mx:6449/a/19940>

Russom P. (2011). Big data analytics. TDWI RESEARCH. <https://vivomente.com/wp-content/uploads/2016/04/big-data-analytics-white-paper.pdf>

Schiller Dan y Schiller Daniel. (1999). Digital Capitalism: Networking the global Market System. MIT Press. <https://bidi.uam.mx:9155/lib/uamrg2-ebooks/reader.action?docID=3338461>

Shoshana, Z. (2019). La era del capitalismo de la vigilancia. Planeta, S.A. España.

Universidad Interamericana para el Desarrollo (UNID). (s/f). Análisis del Consumidor.

Biografía

Shadia Domínguez Álvarez nació en el Estado de México en marzo de 1998. Ingresó en 2016 a la licenciatura de Arte y Comunicación Digitales, en la Universidad Autónoma Metropolitana con el interés de utilizar y aplicar las herramientas tecnológicas para diseñar proyectos artísticos. Ha desarrollado proyectos interactuando con problemáticas de contextos tecnológicos, sociales y ecológicos lo que le permitió adquirir conocimientos generales dentro del ámbito sonoro, visual y audiovisual, así como en el diseño y en la gestión web. Esto la encaminó a formar un vínculo con temas ciber-sociales dándole peso a la investigación y resignificación de problemáticas que surgen en la red por la inmersión tecnológica de los usuarios.

Epígrafe

Con el paso del tiempo la formación profesional como artista y comunicóloga digital en la Universidad Autónoma Metropolitana, ha emprendido en mí una visión más profunda de las artes, ha desarrollado una personalidad más crítica, me ha ayudado a reflexionar sobre temas que pasaba por alto, pero a su vez ha provocado una nostalgia por dejar esta institución.

[140-E]

Liliana Yutzel Bolaños Fernández

2163073061@correo.ler.uam.mx / lfdez028@gmail.com

Jesús Fernando Monreal Ramírez / Asesor

j.monreal@correo.ler.uam.mx

Hugo Solís García / Asesor

h.solis@correo.ler.uam.mx

Resumen El objetivo de esta investigación - creación es analizar el grado de violencia que generan los discursos políticos publicados en redes sociales. De manera particular, se ha realizado una instalación que explora el fenómeno del odio que se manifiesta en Twitter, a través de las respuestas que usuarios de esta red escriben como reacciones a comentarios que publican algunos funcionarios públicos del país. [140-E] se inscribe en las obras de arte multimedia y arte Internet; funciona a partir de un archivo conformado por publicaciones seleccionadas mediante una lista de 50 personalidades políticas y una cámara que registra la posición de los ojos del visitante, activando los tweets.

Palabras clave Discurso de odio, sociología de las emociones, Twitter, México, Poder.

Introducción

Con la llegada de Internet, y más en concreto de las redes sociales, se ha intensificado el alcance de los discursos de odio que se conforman por expresiones que incitan a la violencia, a la discriminación y a la antipatía hacia una persona o grupo de personas.

Este artículo presenta el diseño, desarrollo y resultados del proyecto de investigación - creación titulado [140-E] en el cual, se explora el comportamiento del discurso de odio en Twitter; analizando cómo las emociones son utilizadas para influenciar las decisiones que tomamos como individuos.

La pregunta que se busca responder es ¿Se puede analizar el comportamiento del odio en los discursos políticos de Twitter a través del arte interactivo?

Luego, este proyecto de investigación toma como referencia teórica a la sociología de las emociones, las nociones de odio y poder así como su vinculación con Twitter.

Conceptualización

Este apartado tiene como objetivo hacer una revisión teórica a través de un punto de vista sociológico de las emociones para poder abordar los conceptos de emoción, odio y discurso de poder en Twitter.

La sociología de las emociones es un campo disciplinar en el que todo acto que se hace en el espacio social tiene una faceta emocional. Allí la emoción a su vez, funciona como un artefacto de mediación (Ariza, M., 2015). Desde esta teoría, en el mundo social nuestras emociones están

constituidas de acuerdo con nuestro contexto sociodemográfico, político y económico para poder tener el efecto deseado y que nos sintamos identificados.

¿Qué es una emoción? Las emociones han sido definidas por diferentes campos disciplinares. De acuerdo con la Real Academia Española, una emoción es una “alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática” (Real Academia Española, 2019, 23a ed). En una emoción hay un cambio de estado, esto quiere decir que podemos estar felices, pero a consecuencia de otro estímulo podemos pasar de la felicidad al miedo. Asimismo, generan reacciones fisiológicas en el cuerpo, como el cambio en la respiración o la dilatación de las pupilas. Para Ariza, la emoción es un artefacto que nos comunica y media nuestra relación con otra persona. Es decir, la emoción es una forma de relacionarnos social, política o culturalmente. Luego el mundo social es un mundo construido emocionalmente.

¿Qué es el odio? Según la organización internacional en favor de los derechos humanos Artículo 19, el odio es una “emoción intensa e irracional de oprobio, enemistad y aborrecimiento hacia una persona o grupo de personas, por tener determinadas características protegidas (reconocidas en el derecho internacional), reales o percibidas. El “odio” es más que un mero prejuicio y debe ser discriminatorio. El odio es una muestra de un estado emocional u opinión y, por lo tanto, se diferencia de cualquier acto o acción que se haya llevado a cabo” (Artículo 19, 2015 p.10)

Ahmed señala que “el papel del odio en la conformación de los cuerpos y los mundos es a través de la manera en que el odio genera su objeto como una defensa contra la lesión” (Ahmed, 2015 p. 65). Es decir que cuando una emoción, en este caso el odio, provoca que ciertos signos se adhieran a ciertos cuerpos –y por lo tanto, los cuerpos se vuelven odiosos–, entonces las acciones de odio son dirigidas hacia ellos. Es así como funciona; reúne a estas figuras y las cataloga como una amenaza en común que debe de ser eliminada. En este caso, el racismo es utilizado como una política de odio en donde el sentimiento de haber sido perjudicado de alguna manera se convierte en odio hacia los otros, que leemos como los causantes de nuestra desgracia. Por lo tanto, Ahmed maneja el odio como una economía afectiva en donde nos dice que no hay emociones positivas en nadie, de tal manera que el sujeto es visto solamente como un nodo en la economía.

¿Cómo funciona un discurso de odio en redes sociales? En este contexto, un discurso es “cualquier expresión que vierta opiniones o ideas, que comparte una opinión o una idea interna con un público externo. Puede adoptar muchas formas: escrita, no-verbal, visual o artística y puede ser difundida en los medios, incluyendo Internet, material impreso, radio o televisión” (Artículo 19, 2015 p.10).

Un discurso de odio en redes sociales, se refiere entonces, a aquellos mensajes que se utilizan para descalificar a una persona, sea cual sea su profesión. Para que los mensajes puedan ser considerados como discursos de odio se tienen que cumplir cuatro criterios. El primero es que haya algún grupo o persona que se esté vulnerando, humillando y discriminando con intencionalidad. El segundo se refiere a la agresión hacia algún rasgo característico de un determinado grupo social o de una persona. El tercero implica la incitación para violentar y denigrar a grupos o personas en situaciones de vulnerabilidad. Y el cuarto señala la intencionalidad de excluir socialmente a estos individuos violentados. El contexto social, económico y político son factores clave para la propiciación y distribución de este discurso.

