

ISSN 2954-3770

un año de diseñarte

mm1

número 26 · año 2024





diseño, arte y cultura

Universidad Autónoma Metropolitana

Rector General

Dr. José Antonio de los Reyes Heredia

Secretaría General

Dra. Norma Rondero López

Unidad Azcapotzalco

Rectora de la Unidad Azcapotzalco

Dra. Yadira Zavala Osorio

Directora de la División de Ciencias
y Artes para el Diseño

Mtra. Areli García González

Secretaría Académica de la División de Ciencias
y Artes para el Diseño

Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara

Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño
en el Tiempo

Mtro. Hugo Armando Carmona Maldonado

Consejo Editorial de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Dra. Olivia Frago Susunaga (presidenta)

Mtra. Alma Olivia León Valle (secretaria)

Mtra. Dulce María Lomelí

Mtra. Gabriela García Armenta

Dr. Christof A. Göbel

Comité Editorial de la División de Ciencias y Artes para el Diseño

Mtro. Gabriel de la Cruz Flores Zamora (presidente)

Dra. Sandra Rodríguez Mondragón (secretaria)

Mtra. Bárbara Paulina Velarde Gutiérrez

Dr. Isaac Acosta Fuentes

Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández

Comité Editorial de *un año de diseñarte, mm1*

Dra. Carolina Buenrostro Pérez

Escuela Nacional de Antropología e Historia

Dra. Mabel Rosa Bellochio

Universidad de Buenos Aires

**Dr. Gerardo Fransisco Kloss Fernández del
Castillo**

Universidad Autónoma Metropolitana, Cuajimalpa

Dra. Claudia Frago Susunaga

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Dra. Julieta Haidar

Escuela Nacional de Antropología e Historia

Mtro. José Octavio Cuellar Rodríguez

Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco

Dr. Gustavo Garduño Oropeza

Universidad Autónoma del Estado de México

Dr. Antonio Pedro Molero Sañudo

Universidad Complutense de Madrid

Dr. Arodi Morales Holguín

Universidad de Sonora

Dra. Flor de Liz Pérez Morales

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Dra. María Eugenia Rabadán Villalpando

Universidad de Guanajuato

Dra. María Eugenia Sánchez Ramos

Universidad de Guanajuato

Dra. María de los Ángeles Zárate López

Universidad Autónoma de Baja California



Editoras

María Teresa Olalde Ramos

Consuelo Córdoba Flores

México, 2024

UN AÑO DE DISEÑARTE MM1. Año 2024, número 26, enero-diciembre 2024, es una publicación anual de la Universidad Autónoma Metropolitana a través de la Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo. Prolongación Canal de Miramontes 3855, Col. Ex-Hacienda San Juan de Dios, Alcaldía Tlalpan, C.P.14387, Ciudad de México y Av. San Pablo No. 420, colonia Nueva El Rosario, Alcaldía Azcapotzalco, C.P. 02128, Ciudad de México. Teléfono 55 5318-9179. Página electrónica de la revista <http://mm1revista.azc.uam.mx> y dirección electrónica: mm1.revista@azc.uam.mx. Editora Responsable: María Teresa Olalde Ramos. Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo de Título Número 04-2010-120111071200-102, ISSN 2954-3770, ambos otorgados por el Instituto Nacional de Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número, María Teresa Olalde Ramos, Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, División de Ciencia y Artes para el Diseño, Unidad Azcapotzalco. Fecha de última modificación 27 de septiembre de 2024. Tamaño del archivo 10 MB.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma Metropolitana.

ISSN: 2954-3770

Imagen de Portada: **Obra de** Elena Gómez Toussaint
Diseño de portada y dossier artístico: **Mauricio Alejandro Cárdenas Tapia**
Diseño y cuidado editorial: **María Teresa Olalde Ramos**
Corrección de estilo: **Ana Julia Arroyo Urióstegui**



Un año de diseñarte, mm1 es una revista anual que se presenta como un espacio de reflexión y difusión en donde se publican artículos originales e inéditos de trabajos individuales y colectivos, como resultados parciales o finales de investigaciones sobre el diseño, el arte y la cultura.

Su contenido recorre los distintos *quehaceres* del diseño y el arte, en su integración con diferentes disciplinas y sus diversas manifestaciones en espacios, objetos e imágenes, dentro de un contexto cultural.

Con la finalidad de ofrecer un alto nivel de calidad en cuanto al material que se publica, los artículos son sometidos a un proceso de dictaminación a doble ciego por evaluadores internos y externos.

Esta es una publicación indexada al catálogo Latindex, <https://www.latindex.org/latindex/ficha/26351>.



CONTENIDO

- 9** **Presentación**
- 14** **El problema de la inmediatez, implicaciones en el diseño y sus metodologías**
Mtro. Jorge Jaime Rodríguez Luna
- 26** **Transitar entre paradigmas: herramienta ante nuevas realidades digitales**
Dra. Enriqueta Leonor Rivera Cañizales
- 42** **Creando ciudadanos artistas: Desde experimentos pasados hasta posibilidades futuras**
Mtra. Dianne Pearce de Toledo
- 56** **Vulnerabilidad, Resistencia y Expresión. La producción plástica de las mujeres**
Dra. Soledad Garcidueñas López
- 68** **La instalación de arte en la Cuba postrevolucionaria**
Dra. Claudia Zurita Delgado
- 80** **Una exploración conceptual sobre el medio en la documenta de Kassel**
Mtra. Ingrid Margarita Sosa Ehnis
-

- 92** **Postales ¿objetos de arte?**
Dra. Elizabeth Espinosa Dorantes
- 106** **Thomas Stanford: mapas sonoro-afectivos
de los pueblos originarios de México**
Dr. David Terrazas Tello
- 114** **Presencia de palomares en el paisaje periurbano de Toulouse, Francia**
Dr. Christof Göbel
- 134** **El Metro de la Ciudad de México. Análisis técnico-constructivo de las primeras
líneas**
Ing. Arq. Tomás E. Sosa Pedroza y Arq. Moisés Bustos Álvarez



Dossier artístico

- 146** **Artista**
Elena Gómez Toussaint



Enfoque y alcance

La revista **un año de diseñarte**, mm1 es una publicación anual de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, publicada por el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo. La convocatoria es permanente con cierre el 31 de diciembre de cada año, para su publicación en noviembre del siguiente año. Se edita en versión electrónica (ISSN 2954-3770) e impresa (ISSN 1665-0964).

Esta publicación ofrece un espacio de diálogo interdisciplinario y transdisciplinario, cuyo propósito es fortalecer la reflexión y la difusión de diversas temáticas sobre el diseño, las artes, la ciudad, la semiótica, la educación, la historia y la cultura. Se reciben artículos de investigación originales e inéditos, tanto individuales como colectivos. Acepta la colaboración de investigadores, estudiantes de posgrado, académicos y profesionales.

Lineamientos para presentar artículos:

– Los artículos deben ser inéditos y no estar sometidos simultáneamente a dictamen en otra publicación.

– TEXTO:

- La extensión deberá ser mínimo de 4000 palabras y con un máximo de 8000 palabras, tipografía Times New Roman de 12 puntos, en mayúsculas y minúsculas, interlineado 1.5 y márgenes 2.5 cm a cada lado, sin sangrías.
- Título en español e inglés en altas y bajas (no más de 10 palabras).
- Resumen en español e inglés con una extensión máxima de 100 palabras.
- Palabras clave de 3 a 5, en español e inglés.
- Las notas deberán ser presentadas a pie de página con la numeración correspondiente.
- La estructura del texto debe contener introducción, desarrollo y conclusiones.

– FIGURAS:

- Las figuras deben estar numeradas progresivamente e incluidas en el cuerpo del texto, (no exceder el 50% del mismo).
- Los títulos y fuentes de las figuras no deberán integrarse dentro de las mismas como imagen, deberán redactarse por separado de acuerdo con el formato **APA (7ª edición)** Consultar en: <https://normas-apa.org/estructura/figuras/>
- Imágenes, cuadros, tablas, gráficas y esquemas se deberán enviar por separado en archivo tif o jpg con calidad de (300 dpi), en un tamaño mínimo de 10 cm. del lado más pequeño.

– CITAS Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Deberán redactarse conforme al estilo **APA (7ª edición)**. Consultar en: <https://normas-apa.org/citas/> y <https://normas-apa.org/referencias/>

– Para conservar el anonimato del(los) autor(es) durante el proceso de evaluación por pares, se deberá anexar un documento separado con los siguientes datos:

- Título del trabajo
- Nombre completo del(los) autor(es)
- Correo(s) electrónico(s)
- ORCID
- Grado(s) académico(s)
- Institución a la que pertenece(n)
- Líneas de investigación
- Declaratoria firmada de que es un texto original y que no se ha publicado anteriormente, ni ha sido postulado a otra(s) publicación(es).

Proceso de evaluación por pares

1. Los artículos pasarán por una revisión editorial para verificar el cumplimiento de los anteriores lineamientos y la coincidencia con las temáticas de la revista.
2. Los artículos serán examinados por una herramienta de detección de plagio o contenido duplicado sin la citación adecuada.
3. Los artículos serán sometidos a dictamen doble ciego por especialistas. Los autores deberán responder razonadamente los comentarios de los evaluadores incorporando las observaciones y recomendaciones, o bien, argumentar las razones por las que no aceptan algunas de estas. El texto corregido se revisará para emitir el dictamen que determina su resolución, cuyo resultado será inapelable en todos los casos.

Envío de artículos: mm1.revista@azc.uam.mx

Sitio digital: mm1revista.azc.uam.mx

Editoras responsables:

Dra. María Teresa Olalde Ramos
Dra. Consuelo Córdoba Flores



Presentación

El Departamento de Evaluación del Diseño se complace en presentar la vigésimo sexta edición de la revista *un año de diseñarte*, *mm1* correspondiente al año 2024. Siguiendo la línea de los números anteriores, las investigaciones reunidas en esta edición destacan que la perspectiva interdisciplinaria es esencial e inevitable en el análisis y abordaje de las dinámicas sociales y culturales con las que se entretije el quehacer del diseño.

El trabajo de Jorge Jaime Rodríguez Luna analiza la incongruencia entre el “Modelo General del Proceso Diseño” utilizado como metodología de enseñanza en la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco, y el proceso de diseño aplicado en el ámbito laboral. Lo anterior, debido a que los procesos productivos en la sociedad contemporánea implican la realización de varias etapas que parten de la conceptualización hasta la producción en masa en periodos cortos e inamovibles, lo que limita la reflexión teórica durante el proceso de diseño y por lo tanto, impactando la calidad de los productos: “el problema de la inmediatez”. Concluye enfatizando la necesidad de un esfuerzo conjunto para lograr consonancia entre metodologías. Por un lado, adaptando las metodologías tradicionales del diseño que proporcionen a los alumnos y futuros diseñadores herramientas para responder a las actuales exigencias laborales, mayormente, las basadas en la Inteligencia Artificial (IA). Por el otro, que durante los procesos productivos se examinen las problemáticas sociales, se incorporen herramientas conceptuales y el trabajo interdisciplinario para elaborar diseños funcionales.

Otra mirada a los procesos de diseño en el ámbito profesional la presenta Enriqueta Leonor Rivera Cañizales, quien focaliza en el diseño de entornos digitales. Su texto invita a la reflexión en cuanto al impacto que pueden tener los espacios interactivos en las conductas, dado que, construyen y recrean ambientes digitales e híbridos y en consecuencia, visiones del mundo que moldean y dan contenido a la vida cotidiana y a la esfera profesional. Para analizar las interacciones con las realidades física, híbrida, aumentada y digital establece las premisas “utilizar el razonamiento inclusivo”, “pensamiento entre estructuras dinámicas y conexiones”, “discurso desde lo cognitivo”, “transdisciplinariedad”, “realidad en movimiento”, “tribus y culturas”, “aprendizajes y desaprendizajes” e “innovaciones”, con la finalidad de objetivar diferentes situaciones teórico-metodológicas y del ámbito profesional. Su trabajo evidencia la importancia de analizar desde la proactividad los paradigmas de cada persona, grupo y organización, para reconocer las coincidencias y divergencias entre consumidores y prosumidores. De este modo, asevera la autora, se podrán identificar las pautas que conlleven a una prosperidad financiera con responsabilidad social.

En relación con los procesos culturales y el arte, el trabajo de Dianne Pearce de Toledo explora diferentes enfoques alternativos para cambiar el actual paradigma de la formación artística en las escuelas libres, los internados rurales y el papel de los museos como espacios de aprendizaje del arte en México, ante el vasto contenido digital propiciado por la revolución tecnológica. Por medio de una revisión de las formas o dogmas de educación artística, así como de varios movimientos gestados durante el siglo XX, tales como La Convivencialidad (1973) de Ivan Illich, el concepto ruso *tusovka* promovido a mediados del siglo XX por la comunidad artística e intelectual anarquista, las notas didácticas del artista educador Paul Thek a finales del siglo XX, el aula efímera móvil de Ernesto Pujol y el concepto *nahua tapalewi* que refiere a la ayuda mutua, explica la importante influencia que tuvieron en la transformación de la educación artística en las escuelas. Este cambio también permeó en los museos porque la práctica curatorial se convirtió en arte a tra-

vés de encuentros, interacciones, discusiones sobre conocimientos sociales, promoviendo así el aprendizaje permanente. Finaliza invitando a explorar caminos desconocidos, porque, aunque algunos pudieran ser desafortunados, significarían aprendizajes en el proceso de construir una cultura de conciencia.

Continuando el recorrido por la esfera del arte, pero hacia la vertiente de las artes plásticas, Soledad Garcidueñas López examina la producción plástica “Sueños en Concreto, exploraciones en la intimidad”. Su propósito es mostrar que, como respuesta a la vulnerabilidad histórica por la que han atravesado las mujeres (consecuente de la supremacía masculina), sus expresiones plásticas se han convertido en un lenguaje de resistencia. Ya que, al explorar nuevas rutas conceptuales para revelar la intimidad femenina, se promueve la valorización y visibilidad de lo femenino más allá de los estereotipos asociados con la obediencia tradicional, la capacidad de gestación y la hipersexualización. Asevera Sol Garcidueñas que analizar la producción artística de mujeres, por mujeres, es un símil de asumir el espíritu veloz y audaz de Hermes en la tradición mítica, porque se ofrece una interpretación única del feminismo, que abona a la deuda histórica de la sociedad con las mujeres, porque evidentemente, al visibilizar lo femenino, se está ganando conciencia colectiva.

Otra vena del arte es abordada por Claudia Zurita Delgado con su texto sobre el desarrollo y apogeo de la instalación artística en la Cuba posrevolucionaria. Expone cómo el régimen de Fidel Castro delineó la dirección que el arte debía seguir para contribuir con el nuevo ideario de construcción nacional, cobijado por la ideología socialista y sus valores revolucionarios, los cuales, explícitamente no dejaron cabida para la disidencia. En consecuencia, durante las siguientes dos décadas primó en el arte el realismo socialista influenciado por la Unión Soviética, el cual, impuesto como política cultural, buscó representar una realidad idealizada. La revelación a dicha coerción habría de manifestarse en la década de 1980, cuando los artistas emplearon la instalación para la reflexión crítica de temas sociales y políticos de la realidad cubana en el orden mundial, confrontando así los estatutos guber-

namentales. Las obras de los variados artistas que se exponen en este texto develan además el giro que tomó el espectador: de observador pasivo se transformó en participante activo e integral de la obra de arte. Así, la instalación no solo se ve, también se experimenta y se reinterpreta.

Por otro lado, la comprensión del espacio expositivo del arte es motivo de reflexión y análisis para Ingrid Margarita Sosa Ehnis, que tomando como caso de estudio la Documenta Kassel (una de las más prestigiosas exposiciones de arte contemporáneo en el mundo que surgió a mediados del siglo XX), Ingrid examina los diferentes fenómenos que afectan las interacciones del binomio obra-público, y, por ende, las posibilidades inherentes de los medios entre el arte y sus instituciones. Para tal efecto, identifica la evolución del concepto “medio” a través de acepciones. Primeramente, “intemedialidad” dentro del contexto del movimiento de las artes visuales Fluxus, después, las variantes idiomáticas del inglés *media* y *medium*, y, por último, la materialización de dichas acepciones en la mediación artística como una práctica educativa analítica en el arte y la curaduría. La investigación dilucida la manera en que los diferentes medios (desde las técnicas utilizadas en las obras hasta los recursos educativos implementados en las exposiciones), así como los mediadores (los propios artistas, los curadores y las instituciones) pueden impactar la *praxis* del arte contemporáneo.

El texto de Elizabeth Espinoza Dorantes traslada al lector del estudio de la exhibición artística al campo de análisis de los objetos de arte, dirigiendo la lupa hacia las postales que intervino Mathías Goeritz bajo la influencia del denominado *Mail Art*. Movimiento, impulsado por la vanguardias artísticas de la primera mitad del siglo XX, y considerado como una manifestación del conceptualismo y del Fluxus, su trabajo se distinguió por el uso de caligrafías y collage en objetos del correo postal. Esto significó una novedosa circulación del arte, con intenciones comunicativas y culturales, de participación abierta y sin restricciones técnicas. La valía de este texto se ve potencializada por un tríptico y tres postales inéditos (material que forma parte del

acervo personal del Dr. Guillermo Díaz Arellano¹) que ejemplifican parte del trabajo artístico de Goeritz, dentro del género epistolar. Obra que, como lo determina en su análisis Elizabeth, evidencia que sus precedentes son futuristas y dadaístas, particularmente de Marcel Duchamp.

A su vez, David Terrazas Tello conduce a quien lee, hacia el ámbito de la música y lo centra en los mapas sonoro-afectivos de los pueblos originarios, que el etnomusicólogo Thomas Stanford legó a México. La gran valía de su obra se sustenta no solo en la ardua labor que implicó realizar su trabajo, tales como llegar a poblados remotos y de difícil acceso, llevando equipo de grandes dimensiones junto con una planta de luz portátil o baterías de automóvil, para solventar la dificultad de la falta de luz, y alojándose en edificios públicos por la inexistencia de espacios destinados al hospedaje. También es relevante porque ante la complejidad cultural, este tipo de mapas son una herramienta clave para el antropólogo, dado que, le permite revelar lo intangible al orientarse e identificar significados en el barullo de las músicas emanadas por el poder hegemónico. David Terrazas termina aseverando que, el paisaje sonoro mexicano ha sufrido fuertes cambios por los fenómenos de migración y los avances tecnológicos por casi siete décadas, su influencia ha permeado en la nueva generación de músicos de las comunidades. Equipados con tecnología dichos músicos, registran y difunden su música en el ciberespacio, facilitando las conexiones sincrónicas y asincrónicas entre los migrantes con sus tradiciones musicales y dancísticas, y convirtiéndose en los nuevos creadores de mapas sonoro-afectivos.

Después de atravesar las esferas del diseño y de las artes, el texto de Christof Göbel se adentra en el dominio del urbanismo, enfocando la atención en el paisaje urbano. Su objetivo es revelar la función de los palomares como legado cultural, destacando su pervivencia en la arquitectura popular francesa, tomando como estudio de caso al municipio de Lévignac, localizado en la periferia de Toulouse, al suroeste de Francia. Para ello, analiza el papel que desempeñaron las palomas en la historia cultural francesa, la tipología de los

palomares y sus diferentes configuraciones en las arquitecturas, la relación de los palomares con la agricultura, los desarrolladores inmobiliarios y el turismo, así como su carga simbólica en la sociedad. Concluye su estudio demostrando la relevancia de los palomares en el patrimonio cultural de Toulouse, destacando que, si bien existen instancias gubernamentales que promueven su preservación y restauración, es de gran importancia la participación de la población para detectar y orientar de manera más efectiva las iniciativas para su resguardo. De lograrse esta acción, representaría un avance significativo en la construcción de la conciencia colectiva del patrimonio cultural de Toulouse.

Para finalizar la travesía de esta edición se presenta un estudio sobre los procesos de diseño de infraestructura urbana y, en este caso, sobre la edificación de una de las más importantes redes del transporte público en la Ciudad de México. Tomás E. Sosa Pedroza y Moisés Bustos Álvarez muestran la relevancia que tuvo el Muro Milán como tecnología constructiva de vanguardia en su época, utilizada en la construcción de las primeras tres líneas del METRO de la Ciudad de México. Su trabajo devela no solo las decisiones proyectuales en cuanto a los diferentes sistemas estructurales que albergan a los vagones, también, a través de la propia experiencia durante la fase constructiva, explican la necesidad de construir sistemas de cajones a cielo abierto y subterráneos, para solventar las dificultades presentadas por la configuración del trazado urbano en un suelo lacustre y de alta sismicidad. Esta valiosa experiencia se acentúa con el material de las fotografías históricas de autoría propia, como relevante recurso visual del proceso constructivo del Muro Milán. Los autores concluyen destacando la efectividad de esta infraestructura a lo largo de más de cincuenta años de funcionamiento, la cual se patentó con las adversidades afrontadas durante los sismos de 1985 y de 2017, ya que sufrió daños menores.

Finalmente el anuario se adorna con el trabajo artístico de Elena Gómez Toussaint, cuya pintura combina la representación y la abstracción como una forma de mirar al mundo por medio del trazo. Su trabajo de experimentación entre técnicas y materiales le ha permi-

tido lograr la profundidad de expresión en la creación de paisajes abstractos e imaginarios. Artista de talla internacional cuya obra se ha presentado en múltiples exposiciones tanto en México como en, Francia, Bélgica, Suiza, España, Irlanda y Reino Unido.

Una vez más nos corresponde como editores responsables de esta publicación, agradecer la colaboración de quienes a lo largo de los años han seguido compartiendo con nosotros sus artículos, al igual que a nuestros asiduos lectores, compañeros constantes en este proyecto en donde siempre están presentes el diseño, la cultura y el arte. Con la intención de mantener abierto este canal de comunicación entre profesores, investigadores, alumnos, artistas, diseñadores y público en general, comunidad interesada en descubrir facetas adicionales del diseño y sus interrelaciones con distintas temáticas, seguiremos publicando nuestro anuario *un año de diseñarte, mm1*, esperando conservar su confianza y apoyo.

Dra. Consuelo Córdoba Flores
Dra. María Teresa Olalde Ramos



El diseño, el arte y la cultura se influyen mutuamente y se entrelazan de forma compleja y fascinante. A través de su interacción, se pueden crear experiencias enriquecedoras que nos ayudan a comprender mejor el mundo que nos rodea y expresar nuestra humanidad de maneras únicas.

Cuando el diseño se centra en la funcionalidad y la resolución de problemas, el arte se enfoca en la expresión personal y estética. Sin embargo, en la intersección de estas disciplinas, se pueden encontrar ejemplos donde la función y la forma se fusionan para crear objetos o experiencias significativas desde el punto de vista cultural.

Tanto el diseño como el arte pueden tener un impacto significativo en la sociedad y en la forma en que las personas interactúan con el mundo que les rodea. A través de la creación de objetos, espacios o expresiones artísticas, se pueden abordar temas sociales importantes, provocar reflexión y generar cambios culturales.

diseño, arte y cultura

El problema de la inmediatez, implicaciones en el diseño y sus metodologías

*The problem of immediacy,
implications in design and its methodologies*

Mtro. Jorge Jaime Rodríguez Luna

Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco
jjrl@azc.uam.mx
ORCID: 0009-0006-7097-7062

Aceptado: 3/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

* Como citar este artículo / *How to cite this article:*
Rodríguez, J. (2024). El problema de la inmediatez,
implicaciones en el diseño y sus metodologías. *un año
de diseñarte, mm1*, (26), 14-25.

Resumen

Actualmente, la sociedad contemporánea enfrenta una serie de problemáticas que afectan los procesos productivos y las metodologías que los diseñadores utilizan en sus actividades, en este caso lo referente al tiempo destinado para trabajar. Este artículo plantea un análisis teórico sustentado por los lineamientos del pensamiento moderno y el cambio de paradigma a la posmodernidad. Ahora se presenta una exigencia que requiere nuevos modos de trabajo que maximicen los procesos, reduzcan los tiempos y se adapten a las solicitudes urgentes del mercado laboral. Por ello se hará una reflexión que pueda contribuir a plantear una solución a la problemática de la inmediatez y cómo esta afecta al momento de diseñar.

Palabras clave: diseño, posmodernidad, inmediatez, valor, metodología.

Introducción

Éstas son algunas de las preguntas que se intentará responder en el siguiente texto, así como dar una propuesta metodológica acorde con ciertas exigencias de la vida laboral de hoy en día. ¿Cuál es el proceso que se aplica en la industria cuando se va a diseñar algo? ¿Es congruente la manera en la que se aborda el diseño desde la academia, en el interior de las universidades, con lo que se requiere en la actividad profesional? ¿Se están preparando a los futuros diseñadores para responder a las necesidades actuales, tanto en capacidad, calidad, velocidad (trabajos urgentes) como en eficiencia (el uso de los menores recursos posibles)?

Para los egresados de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, en Diseño de la Comunicación Gráfica, incluido el autor, la formación académica y metodológica se realiza con base en el Modelo General del Proceso Diseño, modelo efectivo para la generación de proyectos de diseño que dan respuesta a una necesidad, a problemáticas específicas y a planteamientos complejos. Si se reflexiona sobre el hacer laboral y la aplicación de las metodologías que se inculcan en las universidades, sin embargo, se puede notar que al momento de la realización de proyectos profesionales, como parte de un sistema de exigencia de “alto rendimiento”¹ (ritmo de trabajo de despachos de diseño, agencias de publicidad, de-

Abstract

Currently, contemporary society faces a series of issues that affect productive processes and the methodologies designers employ in their activities, particularly concerning the time allocated for work. This paper proposes a theoretical analysis grounded in the principles of modern thought and the paradigm shift to postmodernity. A new demand arises, influencing and requiring novel work approaches to maximize processes, reduce time, and adapt to the urgent requests of the labor market. The reflection presented aims to contribute to formulating a solution to the immediacy issue and its impact on the design process.

Keywords: Design, Postmodernity, Immediacy, Value, Methodology.

1. Alto rendimiento: en este texto, el término hace referencia a una serie de características (velocidad, técnica, calidad, organización, responsabilidad) que cumplen ciertos individuos en lo referente a la capacidad de afrontar solicitudes de trabajo urgentes de manera eficiente.

partamentos internos de diseño u empresas de perfil privado), la aplicación de procesos teóricos ideales se ve muy limitada, mermada o simplemente es inoperable por la falta de tiempo para su correcto desarrollo.

En este texto se trata de explicar este fenómeno a partir de una postura ideológica, sustentada por aportaciones teóricas desde la sociología, en especial sobre la visión posmoderna de la sociedad, con observaciones de pensadores como Zygmunt Bauman, Gilles Lipovetsky y Byung-Chul Han para contrastar y explicar cómo afectan las dinámicas sociales al diseño contemporáneo en su actuar como disciplina y actividad profesional. De tal manera que, a partir de un marco referencial, se pueda llegar a una explicación lógica que permita entender por qué en este momento las interacciones sociales tienen una alta exigencia en la esfera productiva, sobre todo en lo referente a una cuestión: la rapidez. En el caso del diseño como actividad profesional, se reflexionará por qué en la actualidad se espera que los trabajos se terminen y entreguen en el menor tiempo posible, puesto que el margen temporal necesario para poder diseñar es cada vez más limitado, esto debido en mayor medida a que las fechas de entrega ya están pactadas y comprometidas por los clientes con los siguientes eslabones productivos y comerciales, llámese, promoción, distribución, lanzamiento o inauguración, sin tomar en cuenta el tiempo necesario para el proceso de producción. De tal forma que la falta de tiempo en los proyectos aumenta la exigencia y genera una presión mayor, en consecuencia, un pedido que requiere un desarrollo inmediato repercutirá en los procesos conceptuales-productivos, reflejado en la calidad y en el rendimiento de los diseñadores.

Ante ello, se plantea una problemática generalizada en las industrias creativas que afecta de manera considerable la forma de trabajo del diseñador, ya que desde su formación universitaria está capacitado con herramientas técnicas y metodológicas para afrontar solicitudes con características que ya no están presentes en lo que piden los clientes y las empresas al día de hoy; es decir, no están preparados para responder a una exigencia de alto rendimiento, con una metodología

que maximice el tiempo y priorice la entrega para lapsos muy reducidos o urgencias de entrega inmediata.

De ahí que en el presente texto se reflexiona sobre el tiempo que un diseñador requiere para hacer su trabajo según las metodologías habituales: el tiempo mínimo que se necesita y el que se le destina al trabajo profesional para su conceptualización, desarrollo e implementación de entregas en un régimen de urgencia, inmediatez y presión; un hecho al que se enfrentarán los futuros diseñadores en el ámbito laboral como profesionales en diseño, con jornadas de trabajo extremas para poder cumplir los compromisos que los clientes han pactado. El tema se explicará y retomará para este análisis desde la postura teórica de *La modernidad líquida* de Bauman, en la cual factores como la rapidez son ejes centrales en las relaciones sociales; en este caso, lo relacionado con la actividad de las industrias creativas y la generación profesional del diseño en México, dicho factor será denominado en este artículo como el problema de la *inmediatez*.²

El fenómeno de la inmediatez

Cuando se aborda cierta problemática sea de diseño o sea de cualquier otra índole, se debe acotar la dimensión espacio temporal y los distintos factores que están involucrados ya sea de tipo político, económico, cultural o social que van a delimitar dicho evento, esto con el fin de inferir cómo se afectan y condicionan su actuar, así como los efectos que tendrá en los resultados consecuentes. En este sentido, el lapso temporal al que se hará referencia tiene que ver con el momento histórico que se caracterizó por el predominio del pensamiento recurrente en la sociedad industrializada, presente en el siglo XX como parte de la llamada Modernidad y su eventual transición al pensamiento Posmoderno, momento ideológico en el que se situará el fenómeno que será analizado.

Para poder entender más ampliamente la situación que se va a estudiar, es necesario establecer la di-

2. Según el diccionario de la real Academia española consultado en línea, el significado de inmediatez se relaciona con inmediato que significa: que sucede enseguida, sin tardanza (Diccionario de la Real Academia Española, 2023).

námica previa, acorde con el pensamiento moderno; según Daniel Bell, se puede analizar desde tres órdenes distintos: el tecno-económico, el régimen político y la cultura, que de forma contradictoria se manejan con lógicas diferentes. Si se retoma el aspecto tecno-económico, éste se puede diferenciar por el énfasis en la confianza depositada en la industria y los avances tecnológicos, lo cual hace evidente el dominio de la actividad industrial sobre la naturaleza, apoyada en los descubrimientos tanto científicos como tecnológicos icónicos del siglo pasado. Sobre lo anterior, Gilles Lipovetsky retoma los análisis de D. Bell en los que menciona que:

El orden "tecno-económico" (o "estructura social") (organización de la producción, tecnología, estructura socio-profesional, reparto, de los bienes y servicios) está regido por la racionalidad funcional, es decir la eficacia, la meritocracia, la utilidad, la productividad" (Lipovetsky, 2000, 85).

En lo anterior se puede reafirmar la importancia de la tecnología y su papel en la industria como pilar del pensamiento moderno donde destacan las palabras funcionalidad y utilidad, de tal manera que la idea de progreso tecnológico se maneja como estandarte y es un reflejo de cómo el ser humano domina su entorno y lo adapta gracias al diseño para cubrir sus necesidades.

Para poder profundizar en la problemática, se analizará el fenómeno en función del valor descrito por Jean Baudrillard, de lo cual se puede decir que los dos términos anteriores son elementos fundamentales en el contexto social y van ligados de forma directa con los objetos diseñados, ya que tanto la función como la utilidad son cualidades inherentes del objeto y condición necesaria para poder alcanzar su objetivo, lograr satisfacer una necesidad mediante una función utilitaria o una aplicación práctica, lo cual debe ser un aspecto ontológico propio del producto. En contraste con el cambio de paradigma, el llamado valor de uso de la postura modernista se relega por otros tipos de valor y da inicio de la llamada Posmodernidad, la cual se caracteriza por el abandono y rechazo de las prácticas del siglo pasado, así como de un descontento y desencanto de la idea de prosperidad asociada al progreso industrial.

Gilles Lipovetsky (2000) también menciona otras características de la sociedad posmoderna y se refiere a ella como:

Aquella en que reina la indiferencia de masa, donde domina el sentimiento de reiteración y estancamiento, en que la autonomía privada no se discute, donde lo nuevo se acoge como lo antiguo, donde se banaliza la innovación, en la que el futuro no se asimila ya a un progreso ineluctable (p. 9).

Respecto al valor, ahora se puede diferenciar toda una gama de distintos tipos (uso, cambio, simbólico y signo según lo aportado por Baudrillard), algunos alejados de la utilidad, la cual ha sido subyugada o asimilada como un hecho integrado a los objetos y productos. Por ende, la importancia de la existencia de valores diferenciados asociados con los diseños, idea que se puede entender en congruencia con los círculos de poder (retomado de la teoría de Bourdieu), donde cada valor tiene un campo de acción y un segmento de usuarios específico. Así, cada uno de los anteriores tipos de valor presenta dinámicas particulares y destacables ante el individuo, quien seleccionará el que le resulte más importante respecto a un producto o situación determinada, caracterizado por la personalización y la individualidad, temas incluidos y muy relevantes en la esencia del pensamiento posmoderno.

Dentro de este contexto con distintos tipos de valor se propone agregar uno más, el que atañe al lapso temporal, al que se le llamará en este texto como rapidez, dicho término hará referencia a la velocidad como cualidad de inmediato. De tal manera que, en el contexto contemporáneo inmerso en el pensamiento posmoderno, se puede postular que la rapidez tiene relaciones de valor, ya que es un aspecto fundamental en las dinámicas actuales con inferencia en la producción tanto de productos como servicios, la cual cobra mayor importancia, ya que es la facultad que permite el acceso al producto de manera inmediata, o al instante, sin necesidad de esperar por ello.

Al respecto, Zygmunt Bauman menciona:

La precariedad de la existencia social provoca una percepción de que el mundo circundante es

una superposición de productos para consumo inmediato. Pero percibir el mundo, incluyendo a sus habitantes, como un pozo de artículos de consumo transforma la negociación de vínculos humanos duraderos en algo extremadamente arduo (Bauman, 2004, 85).

En concordancia con las reflexiones de Bauman, se puede deducir que el valor percibido por medio de la inmediatez es producto directo de las reglas sociales que han cambiado con el tiempo y que en este momento temporal se pueden explicar según la lógica posmoderna, en la que obtener el bien deseado de manera inmediata es considerado como una virtud. Por ejemplo, en el rubro de la prestación de servicios, ya sea en el ámbito hotelero o de alimentos, la rapidez es una ventaja altamente valorada y considerada como parte de un buen servicio al cliente. Es por ello que en la actualidad los usuarios esperan todo lo más rápido posible o al instante, sin considerar sus implicaciones o los procesos productivos para su generación. Las dinámicas sociales han alejado este conocimiento y lo han hecho ajeno y distante de los individuos, fenómenos en los que, por ejemplo: el comensal espera su platillo al instante sin pensar en que alguien lo prepara, cocina y presenta antes de que llegue a él. De ahí que existan rubros como la “Comida rápida o entrega exprés”, donde su mayor valor radica en la velocidad, ya que minimiza y optimiza al máximo fases productivas para alcanzar sus objetivos, pero no por ello inexistentes.

Esta visión de la sociedad se ha acentuado con la tecnología, pues una de las características y prestaciones que se busca con las innovaciones tecnológicas es la inmediatez. Sobre lo anterior, los académicos Bellver y Romero-Wenz mencionan que:

El medio digital es el de lo inmediato y acelerado. La sociedad entera se ve afectada por una nueva forma de entender el tiempo que sólo potencia lo inmediato a la mayor velocidad posible: la temporalidad del medio digital es el presente inmediato³ (Bellver y Romero-Wenz, 2022, p.176)

3. “Presente inmediato” es un término al que hace referencia el filósofo Byung-Chul-Han en su libro *En el enjambre* y se refiere a la comunicación digital como un medio directo sin intermediarios.

Un ejemplo son las soluciones que ofrece la Inteligencia Artificial (IA), ya que son de manera inmediata, o en el ámbito del diseño multimedia se debe contemplar un aspecto referente a la eficiencia, palabra que hace alusión a la rapidez con que un sistema digital responde a la solicitud de un usuario en una plataforma digital.

Vic Costello, en su obra *Multimedia Foundation*, dice al respecto que:

Efficiency is how fast a user can perform task after learning how to use the interface. While learnability is about users' initial interactions with the interface, efficiency is about the effort user expend during repeated visits (Costello et al. 2012, p. 175).

Costello menciona que la *eficiencia*⁴ es la rapidez con la que el usuario puede realizar una tarea; en términos de la multimedia, se refiere a que cuando se hace clic en un botón, banner o entrada táctil se realice una respuesta a dicha acción de manera inmediata por parte del sistema, sin embargo también menciona el término aprendizaje, que se refiere a la asimilación de las funciones del programa por parte del usuario, lo cual se puede entender como el tiempo que la persona debe destinar a familiarizarse con dicho medio para su correcto funcionamiento. Este tipo de recursos y respuestas inmediatas de un medio digital han migrado al resto de ámbitos de la sociedad y de la industria, de tal manera que ahora se espera que en cualquier rubro se dé una respuesta inmediata.

En lo referente a la actividad de diseñar, ahora se espera que las solicitudes de diseño se realicen el mismo día que se reciben, por ello es común escuchar frases como “El diseño era para ayer” o “necesito el diseño a prueba de errores” las urgencias (los llamados bomberazos) son la dinámica diaria en la que el sentido de urgencia se diluye, ya que al ser todo urgente es imposible priorizar una solicitud sobre otra y se opta por realizar trabajos simultáneos bajo mucha exigen-

4. Efficiency, en este texto, hace referencia a un término que es recurrente en los ámbitos del diseño multimedia abordados a últimas fechas por el diseño de experiencia (UX), el diseño de Interfase (UI) y auspiciado por una lógica del Diseño Centrado en el Usuario (DCU) referente al cambio de paradigma en el campo del diseño como disciplina.

cia y presión constante; lo que se ve reflejado en el desgaste, ya sea en la producción, la respuesta del equipo humano, el recurso tecnológico o en las mismas cualidades del diseño como producto final.

La inmediatez en el diseño

En el proceso de la generación de “objetos de diseño”,⁵ se debe llevar a cabo una metodología específica para lograr un diseño óptimo que cumpla con las necesidades requeridas de cualquier naturaleza (un gráfico, un objeto, un espacio o un sistema), tal metodología a su vez está compuesta por diversos eslabones que le darán forma y estructura al modelo que sustentará el diseño posterior. Si se retoma el método científico tradicional, basado en el razonamiento inductivo planteado por Sir Francis Bacon en su *Novum Organum*, considerado como la base de la mayoría de las metodologías aplicadas al diseño, se puede generalizar que contendrán los siguientes pasos o alguna variable similar a las siguientes: observación, hipótesis, experimentación y comprobación. Dicho proceso, sin embargo, para su correcta realización requiere de la combinación de muchos factores y elementos, entre los cuales destaca uno para este análisis: el tiempo.

El aspecto temporal es un factor esencial en todo proceso creativo y productivo, es un recurso que está presente en cada paso de cualquier metodología y debe considerarse siempre en toda planeación; por ello, es necesario destinar el tiempo preciso para la correcta ejecución de los distintos niveles de los procesos productivos: es decir, si se retoma el método científico de Bacon, se debe de contemplar un periodo mínimo para desarrollar una *observación* eficaz, que permita arrojar datos suficientes para poder generar una *hipótesis*; a su vez, ésta debe contar con el lapso necesario para delimitar una idea funcional que posibilite plantear una solución factible. Lo mismo ocurre con la *experimentación*, etapa que debe contar con la duración justa para poder probar la ejecución de los mecanismos que darán forma a la hipótesis (hablando en este caso de los objetos de diseño); finalmente la *comprobación*, la cual

también requiere de una duración idónea para obtener los resultados de una ejecución exitosa o fallida y con ello analizar o detectar sus puntos de oportunidad, así como su influencia en los usuarios.

Entonces, ¿qué ocurre cuando factores sociales influyen para que las empresas exijan que los periodos temporales para una correcta ejecución, con una metodología completa se reduzcan sin considerar sus implicaciones en el desarrollo?, la respuesta depende del diseñador en cuestión, en el mejor de los casos se puede tratar de un experto que diseñe o dirija, el cual cuente con gran dominio y experiencia en el tipo de trabajo y pueda sintetizar la metodología de manera empírica para reducir el tiempo de realización. El objetivo de la educación superior, no obstante, es preparar profesionales que afronten dichos requerimientos desde una fase temprana, sin la necesidad de ser reeducados en el trabajo; en ese caso, un diseñador que cuente con poca experiencia podría ver su actuar limitado, en dicho escenario el proceso se verá afectado y como consecuencia se alterará o ignorará el modelo metodológico para diseñar. Como resultado, el objeto de diseño tendrá deficiencias en distintos niveles o ser un producto fallido, de tal manera que cuando los distintos pasos en la metodología se vean afectados por la falta de tiempo, se sacrificará la duración para la óptima ejecución en alguno o en todas las fases, en el mejor de los casos, o también se puede llegar a omitir alguna o varias de ellas.

Si se analiza un ejemplo ficticio, en el que se solicita un diseño de un mobiliario para una marca comercial destinado para el punto de venta de las tiendas de autoservicio, el cual debe estar ya exhibido para una temporalidad cercana, lo ideal sería aplicar una metodología que pueda garantizar un exhibidor con características específicas para el proyecto planteado. Si se aplica una metodología extensa como el Modelo General del Proceso de Diseño, por citar alguna,⁶ se debería hacer una investigación sobre el espacio, la

5. En este texto, se le denomina objeto de diseño a cualquier forma resultante del proceso de diseñar: gráfico, industrial, arquitectónico, sistema o cualquier otro.

6. Existe gran número de metodologías para diseñar. Se pueden mencionar algunas por autor: las de Jorge Frascara, Bruno Munari y Juan Acha; otras por enfoque: el Design Thinking, el DCU, la del ISDI de Cuba, entre otras.

cadena, el usuario, el producto, el peso, la durabilidad o el número de piezas; de igual forma, considerar el presupuesto, los materiales, la instalación, la logística y transportación y con esto plantear un caso que contemple todas las posibles variables y con ello delimitar un problema. Con base en lo recopilado, se genera una hipótesis que considere las necesidades encontradas y se elabora una construcción conceptual que de forma a la solución de diseño y así trabajar sobre un proyecto como tal; por último, la realización sería la fase por la cual se da forma tangible a la pieza de diseño y se podría empezar la producción.

Contrariamente, en la actualidad, el esquema de trabajo de las empresas (clientes) más habitual es el de la urgencia; ante dicha dinámica, la aplicación de un modelo completo extenso, resulta poco probable, ya que requiere de una planeación con la consideración de cierto tiempo, establecido en conjunto por el cliente, los equipos de diseño y de producción. En consecuencia, la falta de tiempo suficiente, podría comprometer no sólo el diseño, sino el proceso completo, contando la producción, la distribución y afectando las fechas de entrega.

En este ejercicio ficticio se supondrá que el cliente solicita 300 unidades de un mobiliario temporal para distribuir a nivel nacional a implementar en tres semanas. ¿Qué ocurre en ese caso? De tres semanas, una será para logística, elaborar y ejecutar la ruta de distribución con la que se llevarán e implementarán los muebles en las distintas tiendas; dos, para la fase de producción, es decir, fabricar, imprimir gráficos, armar las piezas y entregar en la bodega para el reparto. Entonces, qué ocurre con el diseño: se tendrá que realizar en un periodo temporal muy reducido, se deberá diseñar de forma inmediata (conceptualizar, bocetar, generar renders o tomar fotografías). Por tal motivo, las fases se trabajarán en simultáneo para buscar aprobaciones, hacer archivos constructivos e imprimir; todo será urgente para no afectar el tiempo de los demás procesos y es posible que se implementen jornadas extensas o con horarios extendidos. En dicha dinámica, no se puede aplicar un modelo metodológico completo y se deberán sacrificar procesos parciales o totales, tal vez

el equipo de diseño pase directo a trabajar una hipótesis con información básica o precaria o se retome algún proyecto anterior que se adapte a lo solicitado; igualmente, se podrían omitir pasos como la revisión y la verificación o las pruebas y prototipos para ir directo a la producción, lo que implicaría una alta probabilidad de error. En cualquiera de los pasos del proceso que se vea afectado el tiempo de ejecución, el resultado puede ser diferente al deseado y eso generará carencias con respecto a diseños elaborados que contaron con el tiempo suficiente para aplicar una metodología completa.

Lamentablemente, es una realidad que en los momentos actuales las empresas y los clientes superan con sus exigencias la capacidad real de los procesos de producción; por ello, se debe plantear una metodología que pueda dar una respuesta eficaz, que permita al diseñador adaptarse a las nuevas condiciones laborales, que en última instancia son establecidas por necesidades adoptadas por la misma sociedad, al estar inmersa en una dinámica posmodernista.

Comparativa entre modelos de diseño

Como se observó en el ejemplo anterior, la labor profesional del diseñador debe estar guiada por metodologías que le den una estructura lógico-conceptual a los objetos de diseño que se realizarán, lo que hace la diferencia entre un trabajo a nivel técnico y otro realizado por un profesional con formación universitaria.

Existen modelos acordes con distintos enfoques teóricos, lo que responde a una serie de variables que configuran dichas metodologías; es posible destacar los procesos en función del diseño que se quiere hacer; por ejemplo, elaborar un diseño multimedia con una metodología específica para ese rubro, diferenciada del diseño editorial o del diseño para una identidad corporativa, lo anterior muestra la existencia de distintas líneas y posturas respecto a las metodologías por usar. Otra opción puede ser el enfoque con el que se quiere trabajar el diseño, que puede estar relacionado con las corrientes de pensamiento vigentes al momento de diseñar; por ejemplo, el diseño centrado en el pensamiento moderno y el progreso tecnológico

en contraste con el diseño “centrado en el usuario”,⁷ relevante ante el cambio de paradigma hacia la Posmodernidad. En la actualidad, el diseño centrado en la persona, evolución del DCU,⁸ pero con un enfoque más inclusivo. Ezio Manzini reflexiona al respecto y menciona:

The main character of this change is that, in more recent interpretations, the focus of design has shifted away from “objects” (meaning products, services, and systems) and toward “ways of thinking and doing” (meaning methods, tools, approaches, and, as we will see, design cultures) (Manzini, 2016, p. 53).

De tal manera que para Manzini las metodologías del diseño se deben dirigir hacia las formas de pensar y hacer, en este caso, lo relacionado con la manera de abordar problemáticas específicas por la falta de tiempo y con ello desarrollar métodos que logren un diseño óptimo en lapsos muy cortos.

Es así que en este momento se pueden enumerar varios modelos teóricos para la generación del diseño que tratan de sintetizar los procesos, entre los más relevantes se encuentra el *Design thinking* que retoma

7. El diseño centrado en el usuario aborda el desarrollo de objetos de diseño enfocados en las necesidades e intereses de los usuarios, con la aplicación de criterios ergonómicos y conocimiento de las técnicas de usabilidad. Este enfoque aumenta la efectividad, mejora el bienestar del usuario, la accesibilidad y la sostenibilidad, además de tomar en cuenta los diferentes efectos que dichos objetos pueden reflejar en la salud, la seguridad y el rendimiento del ser humano. (García y Marín, 2020, 28).

8. DCU se refiere al Diseño Centrado en el Usuario, término acuñado por Donald Norman, en su libro *La psicología de los objetos*, que tiene por objetivo priorizar las necesidades particulares del usuario como ser individual.

varias posturas teóricas como el diseño centrado en la persona.

En este sentido, para este análisis, se consideran tres modelos para ejemplificar cómo funciona cada uno, de acuerdo con sus procesos y procedimientos; también, se considera el manejo del tiempo, así como qué tan viables son según las necesidades y las dificultades antes planteadas como parte de la problemática presente, la inmediatez. El primero es el referente a la metodología propia de la UAM Azcapotzalco, el Modelo General del Proceso de Diseño, que consta de las siguientes fases: Caso, Problema, Hipótesis, Proyecto y Realización (Figura 1).

Respecto a dicho modelo se puede sugerir que tiene una relación muy estrecha con el método científico original de Bacon, ya que es una metodología ideal para proyectos complejos que cuentan con el tiempo suficiente para su desarrollo, por lo cual puede ser una gran opción para afrontar problemáticas de gran alcance, como a las que Richard Buchanan hace referencia en su artículo “*The wicked Problems*”, temas que no tienen una solución clara y que necesitan de un arduo trabajo interdisciplinario para afrontarlos, dichos problemas perversos tienen mucha relevancia con la visión posmoderna, ya que son parte de los problemas de la realidad actual: la contaminación, la hambruna, la escasez de recursos o las pandemias.

El segundo modelo es la metodología “*The three Ps Production Model*”, que se usa para la realización de proyectos audiovisuales o multimedia, planteado en el libro *Multimedia Foundations*, y que consta de tres pasos principales con sus respectivas subdivisiones: preproducción, producción y posproducción (Figura 2).



Figura1. Modelo General del Proceso de Diseño de la UAM Azcapotzalco.

Proceso de diseño para proyectos Audiovisuales y de Multimedia *The three Ps Production Model*

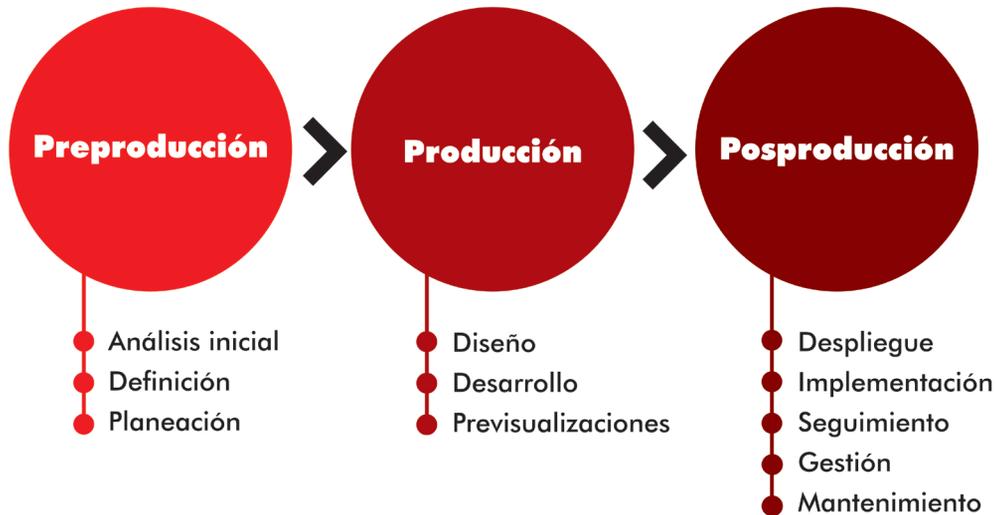


Figura 2. Proceso de diseño para proyectos audiovisuales y de multimedia.

Como se ilustra en el esquema, cada paso, a su vez, contempla distintos procesos (pueden ser más en función del tipo de proyecto): la preproducción consta del análisis inicial, definición y planeación; la producción, del diseño, desarrollo y previsualizaciones; la postproducción, del despliegue, implementación, seguimiento, gestión y mantenimiento.

Para este análisis, la fase más relevante es la preproducción, pues con ella se da forma a la idea, se genera el concepto con el que se trabajará, se plantean los objetivos, las características, la naturaleza del proyecto y se definen los costos y los tiempos de producción. En este paso, se realiza un cronograma (Figura 3), que deberá regir todo el proceso y que planteará los tiempos ideales y suficientes para la correcta realización del proyecto. Aquí es muy importante considerar el aspecto técnico-tecnológico, ya que existe un tiempo mínimo que los equipos de cómputo necesitan para generar el objeto final, es decir, que por muy urgente que sea el proyecto, es poco viable acelerar dicho proceso. Por ejemplo, si se necesita un video con una animación 3D, que en procesamiento toma 48 horas de renderizado, ese tiempo no se podrá reducir a menos

que se acepten cambios significativos en la calidad, establecida previamente en la preproducción y que debió aprobarse con procesos que estructuran y dan seguimiento al desarrollo, como la escaleta en el caso de proyectos de video o es el story board y el animatic en producciones cinematográficas o proyectos más complejos.⁹ De hacerse dicho cambio, éste afectará todo el producto y la pieza como tal, fenómeno que es muy recurrente y visible en producciones como películas o videojuegos. El proceso de diseño de un producto audiovisual o multimedia consta de pasos muy diferenciados que cumplen un papel de estructuración para dar forma a constructos específicos (conceptos, ideas, mensajes o estilos). Todo lo anterior, entonces, debe planearse sobre un calendario establecido, el cual al modificarse o alterar algún proceso para reducir su tiempo puede repercutir y alterar el resultado final, así como la fecha de entrega pactada (Figura 3).

9. El *Story Board* es una herramienta recurrente en los proyectos de diseño audiovisual que permiten la visualización de lo que se diseñará en una secuencia de imágenes estáticas, acompañadas generalmente de una explicación. El *Animatic* es un *Story Board* animado básico, es decir, una secuencia de imágenes dinámicas por lo regular con sonido que explica más a detalle las escenas (Hart, 2008).

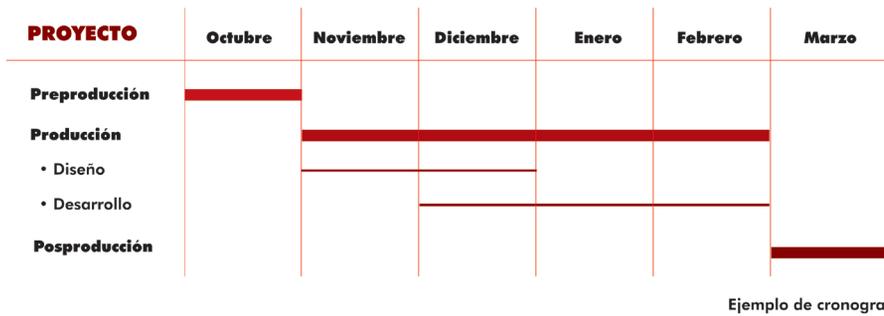


Figura 3. Plan de Producción.

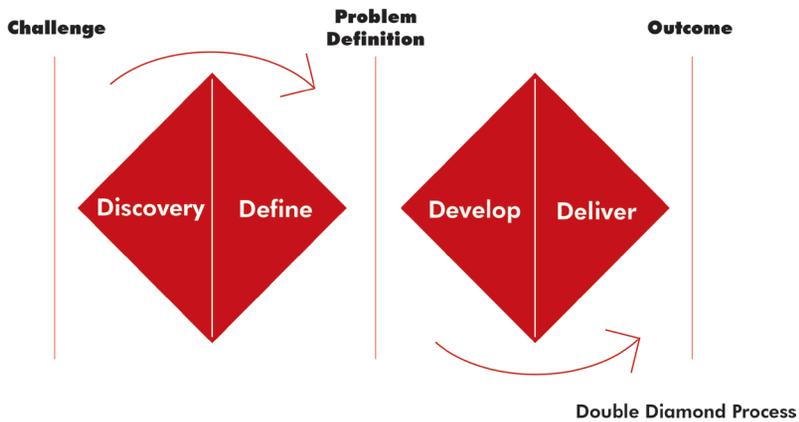


Figura 4. Proceso del Design Thinking.

El último modelo metodológico es el *Double Diamond*, desarrollado por el *British Design Council*, acorde con el Diseño Centrado en la Persona, que consta de cuatro pasos: *discover*, *define*, *develop* y *deliver*, concentrados en tres etapas: *challenge*, *problem definition* y *outcome*. Este modelo se asocia con frecuencia al diseño de experiencia (UX) y al diseño de interfaz (UI), así como al *Design Thinking* (Figura 4).

Esta metodología es retomada por agencias de publicidad y despachos de diseño para la generación de piezas de diseño comercial, por lo que su aplicación puede parecer una opción viable para proyectos con tiempos reducidos, ya que recurre a herramientas conceptuales que simplifican facetas y se apoya en expertos de áreas afines al modelo de negocio de las empresas

creativas. Entre ellas, se puede mencionar a la mercadotecnia, la publicidad, la comunicación, la psicología y las áreas específicas del desarrollo tecnológico como la programación o la ingeniería. En adición, muchas empresas también han implementado herramientas que ayudan a maximizar los recursos y aprovechar mejor el tiempo, como los programas de gestión de proyectos (*project management*), aplicaciones para compartir información, estrategias para la organización del personal y la subdivisión de grupos de trabajo con roles bien definidos que facilitan los procesos. Es por ello que en la actualidad existen ofertas de trabajo que buscan perfiles muy específicos para puestos bien delimitados dentro de una estructura de trabajo; por ejemplo, UX Designer, UX Researcher, UX Writer o UI & Front-End Development.

Conclusiones

Como se revisó y se trató de explicar, la exigencia de la rapidez asociada a la inmediatez se puede entender como un factor que permea las dinámicas y las relaciones laborales entre los distintos involucrados en los procesos industrializados, esto relacionado con el pensamiento posmoderno en el que están inmersas las relaciones sociales

A partir de la comparativa de las tres metodologías antes mencionadas se puede concluir que existen modelos específicos para los distintos objetos por diseñar, ya sea un logotipo, una publicación, un video, un objeto, un espacio o algo tan complejo como un sistema, a los cuales se les debe dar la importancia correspondiente y asignar el tiempo necesario para su correcta ejecución. Dichos modelos inculcados desde la educación universitaria dotan a los estudiantes de habilidades para postular soluciones a problemas que deben aplicar en la práctica profesional, entre éstos, la capacidad de síntesis y la abstracción en los procesos metodológicos, que en combinación con la propia experiencia del diseñador deben ponerse en marcha según los requerimientos y limitantes de los proyectos, en este caso la falta de tiempo.

Inmersos en las dinámicas posmodernas con exigencias cada vez más extremas, sin embargo, el problema de la inmediatez es algo recurrente, que se debe abordar en primera instancia desde los distintos aparatos educativos, en este caso desde las instituciones que imparten diseño.

Ezio Manzini propone al respecto lo que él llama el *Emerging Design* que:

It is therefore a design that, more or less consciously, is gearing up to operate in the phase of transition in which we are immersed (and will continue to be for some time to come). This transition phase presents itself as a mesh of long and lasting crises and, at the same time, as a broad, complex social learning process by which everything that belonged to the mainstream way of thinking and doing in the twentieth century will have to be reinvented: from everyday life and the very idea of well-being, to the large, socio-technical ecosystems in which we exist (Manzini, 2016, p. 52).

En afinidad con lo que menciona Manzini, las metodologías propias de cada institución deben ser adaptadas a las problemáticas e ideologías actuales, desde una lógica de valor que también considere la rapidez, con el objetivo de poder elaborar métodos complementarios o versiones sintéticas que den a los alumnos y futuros diseñadores herramientas con las que respondan ante tal exigencia.

Una opción, que se debe tomar en cuenta, es la incorporación de nuevas tecnologías como la IA en los procesos de trabajo, que optimiza recursos y es una gran herramienta en las dinámicas creativas; también, revisar y analizar cuáles metodologías son las que se están implementando en la esfera profesional y comprobar que la academia y la industria están alineadas respecto a los mismos objetivos y problemáticas, en este caso los referentes al uso adecuado del tiempo y a la problemática de la inmediatez.

De tal manera que, en el caso particular de las universidades, se invita a la reflexión y revisión de los modelos teóricos, así como a la generación de versiones simplificadas de las metodologías tradicionales, algo a lo que se le sugiere llamar *metodologías simplificadas de diseño*, tema que por la extensión e importancia será abordado en un documento posterior; no obstante, como ya ocurre en el ámbito profesional, el diseñador tendrá que hacer uso de herramientas tecnológicas, conceptuales, del trabajo interdisciplinario y de procedimientos que procuren maximizar el aprovechamiento de los recursos. Por consiguiente, se espera que con ello se pueda facilitar la reducción de los tiempos de desarrollo en las distintas fases metodológicas, así como en la elaboración de objetos de diseños funcionales, que en términos de valor respondan a las necesidades y problemáticas de utilidad, significación, cambio y velocidad presentes en los retos planteados por la inmediatez.

Referencias

- Bacon, F. (2016). *Novum Organum*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. Letrae.
- Baudrillard, J. (1979). *Crítica de la economía política del signo*. Siglo Veintiuno Editores
- Bauman, Z (2004). *Modernidad Líquida*. Fondo de Cultura Económica
- British Design Council (2023). *The Double Diamond, A universally accepted depiction of the design process*. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>
- Buchanan, R (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues* 8(2), 5-21.
- Bellver, V y Romero-Wenz, L (2022). Byung-Chul Han: La Sociedad transparente digital o el infierno de lo igual. *SCIO. Revista de Filosofía* (23).
- Costello, V., Youngblood S. y Youngblood N (2012). *Multimedia Foundations, Core Concepts for Digital Design*. Focal Press.
- Diccionario de la Real Academia Española (16 de diciembre de 2023). *Inmediato*. <https://dle.rae.es/inmediato?m=form&m=form&wq=inmediato>
- García, M. y Marín, M. (2020). El diseño de la información: una aproximación al diseño centrado en el usuario, un rediseño metodológico basado en la propuesta de Frascara. *Tecnología y diseño* 9(13), 25-35.
- Gutierrez, M., Antuñano, J., Dussel, E., Danel, F., Toca, A., Carmona, M., Padinas, F. (1992). *Contra un diseño dependiente*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.
- Han, B. (2014). *En el enjambre*. Herder.
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard, a Filmmaker'S Introduction*. Focal Press.
- Lipovsky, J. (2000). *La era del vacío*. Anagrama.
- Manzini, E (2016). Design Culture and Dialogic Design. *Design Issues* 1(32), 52-59.
- Norman, D (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.

Transitar entre paradigmas: herramienta ante nuevas realidades digitales

*Transmute between paradigms:
tool in the face of new digital realities*

Resumen

Las realidades que se viven a partir del desarrollo de las tecnologías y la Internet son dinámicas y sistémicas al grado de que avanzan más rápido de lo que los usuarios y profesionales involucrados en la producción, diseño, *marketing*, comunicación entre otras áreas, lo hacen suyo como parte de estrategias organizacionales.

El artículo presenta ocho herramientas con ejemplos para identificar los paradigmas que guían las percepciones, producciones y decisiones de profesionales del diseño, comunicación, mercadotecnia entre otros para transitar a paradigmas más eficientes frente a retos presentes y futuros. Ante las complejidades presentes en el ejercicio profesional deben renovarse paradigmas propios, por lo que se requiere objetivar el punto de partida y cuidar la congruencia epistemológica para no utilizar herramientas innovadoras bajo paradigmas que se quedan cortos ante exigencias actuales.

Palabras claves: Transición, paradigma, cognitivo, herramientas, digital.

Dra. Enriqueta Leonor Rivera Cañizales

Universidad Anáhuac Norte, México
enriqueta.rivera17@anahuac.mx
ORCID: 0001-7619-9173

Aceptado: 6/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

* Como citar este artículo / *How to cite this article:*
Rivera, E. (2024). Transitar entre paradigmas: herramienta ante nuevas realidades digitales. *un año de diseñarte, mm1*, (26), 26-41.

Abstract

The realities that are experienced, because of the development of technologies and the Internet are dynamic and systemic, and advance so quickly that users and professionals in production, design, marketing, communication, and other areas appropriate them to design organizational strategies.

This article presents eight tools with examples to identify paradigms that guide perceptions, productions and decisions of professionals in design, communication, marketing, among others, to transition and work with more efficient paradigms for the present and future challenges. It's necessary replay to the complexities present, in professional practice, that's why, the professional has to identify their one's own paradigms and renew them, and take care of epistemological congruence so as not to use innovative tools under paradigms that fall short facing trending demands.

Keywords: *Transmute, Paradigm, Cognitive, Tools, Digital.*

Introducción

Los profesionales del diseño, *marketing*, publicidad, comunicación, prosumidores y todo aquel que participe en entornos digitales requieren volver la mirada a sus producciones, interacciones y visiones de mundo porque construyen espacios interactivos para cumplir expectativas de clientes internos y externos y usuarios provocando reacciones, conductas que van generando un capital cultural, acuerdos, sistemas de interacción creando y recreando mundos digitales, híbridos y físicos.

Por ello, “acceder a la comprensión de cualquier realidad hay que partir de que el mapa no es el territorio y el signo no es idéntico a aquello a lo que alude o revela. De ahí que la producción de conocimiento requiera una actualización constante de la cartografía de la realidad para no perderse por los caminos de la cognición por la vía del malentendido en la creación de significado.” (Carniel, R. y Tejedor, S. 2019, p. 5). De ahí la necesidad de detenerse en mundos digitales e híbridos; por ello las producciones digitales presentadas a lo largo del capítulo, dan cuenta de las transformaciones en herramientas y concepciones que impactan en el paradigma de cada ser humano.

Sobre el estado de la cuestión de estos mundos, Monserrat Vidal, Alfonso Freire, Carla Gracia y Jesús López (2023) expresan que:

“...el vídeo en *YouTube* se postula como principal transmisor de relatos e historias, efecto característico del homo fabulator y la batalla por el relato mediático (Pérez-Rodríguez, 2020), que tendrá relación (in)directa con la construcción de los *storyworlds* en las nuevas narrativas transmedia (Albaladejo y Sánchez, 2019) así como en el relato comunicativo de las marcas y su inversión en comunicación en el medio (Shuangdan, 2023). (Vidal; Freire, et.al., 2023, p. 274)

Los ambientes digitales, híbridos y físicos son complejos y retomando Berger y Luckman (1966) son espacios de socialización que dan forma y contenido a la vida cotidiana y profesional, cuestionando y volviendo a crear escenarios, secuencias, personajes, acciones, propósitos, coordinadas, visiones de mundo en un conjunto sistémico, orgánico, flexible que, si bien va cambiando de forma temporal, sólo en contadas ocasiones se transforma en la vida personal, profesional y como especie.

Es así como a lo largo del texto son descritas situaciones profesionales, teóricas y metodológicas que dan cuenta del valor agregado de objetivar –darse cuenta desde donde se observa y actúa en la realidad– así como de las transiciones paradigmáticas como puntos cardinales del actuar, tomar de decisiones y producciones que sin lugar a dudas, modifican coordinadas de mundos físicos, digitales e híbridos; por eso es indispensable asumir la responsabilidad las producciones e interacciones en esos mundos.

Porque “la digitalización es la adopción de determinados procesos tecnológicos que no necesariamente se reflejan realmente en una transformación digital de su cultura, modelo de negocio, modelo de relación o uso de los datos” (Llorentey Cuenca, 2021, p. 12).

Entre paradigmas y supuestos

Cada entorno en que se interactúa representa un paradigma, una forma de comprender el mundo y convivir para múltiples propósitos, evitando caer en la vorágine del día a día. Al entrar a un entorno digital, se observan objetos y espacios diseñados utilizando elementos propios de la cultura de grupos objetivo agregando otros nuevos y cargándolos de más significados, utilidad e impacto en la percepción e interacción con los otros, ya sean personas o bien, organizaciones.

Ante el reto de comprender y aprehender esas realidades físicas, digitales e híbridas es indispensable objetivar, hacer tangibles las herramientas que se utilizan para interactuar, diseñar escenarios y los resultados que se obtienen porque la realidad no es un A es por lo tanto B, y que si es diseñada una estrategia funcio-

nará por el simple hecho de que fue elaborada por una organización cuando la realidad es aún más compleja.

Un ejemplo de lo difícil de transitar de paradigma es el hábito de lavarse las manos que fue instituido en 1847 y que sin embargo aún es pendiente. Cabe recordar la pandemia de COVID-19 que tuvo un alcance global en parte por la ausencia de este hábito y uno más es el esfuerzo del gobierno de Alemania en 2009, que promueve lavarse las manos (véase Figura 1).

Muchos son los ejemplos de la complejidad de transitar a otros paradigmas para ser más eficientes, efectivos y responder a los signos de los tiempos. Entonces, ¿cómo será posible evitar “subirse a la ola” para estar a la moda sólo por el *qué dirán?* Ayer Metaverso, hoy Inteligencia Artificial; nueva tecnología pero la forma de pensar sigue siendo la misma. ¿Cómo hacer una pausa, un paréntesis en la vida cotidiana y profesional para darse cuenta del paradigma que guía las acciones y transitar a otros congruentes con las nuevas herramientas, las nuevas realidades?

Experiencia y vivencia de 2D a 3D

En el caso de expresiones artísticas, la creación de escenarios ha cambiado conforme pasan los años, aunque la vivencia como experiencia de la persona y grupo, podría no cambiar tanto ni tan rápido. Por ejemplo, el *Guernica* (Picasso, 1937) representa un escenario doloroso que entre el enunciado y la enunciación (Lacan, 1959) (véase Figura 2).

Es una pintura que exige volver a verla una y otra vez para disfrutarla y aprehender de la visión de mundo de la persona, del momento histórico. Este artefacto cultural en el año 2008, la artista Lena Gieseke hizo una producción con tecnología 3D llevando al perceptor a una inmersión diferente con el *Guernica*. La experiencia con la herramienta 3D potencia formar una visión distinta a la de obtenida con la pintura en dos dimensiones. Las herramientas cognitivas —representaciones en el cerebro humano que facilitan la identificación de objetos en la realidad física y digital— son utilizadas en el acto de experimentar una representación artística, por eso es posible cargar a la pintura de significa-



Figura 1. *Nosotros contra los virus: lavarse las manos*, [Video]. Fuente: Centro Federal de Educación para la Salud, (01 de octubre de 2009). <https://www.bzga.de/mediathek/themen/persoener-infektionsschutz/v/wir-gegen-viren-haendewaschen-2009/>)



Figura 2. *Guernica*, Pablo Picasso (1937). Fuente: Museo Reina Sofia.



Figura 3. *Gieseke* (8 de mayo de 2013). *Guernica 3D*. Producción Audiovisual. INTELLECT FOCUS. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=8B3bSiEMhr8&t=1s>

ciones dependiendo de experiencias de vida. En este caso, la utilización de la tecnología es un paso más para comunicarse y experimentar, dicha expresión artística; a continuación el video mencionado (véase Figura 3).

Quizás la generación *millennials* prefiera la inmersión en 3D porque es donde tiene más experiencia empero no necesariamente suma el conocimiento del suceso para aprehender las significaciones que inicialmente representa la pintura y sumar las propias. Por eso, se afirma que es indispensable identificar el o los paradigmas que guían la interacción con las realidades y detonar vivencias desde los paradigmas de los “otros”.

Haciendo tangible paradigmas y puntos de partida para la transición

Tomar distancia de paradigmas propios y sus transiciones es imperioso para tener una inmersión consciente y efectiva de aportaciones teóricas y metodológicas recientes para interactuar en las realidades que son parte de la socialización diaria de las personas y organizaciones. Por ejemplo: la antropología digital, netnografía y cibersemiótica apoyan la tarea de comprender, describir y desarrollar estrategias de comunicación, capital humano, diseño y *marketing*, pero es indispensable desaprender para aprender sin que ello signifique olvidar los antepasados de la mirada profesional.

Entonces, el punto de partida es el paradigma que actualmente guía acciones y percepciones, de ahí el tránsito hacia otros paradigmas y/o alimentar al propio paradigma depende de las herramientas conceptuales, metodológicas y técnicas necesarias con base en el propósito de personas y organizaciones. Sin embargo, este tránsito sucede como en los cuentos: “y vivieron felices para siempre” pero nunca se conoce que sucedió con los protagonistas de la historia; así se difunde que deben renovarse paradigmas, pero casi nunca se tiene una guía real para transitar; de ahí la pertinencia de este artículo.

A continuación cuatro premisas como herramientas de análisis de paradigmas de decisión, producción e interacción en entornos digitales, híbridos y físicos.

Premisa 1. Utilizar el razonamiento inclusivo

Así como un niño hace su fila de cubos simulando un tren, mucha de la información se acumula con el criterio de lo más nuevo pero no siempre lo más nuevo es lo más efectivo. Por lo anterior, cada herramienta, técnica, contenido y metodologías para apoyarse y transitar de paradigma requieren ser seleccionadas y tejer el conocimiento anterior con lo nuevo, pero identificando nodos —que son los nudos de una red— que le dan sentido a la información, al conocimiento, a las experiencias. Este tejer, es unir como una figura helicoidal que conforme crece, su amplitud y profundidad cambia; es decir, puede escribirse sobre lo mismo pero va cambiando la perspectiva.

Esto se conoce como razonamiento inclusivo, como al leer un apartado de este artículo donde se tiene que integrar al anterior, el siguiente y así sucesivamente. Otro ejemplo de utilizar el razonamiento inclusivo son las matruskas, muñecas de diferentes tamaños donde la más pequeña se guarda en una muñeca más grande. Estas experiencias pueden llevar a reducir la influencia de conocimiento viejo (Grisold; Kaiser; Hafner, 2017).

Premisa 2. Pensamiento entre estructuras dinámicas y conexiones

La forma en que se piensa puede determinar la percepción y actuación en la realidad física y digital; y para representar estos cambios, la TEDTalk denominada: la historia visual del conocimiento humano (Lima, 2015), una producción que es herramienta básica para comprender la construcción del pensamiento, estructura y transiciones, de un modelo lineal a modelos de pensamiento dinámicos, flexibles y en redes, al igual que trabaja el cerebro humano. En la Figura 4 se muestran representaciones de ambos modelos con apoyo del arte y la tecnología.

Entonces si la concepción de realidades digitales es como un entramado dinámico y complejo es requisito trabajar la transdisciplinariedad y la renovación del concepto de realidad. En este sentido, las aportaciones de Vidales y Brier (2021) son valiosas porque en

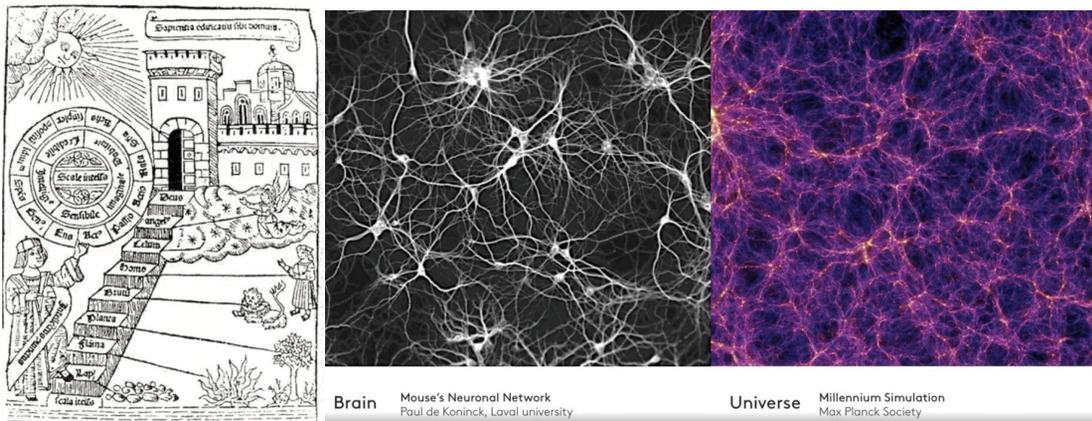


Figura 4. Representaciones de la deidad y el conocimiento en contraste con las neuronas y el arte en M. Lima. (15 de marzo de 2015). Fuente: TEDTalk https://www.ted.com/talks/manuel_lima_a_visual_history_of_human_knowledge

sus investigaciones desde la cibersemiótica conceptualizan la realidad y lo real:

Por “Realidad” designo aquello que se resiste a nuestras experiencias, representaciones, descripciones, imágenes ... Real designa lo que es, mientras que la Realidad está conectada con la resistencia que es nuestra experiencia humana (Vidales y Brier, 2021)

Este es un ejemplo de la importancia de estas categorías al trabajar sobre escenarios digitales y su inmersión al mundo físico, es decir, no sólo se transita al mundo digital sino del digital al mundo tangible, lo cual puede resultar un reto. Cabe señalar que, en los últimos años aumentaron el número de accidentes jugando videojuegos en el mundo, porque al jugar con realidad virtual, el cerebro interactúa sobre coordenadas previas y debe hacer ajustes; ya que en la realidad virtual el usuario pierde por completo su orientación en el mundo físico. (Forbes, 2022)

Entonces, qué es lo que se observa, lo que se percibe, cuáles son los criterios para indicar o reconocer que eso es real, y que como tal, formará parte de las coordenadas de actuación en los mundos en los que se interactúa con un dinamismo singular y diverso, de sus paradigmas. Esto implica tomar decisiones consciente y no conscientemente por eso la necesidad de tomar distancia del propio criterio profesional y de interacción cotidiana para la producción digital y generación de vi-

vencias centradas en el usuario; porque el ser humano es un ser biológico, químico, material, energético, informacional, semiótico y comunicativo (Vidales y Brier, 2019, p. 2)

Premisa 3. Discurso desde lo cognitivo

Dos de los teóricos fundamentales del discurso son Teun A. van Dijk y Walter Kintsch que en uno de sus libros no traducidos al español: *Strategies of Discourse Comprehension* (1983). En uno de sus apartados, analizan un accidente de auto:

...la característica común de ambos cognitivos es que la persona que presencia el accidente y la persona que escucha la historia construyen cada uno una representación en la memoria, a partir de los datos visuales y lingüísticos, respectivamente...es el supuesto constructivista de nuestro modelo. ... construyen un significado: los acontecimientos se interpretan como “un accidente” y la narración de la historia se interpreta como una historia sobre un accidente”. (van Dijk; Kintsch, 1983, pp. 4-5)

Con esta base, se define la complejidad de la realidad física y el desafío para trabajar comunidades digitales exige comprender el discurso entre un mayor dinamismo, lo visible e invisible en la Internet, como afirma Gabriela Ramos, Assistant Director General for Social and Human Sciences:

...a través de las estructuras y el discurso de las relaciones digitales, podemos identificar la formación de nuevas comunidades digitales, a menudo invisibles, y cómo ciertas comunidades caen en cámaras de resonancia y comportamientos discriminatorios para contrarrestarlas” (UNESCO, 2023, p. 18).

Por lo anterior, la colaboración transdisciplinar en investigaciones, profesionales y producciones, porque aún en tiempos presentes, y no sólo se trabaja bajo la multidisciplinariedad que limita la comprensión y construcción de sucesos de conocimiento desde las particularidades que muestran en escenarios reales digitales y físicos, y ya no como feudos científicos.

Premisa 4: Transdisciplinariedad

Los profesionales que participan en el diseño de ambientes digitales tienen desde una formación formal especializada hasta los empíricos con su propia *expertise*. Así también, en el campo de las ciencias poco a poco se va dejando la idea de que la realidad es posible dividirla en parcelas para que sea propiedad exclusiva según los objetos de estudio de cada una de ellas. Por ello, se tienen ya experiencias de colaboraciones entre ciencias para comprender lo que sucede, por ejemplo en los ambientes digitales; este es el caso de la cibersemiótica:

La cibersemiótica es un campo de investigación transdisciplinario en la confluencia de la cibernética, una teoría de sistemas, la semiótica, el constructivismo radical, la biología, la etología, la lingüística cognitiva, la teoría de la comunicación y las ciencias de la información y la computación” (Vidales y Brier, 2021, p. 75).

En este apartado, cabe indicar que la cibersemiótica (Vidales y Brier, 2021) tiene como uno de sus pilares al constructivismo radical enuncia en el propio texto, porque uno de sus representantes Glasersfeld (2007), indica que este paradigma tiene varios propósitos, de los que se destaca: identificar el conjunto de representaciones que median la interacción entre las personas y segundo, contestar a la pregunta: cómo se relaciona el lenguaje con la realidad:

...es de máxima importancia que nos demos cuenta de que, no existen los hechos de una realidad impersonal y absoluta, sino los hechos de nuestra propia construcción, hechos que emergen de nuestra propia manera particular de experimentar e interactuar con los productos de nuestra propia experiencia (Glasersfeld, 2007, p. 38).

Es más, esta postura paradigmática también aporta en la comprensión de entornos digitales, Vidales y Brier comentan “Para el constructivista, la forma del significado es una forma impuesta a la mente del intérprete de signos por el sistema de signos” (Vidales y Brier, 2021, p. 83).

Es así como, el lenguaje es mucho más que una definición incluida en un diccionario o las normas establecidas por una comunidad, sino que es dinámico, y la asignación de significados recae en las personas, grupos y en este caso sistemas que son los entornos digitales. Y desde Vygotsky se tiene esa propuesta:

Vygotsky identificó una variedad de herramientas basadas en signos que funcionan de esta manera (varios sistemas para contar, técnicas mnemotécnicas, obras de arte), pero la que sin duda consideraba de mayor importancia (la “herramienta de herramientas”) fue el lenguaje. Porque el lenguaje no sólo funciona como mediador de la actividad social, al permitir a los participantes planificar, coordinar y revisar sus acciones a través del habla externa (Vygotsky, 1987)”. (Wells, 2001, p. 7).

Nuevamente, son ejemplos de paradigmas que impactaron ciertos círculos de científicos y profesionales en décadas anteriores y que facilitan la comprensión y tránsito objetivo a paradigmas que expliquen realidades para ser más eficientes, eficaces, biófilos.

Premisa 5. Realidad en movimiento

En párrafos arriba se abordaba la diferencia entre lo real y la realidad, puntos clave en los escenarios digitales; en esta línea de pensamiento también debe transitarse a la comprensión de la realidad en movimiento, y así es representada por la cibersemiótica:

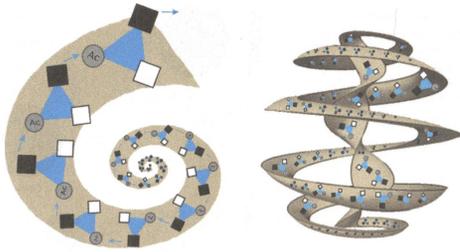


Figura 5. Visualización de danza semiótica, Vidales, C. y Brier, S. (2021). Fuente: *Introduction to Cybersemiotics: A Transdisciplinary Perspective*, p. 248.

El reto es comprender la interacción en las distintas realidades de forma no lineal, sino en helicoidal como indican los teóricos. La figura helicoidal a diferencia de la espiral es que la segunda mantiene una misma amplitud aunque la profundidad cambie y la figura helicoidal cambia tanto la amplitud como la profundidad, lo que implica un cambio o transformación más significativa para quienes participan de estos procesos, tanto personas, comunidades como organizaciones.

Este tránsito de lo helicoidal y digital da como resultado la complejidad de las realidades y un ejemplo de ello, son las trayectorias en la digitalidad. Aquí un *storytelling* basado en el cuento de la cenicienta pero aplicado a las rutas entrelazadas de lo físico y digital:

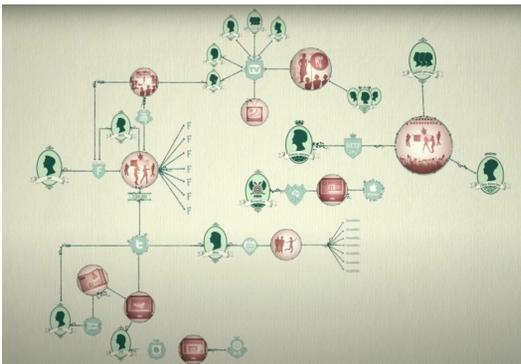


Figura 6. *Cinderella 2.0: Transmedia Storytelling* FCB Global. (20 de mayo de 2013), [Video]. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=CP-zOC15md0>

El video es valioso porque representa mundos digitales como ecosistemas que detonan la creación y visibilidad de comunidades digitales, las personas

participan con sus avatar para cada escenario y propósito, por lo que es indispensable "...el desaprendizaje cognitivo como un proceso en el que los sujetos reducen la influencia del conocimiento antiguo con el fin de crear nuevos conocimientos y/o patrones de pensamiento" (Grisold, et.al. 2017).