Pero no solo la sociedad tiene que ver en su creación y en su propagación, sino que muchas

veces “las y los funcionarios públicos deben instruirse sobre la importancia de evitar declaraciones que puedan promover la discriminación o menoscabar la igualdad; deben comprender el peligro de trivializar la violencia o la discriminación, incluido el “discurso de odio”, y también deben comprender la posibilidad de que mantenerse en silencio ante dichos desafíos pueda equivaler a una aprobación tácita” (Artículo 19, 2015 p.51)

Discursos de poder en Twitter: “Los mensajes son el elemento clave que les permitirá construir una imagen creíble y popular entre los usuarios de la comunidad virtual” (Gordillo T, 2019: p. 32). Entre más seguidores se tenga, mayor propagación tendrán estos mensajes, creando así una retroalimentación bidireccional entre político – ciudadano.

Twitter es un factor determinante para la propagación de mensajes entre los líderes políticos y la sociedad. Estos mensajes se centran en campañas políticas, en evidenciar gestiones gubernamentales y medir la opinión pública y, varían de acuerdo con la personalidad del político, pueden ser desde formales hasta humorísticos y sarcásticos.

“La plataforma puede ser empleada para persuadir e influir en las decisiones de voto de los ciudadanos [...] Con lo que se concluye que, al permanecer en un estado emocional positivo, los usuarios están en condiciones de recibir tweets que influyan en sus vidas o modifiquen sus conductas” (Gordillo T, 2019: p. 34).

Hallazgos encontrados. De acuerdo con los hallazgos que se encontraron, se dan algunos ejemplos de discursos, en los cuales considero, hay odio y se descalifica la integridad humana de la persona.

“Mejor cálese el puto hocico; Usted se creyó eso de ser súper chingon; se justifica en opiniones, eso sí solo aquellas que le convienen; la verdad es que nunca tuvo, ni ha tenido una estrategia, cuando superemos a Italia en muertes, al estilo de @lopezobrador_ echara culpas” (Lutwidge, 2020).

“No baboso, se llama discurso de campaña para recuperar votantes mexicanos. Urge una prueba de IQ para 4T y seguidores, no pueden ser normales” (chairomugroso, 2020).

“Esta vieja debiera cayarse el osico porke el borolas ya va para el tambo” (Rodríguez, 2020).

Cada uno de estos ejemplos nos muestran violencia, descalificando y denigrando la calidad de las personas, así como también, hay violencia de género y discriminación.

[140-E]

El nombre del proyecto artístico surge a partir de los 140 caracteres que se pueden escribir en un tweet y la letra E hace referencia al grado de emocionalidad que estos caracteres pueden tener dentro de un texto pequeño. [140-E] es una instalación multimedia interactiva que explora cómo los discursos políticos generados en redes sociales son utilizados para manipular las emociones y la toma de decisiones de las personas. De manera particular, la instalación analiza el fenómeno del odio que se manifiesta en Twitter a través de las respuestas que usuarios escriben como reacción a comentarios que publican funcionarios públicos.

[140-E] se inscribe en las obras de arte multimedia y arte Internet, y busca explorar cómo opera el odio en el marco de la cultura digital en México. Asimismo, tiene como finalidad invitar al visitante a ser consciente, crítico y reflexivo ante este tipo de discursos que circulan en Internet.

La obra artística se construye a partir de un archivo conformado por tweets seleccionados mediante una lista de 50 personalidades políticas.

Posteriormente estos tweets son analizados por un software que determina su carga de sentimentalidad. Luego, la información obtenida es visualizada en una proyección que interactúa

con el público. El usuario a través de la detección de la ubicación de los ojos podrá elegir y luego minimizar o maximizar los tweets. Esta obtención de datos se realizará con la obtención de una Application Programming Interface (API, por sus siglas en inglés) de Twitter desde Python.

Las tecnologías que se están utilizando para la realización de la pieza son: API de Twitter es una interfaz de programación de aplicaciones en la que Twitter nos da los datos, les proporciona información a empresas, desarrolladores y usuarios. Python que es un lenguaje de programación de software libre y que se utiliza para la obtención; Tweepy, una librería de Python que permite hacer la conexión con Twitter para poder obtener los datos requeridos y posteriormente realizar el análisis de sentimentalidad. También se usa Flaks, un microframework que permite crear un entorno virtual para poder trabajar desde un servidor web. Finalmente se usa la plataforma web Open Processing, donde se realizó la visualización, ayudada de una Cámara web que detecta la posición de los ojos para realizar la interacción.

Conclusiones

La pieza ha podido realizarse y se ha instalado en un espacio virtual expositivo, perteneciente a la Exposición de Arte Digital (EAD) 5, dentro de la sección titulada, Discernimiento algorítmico, la cual señala cómo actualmente, le otorgamos a las máquinas la capacidad de tomar decisiones alejadas de la voluntad humana, influyendo en ésta y en la lógica del mundo. De esta manera, se creó un algoritmo a través de Twitter, en el cual, mediante las instrucciones que se le dan, decide lo qué es una emoción, lo qué es odio y por lo tanto, se conforman un conjunto de frases que ejemplifican el odio.

Referencias (en APA)

Ahmed, S. (2015). La política cultural de las emociones. Universidad Nacional Autónoma de México. Programa Universitario de Estudios de Género.

Ariza, M. (2016). Emociones, afectos y sociología. Diálogos desde la investigación social y la interdisciplina. Instituto de Investigaciones Sociales-Universidad Nacional Autónoma de México.

Artículo 19. (1987). Manual sobre el discurso de odio. Recuperado de: <https://www.article19.org/wp-content/uploads/2020/03/ARTICLE-19-Manual-sobre-el-%E2%80%98Discurso-de-Odio%E2%80%99.pdf>

Gordillo, M. (2019). Usos y prácticas del poder político en Twitter: análisis de discurso del expresidente de la república de Ecuador, Rafael Correa, a través de la cuenta @MashiRafael y su influencia en las percepciones de la imagen gubernamental.

Recuperado de: <http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6628/1/T2853-MC-Gordillo-Usos.pdf>

Lutwidge, C. [@GatitoCheshire]. (11 de Julio de 202). Mejor cálese el puto hocico; Isted se creyó eso de ser súper chingon; se justifica en opiniones, eso si solo aquellas que le convienen; la verdad es que nunca tuvo, ni ha tenido una estrategia, cuando superemos a Italia en muertes, al estilo de @lopezobrador_ echara culpas. [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/GatitoCheshire/status/1281982716217450496>

Morales, J. [@juanmor03941642]. (03 de Julio de 2020). No baboso, se llama discurso de campaña para recuperar votantes mexicanos. Urge una prueba de IQ para 4T y seguidores, no pueden ser normales. [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/juanmor03941642/status/1281226463501410305>

Rodríguez, M. [@MarioRo_1]. (03 de Julio de 2020). Esta vieja debiera cayarse el osico porke el borolas ya va para el tambo. [Tweet]. Twitter. https://twitter.com/MarioRo_1/status/1281226046554210304

Biografía

Liliana Yutzzel Bolaños Fernández nació en la ciudad de Toluca, Edo. México el 02 de junio de 1997. Es estudiante de la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma, desde el año 2016. Su interés radica en el estudio y las formas de producción artística a través de los nuevos medios digitales de comunicación.

Al iniciar la carrera no sabía qué era lo que me esperaba, no conocía casi nada sobre el arte ni mucho menos sobre cómo era pertenecer a una Universidad. Con el paso del tiempo, el arte y la UAM, me han hecho ver las cosas de distinta manera, para así poder crear una mejor versión de mí misma, con la que puedo contribuir a la sociedad desde el ámbito artístico.

Diplomas a la Investigación

Reminiscencias: La ensoñación poética del espacio intimado UAM Lerma

Alexa Amanda Bonilla Ybarra

2143068706@correo.ler.uam.mx

Claudia Mosqueda Gómez / Asesora

c.mosqueda@correo.ler.uam.mx

Diploma obtenido en 2020

Resumen El proyecto de investigación artística parte de los estudios fenomenológicos del filósofo y científico francés Gastón Bachelard, desarrollados en "Poética del Espacio" (2000) y la "Poética de la ensoñación" (1997).

Palabras clave fenomenología, poética del espacio

Planteamiento

La perspectiva fenomenológica es relevante en la construcción del conocimiento y del lenguaje poético surge no sólo como justificación teórica del discurso artístico de la autora de la presente investigación, sino como una propuesta para (re)concebir y habitar al mundo a través de la conciencia imaginante. Para ello, se busca un vínculo tanto conceptual como estético de los conceptos ensoñación poética y espacio intimado como formas de incidir y de crear desde la interioridad del cuerpo al espacio externo.

La estructura metodológica de esta investigación inicia con un preámbulo a la fenomenología, corriente filosófica de Edmund Husserl; así mismo, se elabora una concepción fenomenológica del espacio a modo de introducción del espacio intimado, para así concluir con el estado de ensoñación poética, conceptos abordados desde Gastón Bachelard.

El segundo capítulo propone desde una perspectiva histórica, reflexionar sobre el encuentro entre la obra de arte y el espectador a través de la experiencia sensible; esta última, en correlato con la virtualidad como experiencia desde la perspectiva teórica en los estudios de la cultura visual desarrollados por Nicholas Mirzoeff, en el apartado "Virtualidad: de la antigüedad virtual a la zona píxel" de "Una Introducción a la Cultura Visual" (2003).

Es de esta manera que partir de las herramientas conceptuales, fenomenológicas e históricas investigadas, se desarrolla el proceso creativo del producto de esta investigación artística, titulado: Reminiscencias.

Desarrollo del proyecto

A partir de la exploración y experimentación con el espacio vivido por la comunidad UAM Lerma, el proyecto artístico de esta investigación titulado *Reminiscencias* busca generar, a través de la realidad aumentada como herramienta artística, un estado de ensoñación poética desde la intimación del espacio vivido, conceptos abordados desde la perspectiva fenomenológica de Gaston Bachelard.

La intervención del espacio físico a través de realidad aumentada se realiza mediante la superposición de imágenes obtenidas del espacio mismo a través de video; mismas que manipuladas digitalmente desde sus resonancias (el pasado sensible), se detonan a partir de coordenadas geográficas, logrando expandir al espacio más allá de su espacialidad objetiva (Fig.1).

Durante la Exposición de Arte Digital (EAD) 04. titulada: [Re] vivencias, realizada en el museo Zanbatha del municipio de Lerma, la obra *Reminiscencias* se adapta a una segunda versión que consiste en ocho paneles integrados por partes del plano de los espacios intimados elegidos que conforman a la unidad UAM Lerma (Fig.2), de esta forma, al ser captados por la aplicación y mediados por una tableta o celular se detonan las resonancias (el pasado sensible) creadas a partir de ellos (Fig.3).

Es así como *Reminiscencias* permite al explorador intimar con el espacio y habitarlo en la inmediatez y lo efímero de aquellas imágenes poéticas de la ensoñación, conceptos abordados desde la perspectiva fenomenológica de Gastón Bachelard.

Conclusiones

Resulta necesario considerar la perspectiva fenomenológica de Bachelard en el contexto actual, ya que esta no solo propone un estudio de la naturaleza y sus procesos desde un enfoque y perspectiva limitado al estudio y enseñanza de las ciencias duras, sino es un método fenomenológico que experimenta el tránsito del conocimiento pre-científico, que después va a llamar de la ensoñación, a una ciencia de conocimiento objetivo.

Esta perspectiva resulta necesaria para comprender la complejidad de lo llamado real, la sociedad, y sus mediaciones como construcciones, representaciones individuales y colectivas, mismas que están en constante cambio y permiten su re-construcción a partir de una conciencia imaginante.

La imaginación en la ensoñación poética no es entendida en Bachelard como una forma de huir de la realidad, como un escape, sino como una forma de incidir y de crear desde la interioridad del cuerpo al espacio externo. Esto anteriormente dicho da la pauta a la modificación de estructuras y espacios objetivos desde la interioridad, ofreciendo una nueva interpretación de la realidad que educa al ser desde su interior y su forma de incidir al mundo.

Bibliografía

Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Bachelard, G. (1997). *La poética de la ensoñación*. D.F: Fondo de Cultura Económica.

Mirzoeff, N. (2003). *Una Introducción a la Cultura Visual*. Barcelona: Paidós.



Fig.1. Screenshot de la aplicación Reminiscencias desde los pasillos de la UAM Lerma. Autoría propia. 2019



Fig.2. Parte del montaje y exposición Reminiscencias. Foto tomada por Adrián Ortiz. 2019.

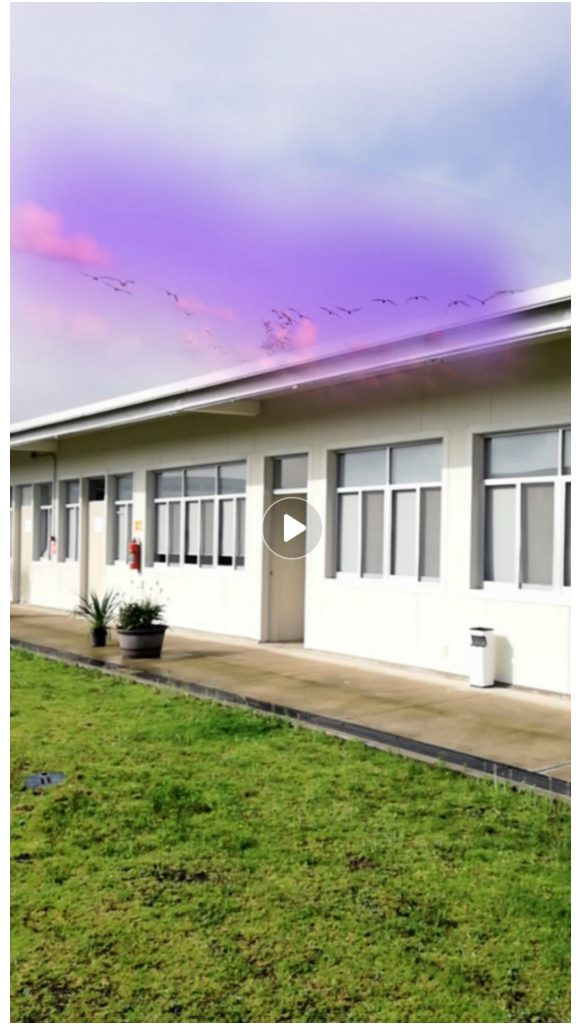


Fig.3. Reminiscencias. Exaltación de resonancias, entre las que destacan el ecosistema que rodea a la unidad universitaria. Autoría propia. 2019.