El explicar y actuar en realidades físicas y digitales requiere comprender que el momento es resultado de acciones y sucesos previos, si no fuese así, se tiene una visión subjetiva –alejada de la realidad- de los sucesos que se observan lo que conlleva decisiones y estrategias poco efectivas. Las aportaciones descritas sobre Vigotsky por Gordon Wells (1999), es posible explicar que los factores de una realidad se combinan en un momento analizado para tener como resultado un conocimiento objetivo, es decir, lo más cercano a la realidad y asumir un paradigma requiere dar cuenta de los factores que impactan en la forma de ver la vida:

La filogénesis (desarrollo en la evolución de la especie humana), la historia sociocultural (desarrollo a lo largo del tiempo en una cultura particular), la ontogénesis (desarrollo a lo largo de la vida de un individuo) y la microgénesis (desarrollo a lo largo del curso y como resultado de, interacciones particulares en entornos socioculturales específicos). (Wells, 1999, p. 5)

Los factores que impactan la interacción van más allá del momento mismo, si el propósito es comprender un recorte de realidad, un "aquí y ahora" pero ya no en un solo plano. Comprender y describir lo más cercano a la realidad, facilita la toma de decisiones efectiva aún dentro de las organizaciones. Por ejemplo, un *community manager* deben producir contenido digital para visibilizar una organización, y aun cuando sea muy creativo sino le ofrecen información suficiente sobre sus segmentos de mercado, no podrá cumplir meta.

Es decir, la mirada profesional, los paradigmas que son coordenadas de acción y percepción deben ser dinámicos pero requiere esfuerzo, decisión, porque también es un proceso y no un producto, resultado de una caja negra. Así, el esquema inicial denominado *Mirada profesional* desde el razonamiento inclusivo (Rivera, 2019), se transforma en uno más complejo y

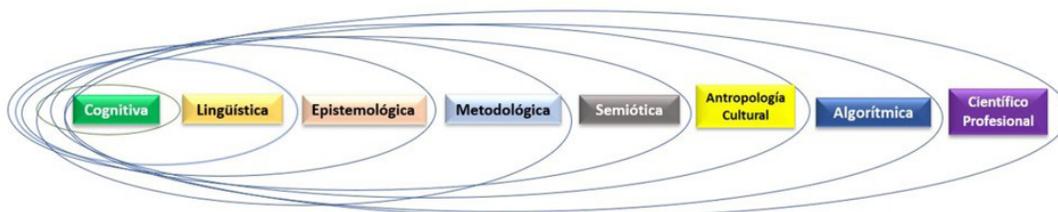


Figura 7. Mirada profesional desde el razonamiento inclusivo, Rivera, E. (2019). Fuente: [Ponencia] Primer Congreso Nacional de la Red Iberoamericana de Investigadores en Publicidad.

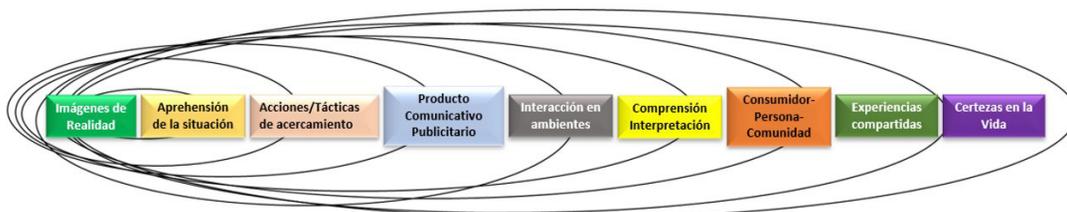


Figura 8. Elementos por analizar en un escenario más amplio de la interacción, Rivera, E. (2020). Fuente: <https://revistas.anahuac.mx/index.php/sintaxis/article/view/538/390>

dinámico para acercarse a la realidad física y digital, (véase Figura 7).

Este esquema es traducido al ámbito profesional para tomar decisiones en sus etapas de diagnóstico, planeación, implementación, operación y evaluación; lo que es indispensable porque se debe mantener una sinergia de aprendizaje e implementación entre las aportaciones de las ciencias y de las organizaciones; las aportaciones de ambos ámbitos son imperiosas. Entonces, si este esquema se traduce a las necesidades de las organizaciones sería de la siguiente forma, (véase Figura 8).

El propósito de mostrar las elaboraciones propias, es ofrecer evidencias de que efectivamente como profesionales de las áreas en que convergen en los escenarios físicos y digitales se necesitan de estos ejercicios para dar cuenta de las percepciones, cultura, prejuicios y paradigmas que son parte de las decisiones que se toman día con día. ya que lo observable y medible es mucho más complejo.

Otro apoyo en el tránsito de paradigmas son las aportaciones de la antropología digital parte de la agenda de la UNESCO en el libro *New Horizons in Digital*

Anthropology. Innovation for understanding humanity (2023) trabajo de forma colaborativa con Liiv Center que tiene como misión profundizar en los *insights* del mundo desarrollando nuevas herramientas para comprender las culturas y comunidades digitales en el marco de la ética, sentido humano y por supuesto la data. Trabajar colaborativamente, acompañándose en el tránsito es clave.

Premisa 6. Tribus y culturas

La especie humana es por naturaleza social, desde las comunidades primitivas hasta las dinámicas *fandoms* que tienen sus propios rituales de iniciación, es decir, las actividades cargadas de significados asignados a partir de su cosmovisión; por ejemplo la figura del héroe (Amador, 2001). Por supuesto, las tribus tienen sus rituales para poner a prueba a quienes serán parte de la comunidad, para verificar si poseen los valores que identifican a la comunidad, si tienen características de personalidad que apoyarán la sobrevivencia, reproducción y trascendencia de la comunidad (Habermas, 1999).

Porque no hay que perder de vista, que la comunidad impacta en la formación de la personalidad y no sólo en la comunidad misma; entonces con los entornos di-

giales, esta situación de alguna forma cambia porque ahora las personas pueden asumir la personalidad y rasgos físicos que decidan de manera personal pero también social, cambia paradigmas por la necesidad de pertenecer y ser reconocidos:

...A principios de este siglo hablábamos de identidad como algo 'forjado'...en las sociedades tribales, el merodear del chamán podía implicar estar poseído por los dioses y espíritus... Ahora en los tiempos postmodernos, las identidades múltiples ya no están en los márgenes de las cosas. Hay muchas personas que experimentan la identidad como un conjunto de roles que se pueden mezclar y combinar, cuyas demandas diversas necesitan ser negociadas... ¿Qué tipos de personajes interpretamos? ¿Los experimentamos como un yo ampliado o separados del yo? ¿Por qué estamos haciendo esto? ¿O estamos viendo la lenta emergencia de un estilo de pensamiento sobre la mente nuevo, más múltiple? (Turkey, 1995. pp. 228-229)

Sin lugar a duda, el volver la vista a atrás, facilita la reconstrucción del tránsito en concepciones y paradigmas donde las visiones de mundo se transforman en ocasiones poco a poco y otras de improviso por las exigencias de sobrevivencia en determinado tiempo y espacio.

Los espacios de interacción virtuales están al alcance de la mano desde la infancia impactando en procesos cognitivos (Figuroa y Campbell, 2020); un ejemplo de ello son las niñas y niños que en pandemia no pudieron interactuar físicamente entre sí, lo que limitó el desarrollo de habilidades sociales de convivencia (Acevedo, et.al., 2020), así como el paso del egocentrismo a un compartir.

Entonces, con las experiencias de interacción en mundos físicos y digitales desarrollan modelos cognitivos como representaciones que como lenguaje son herramientas para la interacción, acuerdos, desacuerdos, principios y procedimientos que van generando información, conocimiento, herramientas, objetos, sistemas impactando en la construcción de culturas heterogéneas, dinámicas que son aprehendidas y desaprendidas; eso es parte de la cultura:

...la cultura es esa urdimbre y que el análisis de la cultura ...es una ciencia interpretativa en busca de significaciones. Lo que busco es la explicación, interpretando expresiones sociales que son enigmáticas en su superficie. (Geertz, 1973, p. 20)

Sin dejar este concepto de cultura, se ve transformado por los ambientes digitales y que pueden ser abordados desde la netnografía –que analiza la huella digital de comunidades– en medios digitales, social media, enfoque holístico, observación, participación, elementos visuales, diversas concepciones de tiempo, realidades emocionales, entre otros muchos más factores y dimensiones como señala Kozinets pilar de la netnografía:

Los estudios de la experiencia social en línea revelan cómo nuestros mundos existentes de relaciones interpersonales, relaciones laborales y estructuras de poder se refuerzan, amplían, desarrollan y alteran en respuesta a estas nuevas tecnologías y sus diversos controles económicos, sociales y de cálculo. Y funciones y características algorítmicas. (Kozinets, 2009, pp. 115 - 116)

En esta misma línea los avances en los análisis de las interacciones en los espacio digitales son impresionantes, apoyados de *software* que cada vez es más una herramienta alineada a los objetivos de la empresa y la comprensión de las múltiples interacciones. Un ejemplo de ello es, *Interactive Advertising Bureau IAB*, organización global que apoya el desarrollo de competencias para trabajar en entornos digitales las estructuras, dinamismo de cibernautas que construyen y recrean esas *fandoms* participando con diferentes asignaciones en comunidad, aquí un acercamiento:

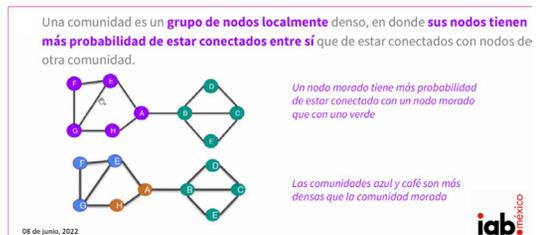


Figura 9. *Interactive Advertising Bureau* (2022). Análisis de redes sociales. [Diapositiva Power Point]. Fuente: Taller de análisis de redes sociales.

Es un ejemplo de la efectividad que puede lograrse para pasar de la adolescencia del encanto de la tecnología y la técnica a una madurez donde se utilicen las herramientas técnicas como parte de una estrategia dentro de contextos macro y micro, comprensión del comportamiento del mercado y la organización de forma longitudinal y transversal, siempre desde las particularidades y no queriendo repetir “fórmulas de éxitos” de empresas en contextos particulares.

Otro ejemplo de la comprensión y diseño de estrategias en los mundos digitales, son las producciones de Tim Gray Director de *Lightbox Studio* en Inglaterra donde hace coincidir el mundo físico y digital, y además a varias generaciones:

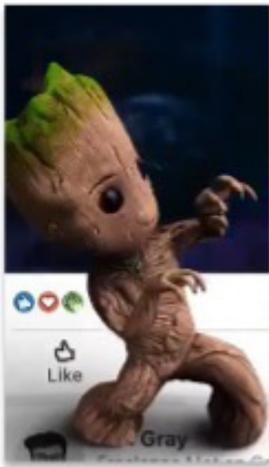


Figura 10. Gray, T. (15 de diciembre de 2021). Producción digital: *Groot*. [Imagen de video]. Fuente: LinkedIn https://www.linkedin.com/posts/tim-gray-a0a7822b_need-a-next-level-disruptive-advert-for-social-activity-7131238196260020224-CQwY?utm_source=share&utm_medium=member_desktop

Esta producción es digna de reconocerse porque hace coincidir generaciones y ya no sólo confrontarlas, situaciones que sólo responden de forma pragmática a la imperiosa necesidad de ser visible y vender; como estuvo de moda confrontar millennials con *baby boomers*. Pero esta producción es lo contrario, de forma alegre, dinámica y rompiendo el esquema de la publicación en Internet, combinando el éxito Thriller de Michael Jackson (1982) con la figura de Groot de la película *Guardianes de la Galaxia, Vol.2* (2017).

En este esfuerzo multi y transdisciplinario de ciencias y profesionales, se requiere también una transformación metodológica, que ya empezamos a observar para no utilizar nuevas técnicas con paradigmas metodológicos ineficientes:

Conexiones metodológicas: “Visiones del mundo (u ontologías); cómo estudiar y comprender la palabra (epistemologías); prioridades para estudiar lo que es importante dentro de él (axiología). Fundamentalmente: Centrado en la experiencia humana y la comprensión de la cultura; basado en profundas apreciaciones del contexto de la vida cotidiana de las personas; obligado a explorar sistemas sociales de significado compartido (Kozinets, 2009, p. 15)

Entonces, la especie humana es semiótica, comunicativa, capaz de navegar y producir en la Internet, creando comunidades, impactando en el desarrollo de habilidades cognitivas hasta crear una nueva especie de vampiros digitales; muchas son las tareas pendientes como profesionales de las áreas que convergen en Internet, de ahí la necesidad de coincidir, conversar y trabajar para transformar de otra forma, las visiones de mundo reconstruidas y creadas podrían generar el *status quo* de la destrucción.

Premisa 7. Aprendizajes y desaprendizajes

Empezando a cerrar este artículo, así como se empezó con una invitación a leerlo desde un razonamiento inclusivo, ahora se requiere la disposición y trabajo para un desaprender:

Las organizaciones y los individuos necesitan desaprender comportamientos que podrían usarse durante varios años antes de establecer comportamientos objetivo. Entonces, aprende a desaprender... empleados tienen que afrontar desafíos adicionales, como cambiar la forma en que utilizan el conocimiento, adaptar su actitud hacia la transformación y la innovación, estar preparados para riesgos inciertos y desarrollar nuevas habilidades (Di María, et. al, 2023, p. 2).

Porque no es desaprender en académicos e investigadores, sino trabajar colaborativamente con empresas y organizaciones para potenciar situaciones de reflexión y análisis de las transiciones requeridas para diseñar

estrategias y herramientas eficientes a las múltiples realidades del mundo físico y digital. Trabajar interdisciplinariamente con profesionales formados dentro y fuera de las escuelas, sin importar su edad sino su *expertise* para comprender y actuar en consecuencia para generar riqueza y distribuirla de forma más equitativa, sin que haya el costo de la destrucción de personas, cosmovisiones y organizaciones.

Sin embargo, el proceso de desaprender no está del todo bien posicionado en la sociedad, organizaciones y sistemas, porque en una concepción lineal y tradicionalista sólo debe irse hacia adelante con lo aprendido que siempre deberá ser valioso pero la verdad no es así. De ahí que se haga indispensable atravesar cada una de las fases, sin que implique un proceso lineal e irreversible. Tienen que aprovechar las habilidades de resiliencia, constancia, creatividad y otras más habilidades para transformar las miradas profesionales así como consumos y producciones de los que atraviesan y son parte de los mundos digitales:

Las fases como momentos en el proceso de desaprender son: 1. desestabilización, los individuos deberían cuestionar ostensiblemente las viejas rutinas. 2. La experimentación proporciona espacio para la exploración performativa de vías y para la motivación para abandonar viejas rutinas. 3. Es necesario facilitar los descartes. ... [y] la vieja [rutina] nunca se extingue por completo. (Di María, et.al., 2023, p. 3)

Cabe destacar “la vieja rutina nunca se extingue por completo”; así que no debe generar pánico, inseguridad el iniciar o darse cuenta de un proceso de desaprendizaje en persona y organizaciones, porque no es quitar la base de conocimiento y *expertise* que tienen, sino aprovecharla para construir andamios en la transición de paradigmas.

También se recordará la presentación de Meta en el 2021 por el mismo Mark Zuckerberg que si bien volvió la mira del mundo a su proyecto, Metaverso ha disminuido considerablemente su presencia en el mundo y ahora con la Inteligencia Artificial, para un recuerdo todavía más lejano. Volviendo a Metaverso, que aprovecha muchos de los aprendizajes y aportaciones de los

Videojuego, cabe señalar que los avatar para hacer la inmersión en la realidad virtual, recuerda las muchas impresas en papel –que empezaron a utilizarse en 1850– a las que podía cambiarse su atuendo, por eso nunca se parte de cero y existen elementos culturales de los cuales también es parte la tecnología que trascienden en el tiempo, por la memoria colectiva y ahora su visibilidad en la Internet. Aquí el caso de una periodista que hace el experimento de vivir 24 horas en Metaverso:



Figura 11. *VI Spent 24 Hours Trapped in the Metaverse* | WSJ. [Imagen de video]. Fuente: WSJ <https://www.youtube.com/watch?v=rtLTZUaMSDQ>

También se observa la utilización de realidad virtual para eventos de modas internacionales, en el 2022 *Vogue Business and Yahoo Metaverse Experience* hicieron una producción impresionante donde los clientes podía probarse modelos que si hubieran sido diseñados en la realidad física les hubiera sido imposible no sólo probárselos sino comprarlos. Continúa el cambio de paradigmas:



Figura 12. Metaverso y moda. *Vogue* y *Yahoo* (31 de marzo de 2022). [Video]. Fuente: Journee <https://www.youtube.com/watch?v=og7fGFzdb5>

Las innovaciones son casi incontables por eso se requiere de un trabajo colaborativo, mente abierta, ciertos de lo aprendido además de estar dispuestos de seguir ampliando y diversificando las herramientas cognitivas para interactuar en las realidades.

Premisa 8. Innovaciones

En el caso de México, es de reconocer las aportaciones de Signa_Lab, del ITESO Universidad Jesuita de Guadalajara, México, que como ellos se definen: es un espacio interdisciplinario donde generan conocimiento, metodologías y herramientas para la comprensión multidimensional del mundo sociodigital; donde pueden recrear visualmente la sinergia de entornos digitales:

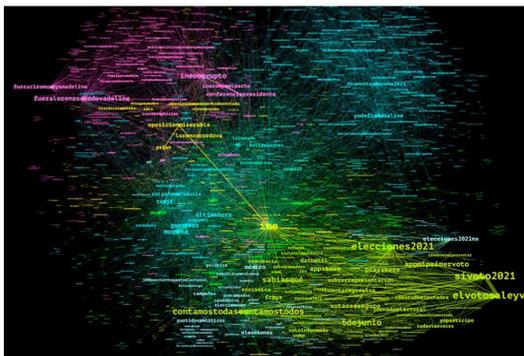


Figura 13. Signa_Lab (01 de octubre de 2022). Representación visual de análisis de redes sociales. [Imagen digital]. Fuente: Signa_Lab <https://signalab.mx/>

Poco a poco avanza en su posicionamiento como organización y herramienta de trabajo, por mencionar un ejemplo, en Google tiene apenas una mención de 84,900, mientras que Metaverso tiene 22,500,000 menciones; por supuesto, son muchas las variables que impactan para hacer una interpretación objetiva de dichas cifras, de no ser así, se repetiría nuevamente el paradigma tradicionalista del cual se invita a transitar has otros más adecuados a los signos de los tiempos.

Otro caso, regresando a la moda, es el primer desfile de moda en 3D, de los aprendizajes y desarrollos tras la pandemia COVID-19; de la diseñadora Anifa Mvuemba de 29, años con la presentación de su línea: “Pink Label Congo Collection, en el 2020.



Figura 14. 3D Digital Fashion Show, Anifa, M. (24 de mayo de 2020), [video]. Fuente: RetailBoss <https://www.youtube.com/watch?v=h9KEdiv5Ue0>

Los movimientos de la tela, simulando el cuerpo de la modelo, sin modelo, la luz, energía y otras más características propias de 3D incluyendo la creatividad de la diseñadora transportan al cibernauta a otra forma de percibir y consumir lo visual, auditivo y por supuesto, cultural.

Como describe Genevieve Bell, profesor distinguido y director de la Escuela de School of Cibernética de Australia:

La tecnología es cultural. ... Lleva consigo mensajes culturales. Cuando la tecnología atraviesa el contexto, toma algunos de esos mensajes y crea otros tipos de desafíos” (UNESCO; Liiv Center, 2023)

Es en este punto en donde cerramos la conversación de la transición de paradigmas habiendo identificado las coordenadas propias para la producción, diseño, decisiones e implementación a través de las personas y entre organizaciones. El desafío requiere de un esfuerzo colaborativo, entre investigadores, académicos, especialistas en diseño de planes de estudio, empresas, expertos a quienes se invita a participar en el proyecto global que actualmente se está desarrollando sobre dos ejes básicos: Digitalizando la humanidad y Humanizando lo digital (véase Figura 15).

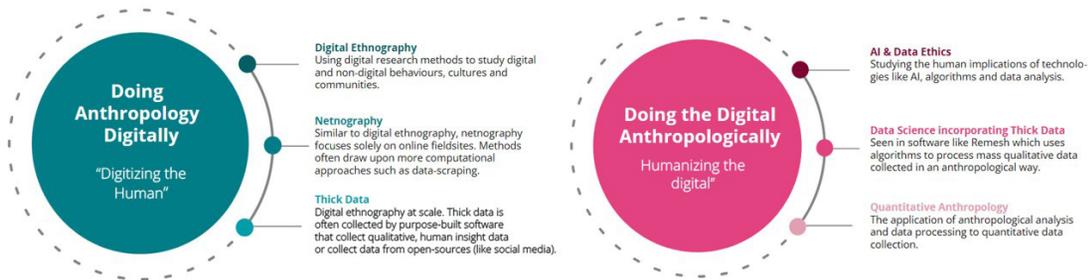


Figura 15. Dos líneas de trabajo en antropología digital. UNESCO y Liiv Center (2023:24- 25), [PD]. Fuente: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382647/PDF/382647eng.pdf.multi?utm_source=pocket_mylist

Los escenarios digitales ahí están y seguirán almacenados por décadas como evidencia de las transmutaciones que fueron producidas y que exigieron la toma de distancia para cuidar los espacios de interacción y lograr una especie sensible al "otro" y al planeta.

Conclusiones

El artículo presentó ocho herramientas para objetivar las coordenadas que guían la producción, decisiones e interacciones en entornos virtuales; porque cada persona y profesional de diversos campos de conocimiento tienen que ajustar, cambiar y/o transformar su mirada de las realidades con las que interactúa. Pero no es un cambiar por cambiar, por ejemplo: antes Metaverso y ahora Inteligencia Artificial, sino analizar e identificar que elementos de sus propios paradigmas son congruentes con las propuestas para interactuar con las realidades física, híbrida, aumentada y digital. Porque esas coordenadas de acción dirigen producciones y decisiones que recrean escenarios donde interactuamos y donde se reafirman y cambian pautas de comportamiento.

En tiempos en donde el consumidor debe ser el centro de la estrategia y el prosumidor es la clave para comprender a las *fandoms* y hacerlas partícipe de estrategias organizacionales. Por ello, se presentaron ejemplos de cambios en las herramientas tecnológicas, digitales y de comprensión de la realidad, para reconocer esas acciones que pueden realizarse y transitar de paradigmas con responsabilidad y congruen-

cia epistemológica; esto es, qué es verdad, cómo se elabora, cómo impacta en las imágenes de realidad de quienes participan de esos entornos, cómo transformarlos y cómo desde el paradigma propio – que no es un monolito – son detectados factores, comportamientos, contenidos y visiones de mundo que potencian realidades biofilas o no.

Los paradigmas propios de cada persona, grupo y organización deben analizarse, tomar distancia de ellos para asumir otras posturas para responder a los nuevos escenarios digitales pero no de forma reactiva, sino dando cuenta de las coincidencias y divergencias para tejer andamios y transitar a paradigmas más adecuados, pertinentes y eficientes manteniendo el equilibrio entre la generación de riqueza y la responsabilidad que se tiene como ciudadano planetario.

Referencias

- Amador J. (1999). Mito, símbolo y arquetipo en los procesos de formación de la identidad colectiva e individual. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 44(176), 61-99. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5010664>
- Anifa, M. (24 de mayo de 2020). *3D Digital Fashion Show | Pink Label Capsule Collection - A Tribute to African Seamstresses*. [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=h9KEdiv5Ue0>
- Berger, L. y Luckmann, T. (1966). *La construcción social de la realidad*. Amorrotu. Argentina.
- Centro Federal de Educación para la Salud (1 de octubre de 2009). *Nosotros contra los virus: lavarse las manos*. Alemania. [Archivo de Video]. <https://www.bzga.de/mediathek/themen/persoenerlicher-infektionsschutz/v/wir-gegen-viren-haendewaschen-2009/>
- Carniel, R. y Jaraba, G. (2019). Diccionario básico de estrategia digital & posicionamiento de contenidos, Universidad Autónoma de Barcelona, España. [Archivo de PDF] <https://ddd.uab.cat/search?f=title&p=Diccionario%20b%C3%A1sico%20de%20estrategia%20digital%20y%20posicionamiento%20de%20contenidos&sc=1&ln=ca>
- Llorente y Cuenca, (2021). Deep digital business: el viaje hacia la transformación digital de las compañías, España. [Archivo de PDF] <https://resources.llyc.global/es/deep-digital-journey?hsCtaTracking=bd5be20f-c460-447e-9b8d-7bf9575b447b%7C364365be-b006-481e-a09c-d655d463c90e>
- FCB Global (20 de mayo de 2013). *Cinderella 2.0: Transmedia Storytelling*. [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=CPzOC15md0>
- Figuroa, A. y Campbell, O. (2020). El efecto de la exposición a los dispositivos móviles en el desarrollo infantil. Experiencia y propuesta de trabajo. *Clinica Hospital Infantil*. México. 37(1), 3-14. [Archivo PDF]. <https://www.medigraphic.com/pdfs/bolclinhosinfson/bis-2020/bis201b.pdf>
- Glaserfeld, E. (2007). *Key Works in Radical Constructivism*. Sense Publishers. Netherlands.
- Gieseke, L. (8 de mayo 2013). *Guernica 3D*. España. [Archivo de Video]. INTELLECT FOCUS. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8B3bSiEMhr8&t=1s>
- Gray, T. (15 de diciembre de 2022). *Groot dancing Thriller*. Lightbox Studio. England. [Archivo de Video]. Linkedin. https://www.linkedin.com/posts/tim-gray-a0a7822b_needed-a-next-level-disruptive-advert-for-social-activity-7131238196260020224-CQwY?utm_source=share&utm_medium=member_desktop
- Habermas, J. (1999). *Teoría de la acción comunicativa II*. Taurus. España.
- Interactive Advertising Bureau (2022). Taller de análisis de redes sociales. [Diapositiva Power Point]. IAB México.
- Kozinets, R. (2020). *Netnography. The essential guide to qualitative social media research*. SAGE. Inglaterra.
- Kuhn, T. (1971). *La estructura de las revoluciones científicas*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Lacan, J. (1958). El deseo y su interpretación, *Seminario 6, 1958-1959*. [Archivo PDF]. <https://www.lacanterafreudiana.com.ar/2.1.1.1%20CLASE%201.%20S6.pdf>
- Lima, M. (15 de marzo de 2015). *Una historia visual del conocimiento humano*, TEDTalk. https://www.ted.com/talks/manuel_lima_a_visual_history_of_human_knowledge
- Picasso, P. (1937). *Guernica* [pintura]. Museo de la Reina Sofía. España.
- Retamozo, M. y Morris, B. (2022). El configuracionismo latinoamericano como programa de investigación en la obra de Enrique de la Garza. *Cinta moebio* 7(74), 95-108. Argentina. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-554X2022000200095
- Rivera, E. (2020). Tejiendo certezas en la incertidumbre: anuncios en establecimientos comerciales, *Revista Sintaxis*. 6 (11), 141-170. Centro de Investigación para la Comunicación Aplicada. Universidad Anáhuac. México. <https://revistas.anahuac.mx/index.php/sintaxis/article/view/538/390>

- Rivera, E. (22 de noviembre 2019). *Transformación del Consumidor: Percepción, autopercepción y microsegmentación; hacia una herramienta de tipificación en marketing y publicidad*. [Ponencia]. Primer Congreso Nacional de la Red Iberoamericana de Investigadores en Publicidad. Repensar la Publicidad y Mercadotecnia: nuevos modelos, nuevos lenguajes y nuevas audiencias. Universidad Anáhuac México Norte.
- Rivera, E. (2010). *La construcción del problema de investigación en estudiantes de Ciencias de la Comunicación* [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Autónoma de México]. <http://132.248.9.195/ptb2010/mayo/0657638/Index.html>
- Signa_Lab (01 de octubre de 2022). *Signa_Lab*. Universidad Jesuita de Guadalajara. ITESO. México. <https://signalab.mx/>
- Turkey, S. (1995). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós. España.
- UNESCO y Liiv Center (2023). *New horizons in digital anthropology, Management of social transformations programme*. [Archivo PDF]. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382647/PDF/382647eng.pdf.multi?utm_source=pocket_mylist
- Van Dijk, T. y Kintsch, W. (1983). *Strategies of discourse comprehension*. Academic Press. United States of America. [Archivo PDF]. <https://discourses.org/wp-content/uploads/2022/06/Teun-A-van-Dijk-Walter-Kintsch-1983-Strategies-Of-Discourse-Comprehension.pdf>
- Vidales, C. y Brier, S. (2021). *Introduction to Cybersemiotics: A Transdisciplinary Perspective*. Springer. United States of America.
- Vidal, M., Freire, A., García, C. y López, J. (2023). Nuevas narrativas audiovisuales mixtas en el sector cinematográfico a través de youtuber en Teoría y praxis del neuromarketing: innovación e investigación para los nuevos desafíos comunicativos del mercado. Vol. 13, No.2. pp. 271-295. [Archivo PDF] <https://indexcomunicacion.es/index.php/indexcomunicacion/issue/view/47>
- Vogue Business and Yahoo (31 de mayo de 2022). *Explore fashion's new terrain. Metaverse Experience*. [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=og7fiGFzdb8>
- Wells, G. (1999). *Indagación dialógica: hacia una teoría y una práctica socioculturales de la educación*. Paidós. México.
- Wall Street Journal (2021). *I Spent 24 Hours Trapped in the Metaverse*. United States of America. [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rtLTZUaMSDQ>
- Zamarrón, I. (19 de septiembre de 2022). Caso Eugenio Derbez: cuando mundos virtuales derivan en accidentes reales. *Forbes*. México. <https://www.forbes.com.mx/caso-eugenio-derbez-cuando-mundos-virtuales-derivaron-en-accidentes-reales/>

Creando ciudadanos artistas: desde experimentos pasados hasta posibilidades futuras

Creating Artist Citizens: From Past Experiments to Future Possibilities

Mtra. Dianne Pearce de Toledo*

Coordinadora de Cultura
Town of Oakville, Ontario, Canadá
pearcetoledo@gmail.com

* Artista, Curadora, Investigadora independiente.

Aceptado: 3/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

* Como citar este artículo / *How to cite this article:*
Pearce de T, D. (2024). Creando ciudadanos artistas:
desde experimentos pasados hasta posibilidades futuras
un año de diseñarte, mm1, (26), 42-55.

Resumen

El aumento del profesionalismo, la existencia de un poderoso mercado del arte y la revolución tecnológica demandan una revisión de la educación artística y la programación de museos. Este artículo proporciona enfoques alternativos que han surgido y sugiere la urgencia de futuras repeticiones. En la formación artística, tenemos escuelas de campo, escuelas libres y *ekstituciones*; en México son los internados rurales, la Escuela Libre de Escultura y el Centro Documentación Intercultural. Los museos abrazaron a lo participativo, su propio hackeo y un rol social. Este artículo presenta movimientos transformadores con el objetivo de crear ciudadanos artistas listos para participar en una sociedad global.

Palabras clave: ciudadanos artistas, escuela libre, *tapalewi*.

Escuelas de arte y museos: de experimentos pasados a posibilidades futuras

En su publicación *TrendsWatch 2012* (Merritt, 2012), la futurista Elizabeth Merritt predijo una nueva era educativa. Acreditada en Estudios del Futuro, fue una de los miembros fundadores del Centro para el Futuro de los Museos. El Centro publicó un informe de previsión anual y, en 2012, vaticinó el fin de una era en el aprendizaje formal debido a lo siguiente: la aparición de formas no tradicionales de escolarización, la insatisfacción con el sistema, los desafíos del financiamiento, el desequilibrio de género en la educación superior y el aumento de los contenidos digitales.

Merritt señaló alternativas como sistemas de aprendizaje abierto, contenido en línea, clases virtuales a su propio ritmo, aulas invertidas, enfoques híbridos, MOOC, seminarios web, microacreditación, certificaciones digitales y videos instructivos, por mencionar algunas. Además, Merritt escribió que gran parte del trabajo del mañana se estaba inventando en tiempo real y las predicciones indicaban que 20% de los empleos que existirán en 2060 aún no se habían inventado. Ella creía que los museos podían capacitar a las personas para anticipar e incluso inventar estos nuevos roles (Merritt, 2012, pp. 23-25).

Una década después y posteriormente de la pandemia de COVID-19, Merritt revisó la educación en *TrendsWatch 2022*: además de proporcionar contenidos a las escuelas, los museos estaban experimentando formas para ser el principal proveedor de educación.

Abstract

Increased professionalism, powerful art markets, and technological revolution beg for an overhaul in arts education and museum programming. This paper shares alternative approaches that emerged over the last fifty years, and hints at the urgency for future iterations. In arts education, we have field schools, free schools, and ekstitutions In Mexico, rural boarding schools, the Free School of Sculpture, and the Intercultural Documentation Center. And in museum programming, we have participatory programs, museum hacking, and the social work of museums. This paper presents transformative movements, each with the goal of creating artist citizens ready to participate in a global society.

Keywords: Artist Citizens, Free School, Tapalewi.

De hecho, Merritt dice que los museos estaban preadaptados para la próxima era de la educación, porque ya eran expertos en aprendizaje experiencial. Durante los años de la pandemia, los museos intervinieron para llenar el vacío en la educación tradicional a través de recursos digitales. Esto ha llevado a organizaciones que pueden otorgar créditos a aquellos estudiantes de secundario que creen un plan de aprendizaje personalizado fuera de la escuela, siempre que cumplan con los requisitos de graduación.

Adam Rozan, del Instituto Smithsonian, ve los museos como “cuartos lugares” (2017, p. 21) donde las personas vienen a trabajar, aprender y enseñarse entre sí: en una era de educación superior inasequible y poco práctica, los museos pueden servir como fuentes de educación superior continua. De hecho, define un museo como una colección de objetos físicos utilizados para involucrar a artistas e innovadores en preparación para el siglo XXII.

Cabe decir que mi interés por el aprendizaje artístico alternativo surgió durante mi gestión como profesora de arte entre 1999 y 2007 en la Ciudad de México, además de ser curadora de programas públicos en un museo canadiense entre 2008 y 2016. Este artículo comparte los movimientos internacionales de los siglos XIX y XX que han influido en mi papel como profesora y educadora de museos.

Escuelas libres y pedagogía de acción

Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado *La Esmeralda* de la Ciudad de México se formó en 1927 como Escuela Libre de Escultura y Talla (Morales, 2015), como resultado del malestar revolucionario de principios del siglo XX. Surgió de un puñado de centros en barrios de clase trabajadora que buscaban acabar con el academicismo y promover el nacionalismo. Los alumnos, experimentales e intuitivos, estaban abiertos a todo, independientemente de su género, edad (aún niños podían inscribir) o situación económica, política y social. Cuando se inauguró en 1927, en el exconvento de la Misericordia en la calle de Esmeralda (salvándolo de la demolición), se matricularon 350 estudiantes, la mayoría indígenas que buscaban formación en los oficios (Figura 1); quienes aprendieron fundición, tallado en piedra, cerámica, carpintería, grabado y herrería. Posteriormente pasó a ser Escuela Central de Artes Plásticas para Trabajadores (1939) y finalmente Escuela de Pintura, Escultura y Grabado (1943). De cariño se llamaba “La Esmeralda” por la calle donde se abrió por primera vez. Hoy en día, la escuela pertenece al Instituto Nacional de Bellas Artes y el ingreso a ella es gratuito, aunque la entrada es muy competitiva: 500 solicitantes contienden por 50 plazas anualmente (Figura 2).



Figura 1. Guillermo Ruiz (centro izquierda) y sus estudiantes trabajando en la Escuela Libre de Escultura y Talla Directa, Colección Casasola, c. 1927-1942. Fotografía: cortesía del Museo Nacional de Arte, Ciudad de México.



Figura 2. Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado La Esmeralda, Centro Nacional de las Artes, Ciudad de México, 2015. Las esculturas mostradas son de estudiantes de la Escuela Libre de Escultura y Talla Directa. Fotografía: Dianne Pearce de Toledo.

Bajo la dirección de Arturo Rodríguez Döring (1998-2004) y luego por Othón Téllez (2005-2009) tuvo la posibilidad de enseñar. Durante su periodo, el Mtro. Rodríguez Döring pudo finalmente implementar el nuevo plan de estudios aprobado por el Instituto desde 1994, pero que sólo se aplicó hasta que comenzó su mandato en 1998; éste lo liberó de la pintura figurativa tradicional para abrazar el arte conceptual contemporáneo (Rodríguez Döring, 2015). En 2007, a Téllez le encomendaron la actualización del plan de estudios, y fui invitada al comité que logró exitosamente que el Instituto Nacional de las Artes aprobara.

Hay una historia notable de instituciones educativas del gobierno socialista en México que vale la pena recuperar. Mi suegra cuenta su vida cuando tenía 13 años en La Vanguardia, un internado rural para campesinos (escuelas normales rurales) en Tamazulapan, Oaxaca, entre 1944 y 1947 (Figura 3). Luego cursó dos años en una escuela normal para mujeres (El Internado Palmira Escuela Normal Rural para Mujeres) en Cuernavaca, Morelos, de 1948 a 1949. La Federación de Estudiantes Rurales Socialistas de México (FECSM, fundada en 1934) es la organización estudiantil más antigua del país y apoya las teorías de Marx, Lenin y Engels. Las normales han sido objeto de escrutinio desde su fundación en 1922, ya que los

gobiernos siempre las han mirado con sospecha, a menudo refiriéndose a ellas como invernaderos para la actividad guerrillera. El profesorado de la FECSM, sin embargo, sostiene que enseñan pensamiento crítico, analítico y reflexivo al revelar la injusticia y enseñar a los desfavorecidos sobre sus derechos (Camacho & Hernández, 2008). Desafortunadamente, muchas de las Normales se cerraron después de los levantamientos estudiantiles de 1968, por lo que desde 2008 hasta la actualidad sólo 17 permanecen.

Los internados rurales enfatizaban el aprender haciendo o *la pedagogía de acción* (Padilla, 2021). Son fincas autosuficientes con huertas, talleres de carpintería y metalurgia, clubes culturales y actividades deportivas. Buscan ser cooperativas sostenibles y autosuficientes; cada una tiene cerca de 60 estudiantes que realizan el trabajo. Los estudiantes obtienen títulos de licenciatura y enseñanza con énfasis en preservar la cultura y la tradición, pero desde una visión socialista. La selección la realizan las autoridades educativas provinciales y federales junto con los propios estudiantes, muchos de los cuales son indígenas o mestizos. No hay evaluadores ni evaluaciones, sino que los estudiantes mayores asesoran a los nuevos en el espíritu del aprendizaje comunitario. Mi suegra no idealiza su tiempo allí (habla de largas jornadas, trabajo duro y hambre

intermitente), pero enseñó historia durante 30 años en una escuela primaria pública en la Ciudad de México. Ella y su familia vieron las escuelas de Tamazulapan y Palmira como una oportunidad para una vida mejor.



Figura 3. Escuela Normal Rural Vanguardia, Tamazulápan, Oaxaca. Marzo de 2020. Fotografía: Marlene Aldeco Reyes-Retana, LLM.

Desescolarización y convivialidad

Estos conceptos recuerdan las ideas polémicas de Ivan Illich, quien vivió en México durante algún tiempo: abogó por la desinstitucionalización en favor de formas de educación más amigables donde la celebración, la apertura y la igualdad fueran primordiales para el aprendizaje permanente (Smith, 2010). Su vida la dedicó a mostrar cómo la educación institucionalizada había llegado a socavar el valor de las formas cotidianas. Al igual que las Normales, la respuesta de Illich consistía en la acción sobre el consumo, una alternativa de convivencia en la que un sistema moderno serviría a individuos políticamente interrelacionados en lugar de (sólo) a la élite.

Illich comenzó su trabajo comunitario como sacerdote en uno de los barrios más pobres de Nueva York, hogar de muchos puertorriqueños; luego trabajó en Puerto Rico antes de mudarse a Cuernavaca, México, en 1961, para establecer el Centro Intercultural de Documentación (CIDOC) (Figura 4). Esencialmente era, por una parte, centro de investigación que ofrecía cursos de idiomas a misioneros y, por otra, una universidad

gratuita para intelectuales hippies de todo el continente americano. Los canadienses no eran ajenos a Illich y sus ideas; de hecho la versión final de *La Convivialidad* (1973) fue escrita para una audiencia de abogados canadienses que visitaban el Centro. Illich publicó posteriormente artículos en *The Canadian Bar Review* (1973). Aún más importante, el reportero de la *Canadian Broadcast Corporation*, David Cayley, se hizo amigo de Illich y viajó con él durante una década. Sus numerosas entrevistas se publicaron en *Ivan Illich in Conversation* (1992) y, recientemente, publicó la memoria *Ivan Illich: An Intellectual Journey* (2021).

Aunque enviado por el Vaticano, Illich pronto comenzó a enseñar a los misioneros a no imponer sus valores culturales, sino a identificarse como invitados en el país anfitrión. Después de 10 años de análisis crítico de las acciones de la Iglesia, el Centro se encontró en una situación de conflicto con el Vaticano y cerró en 1976 para evitar la academización e institucionalización formal. Aunque el centro cerró y él dejó el sacerdocio, Illich siguió siendo popular entre los intelectuales de izquierda.

Illich concibió cuatro Redes de Educación o Aprendizaje (mucho antes de que apareciera la Internet) que contaba con lo siguiente: servicios de referencia disponibles las 24 horas del día, los 7 días de la semana, no sólo en bibliotecas, sino también en agencias de alquiler, laboratorios, salas de exposición, fábricas, aeropuertos y granjas; un intercambio de habilidades en el que las personas enumeraran sus habilidades, condiciones laborales y direcciones para contactarlas; una red de pares que especificara cursos y mentores disponibles para capacitación; un directorio donde los profesionales refirieran sus calificaciones y cómo podían ser contratados para enseñar. Curiosamente, todas las redes de aprendizaje de Illich continúan existiendo gracias al *world wide web*. Sus ideas se alinean con la educación no formal, que fomenta estructuras dialógicas: la creación de relaciones entre los seres humanos y su entorno. Esto hace referencia a la noción de capital social en la que se reconoce la importancia de las instituciones convivenciales como sustento de las comunidades.



Figura 4. Ivan Illich dirigiendo un seminario en el Centro de Documentación Intercultural, Cuernavaca, Morelos, México, 1971. Fotografía: James S. Roberts. Cortesía de las bibliotecas de la Universidad Northwestern.