Fig.4. Fotografía parte de la serie SOY, realizada durante el taller: La re-significación histórica de las artes: Prácticas Contemporáneas, impartido por la Dra.Oweena Fogarty. 2018.

Semblanza

Alexa Amanda Bonilla Ybarra (1992) trabaja artísticamente bajo el seudónimo de Alexa Walrux.

En junio del 2014 ingresó a la carrera de Arte y Comunicación Digitales de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Lerma y ha trabajado en diversos proyectos de índole social, interdisciplinarios y fotográficos, entre ellos la serie fotográfica SOY del año 2016 (Fig.4), que aborda la construcción de la identidad en un mundo globalizado, bajo el asesoramiento de la Dra. Oweena Fogarty, reconocida fotógrafa e investigadora.

Además de explorar los campos de la fotografía emergente con el uso del celular como potencial herramienta artística, es parte del colectivo interdisciplinario Neomuralismo Híbrido (UNAM-UAM), con quienes ha realizado intervenciones en el espacio público mediante muralismo, electrónica y realidad aumentada, siendo partícipes de la Semana del Diseño Gráfico Acatlán 2018 y en el Aniversario 100 de la Escuela Bauhaus llevado a cabo por la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Cuajimalpa (Fig.5).

Desde el 2018 forma parte del colectivo Tekné creado dentro del marco de los 50 años de la revista Leonardo del Massachusetts Institute of Technology (Leonardo/ISAST).

Epígrafe

Ser parte de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Lerma me llevó a conocer a excelentes personas, artistas y académicos que me ayudaron no solo a desarrollar técnicas para materializar proyectos creativos conceptualizados desde la teoría del arte, sino a ser más consciente del papel del artista digital dentro en la sociedad contemporánea y la importancia del arte en el engranaje social.

Mi experiencia como estudiante de la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales fue difícil pero satisfactoria, ya que ésta no solo conllevó un desarrollo profesional sino uno más sensible y personal, una comprensión de quién soy y cómo pienso incidir en el mundo de una manera sensible y desde una conciencia imaginante.

Gracias a mi querida Universidad por esta experiencia de vida, ¡Soy orgullosamente pantera negra!

Feminicidio en CU: discursos institucionales, versiones disidentes

Carolina Belén González

2143068662@correo.ler.uam.mx / caroliina.bgonzalez@gmail.com

Mónica Francisca Benítez Dávila / Asesora

mbenitez@correo.ler.uam.mx

Diploma obtenido en 2019

Resumen Feminicidio en CU: discursos institucionales, versiones disidentes es un proyecto artístico de investigación-creación cuyo eje temático y poético es exponer la problemática del feminicidio en México. Es por esto, que se seleccionó un caso de estudio: el de Lesvy Berlín Rivera Osorio ocurrido en Ciudad Universitaria, UNAM. La investigación consistió en la creación de un archivo de pruebas y contrapruebas en torno a dicho feminicidio, utilizando la metodología estético-investigativa del colectivo Arquitectura Forense. Estos datos fueron utilizados para conceptualizar, diseñar y construir una obra artística que represente los resultados obtenidos.

Palabras clave feminicidio, estética investigativa, testimonios, arte objetual, arte digital.

Planteamiento

La violencia de género en México es una problemática social que debemos atender puesto que día a día crecen cada vez más las denuncias por maltrato y los feminicidios en el país. Ligia Tavera Fenollosa (2008) plantea que algunos de los factores que perjudican y trastocan este tipo de casos tienen que ver con la falta de información fiable por parte de las autoridades; vacíos legales; inconsistencias en las cifras emitidas; la ausencia de perspectiva de género en las investigaciones y, la carencia de políticas públicas adecuadas que colaboren a conformar un sistema legal capaz de dar cuenta de la realidad en materia de feminicidios por la que atraviesa el país, entre otros. Ante todos estos obstáculos que enfrentan las investigaciones en materia de violencia de género, es pertinente reflexionar en torno a las versiones oficiales instauradas en estos casos, ya que son ellas las que forman parte nodal y activa en la construcción y difusión en sociedad sobre lo que es considerado como la veracidad de un evento.

Para poder abordar esta investigación, se seleccionó el controversial caso de estudio sobre Lesvy Berlín Rivera Osorio, hallada sin vida en Ciudad Universitaria, el 03 de mayo de 2017. La joven fue encontrada semi-suspendida con el cable de una caseta telefónica enroscado en su cuello. Una de las personas que se encontraba con ella esa madrugada y, quien fue la última en verla con vida fue su pareja, Jorge Luis Hernández González. Los primeros comunicados emitidos por la Procuraduría General de Justicia de la Ciudad de México (PGJCDMX) clasificaron la

muerte de la joven como un suicidio. Además, compartieron información confidencial relacionada con la vida privada de la víctima en el portal oficial de Twitter de dicha institución. Estas inconsistencias sólo fueron el inicio de una serie de irregularidades que tuvieron lugar a lo largo de toda la investigación y el proceso judicial. Araceli Osorio Martínez, madre de Lesvy, inconforme desde el principio con los resultados comunicados comenzó una larga batalla legal junto al apoyo de varios actores y grupos de la sociedad civil con el objetivo de cambiar esa resolución precipitada por parte de la justicia y lograr que el caso sea reclasificado como un feminicidio. La resolución de este caso demoró dos años y cinco meses después de ocurrido el crimen, encontrando a la pareja de la víctima culpable de feminicidio y sentenciándolo a 45 años de cárcel.

Conceptos y teorías

El enfoque teórico sobre el que se fundamenta esta investigación está compuesto por la teoría sobre discursos y sociedad propuesta por el lingüista Teun A. van Dijk, así como también por las aportaciones de la investigadora Marcela Lagarde en materia de violencia de género. También, se retomaron las contribuciones del colectivo Forensic Architecture para sustentar la metodología de la investigación, y contar con más herramientas conceptuales y prácticas que permitieran aunar dicho proceso en relación con la práctica estética, es decir, con la producción de una obra artística.

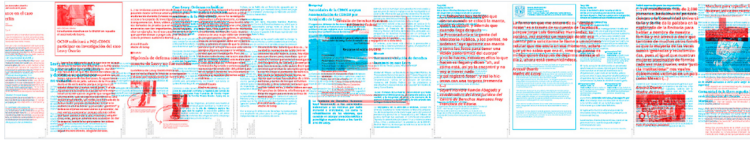
Se seleccionaron estos referentes teóricos puesto que con sus aportaciones colaboraban al análisis sobre la construcción del discurso social en torno a la noción sobre el feminicidio, concepto que en este caso de estudio se encontraría constantemente en disputa. Tanto las contribuciones de Marcela Lagarde como del colectivo Arquitectura Forense sostienen que muchas de las investigaciones llevadas a cabo por instituciones no sólo son parciales, incompletas e inconsistentes, sino que también ejercen violencia institucional contra las víctimas obstaculizando el acceso de ellas a la justicia.

Lagarde (2005) define al feminicidio como el punto cúlmine de violencia contra las mujeres, el cual tiene lugar en un contexto ideológico y social conformado por el machismo y la misoginia. Es decir, entonces, que existe todo un aparato ideológico que fomenta y perpetúa las condiciones de vulnerabilidad e invisibilización de la violencia en la vida de las mujeres. Con el objetivo de hacer una apuesta propositiva, el proyecto aquí presente representa esta problemática a partir de una construcción narrativa de los hechos que implicó la mayor cantidad de actores que tuvieron presencia en el caso de Lesvy, propiciando así otras lecturas sobre lo ocurrido en este caso.

Metodología de trabajo

Para trazar la metodología de trabajo de este proyecto, se utilizó la propuesta de la agencia de investigación independiente e interdisciplinaria Forensic Architecture liderada por Eyal Weizman, a la cual denominan estética-investigativa. El valor de esta propuesta metodológica consiste en brindar una opción estratégica para luchar por los grupos vulnerables y construir una "verdad" sensible capaz de incluir esas otras voces que no son tomadas en cuenta en las investigaciones (Cat., Weizman, E. et al., 2017). Para alcanzar este objetivo su praxis consiste en recolectar pruebas a las que llaman "evidencias" (oficiales) y "contra-evidencias" (no-oficiales), recolectando -o a falta de ellas generando- materiales de distinta índole.

EL ARCHIVO DE LESVY RIVERA OSORIO



Carolina Belén González

Sobre el proyecto

Feminicidio en CU: discursos institucionales, versiones disidentes es un proyecto de investigación desarrollado para obtener el título final de grado de la licenciatura en Arte y comunicación digitales de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Lerma. La intención de esta propuesta fue realizar una recopilación de las narrativas circulantes en torno al emblemático caso de Lesvy Berlín Rivera Osorio con el objeto de construir un discurso de lo sucedido más amplio, que sea contenedor de dos versiones: **a) información oficial** y **b) la información generada por la sociedad civil (familiares, ONG, comunidad académica UNAM, etcétera)**. Este espacio es un contenedor de todo el archivo generado a lo largo de la investigación.

Visitar el Wiki →

Materiales de archivo

Archivo oficial
4 Comunicados UNAM
4 Comunicados PGJ
34 Notas de prensa hemeroteca nacional
46 Notas de prensa en línea

Archivo no oficial
2 Entrevistas: Araceli Osorio Martínez y Sayurí Herrera Román
1 Recomendación del Centro de Derechos Humanos del DF
1 Dossier con material de prensa y resumen del caso
10 Vídeos en redes sociales
21 Artículos en línea de medios o portales de comunicación independientes

Contacto: carolina.bgonzalez@gmail.com

Imagen 1. El archivo de Lesvy Rivera Osorio, Etapa de publicación en línea del archivo digital, Carolina González, 2018.



Imagen 2. Libro objeto Feminicidio en CU, un libro itinerante, Etapa de exhibición, Juan Carlos Lucio Nevárez, 2018.

Siguiendo esta línea metodológica se inició la recolección de ambos tipos de pruebas. En la primera fase de la investigación se realizó un trabajo de levantamiento fotográfico, recopilación y entrevistas semiabiertas con el objeto de crear un archivo de “pruebas” (actores instituciones) y “contrapruebas”(sociedad civil), el cual tuvo dos propósitos: a) tejer un entramado de lo acontecido a partir de todas las versiones obtenidas: identificar similitudes, contradicciones y posibles sesgos que contribuyeran a componer una construcción de una “verdad” más amplia: es en esta instancia donde apareció la idea de crear un metarrelato, es decir, una narración que contenga dentro de sí las historias de la historia; y b) la producción de un objeto artístico que represente y sintetice la labor asumida así como de cuenta de las contradicciones latentes en las versiones enunciadas durante todo el proceso investigativo.

El archivo de la investigación está compuesto por la recolección de documentos oficiales y no oficiales respecto al estudio de caso. Se obtuvieron materiales como videos e imágenes recuperadas de Facebook; testimonios de la madre de la víctima y una de sus abogadas; documentos oficiales emitidos por las instituciones implicadas; fotografías, notas de prensa, comunicados oficiales, documentos de asociaciones civiles, entre otros. El objetivo principal para realizar este ejercicio fue considerar la mayor cantidad de discursos posibles, de manera tal que éstos permitieran aproximarse a la lectura del caso desde una perspectiva que involucrara la complejidad narrativa de todas las partes. En la siguiente etapa, se estableció una tabla de codificación por colores para analizar al material mencionado e identificar información errónea o mal manejo de ésta, similitudes, vínculos entre los actores implicados y contradicciones discursivas. Fueron sobre todo estas últimas las que dieron cuenta de la estructura general de la problemática, y, evidenciaron la contraposición discursiva entre los dos grupos de actores. Discrepancias las cuales posteriormente fueron el principal criterio de selección para ser contrapuestas

Resultados de la investigación

De los resultados más valiosos que se han logrado a partir de esta investigación fue el repositorio en línea del archivo de pruebas “oficiales” y “no oficiales”, el cual quedó conformado por el siguiente material: como parte del archivo oficial, se recopilaron: 4 Comunicados UNAM; 4 Comunicados PGJ; 34 Notas de prensa de la Hemeroteca Nacional de México, y 46 Notas de prensa recabadas en línea. En cuanto al archivo no oficial o de contra-pruebas, se encuentran disponibles 2 entrevistas semiabiertas realizadas a Araceli Osorio Martínez (madre de la víctima) y Sayuri Herrera Román (abogada del caso); 1 Recomendación del Centro de Derechos Humanos del Distrito Federal; 1 Dossier con material de prensa y resumen del caso; 10 videos informativos sobre protestas e información del caso descargados de redes sociales y 21 Artículos en línea de medios o portales de comunicación independientes.

Descripción de la pieza

La propuesta final de la obra tuvo como objeto exponer la problemática existente en los procesos de investigación en materia de feminicidios en México, en específico, en el caso de Lesvy. Es así que se representaron los resultados de la investigación en dos tipos de formato: uno físico y otro digital.