Figura 5. Restaurante Moscú (apodado Café Saigon), 49 Nevsky Prospect, esquina Vladimírsky, Leningrado (ahora San Petersburgo), 1973. Fotografía: Viktor Gorbachev. Archivo de Dimitri Konrandt. Con dedicatoria a la Dra. Elena Zdravomyslova

Tusovka y la esfera pública informal

De hecho, los años sesenta y setenta nos permitieron atestiguar rupturas en la educación artística en todo el mundo. El concepto ruso *tusovka*, se refiere a la comunidad artística e intelectual anarquista de mediados del siglo XX, obligada a pasar a la clandestinidad para evitar la persecución del Partido Comunista (Misiano, 2002). Aunque *tusovka* significa literalmente barajar, hoy en día se utiliza como jerga para *pasar el rato*. El Café Saigon en Leningrado (de 1964 a diciembre de 1991) es uno de los cafés *tusovka* más conocidos, donde los intelectuales pudieron crear arte conceptual y compartir escritos occidentales que estaban prohibidos por la cultura oficial y, como tales, eran ilegales (Figura 5). Eran lugares donde se traducían libros europeos prohibidos: las páginas se escribían a mano en ruso y se diseminaban entre los asistentes o un lector las traducía en vivo (Misiano, 2002).

A esto, Elena Zdravomyslova lo denomina “esfera pública informal” (2003, p. 143): los cafés eran lugares simbólicos para la intelectualidad urbana, cuyas prácticas cotidianas representaban una alternativa (ilegal) a la vida oficialmente sancionada. Los encuentros fueron agradables e incluyeron copas, humor informal y absurdo, además de la creación de eventos y espectáculos.

El arte de la tarea de arte

Al mismo tiempo, en Nueva York, el artista educador Paul Thek estaba generando sus Notas Didácticas para una clase de escultura 4-D en Cooper Union, donde enseñó entre 1978 y 1981. A través de 40 preguntas e instrucciones, Thek abordó el arte como un proceso de autoconciencia, descubrimiento, interrogatorio y diálogo con otros: desafía a los estudiantes a tratar el aula no como un espacio para teorías, sino como parte de su realidad cotidiana. La lista comenzaba con preguntas biográficas, pero rápidamente pasaba a temas que invitaban a la reflexión y que requerían investigación o realizar pequeños proyectos. Las Notas Didácticas reaparecieron en 2006, cuando el artista Harrell Fletcher fue contratado para impartir el mismo curso en Cooper Union: como acto performativo, revivió la lista para su clase de estudio, donde el propio Thek había enseñado 25 años antes.

Desde entonces, y durante décadas, los profesores de arte han difundido la ahora famosa lista. De hecho, como jóvenes profesores de La Esmeralda, bajo la dirección de Rodríguez Döring y luego Téllez, la adoptamos con fervor. En 1994, La Esmeralda se mudó al nuevo Centro Nacional de las Artes, un centro cultural, artístico y educativo que consta de un enorme grupo de edificios, cada uno diseñado por un arquitecto

destacado. El Centro incluye escuelas de cine, artes visuales, danza, teatro y música, además, alberga un edificio de investigación artística, biblioteca, galería, centro multimedia, tienda de arte, cafetería y, más recientemente, una cinemateca de 12 salas. Liderado por la Secretaría de Cultura, el objetivo detrás de este proyecto, iniciado en la década de los noventa, fue la interdisciplinariedad: crear cooperación académica y artística entre instituciones tanto de México como del extranjero.

Ese mismo año, La Esmeralda adoptó un nuevo plan de estudios, buscando compensar el énfasis actual en las artes plásticas con componentes teóricos y conceptuales adicionales. Aunque se lanzó en 1994, ese nuevo plan de estudios encontró resistencia, pero en 1998 Rodríguez Döring tomó el mando y contrató docentes para completar la lista existente. Respecto a mi experiencia, trabajamos junto a nuestros colegas especializados en materiales y técnicas (“la resistencia”) para incluir –ahora– teoría, artistas visitantes, arte contemporáneo y aprendizaje (de oficios). En lo personal, desarrollé un curso completo basado en *tusovka*, estética participativa y estética de servicio que se alinearon con mi investigación y producción artísticas. Comencé a invitar amigos artistas a críticas, a llevar mis clases a estudios de artistas y a realizar intervenciones de fin de año en edificios vacíos prestados por estudiantes o amigos: estábamos reimaginando el arte como transformación.

Años después, en 2012, las notas didácticas de Thek se reimprimieron en *Draw it with your eyes closed: the art of the art assignment* (Petrovich & White, 2012). Los editores de este último libro pidieron a numerosos artistas y profesores que compartieran los mejores encargos de arte que habrían recibido, realizado o de los que habían oído hablar. Esto resultó en una investigación informal sobre el oficio de enseñar el arte después de la posmodernidad. El libro sugiere un modelo que erosiona los límites entre la escuela de arte y el mundo: insatisfechos con el enfoque teórico de la educación artística actual, los editores rompen los límites cotidianos de la experiencia en el aula. Dado que La Esmeralda era un lugar de moda para las Notas

Didácticas de Thek en América Latina, a principios de la década de los dosmil, mi exalumna Sofía Olascoaga fue invitada a contribuir en esa misma publicación, brindando información sobre cómo se aplicaban las Notas a la pedagogía del arte en la Ciudad de México en ese momento. La longevidad de la lista de Thek se puede atribuir a su adaptabilidad: los instructores modificaban libremente las tareas para que siguieran siendo relevantes en la medida en que los contextos evolucionan a lo largo de décadas.

Tapalewi, ciudadanos artistas, y las escuelas de campo

En 2006, el mismo año en que Fletcher revivía la Notas Didácticas de Thek en *Cooper Union* en Nueva York, el artista educador cubanoamericano Ernesto Pujol lanzó su *The Field School* mientras enseñaba en el *Art Institute of Chicago*: como una “aula efímera móvil con piernas caminando por la ciudad” (Sweeny, 2013, p. 3), transformó los límites entre la escuela de arte y el mundo. *The Field School* fue el resultado de siete años de trabajo con artistas visitantes y artistas residentes, quienes a su vez brindaron capacitación de campo en el lugar para los estudiantes. Durante los siete años anteriores, Pujol invitó a lugareños y estudiantes a participar en su proceso de producción. Entusiasmados por todo esto, los propios estudiantes solicitaron más experiencias de trabajo y aprendizaje único a través de la participación en proyectos y así nació *The Field School* (Sweeny, 2013).

Pujol tiene títulos en arte, historia del arte y filosofía, posteriormente estudió teología (al igual que Illich) antes de realizar estudios de posgrado en educación, arteterapia y comunicación. Ha fusionado el *performance* con la instrucción a través de retiros para estudiantes similares a la educación de campo en aulas temporales. Al igual que la Escuela Libre de Escultura de México, las Normales, el Centro Illich y *tusovka*, él dice que los estudiantes de arte necesitan acceso a capacitación en otras disciplinas, porque ser artista es un viaje de por vida, de pensamiento crítico creativo que debe desempeñar un papel social en la democracia. En su ensayo para *Art School: Propositions for the 21st*

Century, Pujol comparte que su objetivo es generar “intelectuales públicos, académicos visuales y ciudadanos artistas... que participen en la sociedad global” (2009, pp. 6-9).

Pujol también sugirió que los estudiantes fueran voluntarios a través de prácticas o pasantías, dado que la cuestión del público no se planteó lo suficiente, se suele asumir que la obra se realizaba para el contexto de una galería. Él considera que los educadores deben guiar a los estudiantes para que ayuden a los espectadores a través de la complejidad de su trabajo. Para ello, aboga por tener experiencias pedagógicas comunitarias integradas en el plan de estudios para establecer asociaciones a largo plazo con comunidades cuyos líderes están dispuestos a participar en la educación de los artistas; por lo tanto, ahora el énfasis está en la resolución de problemas a través de la cultura, más que en la pureza de los medios.

La Esmeralda y, de hecho, la mayoría de las universidades en México, requiere que los estudiantes realicen 480 horas de servicio social voluntario para graduarse. Como artista activa, pude lograr que los estudiantes me ayudaran en mi estudio, por lo que durante los nueve años que enseñé, tuve un calendario de producción y exhibición próspero. Todo esto es muy diferente al formato de departamento de artes visuales de las universidades locales, donde las pasantías son opcionales y requieren sólo 100 horas; sin embargo, mientras trabajaba como curadora de programas públicos en un museo canadiense, entre 2008 y 2016, recibí a muchos estudiantes deseosos de adquirir experiencia en el sector de las galerías. De hecho, como un departamento de una sola persona (yo), estoy en deuda con estos pasantes comprometidos que me permitieron llevar a cabo una programación innovadora.

La idea de cómo la comunidad puede impulsar el cambio social se remonta a las Normales y *tusovka*, pero creo que todavía más hacia el concepto de *tapalewi*, ampliamente utilizado por el pueblo nahua justo antes de la llegada de los españoles, y aún en uso en algunas comunidades. La palabra náhuatl *tapalewi*

se refería al acto de ayudarse mutuamente y se implementaba típicamente cuando las comunidades se unían para construir casas con techo de palma (Figura 6), cosechar maíz y pescar estacionalmente, también cuando celebraban bodas, nacimientos y funerales. Se relaciona con formar equipos interdisciplinarios que fortalezcan procesos a través del diálogo y el intercambio de conocimientos y habilidades (González Martínez, 2019, pp. 275-288).

Más allá de realizar esas tareas específicas, *tapalewi* involucra los conceptos de identidad desarrollados a través de una construcción colectiva que permite al individuo desarrollar un sentido de pertenencia al compartir objetivos culturales comunes. *Tapalewi* se desarrolla a través de la interacción y reciprocidad entre los habitantes y el deseo común de compartir la historia y la cultura como filosofía de vida. Sigue siendo una parte integral de una sociedad armoniosa en algunas regiones de México incluso hoy en día.



Figura 6. Tapalewi o ayuda mutua en la elaboración de una estructura tradicional de barro y palmas, 2021. San Isidro de Zaragoza, Veracruz, México. Fotografía: Erasto Antonio Candelario.

El giro educativo

Cambios educativos en los años noventa afectaron de igual forma a los museos: éstos fueron testigos de una segunda era que pasó de un enfoque centrado de colecciones, a uno de educación y programación. En 2006, Irit Rogoff (2010b), profesora en Goldsmiths, produjo un proyecto llamado *Academy: Learning from Art, Learning from the Museum*, que consistía en exposiciones colaborativas en varios museos europeos. El proyecto cuestionaba qué podrían aprender las audiencias de los museos, más allá de sus exhibiciones: cómo podían los museos apoyarnos a pensar de manera diferente, cómo proporcionarían principios aplicables fuera de sus muros y cómo promoverían el aprendizaje permanente. Rogoff llamó a esto el giro educativo: recurrir a la educación como modelo operativo que puede transformar los museos. En este sentido, la práctica curatorial se convertiría en el arte mismo a través de encuentros, interacciones, discusiones y conocimientos sociales (Figura 7). Los museos se apresuraron a crear departamentos de educación, así, en 2008, y recién de regreso a Canadá, acepté un puesto como curadora de programas públicos en un museo regional en el suroeste de Ontario. Era un puesto nuevo que se había creado apenas 18 meses antes de mi contratación.

El educador artístico y cineasta Florian Schneider (2010) trabajó con Rogoff en el proyecto *Academy* y otros. Schneider decía que la tecnología y las redes digitales habían lanzado un proceso de desregulación. Propuso un término que nos recuerda al concepto arriba mencionado de *tusovka*: la *ekstitución* como espacios desinstitucionalizados como redes informales, universidades libres, academias abiertas, universidades ocupadas, escuelas nocturnas o museos. Escribió que todo eso comenzó en los años ochenta, cuando los estudiantes cuestionaron las instituciones postsecundarias orientadas a la disciplina, la segregación de conocimientos y la falta de diferentes puntos de vista. Fue la comprensión de que “de pronto el aprendizaje podía tener lugar en cualquier lugar: en las calles, en bares o clubes, en seminarios autoorganizados, en los espacios de oficina de los llamados movimientos sociales, en estadios de fútbol, a través de fanzines

subculturales, en casas ocupadas o incluso tiendas de ciencia” (Schneider, 2010, p. 2).

Mientras que en una institución formal existe desigualdad entre quienes saben y quienes no, la *ekstitución* es indiferente: no importa quien posee conocimiento, porque hay acceso instantáneo a él en todas partes. Las *ekstitución* proliferan hoy en día, sobre todo con la tecnología generalizada; quedan fuera del marco institucional y en lugar del progreso, se basan en la temporalidad (Schneider, 2010). No son antagonistas hacia las instituciones, sino que las complementan y compensan los déficits de los marcos institucionales. Mientras que el desafío para las instituciones es cómo seguir siendo flexibles e innovadoras, el de la *ekstitución* es mera supervivencia.

En 2010, unos años después del proyecto de la Academia, Rogoff imaginó un *Goldsmiths Free* en la Universidad de Londres (2010a): libre de tarifas y calificaciones previas, libre de exámenes y supervisión estatal, y sin títulos. El conocimiento no estaría enmarcado por la producción, las disciplinas o las convenciones, más bien, se presentaría en relación con cuestiones urgentes del mundo contemporáneo y combinaría lo conocido y lo imaginado, lo analítico y lo experiencial. Rogoff abogó por la matrícula gratuita para pasar de las Torres de Marfil del conocimiento a los espacios de diálogo, donde el nuevo paradigma sería de participación y relación social. En resumen, una reinención británica de la Escuela libre de escultura, las escuelas normales, y el Centro Intercultural de Documentación, así como de los cafés *tusovka* de Rusia y la *Field School* de Pujo.

¿Cómo hacer esto financieramente? Al igual que Schneider, Rogoff señaló los modelos que ofrece la Internet: primero, un modelo de subsidio cruzado en el que obtienes algo gratis si compras otra cosa; segundo, cuanto más prolifera algo, el costo de hacerlo circular disminuye significativamente, hasta que el costo ya no es la indicación principal de su valor; tercero, un cambio de enfoque de uno centrado en compradores y vendedores a un modelo tripartito en el que el tercer elemento entra en función del interés en el intercambio que se lleva a cabo (es decir, los anunciantes).



Figura 7. Carro de arte, Centro Cultural Queen Elizabeth Park, Oakville, 2017. Diseñado y fotografiado por Dianne Pearce de Toledo. Construido por técnicos en el estudio de carpintería CCQEP.

La semejanza de las sugerencias de Rogoff con las Webs de Aprendizaje anteriores a la Internet de Illich no es sorprendente: en 2010, Rogoff había participado en una conferencia organizada por la Serpentine Gallery en el Reino Unido llamada *Deschooling Society*. El nombre está tomado directamente del libro radical de Illich de 1971, que critica el sistema educativo occidental.

El oficio social de los museos

El giro educativo y la segunda era de los museos tuvieron un profundo efecto en las instituciones. Nina Simon fue directora del Museo de Santa Cruz en California entre 2012 y 2020: ella lo convirtió de un barco que se hundía, a un centro cultural de un millón de dólares en sólo unos cuantos años. Como trabajadora de museo, Nina tomó las ideas teóricas de Rogoff y Schneider y las puso en práctica a través de una programación participativa que incluía una estética relacional y de servicio.

Antes de estar al mando del museo en Santa Cruz, fue diseñadora de museografía; tan pronto conquistaría el mundo de los museos con su nuevo blog *Museum 2.0*, sus libros *The Participatory Museum* (2010) y *The Art of Relevance* (2016): todos ellos dedicados a trabajar con miembros de la comunidad y visitantes para hacer que las instituciones culturales fueran más dinámicas, relevantes y esenciales. Simon analizó el proceso de cambio participativo y mostró cómo aumentar los programas o la misión de un museo; invitó a las personas como participantes culturales activos, no como consumidores pasivos. Una vez más, señaló a la tecnología, de la cual dijo que: ha introducido un conjunto de herramientas que hacen que la participación sea más accesible, hasta el punto de que los visitantes ahora esperan poder discutir, compartir y mezclar lo que consumen. Su libro se basó en tres teorías fundamentales: una institución centrada en la audiencia que sea tan accesible como un centro comercial o una estación de tren; los visitantes construyen su propio significado a partir de experiencias culturales; las voces de los

usuarios pueden informar y revitalizar tanto el diseño de proyectos como los programas al público (Figura 8). Todo ello promoviendo la misión y los valores fundamentales de la institución.

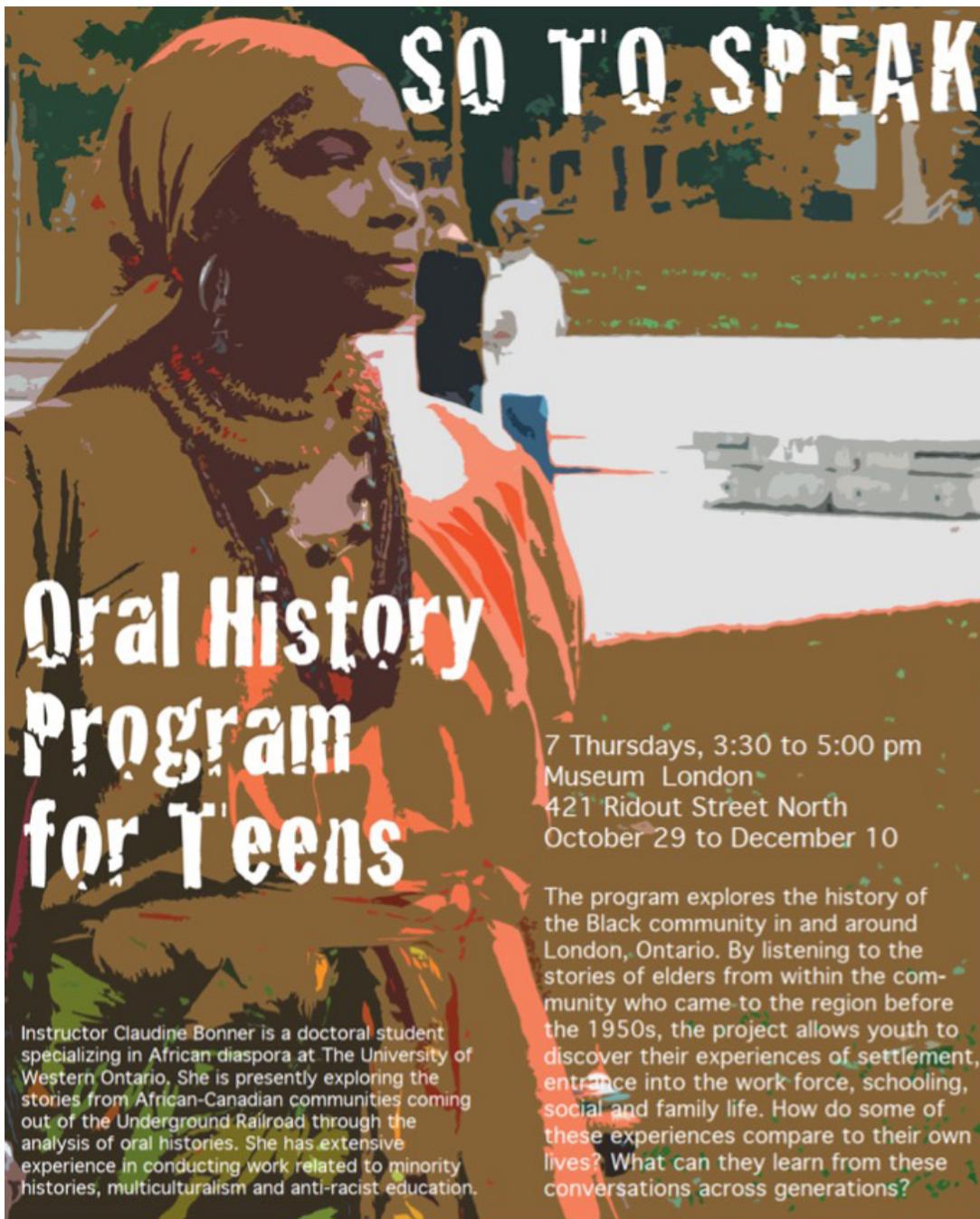
Otro joven visionario, Nick Gray, jugó un papel importante en la transformación de los museos a principios de la década de los dos mil. Gray detestaba los museos hasta que en una cita fue invitado al Museo Metropolitano de Arte de Nueva York y se obsesionó con la investigación de piezas en línea, regresando semanalmente para ver más. Luego organizó su trigésimo cumpleaños en el Met, donde mostró a sus amigos algunas de sus piezas favoritas y tres cosas que robaría. Antes de darse cuenta, estaba ofreciendo divertidos recorridos gratuitos a docenas de amigos y conocidos de veintitantos años, por lo que creó *Museum Hack*, una empresa de guías turísticos y consultores que, en los museos estadounidenses, ofrecían recorridos divertidos, rápidos y basados en historias. Trabajando con museos, Gray comenzó a ofrecer recorridos a amigos *millennials*, en los cuales se sentaban en el suelo, hacían desafíos de *selfies*, posaban con esculturas, repartían dulces, chismorreaban sobre la vida del artista, elegían piezas que les gustaría robar y luego visitaban el *bistró*. Cuando un *blog* escribió sobre estas experiencias, recibió más de mil correos electrónicos al día siguiente. En un año, alcanzó el millón de dólares en ventas y hace unos años vendió el negocio por siete cifras. Gray cree que es necesario entretener al público antes de poder educarlo: los museos tienen el poder no sólo de inspirarnos, sino también de ayudar a relajarnos.

Aclamados como visionarios, Simon y Gray cruzaron la frontera para hablar en varias conferencias canadienses durante la última década. Los programadores públicos de todo el país, incluida yo, acudimos en masa para escucharlos y regresar a nuestras instituciones, inspirados, para implementar todo tipo de experiencias participativas. Muchas instituciones, compuestas predominantemente por *baby boomers* y personas mayores, incluso lanzaron subcomités en sus juntas directivas compuestos por *millennials* a quienes se les asignó la tarea de involucrar a la próxima generación de seguidores a través de eventos que atendían a su

grupo demográfico. Entre 2011 y 2017, el museo en el que trabajé, creó un comité de voluntarios llamado *Museum Underground*: al tener autonomía de los departamentos de programación, educación y curaduría, se les concedió carta blanca para crear su propia programación. Llamados primeros viernes, terceros jueves, museo al anochecer, noche en el museo o similares, organizaban fiestas tremendamente exitosas que incluían música, espectáculos, cine, moda, disfraces, arte y, por supuesto, un bar y baile. En 2018, *Museum Underground* cambió su nombre a Comité de Eventos Especiales, lo que pudo ser el resultado del envejecimiento de los *millennials*, así como de la inconstancia de las tendencias.

La trabajadora social y experta en museos Lois Silverman (2010) está de acuerdo con Gray cuando dice que los museos nos pueden ayudar a relajarnos: ahora, nos hemos alejado de la segunda era de los museos (la educación) para acercarnos a la tercera que es el servicio social. Los museos han sido durante mucho tiempo instituciones que benefician a la sociedad a través del coleccionismo y la educación, pero actualmente los museos están utilizando sus recursos para beneficiar las relaciones humanas y reparar el mundo: se han convertido en espacios para la creación de significado, el bienestar social e incluso la trascendencia. Silverman considera que “es desde el campo del trabajo social que los museos han obtenido enfoques esenciales y orientación práctica para nutrir sus esfuerzos de servicio social” (2010, p. 23).

En su libro *The Social Work of Museums* (2010), Silverman habla sobre cómo los museos afectan la vida de las personas, sus relaciones y la sociedad en general. Los museos están bajo presión financiera y social para justificar su existencia y relevancia hoy en día, pero la investigación de Silverman indica que, con sus recursos únicos, los museos tienen un poderoso papel que desempeñar como agentes de servicio social. Ella cree que hay mucho trabajo transformador por hacer en esta área. En concordancia con Pujol, compite por museos profundamente democráticos, una forma de verlos como lugares acogedores que son instrumentos de transformación social, en lugar de santuarios de elitismo.



SO TO SPEAK

Oral History Program for Teens

7 Thursdays, 3:30 to 5:00 pm
Museum London
421 Ridout Street North
October 29 to December 10

The program explores the history of the Black community in and around London, Ontario. By listening to the stories of elders from within the community who came to the region before the 1950s, the project allows youth to discover their experiences of settlement, entrance into the work force, schooling, social and family life. How do some of these experiences compare to their own lives? What can they learn from these conversations across generations?

Instructor Claudine Bonner is a doctoral student specializing in African diaspora at The University of Western Ontario. She is presently exploring the stories from African-Canadian communities coming out of the Underground Railroad through the analysis of oral histories. She has extensive experience in conducting work related to minority histories, multiculturalism and anti-racist education.

Figura 8. Programa público para jóvenes, Museo de Londres, Ontario, 2009. (diseñado por Dianne Pearce de Toledo y Claudine Bonner), Althouse College, Western University. Gráficos: Robert Ballantine.

Más cerca de casa, un gran ejemplo es *Halton Healthcare*, que incluye los hospitales de las ciudades de Georgetown, Milton y Oakville en Ontario, Canadá. Creyendo en el poder del arte para llegar a audiencias que necesitan alivio de sus circunstancias actuales, lanzaron el Consejo de Arte del *Oakville Trafalgar Memorial Hospital* en 2015 y contrataron a una curadora para ayudar a crecer la colección y crear exposiciones en todo el nuevo edificio. Desde entonces, muchos hospitales han hecho lo mismo, pero este fue uno de los primeros en formalizar la curaduría de arte contemporáneo en una institución médica.

En consonancia con esto, en 2017, el *Musée de beaux arts de Montréal* fundó su Comité de Arte y Salud, dedicado a estudiar los efectos del arte en pacientes que padecen problemas de esta índole. Dirigidos por la Jefatura Científica de Quebec, incluyendo el primer terapeuta de arte de museo a tiempo completo, participaron en varios ensayos clínicos que demostraron que cuando visitamos un museo segregamos serotonina y cortisol, que tienen un efecto similar al del ejercicio. Al año siguiente, el *Musée* fue el primero en el mundo en ofrecer a los pacientes la admisión gratuita prescrita por un médico. Un año más tarde, en 2019, un informe de la Organización Mundial de la Salud (que tomó 20 años en realizarse) demostró que el arte tiene un marcado impacto en la salud física y mental, que proporciona un enfoque holístico, disponible, especialmente para afecciones para las cuales no hay tratamiento físico, generando beneficios económicos y rentabilidad (Fancourt & Finn, 2019).

En conclusión, tienes permiso para fallar

En estas segunda y tercera eras (educación y servicio social, respectivamente), ha habido muchas respuestas a las perspectivas cambiantes en la educación y la programación artística. A pesar del lapso de 100 años y la distancia geográfica entre los movimientos y países citados, los temas del aprendizaje cordial, la pedagogía de la acción, el aprendizaje permanente y las relaciones sociales forman la piedra angular de todos estos movimientos, desde las instituciones educativas hasta las instituciones expositoras por igual. Este artículo proporciona una revisión de la literatura sobre al-

gunos enfoques alternativos que han surgido durante el último siglo, pero lo más importante es que señala la urgencia de futuras reediciones. Las propuestas aquí presentadas están unidas por el compromiso de corregir las desigualdades de acceso y producir ciudadanos artistas que creen una cultura consciente que se necesita con urgencia para el futuro.

Mira Schor nos da “permiso para fracasar” (2012, p. 90) en el camino: aventurarnos en lo desconocido, explorar y fracasar, porque esto conducirá a experiencias impredecibles, pero humanas. Como pregunta Pujol, “¿qué pasa si el objetivo de ser un artista multidisciplinario es que a veces haces arte... pero a veces construyes un puente que no pretende ser una escultura, sino simplemente una forma de ir de la A a la Z?” (2022, p. 1). El objetivo de ser artista no es hacer arte, sino crear una cultura de conciencia, para la cual el arte es una herramienta. Si resulta ser un puente o no, depende de ti.

Referencias

- Camacho, Z. & Hernández, J. C. (1 abril 2008). *La Resistencia de las normales rurales*. Contralinea. <http://dialogoentrefprofesores.blogspot.com/2011/12/la-resistencia-de-las-normales-rurales.html>
- Cayley, D. (2021). *Ivan Illich: An Intellectual Journey*. Penn State University Press.
- Cayley, D. (1992). *Ivan Illich in Conversation*. House of Anansi Press Inc.
- Fancourt, D. & Finn, S. (2019). *Health Evidence Network Synthesis Report 67. What is the evidence of the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review*. World Health Organization [Archivo PDF]. <https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/329834/9789289054553-eng.pdf?sequence=3>
- González Martínez, M. S. (2018). *La construcción de la identidad a través del tapalewi* [Archivo PDF]. <https://www.comecso.com/ciencias-sociales-agenda-nacional/cs/article/view/1422/1030>
- Illich, I. (1973). The Law and the Legal Profession in the Twentieth-First Century. In *The Canadian Bar Review*, 51(1).
- Illich, I. (1973). *Tools for Conviviality*.
- Merritt, E. (Ed.) (2012). *TrendsWatch 2012. Museums and the pulse of the future* [Archivo PDF]. https://www.aam-us.org/wp-content/uploads/2017/12/2012_trendswatch.pdf
- Merritt, E. (Ed.) (2022). *TrendsWatch 2022. Museums as community infrastructure* [Archivo PDF]. <https://www.aam-us.org/programs/center-for-the-future-of-museums/trendswatch-museums-as-community-infrastructure-2022/#:~:text=This%20edition%20of%20the%20Alliance's,Education%20for%20our%20children>
- Misiano, V. (2002). An Analysis of 'Tusovka'. Post-Soviet Art of the 1990s en G. Maraniello (Ed.), *Art in Europe 1990-2000* (pp. 161-177).
- Morales Moreno, J. (2015). *Notas para una historia crítica de "La Esmeralda": la cuestión de sus orígenes (1927, 1943)* [Archivo PDF]. https://www.discursovisual.net/dvweb36/PDF/03_Notas_para_una_historia_critica_de_La_Esmeralda_la_cuestion_de_sus_origenes-1927-1943.pdf
- Padilla, T. (2021). *Unintended Lessons of Revolution. Student teachers and political radicalism in twentieth-century*. Duke University Press.
- Petrovich, D. & White, R. (Eds.) (2012). *Draw It with Your Eyes Closed: The Art of the Art Assignment*. Paper Monument.
- Pujol, E. (2009). On the Ground: Practical Observations for Regenerating Art Education en S. H. Madoff (Ed.), *Art School: Propositions for the 21st Century* (pp. 1-14).
- Pujol, E. (2022). A Letter for Students Considering the Art of Human Rights. Draft for a Panel Presentation at the Center for Human Rights and the Arts at Bard College on April 29 [Archivo PDF]. <https://drive.google.com/file/d/1u80tqZbVG8o3f7yNctwcv03zo3RUiW2/view>
- Rodríguez Döring, A. (2015). *Una historia de "La Esmeralda", la escuela de arte del México posrevolucionario* [Archivo PDF]. https://www.discursovisual.net/dvweb36/PDF/06_Una_historia_de_La_Esmeralda_la_escuela_de_arte_del_Mexico_posrevolucionario.pdf
- Rogoff, I. (2010a). *Free* [Archivo PDF]. http://worker01.e-flux.com/pdf/article_120.pdf
- Rogoff, I. (2010b). Turning en P. O'Neill & M. Wilson (Eds.), *Curating and Educational Turn*.
- Rozan, A. (2017). Hello and Welcome to the Future. *Museum 2040*, 96(6), 17-21.
- Schneider, F. (2010). *(Extended) Footnotes on Education* [Archivo PDF]. https://editor.e-flux-systems.com/files/61318_e-flux-journal-extended-footnotes-on-education.pdf
- Schor, M. (2012). You Have Permission to Fail en D. Petrovich & R. White (Eds.), *Draw It with Your Eyes Closed: The Art of the Art Assignment* (pp. 90-91).
- Silverman, L. (2010). *The Social Work of Museums*. Routledge.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0.
- Simon, N. (2016). *The Art of Relevance*. Museum 2.0.
- Smith, M. K. (1997-2011). *Ivan Illich: Deschooling, conviviality and the possibilities for informal education and lifelong learning*. The Encyclopedia of pedagogy and informal education. <https://infed.org/mobi/ivan-illich-deschooling-conviviality-and-lifelong-learning/>
- Sweeny, E. (1 oct 2013). *A Classroom with Legs*. Art21 Magazine. <https://magazine.art21.org/2013/10/01/a-classroom-with-legs-ernesto-pujol-and-the-field-school/>
- Zdravomyslova, E. (2002). The Café Saigon Tusovka: One Segment of the Informal-Public Sphere of Late-Soviet Society en R. Humphrey, R. Miller, & E. Zdravomyslova (Eds), *Biographical Research in Eastern Europe*.

Vulnerabilidad, resistencia y expresión. La producción plástica de las mujeres

*Vulnerability, resistance and expression.
The plastic production of women*

Dra. Soledad Garcidueñas López

Universidad Nacional Autónoma de México, FAD
sgarciduenas@ctac.fad.unam.mx
ORCID: 0009-0006-2496-4121

Aceptado: 6/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

* Como citar este artículo / *How to cite this article:* Garcidueñas López, S. (2024). Vulnerabilidad, resistencia y expresión. La producción plástica de las mujeres *un año de diseñarte, mm1*, (26), 56-67.

Resumen

Frente al escenario patriarcal mexicano, la vulnerabilidad histórica de las mujeres ha sido detonante en las rutas de los procesos creativos de artistas visuales; las expresiones plásticas conforman uno de los lenguajes de la resistencia en el deambular entre redes de interacción a partir de los condicionantes sociales. El presente artículo intenta explorar sobre las búsquedas de la verdadera intimidad de lo femenino, tomando distancia de la visión de lo masculino evidente en la producción, el coleccionismo, la crítica y la historia del arte. El texto se acompaña de imágenes de la producción plástica "Sueños en Concreto, exploraciones en la intimidad", la selección de obra exhibe la ruptura de lo que se ha establecido como producción plástica de lo femenino, de lo que lo masculino supone que es la producción de las mujeres, la obra busca poner en duda la hegemonía patriarcal.

Palabras clave: producción plástica, mujer, vulnerabilidad, poder.

*La mujer que no pertenece a un hombre en concreto,
pertenece a todos. Graciela Hierro.
(Gutiérrez 2004a, p. 126)*

Abstract

Faced with the Mexican patriarchal scenario, the historical vulnerability of women has been a trigger in the routes of the creative processes of visual artists, plastic expressions make up one of the languages of resistance in the wandering between interaction networks based on social conditions. It attempts to explore the searches for the true intimacy of the feminine, distancing itself from the vision of the masculine evident in production, collecting, criticism and art history. The text is accompanied by images of the plastic production "Dreams in Concrete, explorations in intimacy", the selection of work exhibits the rupture of what has been established as the plastic production of the feminine, of what the masculine supposes to be the production of women, the work seeks to question patriarchal hegemony.

Keywords: Plastic Production, Women, Vulnerability, Power.

Vulnerabilidad

En la actualidad las estructuras de poder establecidas en la sociedad han sido determinadas por lo masculino, pero hubo otro momento en el que las mujeres eran las ordenadoras de las vidas, eran el género hegemónico. ¿Cómo es que se delegó al ámbito de lo masculino la supremacía?

La existencia de mujeres, como encarnación de lo divino, fue un descubrimiento de las ciencias humanas feministas y de estudiosos como el mitólogo Joseph Campbell durante el último cuarto del siglo XX. Al revisar las cosmogonías ancestrales, Campbell advierte que se refieren "a una Diosa, una Gran Madre generalmente identificada como la tierra, de donde salía todo y a donde todo regresaba" (Boff, 2004a, p. 127).

Investigadoras como Francisca Cano-Abreu y Rose Muraro (Boff, 2004b, pp 128-129), denominan a las primeras culturas como matrilocales o matricéntricas, toda vez que, mencionan, estaban significadas por prácticas de recolección que no requerían fuerza física excesiva; además, ellas detallan que entonces gobernaban las mujeres por linaje y no por línea directa del padre. Las mujeres eran consideradas sagradas, porque podían concebir de los dioses y ejercían el gobierno sin violencia, mediante seducción y consenso.

Para contar con cierto antecedente, es importante echar una mirada a las sociedades originarias de

nuestros pueblos y su visión de la dualidad hombre-mujer, como parte de los elementos que conforman el universo. La esencia del hombre era complementada por la mujer.

Las tareas cotidianas –como los trabajos agrícolas– eran compartidas; los textiles e hilados eran exclusivos para las mujeres, así como la medicina empírica, los rituales mágicos y hechicerías. Fray Diego de Landa en su *Relación de las cosas de Yucatán* argumenta una serie de tareas de las mujeres mexicanas:

Que el mantenimiento principal es el maíz, del cual hacen diversos manjares y bebidas y (...) les sirve de comida y bebida, y que las indias echan el maíz a remojar en cal y agua una noche antes y que a la mañana está blando y medio cocido y de esta manera se le quita el hollejo y pezón; y que lo muelen en piedras (...) que también tuestan el maíz, lo muelen y deslíen en agua, que es muy fresca bebida, echándole un poco de pimienta de indias y cacao (...) que hacen guisados de legumbres y carne de venados y aves (Galeana, 2012a, p. 38).

Las mujeres de la corte real maya, en el ámbito cotidiano, se encargaban de la preparación de los alimentos, en las cocinas que se instalaban fuera de las áreas de vivienda de la familia real; los textiles y los hilados tenían una carga sexual y sólo las mujeres los podrían realizar. En los pueblos aztecas, las mujeres también se encargaban de comercializarlos para incorporar ingresos al seno familiar. El hombre tenía una presencia preponderante en la sociedad, pertenecía a grupos dominantes, podía ser polígamo y como derecho por realizar una gran hazaña de guerra podía elegir su recompensa de entre las doncellas de sus súbditos. La mujer no tenía estos privilegios, ya que se consideraba como elemento secundario. “Al estar la familia mexicana fundamentada en la autoridad masculina desempeñaba una función básica en el mantenimiento y conservación de las relaciones sociales de producción y la subordinación femenina era, en suma, un factor legítimo del poder masculino” (Blázquez, 2012, p. 129). En la sociedad azteca, el reflejo de esta concepción de predominio varonil, era evidente en las expresiones cotidianas. Para referirse con alabanzas hacia una mujer, se decía que ella era de corazón viril.

Durante el periodo de la infancia, la educación era equitativa en ambos sexos y se caracterizaba por su ingenuidad, por dar rienda suelta a la fantasía y por su libertad, pero cuando llegaba la adolescencia los hombres eran educados para dominar. Según escritos que recogen las narraciones de Sahagún, es posible advertir el prototipo de la mujer doncella, donde la madre le daba consejos a las hijas y el padre a sus hijos. La madre transmitía una técnica considerada “la del cuerpo decente” y la meta era hacer que la hija pasara inadvertida, fundiéndola con la masa de la sociedad. La madre recomendaba a su hija vestir con honestidad, no ataviarse de cosas curiosas o muy labradas, porque representaría locura o poca inteligencia; la indumentaria y los adornos deberían ser limpios, no ser varoniles y no estar rotos; también, hablar en medio tono, no andar apresurada ni despacio, no inclinar la cabeza en la calle ni mirar a todos lados y no pintarse la cara.

Con respecto a la virginidad:

Mira hija muy amada, palomita mía, que no des tu cuerpo alguno, mira que te guardes mucho que nadie llegue a ti, que nadie tome tu cuerpo. Si perdieres tu virginidad y después de esto te demandare por mujer alguno, y te casares con él, nunca se habrá bien contigo, ni te tendrá verdadero amor...cuando Dios fuere servido de que tomes marido, estando ya en su poder, mira que no te altivezcas, mira que no te ensoberbezcas, mira que no lo menosprecies, mira que no le des licencia a tu corazón para que se incline a otra parte, mira que no te atrevas a tu marido, mira que en ningún tiempo ni en ningún lugar te le haya traición, que se llama adulterio (Lima, 2004a, pp.13-15).

Por otra parte, para el misionero franciscano fray Diego De Landa las “mujeres son cortas en su razonamiento y ni acostumbraban a negociar por sí, especialmente si son pobres, y por eso los señores se mofaban de los frailes que daban oído a pobres y ricos sin distinción” (Galeana, 2012b, p. 40).

En esa época, las mujeres no podían heredar, primero lo hacían los hermanos del deudo y ellos daban a la mujer lo necesario para vivir como madre de los hijos, pero es ampliamente sabido que incluso llegaban al extremo de quitarles a los niños, “principalmente siendo los tutores los hermanos del difunto” (Galeana, 2012c, p. 40).

Con relación al orgullo de los mayas sobre la figura del varón y sus antepasados, De Landa mencionaba que:

Los nombres de los padres duran siempre en los hijos; en las hijas no. A sus hijos e hijas los llamaban siempre por el nombre del padre y de la madre, el del padre como propio y el de la madre como apelativo; de esta manera al hijo de Chel y Chan llamaban Nachanchel, que quiere decir hijo de fulanos. Y así ninguna mujer u hombre se casaba con otro del mismo nombre porque en ellos era gran infamia. (Galeana, 2012d, p. 41)

A pesar de la hegemonía de lo masculino, la existencia de deidades femeninas en las religiones precoloniales advierte el poder de las mujeres en las sociedades originarias. Hacia 1517, el español Hernández de Córdoba llegó a una isla cercana a la península de Yucatán y la llamó Islas Mujeres “debido a que los templos que visitaron allí contenían una gran cantidad de ídolos femeninos” (Federeci, 2011a, pp. 343-344).

La fortaleza de las mujeres mayas frente a su comunidad se reflejaba a través de sus deidades: Ixchel era la principal diosa, del agua, los torrentes y de las inundaciones, deidad lunar mutante de acuerdo con las estaciones. X'ta Abentún es la diosa que encarna la flor del campo con la que se elabora un dulce licor para la boca de los hombres, su misión es endulzar. X'taab es la deidad que aparece cerca de los árboles para conducir a los suicidas al paraíso y se convierte en la abuela serpiente Xtabay que es un ente maligno que encarna a la joven indígena de irresistible belleza que seduce a los jóvenes, para después matarlos de placer, esta deidad establece un vínculo muy fuerte entre mujer y poderío, binomio entre la seducción y la fuerza de la naturaleza representada por la ceiba, la selva y la serpiente (Galeana, 2004e, p. 47).

En el mundo prehispánico, también las deidades mexicas permearon en relaciones familiares, sociales, políticas y creencias, a tal grado que prácticamente cada fenómeno de la naturaleza estaba consagrado a una deidad. En la cosmogonía mexicana, el dios Ometéotl regía la dualidad presente en la filosofía náhuatl sol/luna, femenino/masculino, frío/caliente, noche/día. A voluntad propia, el dios se convertía en diosa: Ometecihuatl y ambos eran Dios/Madre y Diosa/Padre, de modo tal

que finalmente esa dualidad –como un todo– terminaba por conformar el universo de los antiguos mexicanos.

Con la llegada de los españoles, también llegó su bagaje misógino, reestructurando la economía y el poder político a favor de lo masculino. Este periodo fue doloroso para las mujeres, porque los españoles asumieron la posesión de las propiedades comunales y expropiaron a las mujeres del seno familiar; ellas fueron reducidas a la esclavitud –sirvientas y tejedoras en los obrajes– y forzadas a seguir a los maridos cuando eran designados a las minas, que era considerada la muerte segura. Hacia “1528 las autoridades establecieron que los cónyuges no podían ser alejados, con el fin de que, las mujeres y los niños pudieran ser obligados a trabajar en las minas, además de tener que preparar la comida para los trabajadores varones” (Federeci, 2011b, p. 344). Ninguna mujer indígena estaba a salvo de raptos y violación o de ser entregada a los sacerdotes a cambio de una recompensa económica.

Las mujeres, que llegaron a rechazar las fuerzas de la opresión, se negaron a ir a misa y admitir la religión impuesta y regresaban a sus religiones y actividades; eran perseguidas por conocer y usar las propiedades de las plantas como medicinas y por creer en sus dioses. Las sacerdotisas, sobre todo, jugaron un papel importante en la defensa de sus comunidades y culturas: eran las rebeldes.

En cambio, en el territorio de la Nueva España, la prudencia y la moderación debían regir el comportamiento femenino, de modo que incluso en la santidad se miraban con recelo los excesos: más reprobable que el pecado era el escándalo y se castigaba a quienes alardeaban de irreverencia y presumían su vida licenciosa.

La huella de las mujeres en los documentos de época virreinal se reduce a unas palabras asentadas en los registros parroquiales, revelando las relaciones conyugales, la maternidad –legítima o ilegítima– y la participación en los acontecimientos familiares, entendiendo los abusos como procesos de naturalización.

Las mujeres eran vistas a través del modelo de institución ideal encarnado por la familia que las amparaba, ya que en su seno se forjaron los prototipos de perso-

nalidad masculina y femenina, ambos dirigidos por una ideología impuesta, pero asimilados con sus propias características por cada grupo social:

Al suponer que las doncellas contraerían matrimonio y que las esposas contarían con el apoyo y compañía permanentes de sus maridos, se contemplaba la situación de una minoría cuyo apego a la norma no se explicaba tan sólo por su pertenencia a determinado grupo social, aunque las españolas acomodadas tendrían mejores oportunidades de disfrutar de tal seguridad. En todos los medios se encontraron mujeres solitarias en importante proporción. (Golzalbo, 2005a, p. 4)

La opinión pública definió los límites de lo aceptable y lo vergonzoso. Así advertimos que la superioridad de lo masculino sobre lo femenino y su prerrogativa de gobernar la familia era un principio sin discusión; ellas debían a sus maridos amor, respeto, fidelidad y sumisión, según declaraban los textos piadosos y la legislación canónica y civil. Aún más contundentes fueron las recomendaciones del oidor de la Segunda Audiencia y obispo de Michoacán, don Vasco de Quiroga, quien en las ordenanzas de los hospitales del pueblo estableció lo siguiente: las mujeres sirvan a sus maridos. Años más tarde, desde el púlpito de la Casa Profesa de los Jesuitas de México, un popular predicador exponía su opinión: “Yo supongo que no habrá marido apocado, tan inútil, tan afeminado, que se deje mandar y gobernar de su mujer. Las leyes divinas y humanas le dan al marido todo el dominio” (Golzalbo, 2005b, p. 5).

Las españolas por el hecho de vivir en América con parientes o en su hogar ya estaban cumpliendo un objetivo casi tan importante como el de los hombres que salían a la conquista de nuevas tierras. Ellas consolidaban la ocupación, arraigaban con sus hijos y aseguraban la permanencia de la nueva sociedad. No olvidaron mencionar estos méritos cuando presentaron sus memoriales en demanda de recompensas por los servicios prestados.

Por otra parte, la mujer mexicana entre los siglos XVII al IX era considerada menor de edad. No podía elegir su destino ni desempeñar puestos públicos, ni hacer ni deshacer contratos, ni servir de testigo y tampoco tenía derecho a la educación superior. La mujer era

inútil en términos de la ley; sólo tenía dos caminos: el matrimonio o el convento, sino la vergonzosa soltería. Durante la infancia y la adolescencia, dependía del padre y de los hermanos varones. Ya casada pertenecía al marido quien administraba sus bienes y decisiones.

Los derechos fundamentales fueron negados a las mujeres por cientos de años y a lo largo del siglo XVIII, en Francia, Inglaterra y Estados Unidos, se generaron movimientos de resistencia que se irradiaron por otros países; por ejemplo, en Italia, surgen los primeros periódicos de corte femenino: *La Mujer Valiente* y *La Mujer Italiana*, en los cuales grupos de mujeres mostraban su incomodidad por vivir relegadas (Lima, 2004b, p. 18).

En México, se presentaron acontecimientos relevantes que dieron cuenta de la conciencia de vulnerabilidad en el sistema de vida, por ejemplo, hacia 1853, las mujeres zacatecanas solicitaron al Gobierno del Estado el título de ciudadanas. En 1916, se celebró en Yucatán el Primer Congreso Feminista, convocado por el general Salvador Alvarado, a favor de gestionar las modificaciones a la legislación civil para otorgar mayores libertades a las mujeres y darles una profesión u oficio que les permitiera ganar el sustento; siete años después Aurelio Manrique, en su carácter de gobernador del estado de San Luis Potosí, en 1923, decretó el derecho del voto a las mujeres y a ser contendientes en las elecciones municipales, excepto las analfabetas o religiosas. En 1953, se reformó el artículo 34 constitucional que otorgaba la ciudadanía a hombres y mujeres por igual; el gobierno mexicano, en 1974, modificó las leyes vigentes en el país con la intención de eliminar las reglamentaciones que discriminaban a las mujeres y derogar varias disposiciones restrictivas, de tal modo que la mujer casada no necesitaba el permiso por escrito del marido para ser contratada en un empleo asalariado, concretándose las reformas a diversas leyes en el Código Civil, en la Ley Federal del Trabajo y en la Ley de Población. El 4 de noviembre de 1975, el Rector de la UNAM publicó un acuerdo para emitir los títulos profesionales y el grado obtenido por mujeres con la designación de la profesión en género femenino. En el año de 1977, dos investigadoras revisaron los libros de texto gratuitos escolares y

concluyeron que la figura de la mujer era inexistente, así, iniciaron las gestiones con autoridades de la Secretaría de Educación Pública (SEP) para modificar los contenidos con un nuevo enfoque que permitiera la ruptura de todos estos estereotipos tradicionales.

Es fácil advertir que los cambios originados en el contexto social, repercutieron en el ámbito jurídico, fortaleciendo las intenciones y suma de voluntades de los políticos y la ciudadanía con la formulación, modificación y establecimiento de leyes.

Sergio García Ramírez considera que además de las leyes, se debe establecer una corriente de opinión para ofrecer certeza a las condiciones de las mujeres.

Con las normas de este género, se trazan líneas cuyas consecuencias serán mayúsculas. Claro que además del soporte jurídico es menester crear un estado de opinión, con todos los recursos al alcance de la mano: entre ellos, planes deliberados de enseñanza escolar y extraescolar, nuevas políticas sectoriales y lúcido empleo de los medios de comunicación. (García, 1982, p. 20)

Estos logros sociales y jurídicos son relativamente recientes y se han obtenido lentamente. Es un fenómeno social que se repite en diversas minorías sometidas y que en palabras del Dr. Armando De Miguel, “las situaciones de inferioridad social real esconden sentimientos de superioridad temida” (Lima, 2004c, p. 35).

En la década de 1980, realmente se empieza a visibilizar en América Latina el gran conflicto de la inserción defectuosa de la mujer en la sociedad activa económicamente y en la vida social, a diferencia de Europa Occidental, ya que la tasa de participación femenina era de 43%, mientras que en América Latina alrededor de 20 por ciento.

La punta del iceberg la dejaron ver grupos de mujeres radicales, muchos de éstos distorsionaron y confundieron el sentido de la lucha, creando un prototipo trivial de defensa de género, y con ello lograron impedir las acciones sustantivas, generadas por otros grupos. El investigador Omar Bradley afirma, con relación al tema de la liberación femenina, que “se estaba haciendo una guerra errónea, en un lugar erróneo, en un tiem-

po erróneo, con un enemigo erróneo” (Lima, 2004d, p. 37). En lugar de liberación, se debieron orientar hacia la concepción de la autovaloración.

El poder patriarcal se mantiene y persiste debido a la vulnerabilidad de las mujeres, la finalidad es conservar el control con base en diversos mecanismos identificados desde la división del trabajo y la doble jornada (trabajo-hogar), hasta la violencia física y la muerte para aprovechar el valor como procreadoras, fuerza laboral y objeto sexual.

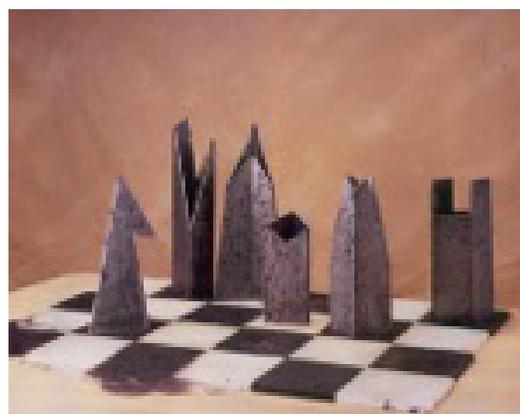


Figura 1. *El paisaje de la reina*. Instalación escultórica de Soledad Garcidueñas, acero soldado sobre cera teñida con grana cochinilla (2005). Fotografía: EGO Eduardo Gómez

En la pequeña instalación escultórica, (véase Figura 1) la autora exhibe el medio de la reina, la única figura de lo femenino en el tablero de fuerte carga de la heroicidad, del desafío intelectual de mentes excepcionales, de combate, de vencedor y vencido.

El patriarcado, para Graciela Hierro, no es la conjura de los hombres o de algunos en contra de las mujeres, sino un conjunto instrumentado de prácticas reales y simbólicas que se apoyan en los pactos masculinos que son el soporte de la jerarquización del poder patriarcal; en palabras de Celia Amorós: legitimando el genérico “hombre” por la religión, la tradición, la costumbre y también las mujeres (Gutiérrez, 2004b, p. 127).

Resistencia y expresión

Las mujeres desde diferentes trincheras abonaron a favor de la valorización y visualización, más allá del méri-

to por la capacidad de gestación, de habitual obediencia e hipersexualización. Las artistas visuales ahora nos encontramos recuperando y estableciendo nuevos medios de expresión partiendo tanto de las técnicas tradicionalmente acotadas a las mujeres, entre el hilado, el tejido y el bordado, con plena conciencia de la estética esencialista, hasta las técnicas consideradas como exclusivamente masculinas trabajando con acero o piedra en la monumentalidad y el espacio público; además de identificar los lenguajes artísticos de lo masculino, refrendados por la historia del arte, las artistas buscamos nuevas rutas conceptuales mostrando la intimidad de lo femenino de otras maneras, exploramos el miedo, el placer, el dolor, el desamor, la ira, identificando las redes de poder, señalando las fortalezas y vulnerabilidades.

La producción plástica de las mujeres se ha desarrollado bajo el peso de la tradición artística con sello masculino, desdeñando su propio potencial creativo condicionado las acciones y el pensamiento de las mujeres por la búsqueda de la belleza definida por lo masculino. El ejercicio de la crítica feminista, junto con la búsqueda de la identidad plástica en femenino, se construyen como una realidad en la producción plástica en la actualidad.



Figura 2. "Publicum silentium", silencio público. De la Serie *La undécima huella digital: el Silencio*, elaborada con luz neón (2014). Autoría y Fotografía: Sol Garcidueñas

El silencio es para las mujeres una materia prima con la que elabora todo lo que le cubre, ya sea en la esfera de la intimidad con lo relativo a sus pensamientos, sus acciones, su cuerpo o su familia, como en el ámbito de lo público, su trabajo, la educación o la esfera de decisión política. El silencio cocina y madura las palabras y con el tiempo lo femenino aprende a reconocer el silencio como expresión. También representa la acep-

tación y tolerancia frente a estructuras disciplinarias, el silencio autoimpuesto por convicción expresa con mayor profundidad que aquel que marca, acota y somete. El silencio es un elemento en la construcción de la identidad de lo femenino, es la resistencia, es la "mascarada" (Mayayo, 2019, p. 116) desdibuja la presencia, desestabiliza la representación de lo femenino en su rol social, confunde y niega, pero también puede seducir.

Revisar la plástica de las mujeres es advertir redes de poder en interacción conformando los entornos en los que establecen sus lenguajes como medio y fin de expresión, en la recuperación de su representación, recreación e identidad frente a lo masculino, en el cruce con su intimidad, entre el saber, los tipos de normatividad y las formas de subjetividad.

La revisión de la estructura de la creadora como elemento aislado no debe ser el núcleo del análisis, sino su experiencia como artista, su producción en el marco de estas redes de relaciones, transformaciones y líneas de fuerza que conforman la totalidad del sistema artístico. La exploración de tres ejes es fundamental para el acercamiento a la producción plástica de las mujeres: La Vulnerabilidad, Las Resistencias y Las Expresiones.

El de La Vulnerabilidad, donde la misma cultura es conformadora de la intolerancia, discriminación y violencia en todas sus modalidades, donde el poder del Estado y la iglesia homologan las particularidades de la sociedad y la estandarizan; hacia el siglo XIX, el poder se ejercía sobre los cuerpos, individualizando a los sujetos no para hacerlos singulares, sino para homologarlos y hacer sujetos de la normalidad (García, 2006, p. 77).

En esta exploración, me pregunto si la producción plástica de las mujeres ¿exhibe el entorno que las vulnera?, ¿afirma consciente o inconsciente la valoración de algún principio de lo femenino?

El de Las Resistencias, donde los movimientos de mujeres redibujan el ámbito social, generan señalamientos sobre los modos de integración en nuestras sociedades, los controles sobre sí misma, sus recursos económicos e intelectuales; el cuerpo como un

dispositivo de regulación, control social, denuncia y reivindicación. Entonces, ¿será posible visibilizar las rutas de desarrollo creativo como los caminos de la valoración sobre sus propios recursos intelectuales y materiales?

En el eje de Las Expresiones, advertimos la producción plástica de mujeres en la conciencia de sí mismas como parte activa del tejido social, participativas, influyentes, con aportaciones constructivas e ideológicas, en el manejo de medios tradicionales y otros alternativos, en coexistencia legítima bajo la intimidad de sus propios intereses y medios a su alcance.

Entre los temas detonantes, en los procesos creativos, se encuentran el tiempo y su vinculación con el espacio, la exploración de las variables en los condicionantes que vulneran y la reconfiguración de las diferencias entre lo masculino y lo femenino, en ello, se asoman una serie de preguntas sobre los discursos plásticos de identidad: ¿las expresiones tienden a poner en crisis lo considerado como normal y avalado?, la producción de las mujeres ¿afirma, consciente o inconsciente, la valoración del o de los principios de lo femenino?

La plástica de las mujeres en lo general ha sido señalada por su condición crítica y también ha sido revisada en tanto representación femenina y feminista, en la búsqueda y reencuentro de su identidad con establecimiento de estéticas sin precedentes, algunas fuera de las tendencias establecidas por la historia, la crítica, el coleccionismo y el mercado del arte, situadas en sus estructuras temporales y espaciales.

El silencio representa la aceptación y tolerancia, pero también el izamiento que encarnan mujeres, en la intimidad, en discreción durante su reconstrucción.

Es una realidad que el acercamiento a la plástica de las mujeres no se debe realizar a través de las tipologías marcadas por la historia del arte y su alta carga testosterónica de genialidad y heroicidad; en este acercamiento, y en mi carácter de creadora plástica, he logrado identificar tres grandes categorías que exhiben la intimidad de la investigación-producción: cuerpo, poder y espacio.

Por su parte, la representación del cuerpo se ha gestado a través del autorretrato y el retrato al desnudo ha sido tema recurrente entre las artistas, simbolizando el encuentro de sí mismas, la reinención, la interpretación de su propio entorno y momento clave de conciencia sobre su condición de mujeres.

El desnudo ha sido el tema en el que confluyen discursos de representación de moralidad y sexualidad femenina, la visión fetichista, de cambio mercantilista y la identificación del cuerpo femenino con la naturaleza como el referente de la gestación. El cuerpo ha sido el vehículo para el marcaje social entre santas y putas.

La confusión entre arte y vida es potencial en el ejercicio creativo de mujeres especialmente durante la primera mitad del siglo XX; su oficio se encuentra en lo privado, en la intimidad del hogar donde se ejerce, trabaja en su casa, consigo misma, con las anécdotas íntimas, la trivialidad diaria, su tiempo y sus labores,



Figura 3. "Privata silentium", silencio privado. De la Serie *La undécima huella digital: el Silencio*, radiografías recortadas y negatoscopio (2014). Autoría y Fotografía: Sol Garcidueñas



Figura 4. "Masterdard" y "Con el poder de su firma" Díptico de la Serie *Escenario de las diferencias: tiempo y espacio. Construcción de objetos* (2017). Autoría y Fotografía: Sol Garcidueñas

también con los recursos disponibles como sartenes, jabones, aparatos domésticos, agujas e hilos; con sus temores, placeres y aspiraciones, en ocasiones con instrucción académica mínima. La mujer artista con su entorno naturalizado se convierte en el centro de sus investigaciones y productos creativos.

El díptico de la Figura 4, se conforma por objetos de estética esencialista, cuyas construcciones representan poderes: el económico a través de mis tarjetas de crédito y credenciales de identificaciones de diversas instituciones o empresas de servicios –acumuladas a lo largo de 25 años de mi vida económica activa– y la presencia de tres cheques –firmados– de una plaza bancaria mexicana, que son característicos del poder de lo masculino y el espacio público, en contraposición a la concepción del jabón y su capacidad de borrar, limpiar o desodorizar, manifestándose como fuerte o poderoso en el ambiente naturalizado, en las labores domésticas diarias.

La exploración y producción plástica de las mujeres en la actualidad mira hacia su verdadera intimidad, a los espacios de casa, y su vida "contra reloj" para optimizar sus facetas, la de esposa, madre, hija y empleada, en su rol de proveedora y cuidadora del hogar y los suyos. La construcción de este objeto (véase Figura 5) señala las horas invisibilizadas de un entorno naturalizado: la cocina.

La mujer ha sido conquistada como terreno virgen, sometida en el proceso de su integración en grupos artísticos como el surrealista donde fueron musas y compañeras, pero también creadoras, siendo fuente de inspiración de una poderosa iconografía. La muerte y el sexo han sido los grandes temas surrealistas y entonces las mujeres han revisado su identidad ligada a la del deseo masculino y se plantean, por primera vez en la historia, la forma de su propio deseo desarrollando lenguajes simbólicos.



Figura 5. "Tiempo invisibilizado" de la Serie *Escenario de las diferencias: tiempo y espacio. Construcción de objetos* (2024). Autoría y Fotografía: Sol Garcidueñas

En la actualidad, las resistencias y expresiones plásticas, abordan los intereses de mujeres artistas, a través de lenguajes y técnicas que se diluyen entre los límites de lo público y lo privado. Las creadoras han desarrollado espacios de debate y conciencia en sus sociedades a través de propuestas urbanas, arte público, para sitio específico, arte digital, acciones performativas a partir de su propio cuerpo e intervenciones públicas multidisciplinarias para destacar, subrayar o denunciar aspectos importantes en su entorno, pero también para establecer espacios de gozo intelectual o sensible en colectividad y ejercer su voluntad política. La mujer artista también se expresa en la estética tradicional, por lo general, con influencias de las condiciones marcadas y avaladas por la crítica que le demanda madurar habilidades académicas con los temas y los modos de representación signados por la historia, como el manejo de grandes formatos y los temas representativos de lo masculino y lo relacionado con el espacio público.

Vivimos entre lo privado y lo público con sus formas de poder, las maneras de rechazo y dominación; el poder con sus filtraciones en el tejido social somete a los sujetos y los domina, los reeduca, los disciplina, genera nuevas verdades para formar identidades que se intercalan conformando redes sociales complejas. También se entiende el poder no sólo como la fuerza negativa o represora, sino positiva, integradora, conformadora de discursos y comportamientos, entre éstos las resistencias y empoderamientos. El poder construye al individuo, impone hábitos y hasta los deseos.

En un escenario de confrontaciones entre pensamientos, acciones y poderes, se encuentra el México actual y la producción plástica de las mujeres. El hoy es un momento crítico entre cambios estructurales políticos, económicos y sociales, el proceso de las migraciones masivas y la corrupción que se ha instalado en las cúpulas del poder, conformando el capitalismo gore (Sajak, 2012, p. 84) y la violencia como herramienta del necro empoderamiento.

La posición de las mujeres en el escenario mundial y el inmediato es de reclamo a favor de la eliminación de la violencia y la discriminación. México ha experimenta-

do una transformación política desde hace más de 90 años en el marco de la corrupción, desencadenando fenómenos como el secuestro de libertades y recontextualizando a la ciudad y a sus habitantes; sobresale la coacción sobre la sociedad, la reterritorialización de cuerpos con objetivos diversos como la migración del campo a las ciudades y fuera del país para buscar mejores condiciones laborales y de vida, hasta el esfuerzo de huir de la esfera de acción del narco-poder, la violencia y la muerte.



Figura 6. "Memoria pública. Homenaje a las madres buscadoras". De la Serie *Escenario de las diferencias: tiempo y espacio. Construcción de objetos*, (2017).
Autoría y Fotografía: Sol Garcidueñas

La obra (véase Figura 6) realizada en técnica mixta con imágenes y notas periodísticas exhibe el eslabón más frágil de la cadena social, la extrema vulnerabilidad de las mujeres trabajadoras, las adolescentes, niñas y las madres a través de la intimidad de la memoria y su deambular al escenario público, en la búsqueda de los y las desaparecidas, del Estado de México, de Chihuahua y de la totalidad del territorio nacional.

Subraya la exposición del dolor de las madres buscadoras transitando de la intimidad a lo público.

El territorio mexicano es un espacio de permanente fractura de las garantías, particularmente de las mujeres, sólo basta revisar la violación a los derechos

como el de la libertad de expresión, a la educación, al trabajo y a la atención médica. La constante en todas las estructuras sociales, en la vida actual de nuestro país, es la inequidad en garantías y obligaciones; la visualización de las mujeres como objetos desarmada y consume la hipersexualidad de cuerpos, dibuja nuevas verdades, vulnera. Ejemplos precisos y mayoritariamente impunes son los feminicidios, las embarazadas muertas en las puertas de hospitales, las periodistas sometidas y asesinadas, las activistas sociales perseguidas y desaparecidas, las jóvenes que mueren en manos de la pareja sentimental al interior de sus propios hogares.

“No” (véase figura 7) es un collage de medias usadas, rotas y manchadas. Representa la toma de conciencia, la decisión propia en la ruptura de la lógica patriarcal, una alabanza de sana coexistencia. Se acompaña de un rotafolio de papel para invitar a la interacción de otras mujeres, para escribir frases donde el NO logre representar situaciones deseadas o reales. Es una catarsis.

Para restablecer el modelo de vida ideal, los poderes ejecutivo, legislativo y judicial generan iniciativas y hacen esfuerzos para su amplia difusión, se aprueban y se publican las leyes, pero en la vida real son simulación.

En conclusión

Se habla y se escribe en relación con la sociedad y su deuda histórica con las mujeres; es una realidad que visibiliza lo femenino, es una demanda que lánguidamente va adquiriendo conciencia colectiva. Ver y escuchar a las artistas en resistencia es una invitación a dialogar con sus intimidades.

Las artistas plásticas construyen sus realidades y se enfrentan a cánones decimonónicos de acero, porque se encuentran en la ruptura de estéticas avaladas por el peso de la historia. Por ello, escribir sobre la producción artística de las mujeres, desde el teclado de una mujer, representa calzar las alas de Hermes (en apropiación de la mítica tradicional) y compartir la interpretación de lo femenino.

Reflexionar y escribir sobre la producción plástica de las mujeres, redimensiona lo femenino en el ámbito artístico, rompe con la naturalización de temas y recursos materiales atribuidos a las artistas, para desdibujar el lindero entre lo público y lo privado y caminar abajo de la acera. Es importante poner el tema de la vulnerabilidad y las resistencias en la mesa, es momento de visibilizar a la otra mitad de la humanidad silenciada y la producción plástica ofrece discursos que detonan en conjunto a los sentidos, la emoción y la razón, con ello, además, confirmamos la capacidad comunicativa de la imagen, aún marcada, pero en resistencia.

La producción plástica de las mujeres en la escena patriarcal es la búsqueda de la conexión límite entre el saber, los tipos de normatividad, las interacciones del poder y las formas de subjetividad.



Figura 7. "No". De la Serie *Escenario de las diferencias: tiempo y espacio. Construcción de objetos* (2018).
Autoría y Fotografía: Sol Garcidueñas

Referencias:

- Blázquez G., et al (2012). *Investigación feminista, epistemología, metodología y representaciones sociales*. UNAM.
- Boff L. y Muraro R. (2004). *Femenino y masculino una nueva conciencia para el encuentro de las diferencias*. Trotta
- Chadwick W. (2012). *Woman, Art & Society*. Thames & Hudson
- Federeci S. (2011). *El Calibán y la Bruja*. Tinta Limón
- Martín-Cano A. (2005). *Estudio de las sociedades matrilineales, nómadas*. Publicación Electrónica de la Universidad Complutense <https://www.re-dalyc.org/pdf/181/18153295015.pdf>
- Mayayo Patricia (2019). *Historia de mujeres, historia del arte*. Cátedra
- Galeana P. (Coord.) (2012). *Historia comparada de las mujeres en las Américas*. UNAM
- García Canal (2006). *Espacio y poder*. UAM X.
- García Ramírez. (1982) *Criminología, marginalidad y derecho penal criminología contemporánea*. Depalma.
- Golzalbo Aizpuru, P. (2005). *Con amor y reverencia. Mujeres y familias en el México colonial*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/con-amor-y-reverencia-mujeres-y-familias-en-el-mxico-colonial-0/html/>
- Gutiérrez C. (2004). *Violencia sexista, algunas claves para la comprensión del feminicidio en Ciudad Juárez*. FFyL, PUEG, UNAM.
- Lima Malvido M. (2004). *Criminalidad femenina, teorías y reacción social*. Porrúa.
- Sayak V. (2012). *Capitalismo gore y necropolítica en México contemporáneo*. Universidad Autónoma de Madrid. <https://revistas.uam.es/relacionesinternacionales/issue/view/541/591>
- Serrano de H. (2000). *Mujeres en el arte, espejo y realidad*. Plaza y Janés.

La instalación de arte en la Cuba posrevolucionaria

*The art installation in
posrevolutionary Cuba*

Dra. Claudia Zurita Delgado

Universidad de Guanajuato

clauzd9@gmail.com

ORCID: 0009-0004-3023-6003

Aceptado: 6/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

* Como citar este artículo / *How to cite this article:*
Zurita, C. (2024). La instalación de arte en la Cuba
posrevolucionaria. *un año de diseñarte, mm1*, (26),
68-79

Resumen

La historia de la instalación artística es situada por varios autores a principios del siglo XX con la aparición de las vanguardias artísticas, aunque no es hasta la década de los años sesenta que comienza a utilizarse el término dentro de los círculos artísticos. En el contexto cubano, la aparición y consolidación de esta manifestación artística responde necesariamente a las condiciones sociopolíticas del país posteriores al primero de enero de 1959 y la relación de éstas con la política cultural del país, pasando por sucesos como el Quinquenio Gris, la aparición del grupo Volumen I y el posicionamiento de las Bienales de La Habana.

Palabras claves: instalación, arte, arte cubano, artes visuales, artistas cubanos.

Introducción

Abstract:

The history of artistic installation is situated by various authors in the early 20th century with the emergence of artistic avant-gardes, although it is not until the 1960s that the term begins to be used within artistic circles. In the Cuban context, the emergence and consolidation of this artistic manifestation necessarily respond to the socio-political conditions in the country after January 1, 1959, and their relationship with the country's cultural policy, encompassing events such as the Gray Quinquennium, the emergence of the Volumen I group, and the positioning of the Havana Biennials.

Keywords: *Installation, Art, Cuban Art, Visual Arts, Cuban Artists.*

La instalación de arte ha experimentado una evolución fascinante a lo largo del tiempo, transformándose en una forma artística que desafía las perspectivas tradicionales y busca involucrar activamente al espectador. Esta metamorfosis, ocurrida principalmente entre las décadas de los sesenta y setenta, como plantean Rosalind Krauss y Claire Bishop en sus respectivos textos *Sculpture in the Expanded Field*¹ e *Installation Art: A Critical History*², coincide con un cambio en las teorías del sujeto, descentrando la noción de un observador centrado que contempla pasivamente la obra de arte, para llevar la experiencia del espectador más allá de la contemplación pasiva (Bourriaud, 2008, pp. 25-29), involucrándolo en un diálogo con el espacio y los conceptos artísticos de maneras emocionantes y provocativas.

De igual forma su historia se teje en una narrativa de evolución artística a lo largo del siglo XX y en la era contemporánea. Desde sus raíces en el Dadaísmo hasta su expansión en el Arte Conceptual, Minimalismo, Land Art y más allá (Bishop, 2005, pp. 9-10), las instalaciones han desafiado constantemente las nor-

1. En este ensayo, Krauss explora cómo la escultura contemporánea se ha expandido más allá de las categorías tradicionales y ha dado paso a formas como la instalación.

2. Este texto de Claire Bishop examina la historia y la teoría de la instalación artística, centrándose en cómo estas obras interactúan con el espectador y el espacio.

mas y han abierto nuevas posibilidades creativas para los artistas. Sus antecedentes, a decir de Claire Bishop, pueden ser rastreados inevitablemente a través de figuras como El Lissitzky, Kurt Schwitters y Marcel Duchamp, pasando por los contextos y eventos artísticos de finales de los cincuenta y la escultura minimalista de los sesenta, hasta su aparición y consagración como disciplina artística durante las décadas de los setenta y ochenta (Bishop, 2005, p.8).

Así mismo, desde su aparición hasta la actualidad, sus exponentes han usado una multiplicidad de técnicas y materiales para producir espacios y sensaciones al interior de otros espacios, que han evolucionado con el surgimiento de nuevos medios y tecnologías; sin embargo, lo que si ha sido constante dentro de la instalación en todos estos años es la manera en cómo se despliega la relación con el espectador, donde convergen lo sensorial, lo interactivo y la creación de significados a partir de la experiencia de éste.

Su historia se construyó a través de la narrativa alrededor del surgimiento y evolución artística del término durante el siglo XX³. Su consolidación a lo largo de las décadas ha sido un proceso complejo, que ha pasado intrínsecamente por la transformación de la manera en que los espectadores interactúan con el arte contemporáneo. Desde sus inicios con Kurt Schwitters y su *Merzbau*⁴, hasta la expansión y complejidad de las

obras actuales como *Haus u r* (1985-hasta la fecha), el proyecto *Cube* (2005-2007) o el *Sterberaum* (2008) del artista Gregor Schneider, la instalación ha pasado de ser una expresión artística alternativa a una forma central y distintiva de producción artística, que la ha convertido en una herramienta poderosa para crear impacto visual y provocar reflexiones más profundas sobre el entorno, la sociedad y la condición humana. Sus exponentes han demostrado que su capacidad para desafiar las normas y su enfoque en la experiencia del público siguen siendo fundamentales en la escena artística contemporánea, llevando la experiencia del espectador⁵ más allá de la contemplación pasiva, involucrándolo en un diálogo con el espacio y los conceptos artísticos.

Por su parte, otros autores como Boris Groys, proponen pensar la instalación como el producto de una selección y concatenación de opciones cuya materia es el espacio mismo. Es decir, no como expresión de una relación ya existente, sino como una oportunidad de usar cosas e imágenes de nuestra civilización para producir sentido, de una manera subjetiva e individual (Groys, 2009, pp. 5-8). De esta manera, los artistas comenzaron a experimentar con el espacio, dotando a éste de especial protagonismo en la construcción de la obra, en tanto el lugar desde el cual se gestaban las instalaciones y se convertían en escenarios únicos dispuestos para que el espectador pudiese adentrarse en ellos.

La instalación artística en el contexto cubano

A partir de lo anterior, las siguientes páginas permiten dar evidencia del escenario histórico desde el cual

3. Para la crítica y teórica de arte Claire Bishop la propia definición del término resulta bastante ambigua e incapaz de tener un significado claro, teniendo en cuenta la variedad en cuanto a la apariencia, contenido y alcance de las obras producidas actualmente con el término instalación artística, combinada con la amplitud con la que se emplea dicho término (Bishop, 2005, p.6). En su texto *Installation Art: A Critical History* ubica esta ambigüedad desde la introducción del término en 1960 cuando a decir de la autora:

[...] "la palabra "instalación" se empleó en revistas de arte para describir la forma en que se organizaba una exposición. La documentación fotográfica de esta disposición se llamaba "foto de instalación", y esto dio lugar al uso de la palabra para obras que utilizaban todo el espacio como "arte de instalación". Desde entonces, la distinción entre una instalación de obras de arte y el "arte de instalación" propiamente dicho se ha vuelto cada vez más borrosa" (2005, p.6).

4. *Merzbau* fue un proyecto artístico desarrollado por el artista alemán Kurt Schwitters. Éste consistió en la transformación progresiva de su estudio y su hogar en una obra de arte en constante evolución. Schwitters construyó estructuras arquitectónicas dentro de estos espacios, como columnas y compartimentos, donde colocaba una va-

riedad de objetos personales, creando así un ambiente surrealista y en constante cambio. *Merzbau* representaba una fusión única entre arquitectura, escultura y collage, y reflejaba la visión vanguardista y experimental de Schwitters en el arte. (O'Doherty, 1986, pp. 42-45)

5. Para Bishop, resulta de vital importancia el reconocimiento de que "las obras de arte de instalación están dirigidas y exigen la presencia del espectador" (2005, p.16.). La manera en la que se configuran los significados de éstas está anclado directamente a la presencia de un espectador que vague alrededor del objeto arte. Es decir, la instalación, vista como espacio tridimensional, exige al público habitarla a través de todos los sentidos, al mismo tiempo que proporciona una alternativa más vívida y envolvente que otras manifestaciones artísticas que nos son presentadas de manera bidimensional.

se gestó y se consolidó la instalación artística dentro del contexto artístico cubano posterior al Triunfo de la Revolución. Recordemos que el gobierno cubano, que se estableció después de 1959, configuró la política cultural que domina hasta la actualidad la esfera artística de la isla, ejerciendo entonces gran influencia en cada una de las manifestaciones artísticas que se establecieron en Cuba.

Con la Revolución, y la llegada de Fidel Castro al poder, se promovió un arte comprometido con la construcción de una identidad nacional y la expresión de los valores revolucionarios, como lo reflejan algunos documentos históricos, entre ellos *Palabra a los intelectuales*,⁶ el discurso pronunciado por el comandante Fidel Castro Ruz en 1961, entonces Primer Ministro del gobierno revolucionario y secretario del Partido Unido de la Revolución Socialista Cubana (PURSC), en el marco de las reuniones con los intelectuales cubanos, donde afirmaba fervientemente que:

(...) dentro de la Revolución, todo; contra la Revolución, nada. Contra la Revolución nada, porque la Revolución tiene también sus derechos; y el primer derecho de la Revolución es el derecho a existir. Y frente al derecho de la Revolución de ser y de existir, nadie —por cuanto la Revolución comprende los intereses del pueblo, por cuanto la Revolución significa los intereses de la nación entera—, nadie puede alegar con razón un derecho contra ella. Creo que esto es bien claro (Castro, 1961, p. 49).

Este fragmento deja ver que la política cultural de la Revolución no tenía espacio para el diálogo con el disen-

6. Este es el título de un famoso discurso pronunciado por el líder revolucionario cubano Fidel Castro el 30 de junio de 1961 en la Biblioteca Nacional de Cuba como conclusión de las reuniones con los intelectuales cubanos. En este discurso, Castro abordó a un grupo de intelectuales cubanos para discutir el papel del arte y la cultura en la Revolución Cubana. En su discurso, enfatizó la importancia de que los intelectuales se alineasen con los ideales revolucionarios y utilizaran su arte y creatividad para promover los valores socialistas y revolucionarios. También instó a los intelectuales a que se alejaran del elitismo y el individualismo, y que se comprometiesen con las aspiraciones del pueblo cubano y con la construcción de una nueva sociedad socialista (Castro, 2016, pp. 80-100). El discurso tuvo un impacto significativo en la política cultural cubana, marcando el comienzo de una serie de políticas que influirían en la dirección del arte y la cultura en Cuba en las décadas siguientes.

so en la isla. En esta primera etapa, la mayoría de las expresiones artísticas que circulaban en la isla trataban temas relacionados con la naciente Revolución cubana y la construcción del hombre nuevo, en tanto los artistas se involucraron activamente en la difusión de los ideales del proyecto de nación a través de sus obras.

Algunos autores, como Alberto Abreu, sugieren examinar los documentos y las directivas establecidas en el Primer Congreso Nacional de Educación y Cultura (1971), en los cuales los temas como la religión, la “moral socialista”, el papel educativo del arte y la literatura, así como sus opiniones sobre la homosexualidad como una desviación, hacían notar también el cambio hacia una política cultural más restrictiva en Cuba durante los años setenta (Abreu, 2013, p. 12).

Para las décadas de los sesenta y setenta, el realismo socialista⁷ predominó en la escena artística cubana teniendo en cuenta la fuerte influencia que para ese entonces representaba la antigua Unión Soviética. Esta estética, que guio muchos de los trabajos artísticos de esta época, principalmente desde la literatura, la arquitectura y el cine, abogaba por representar la realidad de una manera idealizada y al servicio de la ideología socialista (Miller, 2008, pp. 685-690). Se esperaba que el arte reflejara la vida cotidiana bajo el nuevo régimen y mostrara los aspectos positivos de la Revolución.

La imposición del realismo socialista a través del Estado cubano, en conjunto con la centralización de las políticas culturales que pasaban por el más estricto control gubernamental (Miller, 2008, p. 290), sin embargo, generó una sequedad en el ámbito literario cubano

7. El término surge originalmente en la Unión Soviética durante la década de los treinta del siglo XX como parte de la política cultural impuesta por el régimen comunista de Josef Stalin. Éste fue utilizado para designar un estilo artístico oficial que debía reflejar los valores del socialismo, glorificar al Estado y al Partido Comunista, y promover una visión positiva y optimista de la sociedad soviética. Su uso se extendió posteriormente a otros países, incluyendo a Cuba, donde se aplicó como parte de la política cultural revolucionaria liderada por Fidel Castro a partir de la década de los sesenta. Según autores como Jørn Guldberg este estilo artístico buscaba exaltar la figura del líder revolucionario, glorificar el trabajo del pueblo y criticar los aspectos negativos del capitalismo y del imperialismo (1990, pp. 160-168). Los artistas que no se adherían a este estilo enfrentaban la censura y la marginalización, lo que llevó a una homogeneización del arte cubano durante ese periodo.

durante la década de los setenta. Según el intelectual cubano Ambrosio Fomet, el problema no radicaba inherentemente en el realismo socialista en sí mismo, lo verdaderamente perjudicial fue la imposición de esta fórmula, donde lo que podría haber sido simplemente una corriente literaria y artística más, se transformó abruptamente en una doctrina oficial de cumplimiento obligatorio (Fomet, 2007, p. 6).

Estos años se caracterizaron por la producción de obras carentes de calidad que contrastaban fuertemente con el esplendor, a pesar de los desafíos existentes, de la década anterior. En ese periodo previo, se habían creado obras destacadas como *Paradiso* (1966) de Lezama Lima, *El siglo de las luces* (1962) de Alejo Carpentier, *Presiones y diamantes* (1967) de Virgilio Piñera y, aunque se publicaron en el extranjero y no en Cuba hasta más tarde, obras como *Tres tristes tigres* (1967) de Cabrera Infante, *De dónde son los cantantes* (1967) de Severo Sarduy, *Celestino antes del alba* (1967) y *El mundo alucinante* (1969) ambos de Reinaldo Arenas.

Así mismo sucedió con la llegada de los difíciles años del Quinquenio Gris⁸, cuando la persecución y la censura se hicieron presentes, y el contexto artístico estuvo plagado de una fuerte restricción de la libertad de expresión y de un clima represivo para los artistas y escritores. La creciente intervención militar, con Raúl Castro a la cabeza, en el debate cultural hacia finales de la década, también contribuyó al endurecimiento de la atmósfera (López, 2007, p. 7). El gobierno cubano, a través de varios artículos publicados en la revista militar *Verde Olivo*, esgrimió serias acusaciones contra escritores como Guillermo Cabrera Infante, Calvert Casey, Arrufat, Emir Rodríguez Monegal y Heberto Padilla. Al mismo tiempo, destituía de sus cargos a otros escrito-

8.El término "Quinquenio Gris", acuñado por el intelectual cubano Ambrosio Fomet, se refiere a un periodo en la historia de Cuba que abarcó aproximadamente desde 1971 hasta 1976. A decir de Fomet, el término surge "por razones metodológicas, tratando de aislar y describir ese periodo por lo que me parecía su rasgo dominante y por el contraste que ofrecía con la etapa anterior, caracterizada por su colorido y su dinámica interna" (Fomet, 2007, p. 3). Durante estos años escritores y artistas de diversas disciplinas fueron excluidos y marginados socialmente en nombre de la Revolución y sus valores de integridad, dignidad y moralidad ideológica.

res, como Antón Arrufat; cerraba revistas que no publicaban dentro de los márgenes aprobados por el Estado (Franco, 2003, p. 125) y no permitía la circulación de las obras de aquellos que se habían pronunciado en contra de la naciente Revolución, como Reinaldo Arenas y Cabrera Infante, cuyos libros fueron prohibidos.