Se diseñó una página oficial del proyecto: <http://elarchivodelesvyriveraasorio.info/> en la cual se pueden consultar e incluso descargar todos los materiales recopilados en esta investigación. En esta página electrónica hay un enlace a un wiki, al cual se puede acceder y recibir colaboraciones por parte de la comunidad.

En tanto al diseño de la obra física, se planteó una pieza de arte objetual debido al gran interés de que ésta cuente con la facilidad de ser desplazada y exhibida en distintos espacios. Este libro objeto tiene tallado en su superficie un código QR, el cual al ser escaneado enlaza con la parte digital del proyecto. Además, está compuesto por el diseño de una selección cronológica del archivo, la cual se percibe contrapuesta como una representación de las narrativas gráfica y textual de seis páginas de extensión, impresa en dos tintas: roja y azul. La roja contiene la versión de la sociedad civil y la azul muestra la información oficial. Para poder leerlas legiblemente, el espectador debe escoger los lentes ópticos en color rojo o azul, los cuales funcionan filtrando la versión de una u otra versión sobre el caso. Esta pieza se exhibió en espacios museísticos, centros culturales, instituciones educativas, en red y en el espacio público como una poética contenedora de discursos. De esta forma, la intención fue propiciar nuevas lecturas y diálogos sobre el caso y los feminicidios en quienes interactuasen con ella.

Conclusiones

Este proyecto me ha dejado una experiencia de aprendizaje a nivel personal y profesional muy enriquecedora. Si bien en un principio, considere esta investigación como una oportunidad para explorar mis intereses, el alcance e interés que ha generado ha sido mayor al esperado.

En el ámbito académico, muchas son las preguntas, estudios y los esfuerzos pendientes que debemos seguir trabajando para concientizar a nuestro entorno sobre la gravedad del asunto y las violencias estructurales que viran en torno a la violencia de género y los procesos de investigación e impartición de justicia.

En cuanto al despliegue de resultados en el campo artístico, debo reconocer que aquí el arte puede funcionar como una herramienta de sensibilización social ante estas problemáticas tan confusas y difíciles de tratar. Los espacios tanto físicos como digitales que se interesan por este tipo de propuestas son diversos y afables. Mantener presencia en estos escenarios es un buen recurso para que podamos tener un mayor alcance de público, así como también más visibilidad en estos espacios.

Partir del análisis del caso de Lesvy, teniendo en cuenta dos grandes posiciones discursivas: las oficiales y las no oficiales, como lo hace Arquitectura Forense, me permitió descubrir que siempre hay versiones ocultas tras los hechos, que aquello que tienen para decir ciertos actores al no tener los medios y/o recursos para expresarse (a diferencia de los discursos más visibilizados) quedan relegados a un segundo plano y fuera de los marcos de debate. Por esto, que es fundamental el compromiso y todas las acciones sociales desplegadas para combatir esta problemática. Debemos ser capaces de involucrarnos más en estas luchas para que podamos avanzar conjuntamente hacia la construcción de una sociedad más justa y equitativa para todas.

Referencias

Dijk, T. V. A., & Reina, L. F. (2016). *Discurso y conocimiento: Una aproximación sociocognitiva*. Gedisa Editorial.

Forensic Architecture. Hacia una estética investigativa. (2017), Catálogo de exposición (MUAC, 2017). Ciudad de México: Museo Universitario de Arte Contemporáneo.

González, C. (2019). Femicidio CU, un libro itinerante. Sin Objeto, 02, 123-128. Doi: http://dx.doi.org/10.18239/sinobj_2020.02.09

Lagarde, M. (2005). Femicidio, justicia y derecho. El femicidio delito contra la humanidad. Distrito Federal, México: Comisión Especial para Conocer y dar Seguimiento a las Investigaciones Relacionadas con los Femicidios en la República Mexicana. Recuperado de: <http://archivos.diputados.gob.mx/Comisiones/Especiales/Femicidios/docts/FJyD-interiores-web.pdf>

Zaremborg, G. (comp.) (2008). Estadísticas Sobre Violencia De Género: Una Mirada Crítica desde el Femicidio. En Políticas Sociales y Género en América Latina, Tomo II, México, Flacso México.

Biografía

Carolina Belén González (Buenos Aires, 1990). Licenciada en Arte y Comunicación Digitales. Desde 2016, trabaja como asistente de investigación en proyectos académicos. Como artista-investigadora se ha enfocado en explorar las posibilidades creativas que indagan la intersección entre arte, tecnología y sociedad. Ha colaborado en proyectos editoriales en Argentina y México, impartido talleres y exhibido sus obras a nivel nacional e internacional.

Epígrafe

Mi paso por la universidad ha sido muy enriquecedor puesto que los aprendizajes adquiridos me han dado la oportunidad de descubrir nuevos caminos hacia el conocimiento. Además, el enfoque de estudios planteados en la carrera, también me ha brindado la posibilidad de explorarme como profesionalista en el marco de los estudios interdisciplinarios.

Los procesos de producción y consumo de contenido del usuario-prosumidor como principal fuente de infoxicación de las redes sociales digitales contemporáneas

Abraham Álamo Martínez

2133078987@correo.ler.uam.mx / sauk_nuk@hotmail.com

Claudia Mosqueda Gómez / Asesora

c.mosqueda@correo.ler.uam.mx

Diploma obtenido en 2018

Resumen Las redes sociales digitales se estructuran con herramientas que le permiten al usuario ser un prosumidor de información originando una Infoxicación. Este fenómeno se define como el exceso de información consumida, que provoca en el usuario una decadencia en su capacidad de crear y procesar información. El resultado es una sociedad en red sobresaturada de información de baja calidad, errónea o incompleta y que desplaza de su interés a temas que cuentan con una estructura sólida e informativa. Lo anterior, provoca en el individuo una baja capacidad de comprensión de información y de interacción sociocultural.

Palabras clave Redes Sociales, Sociedad en Red, Prosumidor, Infoxicación, Información.

Planteamiento y desarrollo

De la Web a las redes sociales digitales.

La evolución de la Web ha marcado distintos patrones de comportamiento en el usuario. Desde una estructura estática (Web 1.0) a una plataforma que propone la participación de los individuos en comunidades virtuales (Web 2.0), dejando al usuario convencional e instaurando un sistema de "servir para ser servido", él usa la Web para consumir información y ella lo usa a él para producirla. Con esto emerge un Prosumidor, término que McLuhan y Nevitt en su libro Take Today (1972), establecieron que con el avance de la tecnología el consumidor podría llegar a ser un productor al mismo tiempo.

Con esta característica y una plataforma enfocada en la recreación social, el usuario-prosumidor empieza a involucrar sus interacciones socio-culturales en espacios virtuales como son las redes sociales. Recordemos que “Los prosumidores son efectivos actores en la gestión del conocimiento y el consumo cultural” (Islas, 2008, citado por Fernández, 2014, p.91).