Durante estos años, el gobierno cubano a través de las instituciones artísticas impulsó una uniformidad estilística y temática en la mayoría de las obras, eliminando de esta manera la diversidad artística y limitando la creatividad individual. Poco a poco se instauró una rigurosa vigilancia ideológica, lo que llevó a la autocensura y la prohibición de obras consideradas contrarrevolucionarias, al mismo tiempo que desplazó, persiguió y encarceló a disímiles artistas cubanos. A decir del periodista Javier Belda, es importante destacar algunos de los sucesos que marcaron estos años:

Desde el punto de vista ideológico y cultural se destacan las críticas realizadas a connotados intelectuales cubanos bajo el seudónimo de Leopoldo Ávila en la revista *Verde Olivo*, la actitud censora de Pavón al frente del Consejo Nacional de Cultura, la ofensiva revolucionaria, la reestructuración del Partido, las polémicas asociadas con el caso Padilla [...] Los ataques directos e indirectos de Estados Unidos a la Revolución el bloqueo económico y comercial (1962), invasiones, atentados, estrategias demoralizadoras también fueron determinantes en el cambio de política económica de la Isla y en el proceso de radicalización de la Revolución Cubana (Belda, 2017, p. 1).

En este contexto y respondiendo a dicha estética, proliferan artistas visuales como Raúl Martínez y Servando Cabrera Moreno, contribuyendo con obras que encapsularon el espíritu revolucionario y celebraron la nueva Cuba socialista entre las que destacan *15 repeticiones de Martí* (1966) e *Isla 70* (1970) del primero y *Milicias campesinas* (1961) y *Guajiro Machetero* (1975) del segundo. De igual manera se observa una masificación⁹

9. Al triunfo de la revolución, siguió una efervescencia cultural inmediata que reunió a los más diversos artistas. El soporte intelectual al proceso fue una prioridad. En pocos años, numerosas instituciones culturales como el Instituto de Arte e Industria Cinematográfica (ICAIC) —referente obligado del cine latinoamericano—, la Casa de las Américas, el Consejo Nacional de la Cultura, El Teatro Nacio-

de la cultura, lo que responde al interés político e ideológico de la dirección política del país de divulgar el ideal socialista. Esta postura genera una discusión acerca de la manera en que la cultura debía ser creada y compartida para llegar a las amplias masas, evitando al mismo tiempo su vulgarización y simplificación, factores que podrían restarle valor y autenticidad (Belda, 2017, p. 2).

Al mismo tiempo, los artistas comenzaron a expresar su preocupación en cuanto a la dogmatización cada vez mayor de las diversas producciones artísticas.

Si bien el arte en Cuba realizado en las décadas de los sesenta a los ochenta se convirtió en un medio de expresión políticamente comprometido y, al mismo tiempo, en una herramienta para la construcción de la nueva identidad revolucionaria, sí podemos ubicar algunos ejemplos que apuntan al insipiente surgimiento del arte de instalación en Cuba. Es necesario recalcar que la mayoría de los ejemplos que así lo evidencian están intrínsecamente vinculados con estos ideales revolucionarios, como lo demuestra la serie *Homenaje* (1964) de Raúl Martínez, una exposición que incorpora diversos objetos, carteles y papeles impresos reciclados insertados a modo de collage que logra “captar los rasgos esenciales del ambiente cultural y político de la Cuba del primer lustro y de su contexto social” (Cobas, 2021, p. 1).

Si bien la mayoría de la obra de Martínez no está encaminada directamente a la instalación, dejó una marca significativa en la escena artística de los sesenta, fusionando elementos pop con una perspectiva política distintiva, que labraron el camino para la experimentación de esta manifestación artística en próximas generaciones. Igualmente, los trabajos de esta figura también nos recuerdan las primeras creaciones del artista Hamlet Lavastida y de obras como *Cultura Profiláctica*¹⁰ (2021), que usa también gran variedad

nal de Cuba, el Teatro Escambray, la Unión de Escritores y Artistas (UNEAC) y la Imprenta Nacional –que después pasó a ser la Editora Nacional de Cuba–, fueron creadas (López, 2007, p. 126).

10. La obra se articula a través de dos grandes instalaciones hechas con cortes de papel en paredes opuestas. Por un lado, la transcripción del interrogatorio de Javier Caso (de 2020), que se volvió viral y una carta del poeta Heberto Padilla, escrita al gobierno revolucio-

de elementos iconográficos de los primeros años de la Revolución cubana junto a las declaraciones de Heberto Padilla¹¹ y Javier Caso¹².

Llegados a este punto, queda más claro la manera cómo se configuró el escenario cultural en la isla, donde las producciones artísticas que eran reconocidas debían responder a los intereses del gobierno cubano. Es entonces que, a pesar de la censura y la falta de libertad de creación artística que imperaba, varios artistas se empiezan a oponer a las restricciones ideológicas del Estado cubano a través de formas más abstractas y experimentales, incluyendo las instalaciones. Es en este periodo que surge la generación de Volumen I, donde un grupo de artistas inspirados por corrientes vanguardistas internacionales y comprometidos con la transformación social de Cuba exploran nuevas expresiones artísticas y desafían las convenciones tradicionales (Caballero, 1990, pp. 13-15), desempeñando un papel importantísimo en la evolución del arte en Cuba y, por ende, en la configuración de la instalación.

En este contexto, la década de los ochenta en Cuba resulta ser un periodo bastante fructífero para la crea-

nario en 1971, después del suceso conocido como “Caso Padilla” (Arthishock, 2021, p. 1).

11. Heberto Padilla, importante poeta y periodista cubano, fue duramente criticado y hostigado después de la publicación de su libro *Fuera de juego* (1968), luego de ganar el Premio de poesía Julián del Casal otorgado por la Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC). En 1971 el escritor fue arrestado e interrogado por la policía estatal con métodos cruentos durante 38 días de reclusión, para después ser llevado ante una asamblea de la UNEAC, donde haría profesión de su fe revolucionaria y haría mea culpa por su accionar contrarrevolucionario al escribir y publicar unos versos malditos (Rojas, 2020, p. 1). Su declaración de autocrítica rápidamente fue conocida dentro del territorio nacional e internacional, y muchos intelectuales la acusaron de prefabricada y exagerada, con un ligero parecido a las acciones de Stalin en Moscú.

12. Javier Caso, reconocido fotógrafo cubano, fue citado e interrogado por la Seguridad del Estado el 9 de enero de 2020, durante una de sus visitas a la isla. El motivo del citatorio, a decir de Caso, fue debido a su nexa con artistas independientes y su postura crítica con relación al decreto 349, que regula la política cultural en Cuba (Benavente, 2023, p. 1). El suceso se hizo bastante viral después de que Caso publicara en Internet los audios del interrogatorio, donde los agentes interpellaban su relación con la artista Lynn Cruz y otros artistas cubanos.

ción artística. La mayoría de los artistas de esa época fueron pioneros en la introducción y exploración de nuevas corrientes artísticas en la isla, lo que tuvo como resultado la aparición y consolidación de nuevas formas de expresión artísticas como el performance y la instalación (Fusco, 2017, pp. 158-162), que los artistas de generaciones posteriores desarrollaron a cabalidad.

Si bien la noción contemporánea de instalación artística se consolidó más plenamente en décadas posteriores, los artistas de la generación cubana de Volumen I sentaron las bases para formas de expresión artística que evolucionarían hacia la instalación. Sus obras, aunque no siempre etiquetadas específicamente como instalaciones, exhibieron características que resonarían con la naturaleza inmersiva y experiencial de la instalación.

Entre los disímiles trabajos presentados durante la inauguración de la expo, cuyo título daría nombre a este movimiento artístico, se encontraba una instalación de Gustavo Pérez Monzón. La pieza estaba compuesta por algunas piedras e hilos suspendidos y entrelazados en un espacio determinado con la que el visitante podía interactuar. La presencia de este tipo de trabajos demostró el carácter disruptivo de la muestra (Díaz, 2016, p. 1), que revelaba un nuevo panorama para los artistas en Cuba, al mismo tiempo que negaba la existencia de un único arte panfletario e ideológicamente comprometido con la Revolución.

Aunque Gustavo Pérez Monzón no haya sido etiquetado específicamente como un artista de instalación, su enfoque conceptual, la relación cuidadosa con el entorno, la participación del espectador y la exploración de los límites del arte le otorgan una relevancia significativa en el contexto del desarrollo de la instalación y el arte conceptual en Cuba. Sus trabajos han contribuido a la expansión de las posibilidades artísticas y a la apertura de nuevos caminos para la creación y apreciación del arte contemporáneo en la isla. Para la revista *Artishock*, es importante destacar que “de igual manera en sus pinturas, dibujos, esculturas e instalaciones a gran escala, Pérez Monzón utiliza materiales orgánicos y formas geométricas para otorgar

importancia al espacio y la estimulación sensorial que proviene al modificarlo” (Artishock, 2018, p. 1), lo que deja bastante claro cómo las definiciones alrededor de la instalación, que hemos discutido en estas páginas, se adhirió de alguna manera a algunas de las obras del artista, entre las que destacó su exposición retrospectiva *Tramas* (2015) y *Rosa de Cancio* (2018).

A partir del caso específico de Pérez Monzón, podemos afirmar que el contexto artístico internacional ha ejercido una influencia significativa en las prácticas artísticas en Cuba, permeando diversas corrientes y estilos en el trabajo de artistas locales. La experimentación vanguardista, la espiritualidad presente en la obra de pintores expresionistas abstractos y los procesos asociados al Arte Povera, así como las influencias del Land Art y Earth Art a finales de los sesenta y principios de los setenta, reflejan una apertura de los artistas cubanos hacia corrientes y movimientos globales (Fusco, 2017, p. 162), específicamente en la instalación. Este intercambio cultural ha contribuido a enriquecer y diversificar el panorama artístico en Cuba, proporcionando a los artistas locales un lenguaje visual más amplio y una plataforma para expresar sus visiones de manera global.

Siguiendo con nuestras indagatorias, también tenemos el caso de la artista cubana María Magdalena Campos-Pons y su instalación *Spoken Softly with Mama* (1998), presentada en el Garden Hall Video Gallery del Museo de Arte Moderno de Nueva York. La obra conformada por proyecciones de video, tablas de planchar estilizadas y planchas de pate de verre (un vidrio decorativo hecho en un molde) es pensada como una narración que salvaguarda la historia de su familia (MOMA, 1997, p. 1), cuya disposición espacial y la selección de los objetos sugieren la presencia íntima de espacios femeninos y su relación con tareas domésticas. Dicha historia debe ser decodificada por el público a través del descubrimiento de cada uno de los elementos antes mencionados.

Otra obra destacada es *Alchemy of the Soul* (2015), una instalación que utiliza imágenes proyectadas, objetos y sonidos para explorar temas de transformación, espiritualidad y la conexión entre diferentes culturas.

El enfoque artístico de Campos-Pons a menudo se centra en la exploración de temas relacionados con la identidad, la diáspora africana y la memoria cultural (Suárez, 2021, p. 51), además ha utilizado la instalación como medio para sumergir al espectador en experiencias inmersivas que trascienden los límites tradicionales del arte, combinando elementos visuales y sonoros en la mayoría de sus muestras.

Otro elemento importante dentro de la consolidación de la instalación en el contexto artístico cubano resulta ser las Bienales de La Habana, vistas como espacios de creación y diálogo entre comunidades artísticas, que tienen como objetivo “mostrar las voces pertenecientes a geopolíticas silenciadas. Su estrategia consistió en romper con el bazar de pabellones y artistas” (Rejano, 2015, p. 65). Desde su surgimiento, emerge como un faro crucial en el vasto panorama artístico internacional, destacando la importancia singular de Cuba en el diálogo global del arte contemporáneo. Establecida en 1984, esta plataforma no sólo ofrece un espacio para exhibir la rica diversidad creativa de los artistas cubanos, sino también se ha convertido en un epicentro para la convergencia de perspectivas artísticas de todo el mundo.

De igual manera la Bienal de La Habana trasciende las fronteras geográficas y sirve como un punto de encuentro, fomentando el intercambio cultural y el diálogo intercultural, al proporcionar un espacio para la expresión artística que contribuye a la preservación y evolución de la identidad cultural cubana, al tiempo que impulsa la exploración de nuevas formas de representación artística y conceptualización. Este espacio fungió, así mismo, como catalizador para la intersección de diversas prácticas artísticas, desde instalaciones vanguardistas hasta expresiones más tradicionales, que dan muestra de la vitalidad y la relevancia de los artistas cubanos en el ámbito artístico contemporáneo.

Siguiendo el hilo conductor de este texto, a continuación mencionamos algunas de las obras más relevantes presentadas durante las Bienal de La Habana con relación en la consolidación de la instalación en el contexto cubano. En la sexta edición, Lázaro Saavedra

presentó la instalación *Sepultados por el olvido* (1997), donde llevó a cabo una laboriosa tarea de recuperación de la memoria histórica al intervenir activamente el lugar donde ocurrieron los eventos, al emplazar un cementerio con lápidas sin inscripciones en la Fortaleza de San Carlos de la Cabaña, un sitio que fungió como paredón en ciertos momentos históricos.

Por otro lado, René Francisco presentó una instalación reflexiva y serena, que evocaba el contexto cubano, con el título *Taller de reparaciones* (1997), desvelándonos rápidamente de la fantasía y llevándonos a la acción del pensamiento. Esta obra expuso la memoria a través de una imponente columna construida con barcas, muebles, cuerdas y diversos aparejos, destacando la diversidad de elementos utilizados para representar y preservar la historia (Rejano, 2015, p. 72).

Ambas obras de René Francisco y Saavedra ejemplifican la característica esencial de las instalaciones al tomar el espacio y crear escenarios inmersivos. En *Sepultados por el olvido* (1997), la toma del espacio se convirtió en un acto simbólico de recuperación y preservación de la historia, permitiendo a los espectadores sumergirse en la experiencia. Por otro lado, en *Taller de reparaciones* (1997), la instalación utilizó el espacio como un lienzo tridimensional donde dicha estructura escenográfica tomó el espacio expositivo y lo transformó en un taller imaginario, generando un ambiente que invitaba a la reflexión sobre la memoria y la historia cubana. En ambos casos, la interacción con el espacio fue fundamental para el significado y la experiencia de la instalación.

De igual forma, durante esta sexta edición también se presentó la instalación *En mi pensamiento* (1997) del artista Alexis Leyva, conocido como Kcho. La obra se caracterizaba por presentar la memoria de una manera impactante a través de una monumental columna compuesta por diversos elementos, como barcas, muebles, cuerdas e instrumentos de todo tipo (Rejano, 2015, p. 77). Esta estructura columnar no sólo es visualmente llamativa, sino que tencarnó simbólicamente capas profundas de significado. La utilización de barcas sugirió una conexión con el mar y la historia marítima de Cuba, mientras que los muebles e instru-

mentos evocaron la vida cotidiana y las herramientas de trabajo. La combinación de estos elementos en una columna creó un sentido de acumulación y estratificación de la memoria colectiva. La disposición de estos objetos en una instalación tridimensional proporcionó a los espectadores una experiencia inmersiva, invitándolos a explorar y reflexionar sobre las capas de significado cultural, histórico y personal encapsuladas en la obra de Kcho.

Para la séptima edición destaca también la obra *Ciudad transportable* (2000) del colectivo artístico Los Carpinteros, conformado por Alexandre Arrechea, Marco Antonio Castillo y Dagoberto Rodríguez. En esa ocasión, construyeron una instalación basada en un conjunto de tiendas de campaña con estructuras de aluminio y lona, estratégicamente ubicada en la costa de La Habana. Así mismo, la obra demostró la habilidad de Los Carpinteros en técnicas arquitectónicas y un diseño tecnológico adaptado a la instalación, utilizando nylon y aluminio.

Este trabajo creó una experiencia inmersiva al transportar al espectador a un espacio urbano reconocible con calles y edificaciones icónicas como el capitolio, la catedral, la cárcel, el faro, la fábrica, entre otros, que permitió a los visitantes recorrer las calles y explorar el interior de los edificios, incluso en la oscuridad (Rejano, 2015, p. 103). En esencia, la obra de Los Carpinteros funcionó como una herramienta para presentar la utopía, invitando a reflexionar sobre la ciudad y la institución al poner en duda y visualizar las relaciones fundamentales de la instalación.

Otro ejemplo importante dentro del panorama artístico que apostó por la instalación es la artista cubana Glenda León con su obra *La música de las esferas* (2013). La instalación presentada en 2013 combinó sonido, luz y cajas de música de medidas variables, mientras presentaba los nombres de los dioses representativos de las cinco religiones más seguidas en el mundo traducidos al sistema Braille. Cada uno de estos nombres, en Braille, se inscribió en el cilindro de una caja de música, de manera que cada caja reproducía el nombre de un dios específico. En su sitio web, León deja ver que su propuesta artística se erige en un llamado

a la reflexión sobre el mundo contemporáneo, caracterizado por la prisa, el estrés y la desconexión del ser humano consigo mismo (Casalé, 2021, p. 1). En este contexto, la artista presentó una obra multisensorial que, a través de la combinación de elementos visuales y sonoros, buscaba generar una experiencia reflexiva y envolvente para el espectador.

Durante estos años, también se erigieron otras instalaciones como *La experiencia Las Vegas-Varadero* (2000) y *Superpainting* (2000) de Raúl Cordero. La primera estaba compuesta por dos réplicas de los reconocidos letreros de Las Vegas y Varadero; la segunda combinó pintura y video, invitando al espectador a modificar la tonalidad de los colores de la pintura. En ambas obras, la construcción del espectador se realizó de manera participativa y reflexiva, teniendo en cuenta que en *Superpainting* (2000) se estableció una relación directa y activa entre la obra y quien la contemplaba, donde éste se convirtió en parte integral del proceso creativo al tener la oportunidad de influir en la apariencia visual de la obra, mientras en *La experiencia Las Vegas-Varadero* (2000) el público se convirtió en un actor que eligió cómo experimentar la obra (Rejano, 2015, p. 105), ya sea apreciando los colores y la estética playera de Varadero durante el día o disfrutando de la luminosidad nocturna de Las Vegas.

Si bien los artistas mencionados en este apartado no son suficientes ni muestran la totalidad del fenómeno, al menos ofrecen un panorama dentro del cual se erigió esta manifestación en el contexto cubano del arte. En resumen, el grupo Volumen I junto a las Bienales de La Habana generaron una transformación radical en el panorama artístico cubano. Después de los oscuros años del Quinquenio Gris, durante la década de los años setenta, estas generaciones abrieron las puertas para que el arte se integrara en el contexto social, al mismo tiempo que resonaba a nivel internacional. Los artistas se unieron y demandaron autonomía, diversificando los formatos de las obras, mientras la instalación, el performance y la intervención en el espacio público emergieron como disciplinas relevantes.

Conclusiones

Queda claro en este breve recorrido que la historia de la instalación artística en Cuba ha sido una evolución fascinante, pues refleja la influencia de factores sociales, políticos y culturales. A partir de la consolidación del régimen revolucionario, se gestó un cambio en la concepción del arte, teniendo en cuenta que el mismo estuvo subordinado a los intereses del gobierno cubano; sin embargo, a partir de 1980 los artistas, impulsados por sus propios intereses y los acontecimientos del mundo del arte a nivel internacional, abandonaron la idea de la obra de arte como un objeto estático para abrazar la interacción, la experimentación y la conexión con el entorno. Con lo anterior, crearon las condiciones para que la instalación se convirtiera en un medio para explorar temas sociales y políticos, desafiando las normas establecidas y buscando una autonomía creativa.

Las obras referidas evidencian la manera en cómo la instalación se convirtió en un vehículo para la reflexión crítica y la participación del espectador. Este enfoque innovador trajo consigo una explosión de creatividad y diversidad en las prácticas artísticas, reflejada en obras de Gustavo Pérez Monzón, Kcho, María Magdalena Campos-Pons, el colectivo Los Carpinteros y René Francisco, por solo mencionar algunos. Los trabajos de dichos artistas han explorado temas diversos, desde la identidad cultural hasta las complejidades de la vida, utilizando la instalación como un medio para transmitir mensajes poderosos y provocar la reflexión para cuestionar, explorar y reinterpretar la realidad cubana y global.

De igual manera, a través de este escrito evidenciamos que en la medida que los artistas cubanos adoptaron la instalación como medio de expresión, se produjo un cambio en la relación tradicional entre la obra de arte y el espectador. En lugar de ser un mero observador pasivo, éste se convirtió en un participante activo e integral dentro de la obra, donde la interactividad se volvió fundamental, desafiando las barreras convencionales entre el arte y su audiencia, teniendo en cuenta que la instalación no sólo busca ser vista, sino también experimentada, explorada y, en muchos

casos, reinterpretada por quienes la experimentan. En resumen, la construcción del espectador en las instalaciones cubanas ha implicado un cambio entre la contemplación pasiva y la participación activa que ya venía gestionándose en referentes internacionales, convirtiendo la experiencia artística en un acto colaborativo entre el creador y el espectador, donde cada obra representaba un espacio dinámico de diálogo y reflexión compartida.

Referencias

- Abreu, A. (2013). Subalternidad: debates teóricos y su representación en el campo cultural cubano post-revolucionario. *Argus-a*, 3(10). <https://www.argus-a.com/archivos-dinamicas/subalternidad.pdf>
- Artishock, (2018). Gustavo Pérez Monzón regresa tras una pausa de 40 años. *Artishock*. <https://artishockrevista.com/2018/12/18/gustavo-perez-monzon-richard-saltoun/>
- Artishock (2021) Hamlet Lavastida: Cultura Profiláctica. *Artishock*. <https://artishockrevista.com/2021/05/26/hamlet-lavastida-cultura-profilactica>
- Belda, J. (2017). El realismo socialista en la exposición de la política cultural de la revolución cubana. *Pressenza*. <https://www.pressenza.com/ca/2017/11/realismo-socialista-la-exposicion-la-politica-cultural-la-revolucion-cubana/>
- Benabente, E. (2023). El hermano de Ana de Armas: interrogado por la policía, activista y enemigo del régimen castrista. *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/loc/famosos/2023/01/25/63d028caf6c83ef3c8b456f.html>
- Bishop, C. (2005). *Installation Art: A Critical History*. Tate
- Bourriaud, N. (2008). Estética relacional. Adriana Hidalgo editora
- Caballero, R. (1990). La década prodigiosa. *El Caimán Barbudo*, 12-15.
- Casalé, R. (2021). Glenda León. La magia del arte. *La nueve musas*. <https://www.lasnuevemusas.com/glenda-leon-la-magia-del-arte/>
- Castro, F., (2016). PALABRAS A LOS INTELECTUALES. *Tareas*, (154), 77-110. <https://www.redalyc.org/pdf/5350/535055493008.pdf>
- Cobas, R. (2021). 26 de julio en la mirada visionaria de Raúl Martínez. *Bellas Artes*. https://www.bellasartes.co.cu/sites/default/files/public/publicaciones/27.07.2021-_26_de_julio_en_la_mirada_visionaria_de_raul_martinez.pdf
- Díaz, R. (2016). Recapitulando y analizando: “La Generación de Volumen Uno” en CIFO. *EL ARCHIVO. CUBAN ART NEWS*. <https://cubanartnewsarchive.org/es/2016/06/28/recapitulando-y-analizando-la-generacion-de-volumen-uno-en-cifo/>
- Fornet, A. (2007). *El Quinquenio Gris: revisitando el término*. [Conferencia] La política cultural del periodo revolucionario: memoria y reflexión. La Habana, Cuba. <https://www.debatecultural.net/ve/Observatorio/FornetQuinquenioGris.pdf>
- Franco, J. (2003). *Territorios liberados. Decadencia y caída de la ciudad letrada*. Debate.
- Fusco, C. (2017). *Pasos peligrosos: Performance y política en Cuba*. Turner
- Groys, B. (2009). Las políticas de la instalación. *E-flux Journal*. (2) <http://www.e-flux.com/journal/view/31>
- Guldberg, J. (1990). Socialist Realism as Institutional Practice: Observations on the Interpretation of the Works of Art of the Stalin Period, en Hans Günther (ed.), *The Culture of the Stalin Period*. School of Slavonic and East European Studies.
- Krauss, R. (2005). La escultura en el campo expandido. En H. Foster (ed). *La Posmodernidad*. Editorial Kairos.
- López, M. (2017). Cultura e intelectualidad en Cuba. De la utopía al desengaño revolucionario. *Revista Venezolana de Economía y Ciencias Sociales*, 13 (2), 125- 143. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17721547008>
- Miller, N. (2008). A Revolutionary Modernity: The Cultural Policy of the Cuban Revolution. *Journal of Latin American Studies*, 40(4), 675-696. <https://www.cambridge.org/core/journals/journal-of-latin-american-studies/article/abs/revolutionary-modernity-the-cultural-policy-of-the-cuban-revolution/2A429315C2550800F8334E50C23D1A4B>
- MoMA (1998). Multimedia artist Maria Magdalena Campos-Pons to premiere installation at the museum of modern art. MoMA. https://assets.moma.org/documents/moma_press-release_386955.pdf
- O'Doherty, B. (1989). *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*. The Lapis Press.
- Rejano, J. I. (2015). *Bricolaje, máquina y tecnología en el arte cubano*. Tesis de Doctorado. Universidad de Málaga.

- Rojas, D. (2020). Crítica, tortura y arrepentimiento: Heberto Padilla, el poeta que criticó a Cuba y dividió a los escritores del boom. *Infobae*. <https://www.infobae.com/cultura/2020/09/25/critica-tortura-y-arrepentimiento-heberto-padilla-el-poeta-que-critico-a-cuba-y-dividio-a-los-escritores-del-boom/>
- Suárez, L. (2021). El retorno de la artista cubana emigrada María Magdalena Campos Pons al panorama artístico de Cuba. *Tsantsa. Revista de Investigaciones artísticas*, (12). 45-51.

Una exploración conceptual sobre el *medio* en la *documenta* de Kassel

*A conceptual exploration of the
medium at the documenta in Kassel*

Mtra. Ingrid Margarita Sosa Ehnis

Universidad Nacional Autónoma de México, FAD
ingridsosaehnis@gmail.com
ORCID: 0000-0003-4224-1323

Aceptado: 6/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

* Como citar este artículo / *How to cite this article:*
Sosa Ehnis I. (2024). Una exploración conceptual sobre el *medio* en la *documenta* de Kassel. *un año de diseñarte, mm1*, (26), 80-91.

Resumen

Este ensayo analiza las derivaciones lingüísticas del concepto *medio* en algunas propuestas de educación de la *documenta* de Kassel a partir de la *metáfora de viaje* de Mieke Bal. Revisaré la migración de este concepto a través de tres acepciones clave: el surgimiento de la noción de *intermedialidad* por los artistas del *Fluxus*, la derivación del término para hablar del *medio* en las artes visuales con o sin el uso de las tecnologías (que en inglés proviene de *media* y *medium*) y la *mediación* como el área de educación crítica en el campo de las artes y la curaduría.

Palabras clave: medio, *media*, mediación, *intermedialidad*.

Introducción¹

Medio, *media*, *medium*, mediación. Aunque éstos parecerían ser términos que en la lengua hispana se vinculan entre sí, en el campo del arte contemporáneo responden a distintos fenómenos que inciden en la vinculación del público con la obra. El ensayo que el lector tiene entre sus manos o que proyecta en su pantalla pretende incitar a pensar en las posibilidades inmanentes de los distintos medios que existen en el arte contemporáneo y en sus instituciones. En primer lugar, resulta obvia la relación de estos términos entre sí desde la derivación lingüística del habla hispana. Por otro lado, el medio corresponde a la vinculación del arte con la teoría de la comunicación, que permite crear un vínculo entre el emisor y el receptor brindando corporalidad al mensaje visual.

Abstract

This essay analyzes the linguistic derivations of the concept of medium in some educational proposals for the documenta in Kassel with Mieke Bal's metaphor of travel. I will examine the migration of this concept through three key meanings: the emergence of the notion of intermediality by the Fluxus artists, the derivation of the term to speak of medium in the visual arts with or without the use of technologies (which in English are known as media and medium), and mediation as the area of critical education in the field of arts and curatorship.

Keywords: *Medium, Media, Mediation, Intermediality.*

1. Este ensayo forma parte de las reflexiones –de carácter aún teórico e hipotético– que constituyen parte de mi investigación doctoral para la Universidad Nacional Autónoma de México en el Posgrado en Historia del Arte. El tema central de dicho proyecto es la mediación, que toma como punto de enfoque algunos momentos clave en la historia de la *documenta* de Kassel. En ella, reviso como puntos clave la mediación artística realizada por el artista Bazon Brock en la *Besucherschule* (Escuela para visitantes) –que se llevó a cabo en la *documenta* de Kassel desde su cuarta edición en 1968 y hasta su novena edición en 1992–, así como la polémica *documenta 15* –que aconteció en el verano de 2022–. Si bien, aparentemente en las primeras tres ediciones de esta exposición, que abrió desde 1955, no se hizo un acompañamiento oficial de tinte educativo, de acuerdo con el historiador de arte alemán Walter Grasskamp, la primera edición sí se articuló desde una intención educativa. Sus publicaciones enfatizaron que la aparición de *documenta* en 1955 pretendía educar al público alemán en contra de la educación del arte moderno que crearon los nazis en las exposiciones itinerantes tituladas *Arte degenerado*.

El objetivo de este ensayo radica en hacer una revisión sobre la migración del concepto *medio* a través de tres acepciones clave. En primer lugar, se tomarán a los estudios intermediales como base para indagar en el surgimiento de la noción de *intermedialidad* en el arte, que se fundamenta así en la experimentación medial del *Fluxus*. En segundo, se analizará la derivación del término para hablar del *medio* (que en inglés proviene de *media* y *medium*), para pensar en las distintas formas que han tomado los medios en el arte: desde los medios tradicionales hasta las nuevas tecnologías. En tercero, se relacionarán estas primeras acepciones con la mediación artística, entendida como el área de educación crítica en el campo exhibitivo de las artes y la curaduría. Finalmente, el ensayo busca ahondar en la manera cómo la revisión de estos conceptos se vinculan entre sí para pensar al espacio exhibitivo como un medio, cuyos objetos mediales, intermediaciones y formas de mediación construyen un mensaje con fines concretos. Se tomarán como casos de estudio ciertos momentos clave de la historia de la *documenta* de Kassel.

Cabe destacar que el presente ensayo lleva por tema central a los *medios*: el *medio* y la *intermedialidad* como materialidad de la obra, el *medio* en la elaboración del término *intermedialidad* por *Fluxus*, el *medio* que da lugar a pensar al cuerpo como soporte del arte y al arte como *mediación* y el *medio* que da pie a que la exposición misma produzca sentidos y significados. Desde la *documenta 5* de 1972, la exposición comenzó a cuestionar el medio de la obra mediante la propuesta curatorial de Harald Szeemann titulada “*Questioning Reality-Pictorial Worlds Today*”. “Los mundos visuales” a los que aludía esta temática se hacían presentes en la exposición a partir de la inmersión de la imagen en la vida cotidiana a través de la publicidad, la ciencia ficción, el arte, las exposiciones temáticas y el realismo socialista, entre otros. En esos mismos años, el artista y fundador de la *Escuela para Visitantes* –Bazon Brock– hacía uso de los *nuevos medios* para establecer contacto con los públicos, mientras que artistas como Joseph Beuys y Nam June Paik aprovecharon los *medios masivos* durante la *documenta 6*, dirigida por Manfred Schneckeburger, cuyo tema central pre-

cisamente fueron los *media*. Con respecto al análisis de los medios y sus transformaciones con el uso de las tecnologías, en el caso de Bazon Brock, su interés por los nuevos medios ha derivado en su uso de la sociedad de la información para contener y difundir su archivo, su obra, sus escritos, sus conferencias y algunas clases a distancia.

El viaje del medio

What is a medium? How does the concept of medium relate to the media? What role does mediation play in the operation of a medium, or of media more generally? How are the media distributed across the nexus of technology, aesthetics, and society, and can they serve as points of convergence that facilitate communication among these domains?

Mitchell, 2010, p. viii

El uso de la palabra *medio* en las artes y en la cultura visual resulta confuso en la actualidad, ya que entre sus acepciones se encuentran las de medio, *media*, *medium*, mediación o *mass media*, entre otras. La teórica y crítica holandesa Mieke Bal, en su artículo “Conceptos viajeros en las humanidades”, desarrolla una propuesta para pensar los conceptos como *metáforas del viaje*, cuyas aportaciones en la revisión del devenir de las palabras fungen como marco teórico de este ensayo. Como establece la autora:

[...] los conceptos no están fijos, sino que viajan –entre disciplinas, entre estudios individuales, entre periodos históricos y entre comunidades académicas geográficamente dispersas. Entre las disciplinas, el significado, alcance y valor operativo de los conceptos difiere. Estos procesos de diferenciación, deben ser evaluados antes, durante y después de cada “viaje” (Bal, 2002, p. 31).

Como recalca Bal, asumiendo la manera en que los conceptos se construyen por medio de la interactividad y las transiciones disciplinares que los han franqueado a lo largo del tiempo, este escrito se construye desde dicha premisa con la intención de llevar a cabo un estudio sobre el viaje del *medio*. Por ello, el primer

significado al que se aludirá en este ensayo será el de *Intermedialidad*.

En la literatura existente sobre el *medio*, una de las genealogías e indagaciones sobre este término radica en la primera acepción crítica sobre los medios como materialidad de la obra, creada desde la crítica vanguardista en el *Fluxus*. En el libro editado por el gran teórico de la imagen W. J. T. Mitchell y Mark B. N. Hansen, que lleva por título *Critical Terms for Media Studies*, la teórica y artista estadounidense que cuenta con la especialidad en cultura visual, Johanna Drucker, hace una revisión de la historia del arte a través de sus técnicas. Ella enfatiza cómo es que la técnica –que deviene desde el concepto de *techné*– le permitió a los pintores y escultores ganar reconocimiento a través de sus obras de acuerdo con los medios y tecnologías de cada época. Según ella: “Los modos y motivos de la estética clásica seguían los dictados de la forma”. (Johanna, 2010, p. 4). La forma es la que dialógicamente ha transfigurado los medios en el arte desde las técnicas más tradicionales hasta la producción en masa, de la industria y hasta mediática. La historia del arte nos reitera la manera en que el arte construía argumentos de “alta” y “baja” cultura sostenidas por la técnica, hasta que las vanguardias pusieron en duda dichos estatutos. El *Fluxus* toma relevancia en este campo por su interés en la estética de todos los días. Las obras tomaron cuerpo mediante eventos efímeros y cotidianos, en donde la distinción de la cultura de los *media* y de las bellas artes asumió relevancia para esta forma de producción como “Anti-arte”. El estudioso de Copenhague en el campo de la intermedialidad, Karl Bruhn Jensen (2016), sostiene que las tecnologías digitales suscitaron una prueba para los medios, ya que éstos permiten remediar (es decir, volver a mediar) y remodelar las obras.

Este reconocido teórico de la intermedialidad menciona que el término que da título a este campo se utilizó por primera vez por el artista y teórico *Fluxus* Dick Higgins en 1965, quien a su vez lo retomó del poeta, del siglo XIX, Samuel Taylor. En sus publicaciones de *The Something Else Press*, Higgins utilizó el término como parte de la retórica en lo que constituye –durante los 60– al *Fluxus* como movimiento artístico.

Fluxus en sí no fue un movimiento artístico, ya que carecía de un programa declarado y consistente, sino que –siguiendo a Higgins– “*Fluxus* fue algo que ocurrió más o menos por accidente” (Higgins 2018, 89). A finales de 1950, varios artistas de distintos países comenzaron a hacer obras que compartían valores similares: la iconoclastia y el gusto por la experimentación, trabajar en los intersticios de los medios tradicionales, el uso de la intermedialidad, trabajar en la dicotomía arte y vida, así como el interés por las bromas y los juegos como principio de producción. El curador en jefe del Museo Universitario de Arte Contemporáneo de la UNAM, Cuauhtémoc Medina, defiende en su artículo “George Maciunas: El Anti-Kant: Notas sobre el proyecto anti-artístico de fluxus (1961-1966)”, que George Maciunas agrupó a los distintos artistas del *Fluxus* mediante la construcción de una antítesis de la definición kantiana de lo que es el arte. Su propuesta irrumpe con las tensiones entre arte y eficacia para establecer en el *Fluxus* una forma de producción conceptualmente precisada como anti-arte (Medina, 1998, p. 688).

Con ello, el artista y editor de *The Something Else Press* estableció a la intermedialidad como principio clave del *Fluxus*. Derivó el término desde el Renacimiento, para decir que, durante la Modernidad, el arte ha creado categorizaciones que asumían la interrelación de medios como norma. Él destaca que lo mejor del arte de los sesenta tenía como rasgo común estar localizado “entre los medios” (Higgins 1966, 25), por lo que parte de su construcción de lo que es y no es el *Fluxus* implicaba que es una forma de hacer las cosas². Sumado al ímpetu por unificar arte y vida, la experimentación con cualquier medio como detonante para la obra y la participación era crucial.

De esta manera, Higgins describió la cronología del desarrollo de los *intermedia* en el *Fluxus*:

2. La definición del manifiesto *Fluxus* establece lo que sí era y no era:

Fluxus is not:

-a moment in history, or
-an art movement,

Fluxus is:

-a way of doing things,
-a tradition, and
-a way of life and death. (Higgins, 2018, p. 89).

Una visión general de cómo se desarrollaron las formas Fluxus podría trazarse así:

1) Érase una vez el collage, una técnica. El collage podía utilizarse en el arte, no sólo en el arte visual.

2) Cuando el collage comenzó a proyectarse fuera de la superficie bidimensional, se convirtió en la combinación (¿términos de Rauschenberg?).

3) Cuando la combinación empezó a desarrollar al espectador, se convirtió en el entorno. No sé quién acuñó ese término, pero sigue siendo actual.

4) Cuando el entorno empezó a incluir la actuación en directo, se convirtió en el Happening (término de Allan Kaprow, normalmente en mayúsculas para distinguirlo de cualquier cosa que ocurre).

5) Cuando los happenings se dividieron en sus partes constituyentes mínimas, se convirtieron en acontecimientos. Se lo oí decir por primera vez a Henry Cowell, un compositor con el que estudiaron tanto Cage³ como, muchos años después, yo mismo. Cualquier obra de arte puede contemplarse como una recopilación de acontecimientos, pero en el caso de las obras que tienden a fisurarse y dividirse en elementos atomizados, este enfoque por acontecimientos parece especialmente apropiado.

6) Cuando los eventos eran mínimos, pero tenían las máximas implicaciones, se convirtieron en una de las cosas clave que los artistas Fluxus solían hacer (o hacen) en sus performances.

Ese es, creo, el verdadero linaje de Fluxus [Traducción de la autora], (Higgins, 2018, p. 91).

Empezando por Allan Kaprow, varios de los otros artistas en el *Fluxus* produjeron también con la educación y la pedagogía como principio rector, en que el juego, la experimentación y las alianzas entre arte y vida se

ponían de manifiesto. Kaprow creó el término de *Alltag Theatre* para aludir al *Teatro de todos los días*, mismo que su colega entre los artistas del *Fluxus*, Bazook Brock, aplicó en la *Beschucherschule* unos años después.

Siguiendo con la argumentación de Bruhn Jensen, este autor ha definido la intermedialidad, a través del *Fluxus*, de esta manera: la forma en que diferentes medios dependen entre sí, interactúan con varias estrategias de comunicación y son constitutivas de un ambiente cultural y social más amplio.

Si bien la intermedialidad puede incluir cualquier relación entre los medios, en la investigación de la comunicación se pueden identificar tres concepciones diferentes, derivadas de tres nociones de lo que es un medio. En primer lugar, el término designa la comunicación a través de varios discursos a la vez, incluso mediante combinaciones de diferentes modalidades sensoriales de interacción, por ejemplo la música y las imágenes en movimiento. En segundo lugar, la intermedialidad representa la combinación de distintos vehículos materiales de representación, como ejemplifica el uso de plataformas impresas, electrónicas y digitales en una campaña de comunicación. En tercer lugar, la intermedialidad aborda las interrelaciones entre los medios de comunicación como instituciones de la sociedad, interrelaciones que se plasman en términos tecnológicos y económicos como convergencia y concentración [traducción de la autora] (Bruhn, 2016, p. 1).

Mediante el prefijo “inter” nos referimos a un espacio que se coloca al centro de dos o más entidades. Movimiento incesante que traduce constantemente de un medio a otro y que trae consigo una transformación invariable de los significados. Por ello, el uso del término *medio* e *intermedialidad* surge en las prácticas artísticas a partir de las vanguardias, por la radical oposición y búsqueda que ellas hacían de los límites inherentes al arte. El término de *intermedialidad* refiere generalmente a los acercamientos discursivos entre los *media* y los textos, pero la importante atribución de Marshal McLuhan fue recalcar que ellos también se relacionan con la interacción material. Las tecnologías

3. El artista se refiere al artista norteamericano John Cage.

digitales han traído nuevas problemáticas al poner sobre la mesa los *media* tecnológicos y las computadoras como una nueva categoría del *medium*. Ello debido a que el uso común del término *media* está atado a la emergencia de los *mass media*.

La segunda acepción que se analizará en este ensayo refiere al *medio* como soporte utilizado en la obra, en ocasiones una *imagen-materia*, en otras una *imagen film* o algunas veces una *e-image*⁴. Si bien, mediante la contextualización previa sobre el *intermedia*, en *Fluxus* se comenzó a evidenciar la manera en que los cambios en el arte desde los sesenta trajeron consigo el surgimiento de lo que el reconocido teórico alemán sobre la vanguardia, Peter Bürger, aludió mediante la posibilidad de experimentación y de búsqueda de los límites que ejercían las vanguardias, que ya aludían al *medio* como detonante matérico de la producción.

Si hacemos una revisión desde la etimología, el reconocido teórico estadounidense W. T. Mitchell establece, en primera instancia, que *media* proviene del latín posclásico en que significaba varias cosas: un alto en el sonido en el griego antiguo, la capa intermedia de un vaso sanguíneo o un vaso linfático, entre otros. En su evolución, la palabra derivó del latín *medium* para aludir a un espacio intermedio, central, roto en dos categorías en que se refiere a una cosa o a una persona (Mitchell 2010, p. xi). Por su parte, Wiesling (2014) apunta a que los *media* actualmente son herramientas que ofrecen grandes posibilidades específicas en cada caso, ya que sus capacidades difieren de cualquier otro medio.