Las redes sociales digitales son definidas como una plataforma web cuyo objetivo es la creación de comunidades en línea mediante la representación de las conexiones personales que los usuarios disponen los unos de los otros. Dentro de estos servicios, los usuarios comparten información mediante la utilización de servicios agregados de mensajería personal, microblogging, publicación de fotografías, formación de grupos de interés, etcétera (Ros-Marin, 2009, p.4).

A pesar de que se han creado cientos de servicios de redes sociales digitales, todas se caracterizan en fundamentos que permiten la comunicación, comunidad y cooperación bajo esquemas sociológicos como la teoría de los seis grados de separación, la teoría de grafos, y de la acción colectiva.

Su modelo e interfaz, se van alterando conforme la expansión y el desarrollo interactivo de sus usuarios, desarrollando e innovando herramientas que le permita al usuario tener una mejor interacción social.

Capítulo II: El usuario-prosumidor y su contenido en las redes sociales.

Los usuarios de las redes sociales, se adaptan a los espacios y herramientas que ofrecen estas plataformas virtuales, estableciendo en ellas una interacción regulada. En estos servicios los roles son:

Productor. Usuario que genera directamente una producción de contenido genuino, creado directamente desde el editor de publicaciones.

Contenido. Es el producto resultante de la interactividad de un usuario con la intención de divulgarlo en las redes sociales “para comunicar con fines persuasivos de diferente tipo (convencer, seducir, agradar, conmover, interesar, etc.)” (Berlanga, 2013, p.129).

Consumidor. Se fundamenta en la pasividad de la absorción de contenido (información) con base a los intereses del usuario.

Por lo tanto, el usuario prosumidor estructura una actividad cíclica infinita dada la naturaleza de las interfaces de las redes sociales digitales: (producción- contenido – consumo). Recordando que estas plataformas se basan en un diseño “afectivo”, en donde las herramientas de interacción son formuladas con un carácter emotivo por lo cual el contenido se pre-configura y pre-diseña con el objetivo de incentivar un estado positivo (entendido positivo como un carácter: bueno y agradable), simulando “un mundo feliz” en la interactividad del usuario, para crear una atmósfera de comodidad persuasiva, y guiarlo a una mayor estimulación de creación de contenido.

Capítulo III: La infoxicación en las redes sociales digitales.

La importancia de que el usuario-prosumidor se mantenga en una red social, recae a la proporción de vínculos de contactos que tiene en sus cuentas “A mayor densidad de círculos superpuestos [...] la red se fortalece” (Linne, 2015 p.71). por lo tanto, agregar amigos o seguir a un contacto, enriquece considerablemente su interacción y creación de contenido “los usuarios más activos en la plataforma suelen representar la base de la sociabilidad en Facebook y son quienes más enriquecen la columna de noticias de un perfil” (Linne, 2015, p .70). Para ello, la

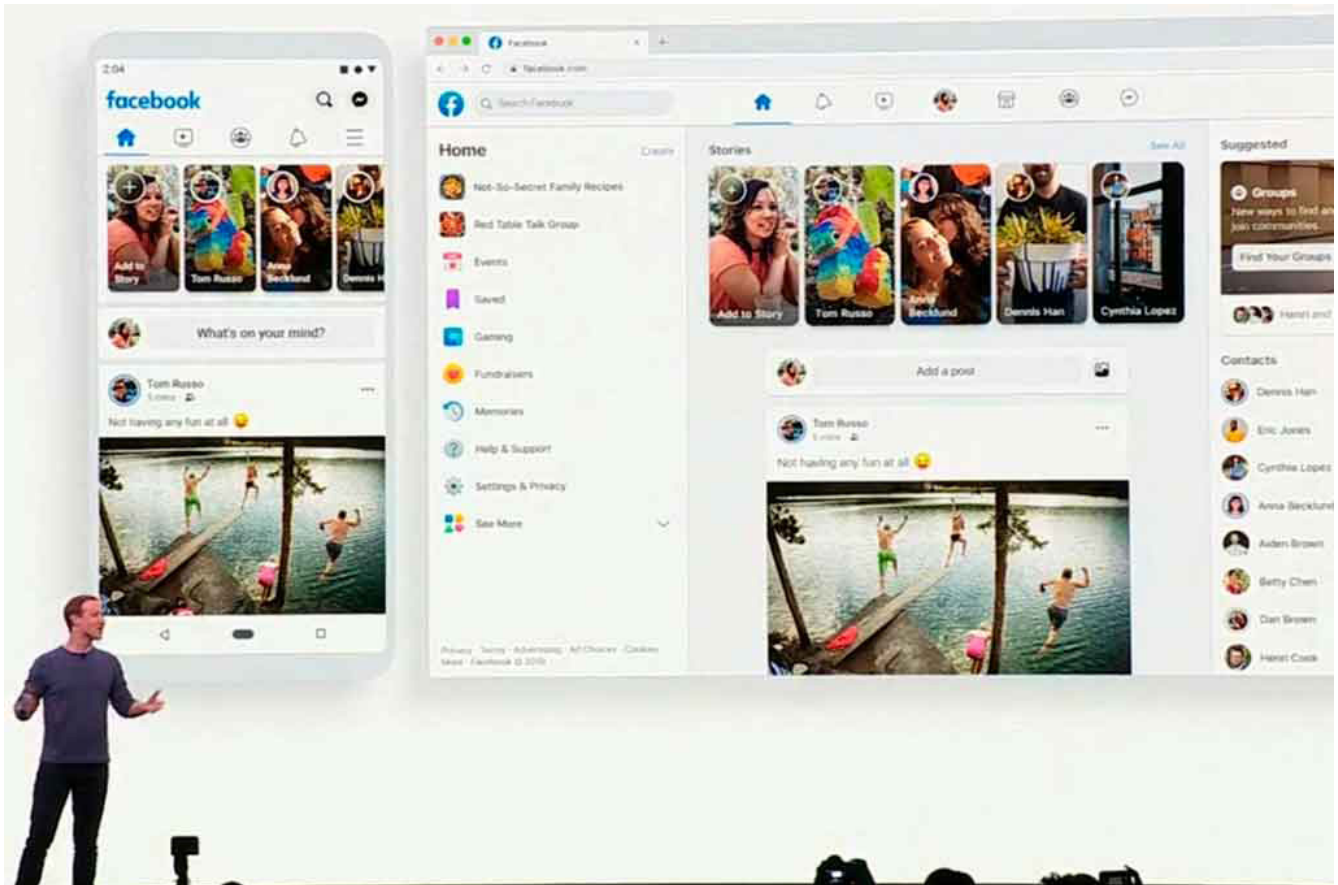


Imagen 2. Facebook, Interfaz feliz, LaLupa, 2020



Imagen 1. P-Digitales, Usuario frente a las redes, Plumalibres, 2020.