El teórico literario Hans Ulrich Gumbrecht, mediante el término *producción de presencia*, subraya los factores de la *comunicación* y la *materialidad* como alternativas no hermenéuticas a una interpretación basada en el relativismo intelectual. En su libro, que lleva por título el mismo nombre, él asume a la *presencia* como una referencia a lo espacial, donde lo más importante ya no es la *imagen-materia* como una *promesa de eternidad* o duración, sino que sobresale su carácter efímero:

4. Éstas son las tres categorizaciones de las eras de la imagen descritas por José Luis Brea en su libro *Las tres eras de la imagen* (2010). Cada una de ellas cuenta con sus técnicas, temporalidad, tipo de memoria, régimen escópico, y otras características definidas.

Lo que está presente para nosotros (muy en el sentido de la forma latina *prae-esse*) está frente a nosotros, al alcance de y tangible para nuestros cuerpos. Asimismo, el autor quiso emplear la palabra producción siguiendo las líneas de su significado etimológico. Si *producere* significa, literalmente, sacar a primer plano, traer hacia adelante, entonces la frase “producción de presencia” enfatizaría que el efecto de tangibilidad que viene de las materialidades de la comunicación es también un efecto en movimiento constante. En otras palabras, hablar de “producción de presencia” implica que el efecto (espacial) de tangibilidad que viene de los medios de comunicación está sujeto en espacio, a movimientos de mayor o menor proximidad, y de mayor o menos intensidad (Gumbrecht, 2006, p. 31).

Cualquier forma de comunicación implica esta *producción de presencia*, que a través de sus elementos formales materiales permite que los cuerpos se toquen y se comuniquen de formas variadas. El fin es el efecto de sentido que se da mediante la interacción de efectos de presencia y una ligera interpretación. Así, Gumbrecht evidencia que la materialidad en la comunicación es el factor que apuntala a la producción de significados. La variedad de materialidades que han existido en la humanidad abrió las puertas a la historia de los medios y a la cultura del cuerpo. En el campo de los estudios visuales y artísticos, podemos comprender cómo es que estas materialidades construyeron también un campo disciplinar estricto en sus técnicas y formas de producción —mismas contra las que se revelaron los artistas de las vanguardias—.

Uno de los autores más reconocidos en los estudios sobre los nuevos medios es el ruso Lev Manovich. En su libro *El lenguaje de los nuevos medios* (2005), el investigador y artista comienza con las siguientes preguntas para enmarcar la relevancia de los medios:

Mi análisis de los nuevos medios los encuadra en la historia de los medios y culturas visuales modernas. ¿De qué manera se valen de los viejos lenguajes y formas culturales? ¿Hasta qué punto rompen con ellos? ¿Qué tiene de específico el

modo en que los objetos en los nuevos medios crean la impresión de realidad, se dirigen al espectador y representan el tiempo y el espacio? ¿Cómo actúan las convenciones y técnicas de los viejos medios, como el encuadre rectangular, el punto de vista móvil y el montaje, en los nuevos medios? Si elaboramos una arqueología que vincule las nuevas técnicas de creación por ordenador con las antiguas técnicas de representación y de simulación, ¿dónde cabría situar las rupturas históricas fundamentales? (Manovich, 2005, pp. 51-52).

Manovich esclarece la forma en que los medios se han ido modificando a lo largo de la historia del arte y de la cultura visual, dando lugar a *nuevos medios* tan específicos como el cine, la experimentación vanguardista del cine, el cine digital, el lenguaje multimedia o las pantallas. Su método, denominado como *materialismo digital*, engloba los medios informáticos y las operaciones de creación de objetos culturales con un ordenador.

En su distinción sobre lo que define a los nuevos medios de lo que no son nuevos medios, la representación numérica cumple un rol esencial. Todos los objetos –ya sea que se produzcan desde el inicio por medios digitales, ya sea que hayan sufrido una conversión que proviene de medios analógicos a los digitales– cuentan con un código digital que implica su representación en términos matemáticos y su factibilidad de ser manipulado mediante los algoritmos adecuados. Con base en la condición de ser modular, estos nuevos medios requieren de una interfaz que le permitirá al espectador o usuario experimentarla, idea que retomaré más adelante hará pensar en la exposición como medio.

Siguiendo esta línea de análisis, la perspectiva de José Luis Brea complementa la visión desde la *producción de presencia* y el *materialismo digital* en la historia del arte y la cultura visual. Este gran teórico sobre la imagen proveniente de España, recalca en su libro *Las tres eras de la imagen* que el *medio* es el “[...] dispositivo específico de distribución social de conocimiento –de lo que es ‘soporte’– la materia sobre la que un contenido de significancia cobra cuerpo,

se materializa” (Brea, 2002, p. 6). Su libro se divide en tres apartados esenciales. El primero establece la era de la codependencia matérica de la imagen y su soporte. La *imagen-materia* lleva consigo una promesa de eternidad y de permanencia que enclaustra en su existencia una promesa de memoria. La obra que cumple con estas características es a su vez única, irrepetible, testimonio de un momento estatizado que se encarna en su soporte. La segunda era modifica su materialidad al estar sujeta a un aparato del ver que la ha producido, ésta es la imagen *film*. Su existencia es pasajera, volátil e impermanente; es la imagen que surge como huella, separándose del soporte y creando así otro medio. La tercera era de la imagen, la *e-image*, desiste de permanencia y materialidad. Se proyecta en la versatilidad de cada pantalla mediante cualidades espectrales que permiten su visualización rebotando a modo luz.

La modificación y versatilidad de la que gozan los medios en siglo XXI incluyen al lienzo que funge como *medio* al ser un soporte y, a su vez, la revista que funge como *media* sin importar el soporte que tenga (ya sea papel, video, electrónico, etc.) La *dimensión medial* es lo que ha abierto las puertas al *media art*, las tradiciones del radio arte, el *mail art*, los proyectos para revistas, los libros de artista o las intervenciones en medios de comunicación (prensa, video o televisión). Desde una perspectiva antropológica, nuestro primer medio es el cuerpo, medio que los artistas *Fluxus* aprovecharon creando una disrupción con los estatutos que habían construido al arte antes de las vanguardias. El *Happening*, el *Action-Teaching*, así como el cuerpo de Ben (Vautier) exhibido como obra de arte reconstruyen las coordenadas materiales de la obra de arte en el siglo XX. Por otro lado, algunas de las obras del artista Fluxus Nam June Paik, como *TV Garden* de 1974, asumen al aparato tecnológico como medio por su existencia material.

Continuando con la argumentación de Bruhn Jensen, el autor enfatiza que los *media* difieren entre sí, permitiendo la interacción del tiempo y espacio, creando nuevas formas de organización estructuralmente definidas. Dentro de su tipología de los medios como

instituciones, es que los humanos califican como un *media* y las computadoras digitales constituyen un *metamedium* que conglomeran otras formas de medios anteriores. De esta manera, los *media* representan los espacios de deliberación e interacción social que en ocasiones funcionan mediante valores simbólicos. De acuerdo con Bruhn, los *media* pueden considerarse como “instituciones con las cuales pensar”, ampliamente diferenciadas entre sí que permiten la reflexión e interacción a través del espacio y el tiempo” [traducción de la autora] (Bruhn, 2016, p. 8). Resulta imprescindible entender que los medios irrumpen en una sociedad cada vez más interconectada mediante el uso de estas tecnologías en la vida cotidiana, llegando incluso hasta los espacios privados.

Las transformaciones de los medios han derivado en que en la actualidad la humanidad sea cada vez más dependiente de la tecnología, permitiendo que se transforme en nuestro nuevo medio de control y vigilancia. Esta transfiguración de los medios en distintas materialidades, inevitablemente se relacionan con la mirada crítica de los filósofos de la escuela de Frankfurt Max Horkheimer y Theodor Adorno con su ensayo sobre la “industria cultural”. Mientras que los medios se han diversificado, la función de los *mass media* ha disminuido el potencial de agencia social de los individuos.

Los medios tecnológicos han abierto las puertas a un tipo de realidad que antes era difícil imaginar. En el sector cultural, se ha transformado en la herramienta que ha traído consigo nuevas formas de experimentar, ver y vivir el arte. Como ha destacado la curadora de arte digital del Museo Whitney de Nueva York y profesora de estudios sobre los *media* en *The New School* de Nueva York, Christiane Paul, la historia del arte digital se remonta a la Segunda Guerra Mundial y a las posibilidades que artistas como John Cage exploraron mediante el uso de las nuevas tecnologías. A su vez, estos cambios en el medio del arte, conllevan consigo nuevas posibilidades de exhibición para el curador. Tal es el caso de la emblemática *documenta X* de 1997 dirigida por Catherine David, quien incluyó por primera vez obras del Net Art en la misma década en que la globalización ya había permitido democratizar el uso

del internet. Su siguiente edición liderada por Okwi Enwezor usó las plataformas para llevar a cabo una exposición modular para cambiar las sedes de espacio expositivo. Mientras que *documenta 11* continuó siendo una exposición del *mainstream*, este modelo diversificó los diálogos con varias actividades como conferencias, discusiones, talleres, programas y exhibiciones. Por ello, resulta importante destacar que, aunque la digitalización transforma la presencia matérica de la obra y del espectador, aún así promueve –mediante otra forma de recepción estética– la participación y la interacción.

En el tercer momento de este viaje de las acepciones del *medio*, llegamos a un concepto difícilmente vinculado con los anteriores: la mediación como obra de arte. Desde esta perspectiva, la mediación percibe al cuerpo entendido como el medio que se interpone con fines educativos, pedagógicos, artísticos y anti-artísticos entre el público y la obra o el público y la exposición. Esta relación etimológica que se ha ido entrelazando a lo largo de este ensayo desde el concepto de *medio*, *media*, *medium* a *mediación* se bifurca desde el idioma y la escuela de la que se derive. En inglés, el término de mediación, *mediation* se vincula con *media* y *medium*. Los estudios de mediación en el idioma alemán, sin embargo, responden al término *Vermittlung*, cuya raíz proviene de la fenomenología de Hegel y se construye desde otras coordenadas. De ahí que la perspectiva que vincula el medio y la mediación entre sí se enfoca en percibirlo desde su *producción de presencia*.

En la mediación, al igual que en el *Performance*, el *Happening*, el arte del cuerpo, etc.; la obra no existe simplemente como un objeto físico, sino –como establece Gumbrecht–, por su *producción de presencia*. Está presente por sus características espaciales y por su existencia física, pues no pretenden durar ni son *promesa de eternidad*, sino existir a pesar de su carácter efímero. Con esto llegamos a la mediación como obra de arte. Mitchell nos plantea así la ambigüedad de estos conceptos tan vinculados entre sí:

¿Los “medios de comunicación” son una cosa o muchas? ¿Singulares o plurales? ¿Cuáles son

las relaciones entre el “medio” singular y específico y la constelación de cosas conocida como “los medios”? Para captar los cuernos de este dilema, abordamos el venerable concepto de “mediación” como tal, con su pedigrí en la filosofía hegeliana, la dialéctica y la teoría crítica. Si, hasta este punto, nos hemos centrado en la apertura de los medios de comunicación (como el plural de medio) a través de la operación histórica y semántica de su singularización, ahora debemos dedicarnos a explorar cómo el tercer término, mediación, en sí mismo media y multiplica los niveles de mediación entre- los procesos separados designados por los medios de comunicación en singular y los medios de comunicación como una pluralidad de medios [Traducción de la autora] (Mitchell, 2010, p. xix).

El artista *Fluxus* y creador de las “Escuelas para Visitantes” en la *documenta* de Kassel, Bazon Brock, fue uno de los primeros artistas en utilizar el término *mediación* en el campo de las exposiciones de arte contemporáneo. Derivó el término alemán *Vermittlung* de la dialéctica de Hegel, en que la mediación es la operación abstracta que da continuidad al ejercicio dialéctico. Éste tiene como finalidad el *Aufhebung* (que en español alude a una abolición, levantamiento o sublimación) de las contradicciones personales que se manifiestan como la tesis y la antítesis. A través de la síntesis, la dialéctica llega a su meta triunfal: la culminación del conocimiento absoluto que se manifiesta en la lógica filosófica y la historia universal.

En *Fluxus*, el carácter efímero, la relación entre arte y vida eran los elementos esenciales. No se buscaba una permanencia de la obra como sí sucedía en la tradición, lo cual supone una ironía para el trabajo de preservación y exposición de los acervos del *Fluxus* como menciona el libro titulado *In the Spirit of Fluxus*, editado por el *Walker Art Center de Minneapolis* (Armstrong, 1993, 16). Por su deseo radical de desafiar las normas y crear un anti-arte, *Fluxus* buscaba una pérdida de la fetichización de la obra. La existencia material de las obras del *Fluxus* cuestionaban la obra desde los lindes que la definieron. Así, la obra reflexionaba sobre su carácter matérico, sobre el papel del artista y sobre las relaciones del arte con la vida cotidiana. Por ello,

tanto los *Happenings* y los *Teatros de todos los días* inventados por Allan Kaprow, como varios de los realizados por Bazon Brock, persisten hasta la fecha, pero solamente a manera de narración en sus escritos o como fotografías de lo sucedido. La mediación de estas obras, articuladas desde el cuerpo del artista como medio, hacían uso de la pedagogía como sitio utópico de la educación más ortodoxa.

La exposición como medio

En el texto *The origins* del catálogo de *documenta 12* escrito por el curador de esta edición, Roger-Martin Buerquel, el autor construye la tesis de que la creación de la primera *documenta* en 1955 implicó en sí la dificultad de concebirla como un medio, ya que Arnold Bode utilizó una pregunta que enmarcó todo el fenómeno: ¿Dónde se encuentra el arte en nuestro contexto y dónde nos encontramos nosotros? (Buerquel, 2007, p. 30). Bode permitió trazar vínculos con la concepción de arte moderno a partir de la institución que se tenía en Alemania a mediados del siglo XX. Desde ahí conectó esta exposición con lo que estaba sucediendo en otras exhibiciones de arte en aquellos años, para crear así un nuevo camino en las artes. Construir la exposición como medio hizo que se tomaran en consideración tres aspectos: las obras de arte que se estaban exhibiendo, el espacio y los visitantes. Esto generó una posibilidad de intercambio para que esta colectividad “dañada y afectada” –por el trauma de la Segunda Guerra Mundial y el nazismo– se pudiera recuperar, aprendiera a ver, a entender y a desarrollarse como comunidad. La primera *documenta* se presentó en una sede central que fue las ruinas del Fridericianum, reiterando así al museo como recinto museístico por excelencia que destaca por su desnudez monumental y por ser un cubo blanco.

Las obras expuestas mantenían un discurso con su valoración histórica debido a que la mayoría de los artistas fueron determinados como *degenerados* por el juicio del nacionalsocialismo, permitiendo con esta nueva perspectiva ejercer una revaloración. La museografía, al contar con materiales ligeros y aparentemente ordinarios, permitían un mejor acercamiento con el público. Como destacó Haacke, por su experiencia como

estudiante que trabajó en las primeras exposiciones de *documenta*: “En efecto, también actuábamos como tramoyistas. Un nuevo término había entrado en el vocabulario asociado a las presentaciones artísticas: *Inszenierung* o puesta en escena, un término derivado del mundo del teatro. Bode era el más consumado de los que dirigían, o escenificaban, exposiciones” [traducción de la autora] (Haacke, 2009).

En el análisis *The Exhibitionary Complex*, escrito por Tony Bennett, se cuestionó “¿qué formas de verdad son modeladas en el desarrollo del museo público del siglo XIX?” Él mantiene que el museo funciona –en los mismos términos de Foucault sobre las instituciones modernas–, como una institución que articula el poder y la disciplinabilidad de sus visitantes.

Los museos, las galerías, y, de manera intermitente, las exhibiciones, jugaron un rol pivote para la formación del Estado moderno y son fundamentales para su concepción como, entre otras cosas, una variedad de agencias educativas y civilizadoras [traducción de la autora] (Bennett, 2017b, p. 365).

Así, el museo pone en marcha las políticas de la verdad que constituyen su discurso para los distintos saberes que exhibe. Igualmente, éstas se han ido reformulando a lo largo de los periodos por los cambios históricos importantes.

El profesor de la Universidad de Saint Denis, Jean-Louis Déotte, nombró *aparato estético* al museo por ser una de las instituciones que define la sensibilidad moderna mediante las inclusiones (y exclusiones) de objetos y sujetos en su discurso oficial para modelar la representación y el sentido del gusto. Bennett, por su parte, resalta que particularmente, al ser una de las instituciones esenciales del Estado moderno, el museo contribuye al *autoordenamiento* y *autocivilizamiento* de sus ciudadanos, por lo que la intención radicaba en la educación del público (Bennett, 2017a, p. 344).

De esta manera, la exposición funge como medio cuyas finalidades todavía quedan por descubrir. Si bien en la historia de *documenta* ha predominado la voz del investigador e historiador del arte alemán, Wal-

ter Grasskamp, por señalar a la primera *documenta* como una contra exposición a la exposición nazi *Arte degenerado* –como ya señalé–, actualmente las nuevas visiones de *documenta* delatan lo contrario. En las investigaciones de Mirl Redmann y Nanne Buurman sobre el pasado nazi de algunos de los miembros fundadores de *documenta*, se sostiene la tesis de que la exposición funcionó más como una *máquina de lavado* del pasado nazi, que estos miembros fundadores tenían (Buurman, 2020, p. 2).

Consideraciones finales

Mediante el caso de análisis que he seguido a lo largo de este ensayo, he mencionado distintos ejemplos de cómo la exposición ha hecho uso de los distintos medios no solamente en las obras de los artistas que participaron –como Allan Kaprow, Joseph Beuys y Nam June Paik,– sino también en la exposición misma –por ejemplo *documenta X* o *documenta 11*–, y en la mediación –como en las “Escuelas para Visitantes” de Bazon Brock y la apertura de los departamentos educativos desde 1997–. Aún cabe, sin embargo, espacio de especulación para pensar en otras maneras en que el espacio exhibitivo aún puede hacer uso de más posibilidades inherentes a estos medios.

En este ensayo, he manifestado una incertidumbre clave para el tema de la mediación que, si bien estaba presente en algunas de las propuestas de Brock, no queda explícito en sus escritos filosóficos. Con la “Escuela para Visitantes”, Bazon Brock llegó a teorizar en torno a las distintas formas de hacer mediación, que se puso de manifiesto a través de la figura del artista como intermediario que estableció vínculos entre el público y las obras. Así, su obra deja de manifiesto cómo es que intervienen diferentes mediadores en el arte contemporáneo, entre los cuales podemos destacar: el medio o la técnica de la obra y los cambios que éste experimentó desde los sesenta; el material didáctico que acompaña a las obras en la exposición –como fue el uso de carteles y fotografías en las primeras ediciones de *documenta*–; el trabajo del curador –como sucedió en *documenta V* con la participación de Brock siendo curador de una sección; finalmente, el trabajo del mediador o de los departamentos de edu-

cación como aquellos que, una vez formalizados, se dieron a la tarea de ser los responsables de interactuar con el público.

En el viaje que realizamos a través de este ensayo, hicimos tres paradas clave, lo cual sólo es una parte de una aventura aún mayor. Como mencioné, la vertiente germana de la mediación (desde su vocablo *Vermittlung*) ha volcado sus intereses hacia las teorías *queer*, feministas y poscolonialistas. La gran especialista en mediación, filósofa, quien fue directora de los *documenta Studien*, Nora Sternfeld, subrayó en su artículo "Aprender desaprender" que el prefijo de la palabra en alemán *Ver-mittlung* señala una contradicción. *Ver-* en alemán sería comparable a los prefijos *de-* o *en-* en español y está presente en palabras como *Verfremdungseffekt* (efecto de *en-ajenamiento*) de Brecht o *verlieben* (*en-amorarse*). Así, *Vermittlung* busca un aprendizaje y un *desaprendizaje*, se opone a una transferencia simple que busca consenso y pretende convertir lo que se media en objeto de reflexión.

En ese sentido, el camino en este viaje implica continuar mutando, implica desaprender el uso de los *media* aprendidos hasta ahora y generar modos diversos de revolución.

Referencias

- Armstrong, Elizabeth, Huysen, Andreas, *et al.* (1993). *In the Spirit of Fluxus*. Walker Art Center Minneapolis Minneapolis.
- Bal, M. (2002). Conceptos viajeros en las humanidades. *Estudios Visuales*.
- Bennett, Tony. (2017). *The Exhibitionary Complex*. En *documenta 14 Reader*, editado por Adam Szymczyk y Quinn Latimer, pp. 353-400. gGmbH, Kassel y Prestel Verlag.
- Biryukova, M. (2018). Bazon Brock's Visitor's School on Documenta in Kassel: Training for Reception of Contemporary Art. *Wiley Online Library*.
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Editorial CASA de Salamanca.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Ediciones Akal.
- Brecht, George, Costa, Eduardo, *et al.* (2019). Fluxus escrito. Actos textuales antes y después del Fluxus. *Editorial Caja Negra*.
- Brock, B. (1977). Ein neuer Bildkrieg. Ästhetik als Vermittlung. DuMont Verlag. <https://bazonbrock.de/werke/detail/?id=54§id=380#sect>
- Brock, B. (1977). Das sprechende Bild ist da. En *Ästhetik als Vermittlung*. Alemania: DuMont Verlag. <https://bazonbrock.de/werke/detail/?id=54§id=379#sect>
- Brock, B. (2006). Man sollte zwei Documentas veranstalten. <https://bazonbrock.de/bazonbrock/aktionen/besucherschulen/>
- Bruhn Jensen, K. (2016). *Intermediality*. Universidad de Copenhagen.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Ediciones Akal.
- Bürger, Peter. (1974). *Teoría de la vanguardia*. Ediciones Península.
- Burillo, J. (2021). Los formatos de exhibición se reinventan. *La Tempestad*. <https://www.latempestad.mx/los-formatos-de-exhibicion-se-reinventan/>
- Corona, K. (2021). Un futuro incierto para los museos tras la pandemia. *reporte indigo*, 18 de mayo de 2021. <https://www.reporteindigo.com/pien-sa/un-futuro-incierto-para-los-museos-tras-la-pandemia>

- Decay, Alpha. (2015). *Entre el arte y la vida. Ensayos sobre el Happening*. Allan Kaprow. Editorial Caja Negra.
- Drucker, J. (2010). Art. W.J.T. Mitchell y Mark B.N. Hansen (Ed.) *Critical Terms for Media Studies*. University of Chicago Press.
- Grasskamp, W. (1994). "Degenerate Art" and Documenta I: Modernism Ostracized and Disarmed. *Museum Culture, Histories Discourses Spectacles*, (p. 163-196). Routledge. Taylor & Francis Group de Londres.
- Grasskamp, W. (2009). To Be Continued: Periodic Exhibitions (documenta, for Example). Landmark Exhibitions Issue. *Tate Papers*. <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/12/to-be-continued-periodic-exhibitions-documenta-for-example>
- Gumbrecht, H. U. (2006). *Producción de presencia*. Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia de México.
- Horkheimer y Adorno. (1994). La industria cultural. En *Dialéctica de la Ilustración*. Editorial Trotta.
- Higgins, Hannah. (2002). *Fluxus Experience*. Universidad de California Press.
- Higgins, D. (2018). *The Something Else Press*. Editorial siglo CATSKILL.
- Huyssen, Andreas (1993). Back to the Future. En *In the Spirit of Fluxus*. Minneapolis: Walker Art Center Minneapolis.
- Medina, C. (1998). George Maciunas: El anti-Kant: Notas sobre el proyecto anti-artístico de fluxus (1961-1966). *La abolición del arte. XXI Coloquio internacional de historia del arte* (pp. 653-691). UNAM.
- Mitchell, W., y Hansen, M. (2010). Introduction. W. J. T. Mitchell y Mark B.N. Hansen (Ed.), *Critical Terms for Media Studies*, (p.vii-xxii). University of Chicago Press.
- Paul, Christiane (2008). *New Media in the White Cube and Beyond Curatorial Models for Digital Art*. University of California Press
- Paul, Christiane. (2023). *Digital Art*. Editorial Thames & Hudson
- Pérez Chaves, R. (2015). *La reelaboración artística del recuerdo en Joseph Beuys y sus raíces románticas*. Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid.
- Preciado, P. (2020). Encerrar y vigilar: Paul Preciado y la gestión de las epidemias como un reflejo de la soberanía política. *Lavaca*. <https://lavaca.org/notas/encerrar-y-vigilar-paul-preciado-y-la-gestion-de-las-epidemias-como-un-reflejo-de-la-soberania-politica/>
- Sternfeld, N. (2017). Aprender desaprender. *Revista Errata. Saber y poder en espacios del arte: pedagogías/curadurías críticas* (16), 46-58. https://issuu.com/revistaerrata/docs/af_web_errata_16. 2017.
- Stiegler, B. (2010). Memory. W.J.T. Mitchell y Mark B.N. Hansen (Ed.), *Critical Terms for Media Studies* (pp. 64-87). University of Chicago Press.
- Wiesing, L. (2014). What Are Media? Annie van den Oever (Ed.), *Techne/Technology, Researching Cinema and Media Technologies-Their development, use, and impact* (pp. 93-104). Amsterdam University Press.

Postales ¿objetos de arte?

Postcards, art objects?

*En recuerdo y con profundo agradecimiento al
Dr. Guillermo Díaz Arellano, por la amistad
y las horas compartidas conversando de arte.*

Dra. Elizabeth Espinosa Dorantes

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco
eed@azc.uam.mx
ORCID: 0000-0002-3198-5135

.Aceptado: 3/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

* Como citar este artículo / *How to cite this article:*
Espinosa D. E. (2024). Postales ¿objetos de arte?. *un
año de diseñarte, mm1*, (26), 92-105.

Resumen

Las propuestas artísticas de la primera mitad del siglo XX fueron clave en la consolidación del arte de vanguardia; una directriz importante fue asumir actividades cotidianas como un recurso más de la producción artística. Con ello, el arte no se dio en torno a un objeto, sino a la pretensión de expresar la vida, la temporalidad, lo banal y lo efímero. A partir de tendencias artísticas que acogen estas ideas, en el documento, se revisan postales intervenidas por Mathías Goeritz, con la intención de explorar el universo de su plástica en el género epistolar.

Palabras clave: mail art, arte de vanguardia, arte objetual.

*El arte creativo no es realizado sólo por el artista:
el espectador pone la obra en contacto con
el mundo externo descifrando e interpretando
sus calificaciones internas y, por lo tanto,
agrega su contribución al acto creativo.*

Marcel Duchamp

Introducción

El género epistolar

Avanzadas ya las primeras dos décadas del siglo XXI, el género epistolar resulta distante y hasta ajeno al actual contexto; ya que, si algo ha caracterizado al inicio de este nuevo siglo, son las diferentes modalidades de comunicación que los medios electrónicos proporcionan de manera vertiginosa. Con todas las ventajas y desventajas que ello pueda traer consigo, los procesos comunicativos se han visto transformados.

De ahí que despierte un especial interés el funcionamiento de formas de comunicación como la epistolar que mantuvieron artistas como Mathias Goeritz y sus contemporáneos. Una comunicación en la que no existieron limitantes para quienes construían y expresaban sus mensajes y, aún menos, para los receptores, quienes tenían ante sus ojos un caleidoscopio de ideas transformadas en colores, texturas, configuraciones y

Abstract:

The artistic proposals of the first half of the 20th century were key in the consolidation of avant-garde art, an important guideline was to assume daily activities as another resource of artistic production, with this art was not given around an object, but to the pretension of expressing life, temporality, the banal and the ephemeral. Based on artistic trends that embrace these ideas, the document reviews postcards edited by Mathias Goeritz, with the intention of exploring the universe of his plastic arts in the epistolary genre.

Keywords: Mail Art, Avant-garde Art, Object Art.

demás posibilidades kinestésicas, que sólo las formas artísticas pueden provocar y comunicar.

Hoy contamos con la fortuna de tener acceso a muchas de estas cartas. Tal golpe de suerte nos permite asomarnos y ahondar en los diferentes intercambios de ideas y proyectos que rondaban en el quehacer profesional de cada uno de éstos: arquitectos, pintores, artistas plásticos, periodistas, escritores o poetas. No importaba la profesión y el camino que hubieran elegido aquéllos con los que se compartía e intercambiaba inquietudes, la importancia de mantener un diálogo vivo y activo con ellos fue el fundamento que motivó y mantuvo la comunicación en muchas de estas cartas.

Una comunicación que no se limitó a un solo intercambio de ideas o una charla entre amigos, sino en las que podemos ver expuestos otros diálogos en los que las obsesiones, los intereses y las preocupaciones artísticas por las que pasaban en su momento se intercambiaban con la charla cotidiana, las cortesías y el auténtico afecto. Lo que convierte a estas cartas en auténticas pláticas enmarcadas por la experimentación plástica.

Una carta es, en la mayoría de los casos, un texto que tiene como principal finalidad entablar una comunicación escrita. El mecanismo que lo conforma pareciera no tener una configuración compleja, sin embargo, la evolución de la comunicación epistolar dio origen a un género literario y un área de estudio específico que ha servido de apoyo a otras disciplinas como la historiografía y la epistolografía.

Pese a que el género epistolar pudiera ser considerado como un estudio arcaico y restringido a sus elementos básicos (emisor-mensaje-receptor), la riqueza con la que se estructuran éstos son los que han constituido una fuente creativa que bien merece ser estudiada desde ámbitos más profundos. El origen de la comunicación epistolar es tan antiguo como el nacimiento de la técnica de escritura. Formular un lenguaje común que se traduzca en formas gráficas para dar origen a un alfabeto o un abecedario fue el primer gran paso que dio la humanidad para compartir conocimientos y preservarlos en el tiempo.

La evolución de la comunicación oral a una escrita requirió de muchos siglos, ya que la construcción de códigos implica la participación de una multiplicidad de factores que, además, van transformándose de manera continua en el tiempo, lo cual los hace imposibles de fijar en un estado específico. En el mejor de los casos, podemos referirnos a fuentes tan antiguas como lo llegaron a ser en su momento las cartas didácticas sobre ética o religión, e incluso la narración de algunos mitos y leyendas que dieron origen a diversas comunidades.

En su evolución, la humanidad ha dado diferentes muestras de la importante necesidad de comunicarse, principalmente en los primeros siglos de su formación en los que no existía una forma de producción de escritos más rápida que la escritura misma. Podemos referirnos particularmente a los libros que conforman el Nuevo Testamento y que reciben el nombre de “epístolas”, pues justamente están conformados en su gran mayoría por cartas escritas por algunos de los llamados apóstoles.

Será hasta avanzada la Edad Media que los copistas de libros y escritos jugarán un papel relevante para la conservación de los conocimientos. Tal grado de importancia tendría esta habilidad, que sólo estuvo reservada a ciertos miembros de la comunidad, los cuales sabrían darle el resguardo necesario. Fueron sacerdotes y monjes los que en su mayoría se encargaron de preservar y enseñar, sólo a unos cuantos, el conocimiento de la escritura. Así se mantuvo por siglos y bajo el resguardo de ciertos conventos y monasterios la actividad escrituraria, fuera para producir cartas o, más delicado aún, para darles lectura. Actualmente, una determinante muy relevante en la evolución del género epistolar es el desarrollo de las tecnologías, en la cual las aplicaciones de mensajería instantánea han revolucionado el mundo de la comunicación escrita.

En resumen, el intercambio epistolar ha pasado por diferentes etapas en las cuales el común denominador ha sido el intercambio de ideas, conocimientos, pareceres e incluso sentimientos y emociones que el ser humano ha descubierto como parte inherente de su existir. Escribir para preservarlas ha sido el meca-

nismo idóneo, de ahí que el género epistolar se haya considerado como uno de los medios más completos de acercarse de manera más íntima a la forma de pensar y de sentir de una sociedad en un tiempo y lugar determinados.

Resulta importante precisar que todo intercambio epistolar exige del escritor de la misiva la imperante función de enviar un mensaje que, al mismo tiempo, deberá apelar a una respuesta, es decir, confirmar que la función comunicativa sea entendida. En el caso de las misivas personales, las cartas parten de la idea de que hay un lazo de amistad, camaradería e incluso complicidad entre los involucrados. Éste es el punto en el cual, la epistolografía¹ nos permite profundizar en el análisis de una misiva y los misterios que guarda, ya que se puede analizar cómo ha sido escrita y las técnicas que se ocuparon en su proceso de elaboración. Las herramientas que proporciona este conocimiento han servido de apoyo para el estudio de otras disciplinas, como la historia y los estudios que de ella se derivan, tal es el caso de la historia del arte, la música y la filosofía, entre otras.

La carta debe ser capaz de reflejar, para el destinatario, la personalidad del ausente, de modo que, a través de ella, se produzca un acercamiento a la personalidad y sentir del autor. En este sentido, la aparente informalidad que refleja la correspondencia entre amigos vierte la absoluta franqueza, a partir de la cual la amistad, la complicidad y la solidaridad se ven fortalecidas. En suma, el espacio epistolar es justo eso: un universo inconmensurable que nos puede revelar tanto como se deseen encontrar en él y se esté dispuesto a profundizar en sus confines.

La historia del arte, la filosofía, la literatura y la cultura en general están llenas de ejemplos en los que grandes mentes se dieron a la tarea de mantener un intercambio epistolar, ya fuera para exponer ideas, hermanarse con los distintos puntos de vista o simplemente poner en debate algunos conceptos. Destacan, por ejemplo, las cartas de Vincent Van Gogh y

el testimonio que en ellas plasmó sobre su desarrollo artístico, que invariablemente fue de la mano con sus cuestionamientos íntimos y existenciales. Hojas de papel en las que hablaba sobre su visión, sus preocupaciones, lo que lo mantenía atormentado y lo que le daba esperanza.

Quizá las cartas más conocidas de Van Gogh son las que escribía a su hermano Theo, sin embargo, otros intercambios epistolares, igualmente enriquecedores, son algunas de las dirigidas a su hermana Wil y a los artistas Paul Gauguin, Anton van Rappard y Émile Bernard. Como es de esperarse, los tonos que Van Gogh utilizó en las cartas fueron diferentes. Uno podría esperar que el diálogo con los artistas fuera más profundo y revelador, sin embargo, resulta interesante que justamente las cartas dirigidas a sus familiares, al ser mucho más personales, revelaran de una manera más cercana su visión sobre la vida y sus emociones.

El arte de Mathías Goeritz

Una suerte similar es lo sentido por Guillermo Díaz Arellano, al ser el poseedor de una serie de cartas y postales resultado de un intercambio epistolar con Mathías Goeritz. El diálogo establecido con él, a lo largo de varios años, fue un tesoro, no sólo por la entrañable persona que se revela a través de su escritura, sino por el sentido de su discurso plástico. Al regresar a ellas, leerlas y, sobre todo, observar la plástica que en ellas se incluye, permite profundizar en el universo creativo de Mathías Goeritz.

No obstante, lo breve que algunas de las postales podrían resultar, sin duda nos ofrecen otra perspectiva de las obras de Goeritz, cuyo constante intercambio de ideas con otros contemporáneos suyos lo llevaron a la creación de un sinfín de obras de las que se puede deducir la correspondencia en ese diálogo de ideas.

El presente texto tiene como objetivo explorar el universo de la plástica de Mathías a través de intercambios epistolares, destacando el diálogo de ideas y conceptos que mantuvo y permutó con diferentes personalidades. En principio, asumiremos que el envío de postales a amigos y colegas de Mathías Goeritz son obras que

1. La epistolografía es una actividad literaria que consiste en escribir cartas. Un género constituido por epístolas en verso o en prosa.

acrecientan la idea colectiva del arte, la ampliación de la comunicación y el cruce de fronteras, además de que, mediante el uso y reúso de estampillas, sellos y postales, se aprecian ideas y conceptos que nos refieren a corrientes artísticas de vanguardia, lo cual exploraremos en las postales a las que se tuvo acceso.

Al mostrar y analizar postales enviadas por Goeritz, se buscó descubrir si las formas y propuestas plásticas planteadas en estos documentos son propias, reinterpretadas o resignificadas por él. Es decir, se pretendió investigar si mediante la remisión de postales, exploró el arte conceptual y se adentró en corrientes artísticas como el Fluxus y el Mail Art, en donde los intercambios epistolares eran elementos de arte-objeto anónimos, cotidianos y sujetos al azar, y el uso y la aplicación del sistema postal, era, a su vez, un medio inigualable de comunicación y distribución artística.

Para ello, a continuación, realizaremos la revisión conceptual de algunas corrientes artísticas que consideramos cercanas a la producción con base en eventos cotidianos, ya que en estas corrientes el espectador, a través de su relación con los objetos, hace que la obra de arte exista y se desarrolle. Posteriormente, presentaremos algunas postales e identificaremos sus características artísticas.

Antes de todo, Dadá

El movimiento Dadá (1916-1922) formó parte de las llamadas vanguardias históricas y tuvo una gran influencia en el desarrollo del arte contemporáneo y aunque se originó en Suiza también tuvo un núcleo importante en Berlín, Alemania. En 1919, con el fin de la Primera Guerra Mundial, el movimiento se trasladó a París, donde alcanzó su apogeo, aunque el carácter antiartístico y antipoético también provocó su fin, ya que la idea del escándalo o del gesto provocador como hecho estético fue dejándose de lado, favoreciendo el nacimiento del surrealismo en 1924.

Subversivo e irreverente, Dadá, más que cualquier otro movimiento, sacudió las nociones de la sociedad del arte y su producción cultural. Ferozmente antiautoritario y antijerárquico, cuestionó el mito de la origi-

nalidad del artista como genio, sugiriendo que todos pueden ser artistas y que casi cualquier cosa puede ser arte al estar sujeto a la emoción, como un rasgo fundamental de la esencia humana. Esta pretensión revolucionaria hizo que el Dadaísmo fuera reconocido como el antiarte. La libertad absoluta, lo inmediato, la contradicción y la espontaneidad de éste buscaron derrocar las leyes de la lógica, el pensamiento inmóvil, los conceptos abstractos, lo universal y la eternidad de los principios al proponer el caos por sobre el orden, convocando a romper las fronteras entre el arte y la vida (Díaz & Espinosa, 2017).

El Dadá se conformó en torno a un conjunto de principios compartidos que le dieron su condición característica, tanto en lo literario como en lo plástico. Dentro de estos principios destacan los siguientes: la interdisciplina, la aversión al concepto de belleza, el sentido antiartístico y antiliterario, la valoración del gesto artístico por encima del objeto artístico, el humor irónico, el carácter provocador e irreverente, la crítica aguda en contra de la sociedad occidental, la reivindicación de la irracionalidad como rechazo al positivismo, la creación de nuevas técnicas artísticas y el uso innovador de la palabra (Galea, Iliana, 2022).

Como se comentó, el movimiento dadaísta ejerció una influencia muy importante en el desarrollo del arte del siglo XX, al sentar las bases del arte conceptual que se desarrollaría en la segunda mitad de ese siglo. Lo primero que hay que decir es que, al incorporar técnicas como el fotomontaje y el *ready made*², se abrieron infinitas posibilidades en el campo del diseño gráfico, el diseño publicitario y, por supuesto, en las artes plásticas. Esto se debe a que permitió que la noción del arte como un objeto destinado a la contemplación estética y, por tanto, a la complacencia de los sentidos, pudiera ser también valorado por su capacidad para construir discurso crítico, para incomodar o para proponer conceptos complejos con fines distintos a los estéticos. El Ready Made, por su parte, abrió el camino no sólo para

2. Se denomina *ready made* al arte realizado mediante el uso de objetos que normalmente no se consideran artísticos, a menudo porque no cumplen una función artística en lo cotidiano. Marcel Duchamp fue uno de los pioneros de su establecimiento a inicios del siglo XX.

el arte conceptual en sí, sino para el arte de instalación que actualmente juega un papel tan importante.

Los dadaístas fomentaron la idea de que el artista no es sólo el creador de un objeto y que el arte no es sólo un asunto de museo. Para ellos y con ellos nace la idea del arte como actitud cotidiana, como estilo de vida, como performance permanente, infinita, por eso, se pronunciaron a favor de la naturaleza y en contra del arte, proclamando libremente sus principios. Aspectos como rebeldía, irreverencia, abstracción, imperfección, espontaneidad, entre otros fundamentos, fueron las demostraciones del Dadaísmo en una marcada oposición a lo que se encontraba establecido dentro del arte en general. El ensayo escrito por Tristan Tzara³ sería el de mayor repercusión del grupo y el que concentraría con mayor claridad las ideas de este colectivo revolucionario, que dejaría su huella en otros movimientos del siglo XX como el Surrealismo, el Expresionismo abstracto, el movimiento Fluxus y el Arte pop.

Por una parte, Marcel Duchamp, el más hermético y radical de todos los artistas antiarte, reaccionó violentamente contra la pintura como fuente de placer, proponiéndose colocar la pintura al servicio de la mente, para lo cual utilizó el dibujo mecánico, en tanto éste se encontraba fuera de todas las convicciones pictóricas y ajenas al deleite. Por otra, en Alemania, los miembros Dadá desarrollaron la técnica del montaje fotográfico, creando a partir de elementos totalmente dispares, un componente que reveló una imagen conceptualmente nueva del caos de una época de guerra y revolución. Así también, Marx Ernst⁴ introdujo los principios del *collage*, al experimentar, a partir de las páginas de un catálogo ilustrado, una sucesión alucinante de imágenes dobles y triples, convirtiendo simples páginas banales de publicidad en dramas que revelaron sus deseos más secretos. En resumen, las obras de Dadá fueron impulsoras de innovadoras técnicas como los

3. Seudónimo de Samuel Rosenstockes (1896-1963), poeta francés de origen rumano, fundador del movimiento antiarte y autor del manifiesto Dadá (1918).

4. Artista alemán nacionalizado francés, considerado figura fundamental tanto del movimiento Dadá como del Surrealismo, que se caracterizó por experimentar con diversidad de técnicas, estilos y materiales.

mencionados ready-mades, puestos en escena por Duchamp, y el fotomontaje o collage, método aplicado dentro del mundo de la fotografía. Ambos ejemplos, en su momento incomprendidos por el ojo especializado, hoy en día son prácticas comunes dentro del arte conceptual (Galea, 2022).