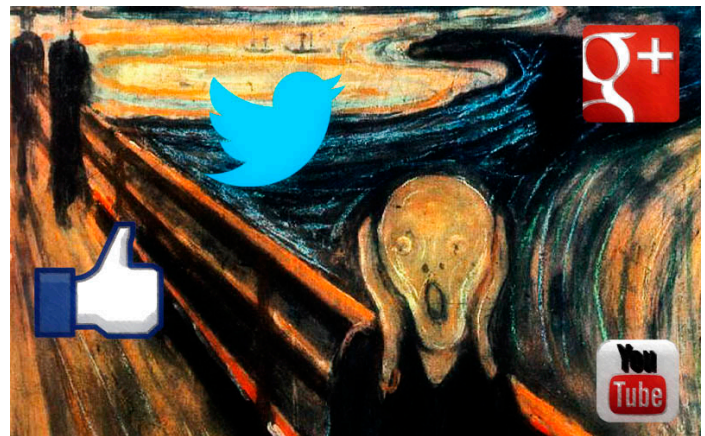


Imagen 3. Infoxicación, Frente a la información, N.D, 2015

inserción de nuevos formatos de reproducción ha ayudado en la producción de contenido “el avance de la banda ancha, mejoró la comunicación de fotos, audios y videos, en la red” (López y Ciuffoli, 2012, p.61) ya que permite y amplía el potencial expresivo del contenido. Esto hace que se acelere la interacción y la producción de contenido, causando en el usuario un “shock” por una sobrecarga informativa llamada “Infoxicación”. El exceso de información es por recibir centenares de información cada día, a las que no puedes dedicar tiempo. Es no poder profundizar en nada y saltar de una cosa a la otra. Es el “working interruptus” (Cornella, 2013, p.1).

Aunque las redes sociales cuentan con algoritmos que evitan el contenido repetido, no sirve del todo puesto que, “una publicación se considera “exitosa” si obtiene decenas de comentarios. Facebook “premia” este alto nivel de dándole un lugar preponderante en las columnas de noticias [...] para seguir aumentando su nivel de “me gusta” y comentarios” (Linne, 2016 p.71). Creando así, una naturaleza cíclica y mecánica en la manera de consumir contenido.

Teniendo ya, identificada la manera en que se puede producir la infoxicación en las redes sociales ¿Cuáles serían las consecuencias en el usuario prosumidor? Cornella (1999), menciona que la infoxicación hace que el usuario establezca un filtro, el cual ya no profundiza en el contenido, sino que se deja llevar por el título de la información. En muchas ocasiones principalmente en Facebook, las publicaciones tienden a ser atractivas solo por su encabezado, sin importar el contenido, provocando una descontextualización de la información.

Varios investigadores de la infoxicación mencionan que su principal efecto es la poca capacidad de comprensión de información. Por esta razón el usuario tiende a consumir más el contenido de baja calidad que uno de alta, ya que este último requiere de una mayor comprensión.

Por lo tanto, podemos constatar que el contenido infoxicado en las redes sociales tiene los siguientes aspectos:

1. No presentan una profundidad semántica, lo cual provoca que sea fácil de consumir.
2. El contenido es de baja calidad, puesto que no tiene finalidades informativas. O sea, no deja conocimiento alguno.
3. El giro cómico es el carácter protagónico en las publicaciones de estas redes sociales.
4. La anomalía se normaliza.

Por consiguiente, la infoxicación en las redes sociales se convierte en un trastorno cíclico que tiene como consecuencia la producción de contenido vacío, de baja calidad, sin elementos informativos, fáciles de consumir. Ya que su constante exposición y producción, originan que el usuario se acostumbre a este contenido y lo vea atractivo, rechazando el consumo de información sólido y de carácter relevante.

Capítulo IV: Kyklos.

Si bien, las producciones artísticas describen un trasfondo contextual de su época, kyklos marca la de la sociedad en red, que expone una actividad colectiva que emerge del subconsciente de los usuarios.

La instalación consta de un lienzo de 200 x 180 centímetros sobre el cual hay un sistema de goteo de acuarela líquida sobre el lienzo, esta gota se direcciona para plasmarse en él, por medio de 4 ventiladores, activándose cada que se encuentra un tweet con determinado hashtag definidos por parámetros que engloban temas sociales como: política, violencia y ocio.

Esto con el objetivo de crear en el interactor una reflexión crítica-descriptiva sobre el flujo y el tipo de contenido de información que se produce y consume en las redes sociales basado en una infoxicación.

Desarrollo de la obra

La obra consta de 3 elementos:

Raspberry: Dentro de este microcontrolador se desarrolló un programa que mediante la API de Twitter puede acceder a esta red social y buscar tweets en tiempo real que contengan hashtags referentes a política, violencia y ocio. A su vez, tiene conectados 8 relevadores para permitir la entrada y salida eléctrica a los otros dos elementos.

Gotero: Se compone de 4 botes de pintura acuarela (rojo, verde, azul y negro) que se conecta a través de válvulas electromagnéticas, mismas que se activan cada que un usuario publica un tweet. Cada color, representa un tema diferente. El color rojo se activa cuando un usuario publica algún tweet con el hashtag violencia, el azul para las etiquetas que englobe contenido chatarra, como los trending topic y las vivencias de los miembros de esta comunidad, el verde se enfoca a los temas publicados referentes a la política en México y el negro responde al nombre de "Kyklos", siendo que cada vez que un visitante realice un Tweet con el nombre de la obra se vuelva un interactor frente a ella.

Ventiladores: están conectados a un Módulo 4 Canales de Relé 5v, que funcionan exactamente igual que las válvulas electromagnéticas.

Referencias

- McLuhan, M. y Nevitt, B. (1972). *Take Today: the Executive As Dropout*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Islas, J. (2008). El prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. *Palabra Clave*, (11), 29-39.
- Ros-Marin, R. (2009). Evolución de los servicios de redes sociales en internet. *Revista Informativa*, p.4.
- Berlanga, I. G. (2013). Ethos, pathos y logos en Facebook. El usuario de redes: nuevo reto del siglo XXI. *Comunicar*, 127-135.
- Linne, J. (2015). Un acercamiento a la arquitectura de Facebook a partir de los usos y apropiaciones de adolescentes de sectores populares de Buenos Aires *Revista. Guillermo de Ockham*, (13), 65-75.
- Ciuffoli, C. & LÓPEZ, G. (2012). *Facebook es el mensaje. Oralidad, escritura y después*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Cornella, A. (2013). *Infoxicación... España.* ; alfonscornella Recuperado <http://alfonscornella.com/thought/infoxicacion/>.

Biografía

Abraham Álamo Martínez, Toluca, 1995. Egresado de la Lic. Arte y Comunicación Digitales por la UAM-L. Ha expuesto en: UAM Lerma (2014), Laboratorio de Arte Alameda (CDMX, 2016), Centro de Cultura Digital (CDMX, 2017), Museo Zanbatha (Lerma, 2018), Galería de la Ciudad (Aguascalientes, 2018), Galería Jorge Manrique (Celaya, 2018), Museo Leopoldo Flores (Toluca, 2018), Teatro Lupita (Tianguistenco, 2020). Su esquema de trabajo aborda temas sociales convergentes en los nuevos medios.

Epígrafe

La UAM me formó con un carácter de interés social, mi carrera, en un interactor del estudio de los nuevos medios. Agradezco a mis profesores cada enseñanza y cada pensamiento crítico que fomentaron en mí.