Poco a poco, sin embargo, Dadá comenzó a ser aburrido, encerrándose en sí mismo. Los mismos dadaístas empezaron a estar en contra de éste. De ahí que no resultara extraño que en 1922 se encontraran dedicados a publicar revistas para insultarse unos a otros. Tzara, Breton y Picabia⁵ peleaban violentamente (Galea, 2022).

De los restos de este movimiento, André Breton organizó un uso más sistemático de la energía que Dadá liberó. Su sistema fue buscar un acceso a lo inconsciente, ya que, en su opinión, la imaginación estaba a punto de reafirmarse a sí misma, de reclamar sus derechos y al frente de un grupo de escritores y artistas buscó un nuevo equilibrio entre el pensamiento consciente e inconsciente. En 1924, da a conocer el primer *Manifiesto Surrealista* (Pellegrini, 2001), señalando que el surrealismo es el automatismo psíquico mediante el cual se intenta expresar, ya sea verbalmente o por escrito, la función verdadera del pensamiento.

Es así como el surrealismo se define como el pensamiento dictado en la ausencia de todo control ejercido por la razón y, por tal, fuera de toda preocupación moral o estética. Uno de sus principales principios es el que existe cierto punto en la mente en que la vida y la muerte, lo real y lo imaginario, el pasado y el futuro, lo comunicable y lo incommunicable, lo alto y lo bajo dejan de ser percibidos en términos de contradicción. Debido a la segunda guerra, muchos surrealistas huyen de la invasión alemana y se refugian en Nueva York; de hecho, cuando en 1946 Breton regresa a su país, se encuentra con un París hostil, porque los escritores comprometidos con la lucha contra el nazismo desprecian el Surrealismo (Galea, 2022).

5. Francis-Marie Martínez Picabia (1879-1953), pintor francés que se destacó en el Dadá, Posimpresionismo, Fauvismo, Surrealismo y Arte abstracto, amigo de Marcel Duchamp.

Hemos matado el arte afirmaron los dadaístas en su tiempo. Fue su grito de guerra. Sin embargo, fue el propio dadaísmo el que terminó por morir por ese afán de intentar lo imposible. Por tanto, hay que concluir que no ha sido por casualidad que el dadaísmo, como movimiento, resultara más efímero de lo que podría haberse pensado en su nacimiento. A pesar de que en su tiempo logró hacer tambalear los cimientos de los modos tradicionales de expresión, lo que logró fue ser un intento, una irrupción e, incluso, una provocación, muchas veces absurda y grotesca, terminando por convertirse en el simple juego del aburrimiento de unos cuantos, que sin embargo a través de la experimentación logró modificar radicalmente las técnicas de expresión e influir notoriamente en el arte conceptual.

Y aconteció el “Acontecimiento”

El último trienio de los años cincuenta fue marcado por una fuerte influencia del acontecer mundial, de avances científicos y crisis sociales acentuados por la definición de una nueva geografía política, gracias a la cual pudieron gestarse movimientos artísticos con propuestas insólitas. Pese a todos los estragos que trajeron consigo las guerras mundiales, el espíritu de Dadá continuó resonando en las mentes que gustaban de la experimentación ilimitada que caracterizó a éste.

La diversidad de pensamientos e ideas que debatían la posibilidad de un mundo dominado por las máquinas, como lo exponía en 1955 Isaac Asimov en su novela *El fin de la eternidad*, contrastaba con el espíritu de libertad, desilusión y apatía que ponía en crisis al *establishment*. *Happening* fue el nombre que adoptaron las manifestaciones artísticas y culturales emanadas de la inquietud de esos tiempos, y tuvieron como antecedente el *ready made*. Las expresiones del Happening abarcaron la música, el arte, la tecnología, las letras, la ciencia y la danza. La expresión humana, que contrastaba entre el avance y, al mismo tiempo, la decadencia, se hizo presente. Todo, absolutamente todo, estaba “aconteciendo” y había que dar cuenta de ello. Es así como este movimiento tiene la intención de apropiarse de la vida a través de la acción y proclamarla como acontecimiento artístico (Marchán, 1994). El “acontecimiento” incluye la participación de los objetos

más diversos de uso cotidiano, que también forman parte del repertorio y del público.

El Happening encontró en el collage un espacio en el que todo estaba presente o podía estarlo sin importar el mundo o mundos a los que perteneciera. Lo material, lo onírico y lo tecnológico, así como lo más sublime y hasta blasfemo, tenían cabida en un mismo espacio y tiempo, sin ensayos y de una manera improvisada. La composición se supeditaba a los materiales, las asociaciones y los significados. En conclusión, el Happening, como forma privilegiada del Neo-dadaísmo, empleaba el espíritu Dadá, en el cual las transformaciones, a través del espacio y del tiempo, se llevaban a cabo por el cambio, la yuxtaposición y el azar (Marchán, 1994); ya que al no existir una acción continuada se posibilitaban las reacciones espontáneas de los artistas y de los espectadores.

Aunque en sus inicios, el Happening pretendió de manera furtiva producir obras de arte en las que la fusión entre actores y la participación de los espectadores se diera de manera espontánea, el resultado fue tan bien recibido, que la experimentación por estos espacios creativos dio origen a experiencias mucho más activas. Se buscó entonces que el público abandonara su posición de sujetos pasivos y sintieran la libertad de participar a través de la expresión emotiva y la representación colectiva. Esta nueva forma de creación artística, en la que el arte se transformaba en un ente vivo, causó un gran impacto y pronto se exigió ampliar las fronteras experimentales. El reto de ser una manifestación de arte efímero fue uno de los elementos que permitió incluir formas de expresión inusitadas. De esta manera, uno de los sellos característicos fue la *representación* en diferentes lugares públicos, irrumpiendo en la cotidianidad.

Los amplios horizontes del Happening condujeron hacia formas de expresión en las cuales participaban elementos que caracterizaban sus variantes. Una de ellas fue el Fluxus.

Del “acontecimiento” al Fluxus⁶

Aunque derivado del Happening, el movimiento Fluxus⁷ buscó lo opuesto a la tradición artística del cual nació, pues mientras el primero procuró la fusión y la mezcla de todas las prácticas artísticas posibles, en el Fluxus, los creadores buscaron romper las barreras entre las distintas disciplinas del arte, por tanto, todas las prácticas artísticas eran factibles de combinación y fusión. Entonces, se apostó por el eclecticismo y la heterogeneidad, mediante la transversalidad de las disciplinas artísticas, los sentidos, el espectador y el artista, la incorporación de eventos cotidianos, los gestos y las acciones. Así, el arte Fluxus fue resultado de cualquier aspecto de la realidad cotidiana, mediante la descontextualización y regeneración funcional, ya que al trasladar lo cotidiano al ámbito artístico se permitió al espectador incentivar sus procesos reflexivos y acceder a objetos, actos y gestos que de otro modo pasarían desapercibidos (Sarriguarte, 2011).

En el Fluxus, al unir diferentes disciplinas artísticas, además de situar a la audiencia dentro de la instalación, se crearon obras experimentales en donde el espectador, a través de su relación con los objetos, hizo que la obra existiera y se desarrollara. La filosofía fluxiana plantea 12 criterios fundamentales como componentes de la creación: 1. la ruptura de todo tipo de fronteras culturales, 2. la integralidad del arte y la vida, 3. las propuestas híbridas, 4. la experimentación, 5. el azar, 6. el humor, 7. la simplicidad, 8. la implicación, 9. lo ejemplarizante, 10. la especificidad, 11. el análisis del tiempo y 12. la musicalidad. Así, al asumir lo cotidiano como un recurso del arte, se adoptaron conceptos como la oportunidad, lo fortuito, lo incomprensible y lo indefinido, es decir, el arte como manifestación de la existencia (Sarriguarte, 2011).

6. Marchán (1994) mencionó que el Fluxus fue una modalidad del arte-acción, paralelo y ligado al Happening que se concentraba en la vivencia de un acontecimiento, recurriendo a acciones simples que permitían al espectador distanciarse de la acción.

7. Con la dirección de George Maciunas, Fluxus fue informalmente organizado como movimiento artístico en 1962 y su impacto traspasó fronteras tan distantes como Inglaterra, Francia, Alemania y Japón.

Fluxus no se identifica como un movimiento artístico propio de las artes visuales. El diálogo y la interacción de las diferentes manifestaciones artísticas dio como resultado obras atrevidas y nunca vistas. Los años sesenta y los setenta del siglo XX fueron invadidos por el arte, el pensamiento y las formas de expresión que el Fluxus proponía. El movimiento se declaró en contra de todo objeto artístico tradicional como mercancía y se proclamó a sí mismo como un movimiento artístico sociológico. En resumen, este tipo de arte pretendió, interpretar y reflejar como artístico lo banal y lo cotidiano.

Fluxus y el *Mail art*

En los cincuenta, el intercambio epistolar entre los artistas de la época era una práctica poco recurrida, sin embargo, de las entrañas del Fluxus, y en paralelo con otras manifestaciones que experimentaron con formas más libres, surgió el arte postal, mejor conocido como *Mail art*.

¿Qué es *Mail art*? Es un concepto complejo de definir, porque se usa con más de un significado, pero en términos generales se refiere a una forma de arte multi-lateral, que se conecta con diferentes manifestaciones artísticas sobresalientes, como los nuevos realistas, los artistas Fluxus y el arte conceptual.

En términos académicos, se suele considerar la práctica del *Mail art* como una de las innumerables propuestas del fenómeno artístico denominado conceptualismo, cuyo énfasis se encuentra en la idea, en el proceso, en la desmaterialización y en lo efímero del arte. Sus creadores utilizaron elementos contrastantes y creativos como el collage, la caligrafía y otras técnicas propuestas por las escuelas de vanguardia que le antecedieron y es a partir de los años setenta que la innovación y las múltiples posibilidades del *Mail art* han sido realmente explorados y explotados (Pianowski, 2014).

Algunas investigaciones ubican el nacimiento de estas técnicas entre Alemania y Nueva York⁸ en los inicios

8. En 1962, Ray Jonson fundó la New York Correspondance School of Art, que dio impulso al movimiento en el que participaron principalmente artistas conceptuales como On Kawara y miembros de Fluxus como Robert Watts y Ben Vautier.

de la década de los sesenta. El libre fluir de ideas, técnicas, elementos y formas que enarbolaba el Fluxus alcanzó todas las manifestaciones de vida existentes, de tal suerte que la comunicación epistolar se concibió como una forma de arte en acción abierta a diferentes categorías artísticas.

En el Mail Art, la interconectividad ocurría a través del sistema postal que tuvo en el tiempo de la incertidumbre y de la espera sus particularidades y ambigüedades. Esos tiempos, distintos y simultáneos, afectaban la retroalimentación y la autorreflexión de la propia red en sentido pluridireccional (Pianowski, 2014), por tanto, el rasgo más importante del arte correo era privilegiar el diálogo sin tener en cuenta la información ya sea estética o referencial.

La estructura de Mail Art incluyó una nueva circulación del arte, por lo cual los envíos postales como mensajes, sobres, dibujos, material impreso, fotografías, películas, diapositivas, notas, etiquetas, monedas, insignias, carteles, collages, objetos, consignas y poemas tuvieron como pretensión salirse de las vías tradicionales de distribución. Es así como la participación

era abierta y sin limitaciones en cuanto a formato y técnica, sólo con sujeción al concepto o idea que se lanzara (véase Figura 1).

El Mail Art ha sido una actividad artística poco valorada, que se desarrolló fuera de los circuitos habituales con premisas anticomerciales, ya que la clasificación de una obra con este epígrafe no sólo ha dependido de sus cualidades estéticas, sino de las intenciones informativas, comunicativas y culturales incluidas en el envío. Por tanto, la falta de una definición exacta de Mail Art subrayó su condición ambigua debido, por un lado, a la enorme libertad sólo limitada por el medio postal y, por otro, a que no siempre la forma de comunicación tuvo el mismo significado para los que observaban las intervenciones (Vallejo *et al.*, 2014).

En resumen, el Mail Art planteó la imprevisibilidad de la información estética, el trastocamiento de modelos que combinaron signos ya conocidos por otros inéditos, la reubicación de signos en nuevas estructuras y procesos de comunicación que favorecieron nuevas relaciones y nuevos conocimientos de la realidad. (Vallejo *et al.*, 2014)



Figura 1. Tríptico s/f, Mathías Goeritz.
Fuente: acervo personal del Dr. Guillermo Díaz Arellano.

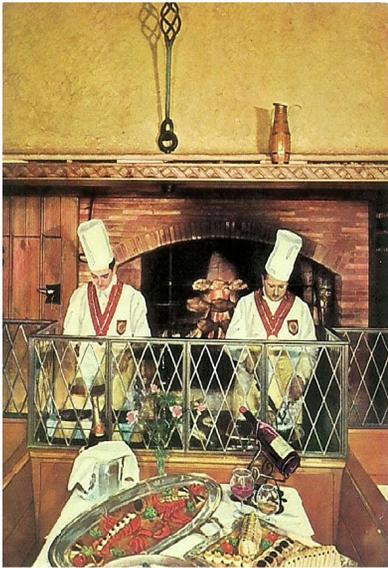
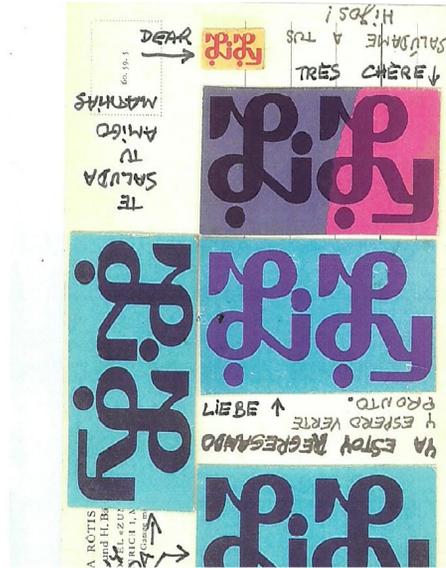


Figura 2. La Rôtisserie, Zürich, Suiza (s/f), Mathias Goeritz.
Fuente: acervo personal del Dr. Guillermo Díaz Arellano.



Las postales de Mathías Goeritz como arte objeto⁹

Mathías Goeritz creó postales únicas, que además de mostrar el intercambio epistolar entre varios de sus amigos y contemporáneos, revelaron que su universo plástico siempre estuvo influenciado por las vanguardias artísticas que en el siglo XX se desarrollaron. Para Goeritz, el envío de postales, como un evento cotidiano de comunicación, también tuvo como objetivo convertir un objeto ordinario en una representación plástica.

Las postales intervenidas por Goeritz fueron resultado de la realidad cotidiana, una expresión emotiva y espontánea derivada de lo fortuito, de la oportunidad y de la libertad del momento en que se produjeron, en donde la apariencia final carecía de valor absoluto y, por tanto, una característica relevante de los objetos era la necesidad de comunicar pensamientos o conceptos.

El Dr. Guillermo Díaz Arellano, como colaborador y amigo de Mathías Goeritz, recopiló en su acervo per-

sonal documentos de comunicación epistolar y para identificar si al emitir y enviar postales Goeritz exploró el arte conceptual analizaremos tres de ellas, con la finalidad de reconocer el discurso plástico de las vanguardias artísticas con las cuales experimentó el maestro.

La Rôtisserie, Zürich

Esta postal, sin fecha y dirigida a Lilly Nieto¹⁰, en su frente muestra una escena en la cual dos cocineros realizan actividades en torno a un horno para asar carne. Su parte posterior nos permite entrever, como ubicación, el restaurante La Rôtisserie, establecimiento clásico, cosmopolita y refinado de un representativo hotel de Zürich, en Suiza. La frase de Goeritz “ya estoy regresando y espero verte pronto” nos permite ubicar la elaboración de esta tarjeta en ese lugar. En el reverso, se observa una composición que, mediante la técnica del collage y de forma juguetona, muestra lo que parecen ser calcomanías con el nombre de la destinataria en diferentes direcciones, de donde se desprenden mensajes escritos (véase Figura 2).

9. El arte objetual generalmente es definido como la transición que vive un objeto de uso habitual a una contextualización artísticas. Se identifica a Marcel Duchamp como pionero de este tipo de arte, mediante sus eventos de *ready-made*.

10. Lilly Nieto Belmont fue coordinadora de la clase de Diseño 1 y 2 de Mathías Goeritz, que se impartía en la UNAM entre 1968 y 1990.

Aunque no hay duda de que la tarjeta es un producto del Mail Art, en ella también se identifican algunos de los criterios estéticos de la modalidad del Fluxus, por ejemplo, la imprevisibilidad, el humor, la simplicidad y la espontaneidad. La combinación de palabras, letras y colores, características que además son utilizadas en el género de la poesía concreta, permite que la lectura de los mensajes, tanto gráficos como escritos, puede darse en diferentes direcciones. La composición igualmente refleja recursos utilizados por el movimiento del Happening como la experimentación, el aprovechamiento de la oportunidad y lo fortuito como elementos para eliminar las fronteras ente el arte y la vida cotidiana.

Bretaye, Alpes Suizos

Postal fechada el 31 de enero de 1977, que ubica a Mathías Goeritz en un puerto de alta montaña, en los Alpes Suizos. En este intercambio epistolar refiere que en un esfuerzo notable ha dejado de fumar, que pasa

“muchas horas andando, subiendo y bajando las montañas”, lo que quizá influyó en la elección de la tarjeta en la que realizó la intervención.

En una escena de montañas albas, Goeritz ubica esculturas que enfatizan el recorrido de los esquiadores que descienden por el paisaje nevado. La forma de estas figuras, afines al universo plástico de Mathías, nos refiere a la idea de la escultura transitable, ya que a la materialización del dibujo, se adiciona la cualidad de su integración e interacción al espacio. En esta postal, Goeritz busca que el espectador, en este caso los esquiadores, interactúen con la obra y con el entorno, pues con los tamaños de las figuras que se presentan en la tarjeta, se tiene la impresión de que el tránsito entre los elementos plásticos es posible como parte del recorrido que se realiza, materializando, por lo menos en la composición, los esfuerzos de la escultura moderna para posesionarse del espacio real. (Díaz & Espinosa, 2017) (véase Figura 3).

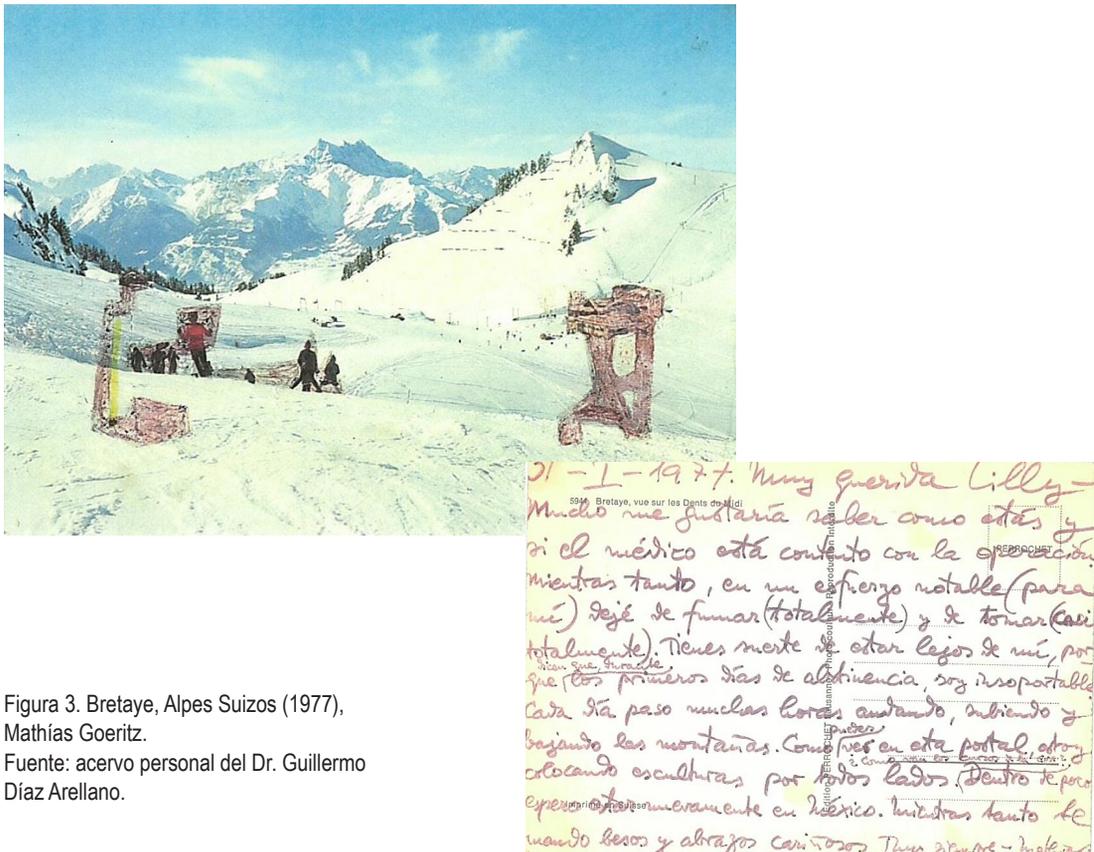


Figura 3. Bretaye, Alpes Suizos (1977), Mathías Goeritz.
Fuente: acervo personal del Dr. Guillermo Díaz Arellano.

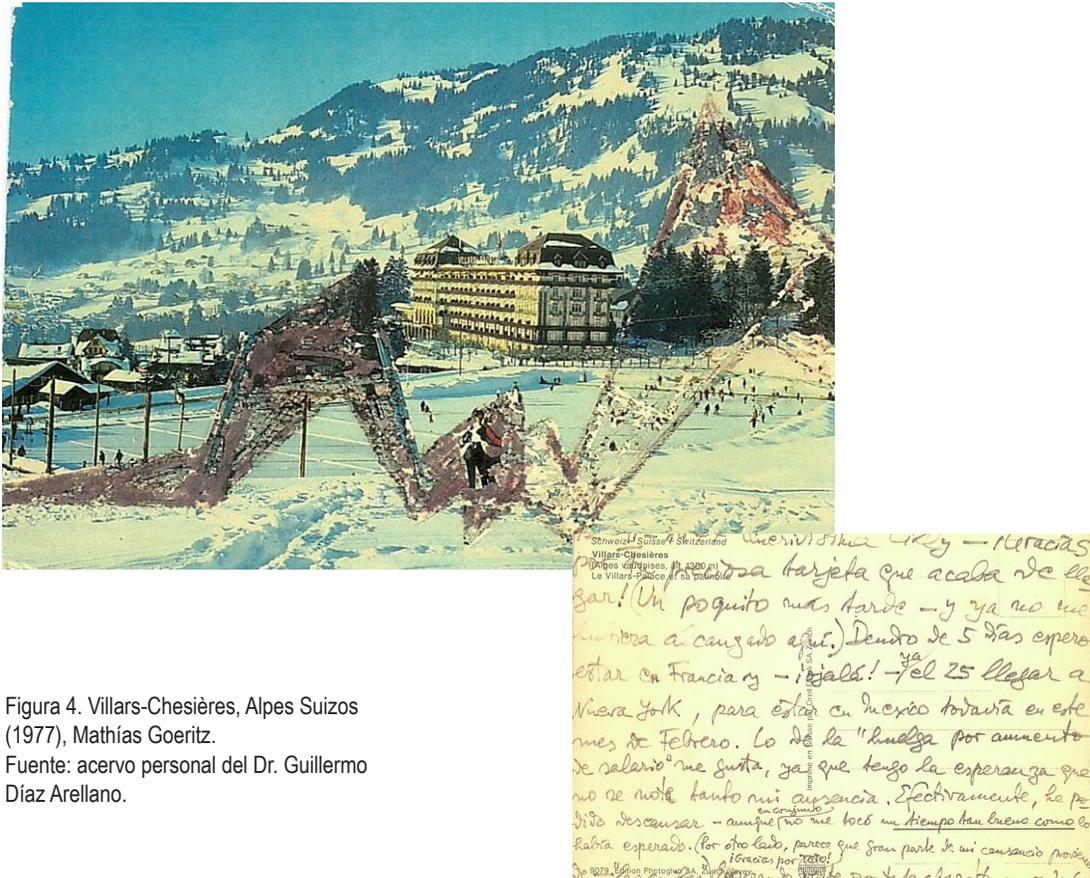


Figura 4. Villars-Chesières, Alpes Suizos (1977), Mathias Goeritz.
Fuente: acervo personal del Dr. Guillermo Díaz Arellano.

Es así como, en la temporalidad del invierno, al reflejar lo cotidiano de esquiar como un recorrido para el goce del arte, el objeto artístico alude a ciertas características estéticas del arte Fluxus como es la integralidad, ya que conjunta la actividad física, el paisaje y el arte. Además, al ser una propuesta híbrida, que surge de utilizar la fotografía y el dibujo, se identifica como característica la experimentación. Asimismo, hay que enfatizar la simplicidad en los trazos y la ingeniosidad de la propuesta al considerar el descenso de los esquiadores como una oportunidad de diseñar un recorrido para la contemplación.

Villars-Chesières, Alpes Suizos

Postal fechada el 12 de febrero de 1977, en la cual Mathias Goeritz agradece a Lilly Nieto el envío de una tarjeta y le comenta que, después de estar en los Alpes suizos, se dirigirá a Nueva York, esperando estar de

regreso en México "todavía en el mes de febrero". La imagen frontal de la postal muestra una figura integrada al paisaje, que nos recuerda a su famosa escultura "el retorno de la serpiente".

Esta imponente forma, enmarca un elemento arquitectónico y muestra que la escultura, más que cualquier otra forma de arte, requiere de la disposición de un espectador para su apreciación, incluyendo por ello una figura humana en la composición, a quien a final de cuentas está dirigida la intención del goce de la obra. El carácter abstracto e imponente de la forma, así como su grandiosidad, busca una disposición espacial entre el entorno y la arquitectura, de manera que le permita al espectador, el que se encuentra en la composición y el que observa la postal, entrar al ámbito de expresión de la escultura (Díaz & Espinosa, 2017) (véase Figura 4).

En este caso, conceptos como apelar a los sentidos del espectador e incorporar eventos cotidianos, como el patinar, nos remiten a pautas de las obras que atendieron la corriente del Fluxus. En esta composición, también se identifican algunos de los criterios estéticos de este movimiento, como la ruptura de las fronteras culturales, ya que con la escultura que se dibujó en primer plano se integra al emplazamiento, con lo que el espacio, la escala y la volumetría, refieren a criterios desde los cuales los espacios mesoamericanos fueron diseñados, preceptos que Mathías adoptó en muchas de sus propuestas escultóricas y arquitectónicas mediante la monumentalidad, pesadez de masa, formas geométricas, percepción visual y, sobre todo, proporción armónica (Díaz & Espinosa, 2017).

Otra característica que resaltar es la producción de propuestas híbridas, en este caso representada por el uso de la fotografía y la intervención a través de dibujos.

Comentarios finales

El fundamento de las vanguardias artísticas, desde el Dadaísmo, el Futurismo, el Constructivismo y el Surrealismo, buscó la fusión del arte y la vida cotidiana, así como la desaparición de las diferencias entre estos ámbitos; además, promovió el surgimiento del movimiento artístico conocido como Mail Art, el Happening como forma privilegiada del dadaísmo y el Fluxus como una modalidad del arte acción que se centró en la vivencia de acciones muy simples que trascurrían de modo improvisado, oponiéndose a la práctica profesional del arte y a la separación entre productores y espectadores (Marchán, 1994), manifestaciones artísticas que influyeron mayormente en el movimiento del arte postal.

Las postales intervenidas por Mathías Goeritz tienen como antecedente esta forma de comunicación artística, las experiencias de los futuristas y los dadaístas; de éstos últimos, la obra de Marcel Duchamp fue el precedente más significativo con el envío de cuatro postales desde los EUA en 1916. Las tarjetas analizadas son muestras de arte objeto, en las que la partici-

pación del artista es abierta y sin limitaciones en cuanto a formato y técnica, ya que tienen como objetivo de comunicación expresar ideas del universo artístico del autor: son objetos de arte resultado de una realidad cotidiana y una expresión emotiva y espontánea, en la que prevalece la necesidad de comunicar pensamientos y conceptos por sobre su condición estética.

Por ello, al apostar por el eclecticismo y la heterogeneidad en las postales presentadas, se remarca la transversalidad de distintas disciplinas artísticas, ya que los sentidos, el espectador y el artista, la incorporación de actividades cotidianas y las acciones más simples buscan romper no sólo con las barreras entre las distintas disciplinas, sino fomentar la comunicación e intercambio de ideas, empleando para ello criterios como la simplicidad, el azar, el humor y la experimentación.

Referencias

- Díaz A. Guillermo, Espinosa D. Elizabeth (2017). *Mathías Goeritz: educación visual y obra*. UAM Azcapotzalco..
- Galea, Iliana (2022, 16 febrero). Arte Dadá, origen, características y principales autores y obras del dadaísmo (pintura, escultura, poesía...). Cinco Noticias. <https://www.cinconoticias.com/arte-dada/>
- Guasch Ana M. (2000). *El arte último del siglo XX. Del postminimalismo a lo multicultural*. España.
- (2011). *La crítica discrepante. Entrevistas sobre arte y pensamiento actual (2000-2011)*. España.
- Gustavino Berenice (2019). *Críticos y artistas. Algunos intercambios epistolares*. Artes Visuales.
- Walter G. Ong;(1987). *Oralidad y escritura; tecnologías de la palabra*. FCE.
- Marchán Fiz, Simón (1994). *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad "posmoderna"*. Ediciones Akal.
- Mataix L. Carmen (2010). Fluxus: un arte del desorden, un arte del futuro. *Norba-Arte* (Volumen XXX) 261-269.
- Meana, L. (8 de octubre de 1994). Las intempestivas, en Babelia. *El País*. <https://www.luismeana.com/nietzsche-las-intempestivas/>
- Michelli Mario de (2016). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Planeta.
- Miramontes V. Gabriela (2018). Ulises Carrión, artista y teórico del libro. *Revista Imágenes*. México: Instituto de investigaciones estéticas. UNAM. http://www.revistaimagenes.esteticas.unam.mx/ulises_carrion_artista_y_teorico_del_libro
- Pellegrini, Aldo (2001). *Manifiestos del Surrealismo*. Argonauta.
- Pianowski, F. (2014). Reflexiones acerca del Mail Art Latinoamericano. *Research, Art, Creation* 2(3), 327-348.
- Sarriugarte G. Iñigo (2011). *Fluxus: entre el Koan y la práctica artística*. Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada. 42, 2011, 193-214; Universidad del País Vasco.
- Sousa Ortega Rodolfo (20021). *Amistades peligrosas. Una revisión sobre el intercambio epistolar como operación artística y política*. Universidad de Palermo. <https://dSPACE.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/4399>
- Thomas Karin, (1994). *Hasta hoy. Estilos de las artes plásticas en el siglo XX*. Ediciones del Serbal.
- Vallejo Delgado Consuelo *et al.* (2014). *Postdata: Esperanza recuerda Mail Art Collection*. Universidad de Granada.

Thomas Stanford: mapas sonoro-afectivos de los pueblos originarios de México

*Thomas Stanford: sound-affective maps
of the indigenous peoples of Mexico*

Dr. David Terrazas Tello

Escuela Nacional de Antropología e Historia
david_terrazas@enah.edu.mx
ORCID: 0000-0002-0144-0222

Aceptado: 6/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

* Como citar este artículo / *How to cite this article:*
Terrazas, D. (2024). Thomas Stanford: mapas sonoro-afectivos de los pueblos originarios de México *un año de diseñarte*, mm1, (26), 106-113.

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo hacer una revisión de la titánica obra del etnomusicólogo estadounidense Thomas Stanford, quien por más de 50 años realizó trabajo de campo con pueblos originarios en México; también señala la importancia de sus aportes teórico-metodológicos, los cuales han marcado rutas analíticas en el quehacer antropológico desde hace varias generaciones. Se propone la categoría de “mapas sonoro-afectivos”, la cual integra la dimensión territorial, la dimensión musical y la dimensión emotiva, que podrían resultar muy productivas para el análisis y la construcción del dato en la arquitectura de los objetos de estudio.

Palabras clave: etnomusicología, mapas sonoro-afectivos, corazonar, emancipación.

La música es producto de una vivencia humana, y refleja la identidad, la estructura y los valores principales de la vida del grupo en que se da.

Thomas Stanford

Introducción

Corazonar las músicas como principio rector de orientación y búsqueda

El vasto territorio de un país se nos ofrece como un espacio complejo y transcultural lleno de riqueza y diversidad, por lo que en nuestro caso podemos afirmar que no hay un México, sino muchos Méxicos, los cuales son habitados por culturas vivas, culturas dinámicas en constante movimiento espiral de acumulación-depuración-olvido, produciendo constantemente prácticas culturales que les otorgan sentido en su andar. Millones de personas creando y recreando la memoria de la cultura (Lotman, 1996), en donde la música ocupa un lugar primordial, de primera necesidad: porque está presente desde la cuna hasta a tumba, en la vida cotidiana, en lo ritual y en lo ceremonial, una compañía que hace más amable la existencia. Atisbar en el universo sonoro de cualquier cultura requiere de una capacidad casi olvidada en tiempos de la posmodernidad: la capacidad de emocionarse, de dejarse fluir a través de los paisajes y el poder evocativo de la música, sentir más y pensar menos: corazonar.

Entiendo el corazonar como un elemento de resistencia y conciencia social, una forma de “construir en los encuentros con el otro, formas de alteridad marcadas por la afectividad” (Guerrero, 2010, p. 487). En este horizonte de complejidad, entiendo la categoría de mapa sonoro-afectivo como un instrumento de nave-

Abstract

The objective of this article is to review the titanic work of the American ethnomusicologist Thomas Stanford, who for more than fifty years carried out field work with indigenous peoples in Mexico. The importance of his theoretical-methodological contributions is also noted, which have marked analytical routes in anthropological work for several generations. He proposes the category of “sound-affective maps”, which integrates the territorial dimension, the musical dimension and the emotional dimension, which could be very productive for the analysis and construction of data in the architecture of study objects.

Keywords: *Ethnomusicology, Sound-affective Maps, Corazonar, Emancipation.*

gación, una brújula mágica que lleva a puerto seguro en medio del caos sonoro de las músicas prefabricadas desde el poder hegemónico. Una cartografía de los sentidos, que pueda ser aplicada en la elaboración de mapas, debe estar orientada por una epistemología en la cual el antropólogo tendría que estar comprometido con la premisa de *hacer visible lo invisible*.

Thomas Stanford: el hacedor de mapas sonoro-afectivos

En el año de 1956, Thomas Stanford inicia su trabajo de investigación en el territorio mexicano. Era alumno de la Escuela Nacional de Antropología e Historia y estaba bajo la dirección de Fernando Cámara Barbachano, cuando realizó su primera grabación con mixtecos de Jamiltepec, en la Costa Chica de Oaxaca; a partir de esa primera experiencia, quedaría seducido por las músicas mexicanas: el hacedor de mapas sonoro-afectivos encontró la brújula mágica que dirigirá sus pasos por México.

A través del tiempo, desarrollaría sus propios métodos, sus propias técnicas en el trabajo de campo. Es importante señalar que siempre se mantuvo al tanto de los desarrollos tecnológicos en cuanto a equipos y técnicas de grabación en campo, además, su labor se mantuvo hasta sus últimos días de existencia, durante más de 50 años, cubriendo más de 400 comunidades en 23 estados. Como miembro de la Sociedad para la Etnomusicología, estuvo al tanto de todas las cuestiones teóricas, las cuales eran compartidas a través de sus cátedras. El método que desarrolló para elegir a qué comunidades salir a recopilar el dato musical era trabajar por estados y, una vez decidido el estado, tomaba un mapa y buscaba las comunidades más alejadas de las principales ciudades: pueblos, rancherías, municipios, agencias municipales o agencias de policía. Posteriormente hacía una exhaustiva revisión de la bibliografía del lugar, es decir, si se decidía por trabajar en el estado de Quintana Roo, él ubicaba los grupos étnicos pertenecientes al territorio, luego los localizaba en el mapa, hacía una ruta crítica e investigaba el medio de transporte para llegar al lugar. Nunca regresó con las manos vacías, ya que siempre encon-

tró música de diferente repertorio, tanto sacro como profano; al respecto, su interés primordial era por la música de los pueblos originarios, aunque también trabajó con afrodescendientes y grupos mestizos.

La ética de mano vuelta: compartir los mapas con otros viajeros

*¿Cuál es la mejor música del mundo?
¡La de cada cual!*

Thomas Stanford

Llegar a los lugares elegidos para realizar las grabaciones de campo de los repertorios musicales implicaba transportarse por caminos de terracería, cargar a lomo de mula el pesado equipo de aquellos años, ya que, por ejemplo, al no haber luz eléctrica se incluía en el equipo de grabación una planta de luz portátil o un acumulador de coche que serviría como alimentación para el funcionamiento del equipo. Una de las técnicas etnográficas más interesantes que dio muy buenos resultados fue la de optar por llegar en transporte público a las comunidades, nunca hacerlo en transporte particular, mucho menos en algún transporte de carácter institucional (Stanford 2011). Una vez instalado, Thomas Stanford pedía un espacio para colocar su bolsa de dormir y su equipo de grabación, que por lo regular era la casa parroquial de la iglesia, algún salón de clases de la escuela o la cocina de algún músico. La manera de acercarse a los músicos tradicionales comunitarios era preguntando por ellos en espacios como la cantina, la peluquería o las canchas deportivas.

Vencer el celo natural de los portadores de los repertorios tradicionales sacros fue todo un reto: ¿para qué quiere llevarse nuestra música en sus aparatos este “gringo”? A lo cual Thomas Stanford contestaba lo siguiente: él como músico-melómano admiraba la música que se producía desde las comunidades, por lo que era un honor que pudieran compartir sus repertorios; posteriormente, les decía que esas grabaciones quedarían resguardadas en la Fonoteca del Museo Nacional de Antropología e Historia, por lo que cualquiera podría escucharlas en el futuro y saber cómo sonaba

su expresión musical. Nunca ofreció pago alguno a los músicos por sus grabaciones, ya que esto le hubiera puesto un precio a su música, lo que él hacía para eliminar la famosa “dote” era utilizar el modelo comunitario de mano vuelta, es decir, buscar corresponder por el regalo de su música con otro regalo. Por ello, había que poner mucha atención en las dinámicas cotidianas en la comunidad y así poder detectar de qué manera se podía corresponder; por ejemplo, un informante constructor de instrumentos musicales tradicionales podía ser correspondido con un cepillo de madera para su taller o un juego de cuerdas nuevo para una guitarra o violín (lo cual es muy apreciado, ya que es muy difícil acceder a estos bienes materiales por las distancias que había que recorrer para comprarlos en las ciudades cercanas). Lo más importante, sin embargo, era devolver una copia de las grabaciones en formato de *casete*, que es el medio de reproducción más accesible en las comunidades, ya que en general hay una grabadora con reproductor de cintas, por más alejada que se encuentre.

Una vez que se tenía un acuerdo entre ambas partes, se elegía un lugar adecuado para realizar la grabación, lo cual dependía del formato de la agrupación. Si se trataba de un cantante con guitarra, por ejemplo, se utilizaba la cocina; si era un trío con instrumentos acústicos, el frente de una casa; si fuera una banda de viento, el quiosco o la cancha municipal; cuando seleccionaba un pueblo grande o cabecera municipal, usaba la clínica o el patio del palacio municipal. Todo el proceso de grabación había que hacerlo durante los días de fiesta, pero entrevistar a los músicos durante ese tiempo ritual era prácticamente imposible, lo cual obligaba a tener una segunda visita para hacer las entrevistas a los músicos. Es necesario señalar que no se trataba únicamente de registrar la música, sino de contextualizarla con los datos etnográficos de la comunidad y la función social de esos repertorios; estos documentos también había que regresarlos a la comunidad una vez que estuvieran terminados, ya sea en forma de tesis o de libro impreso. Con este esquema de trabajo, por citar un ejemplo, Thomas Stanford recorrió 72 comunidades del estado de Puebla durante un periodo de 15 años, lo que dio como resultado un

mapa sonoro con grabaciones de campo, que incluyó grupos étnicos nahuas, mixtecos, popolocas y otomís.

Otros grupos étnicos que también tuvieron su ubicación en el mapa sonoro fueron los siguiente: mayas, tzotziles, tzeltales, chontales, pames, tarahumares, yaquis, mayos, zapotecos, amuzgos y choles. Es muy importante resaltar la labor del hacedor de mapas sonoro-afectivos como trasmisor de saberes a través de su labor docente, los cuales transmitía a sus alumnos a través de un curso especial de sensibilización para salir a campo. En dicho curso, la premisa fundamental era promover una relación horizontal con el músico y con la comunidad, sembrando siempre el respeto mutuo, ya que si un músico, por ejemplo, se negaba a ser grabado se respetaba esa decisión, se apagaba la grabadora y se buscaba otro posible colaborador. Durante dicho curso, se insistía mucho sobre la horizontalidad del investigador y su colaborador: los alumnos salían a aprender. Durante sus años de vida como profesor, el curso de sensibilización antes de salir a campo era un requisito indispensable.

Los tres universales en la música

Como hacedor de mapas sonoro-afectivos, Stanford fue sintetizando poco a poco y con paciencia algunas de sus inquietudes que compartía con sus colegas de la Sociedad para la Etnomusicología (Stanford 2011); por cierto, nuestro navegante no estaba de acuerdo con ser estimado como “etnomusicólogo”, debido a la carga eurocentrista de dicha categoría, en realidad, él mismo se consideraba como un musicólogo, porque consideraba que los mapas sonoro-afectivos de la música popular tenían la misma importancia que la llamada “música culta” o de sala de concierto. Una constante que compartían los investigadores de aquel tiempo era el interés casi obsesivo por “descubrir” el origen de los repertorios, sin embargo, Thomas creía firmemente que no había que preocuparse por el origen, porque se dejaba de lado el hecho musical en sí y los aspectos rituales que acompañaban a los repertorios, las dinámicas de transmisión de los portadores de los saberes y la lógica de la memoria de la cultura. Este hecho significativo, que lo separaba de algunos

colegas, produjo grabaciones importantísimas, porque a través de ellas pudimos escuchar lenguas que ya no se hablaban, como el nahua de Morelos.

Andar a pie el territorio, revisar constantemente las propuestas de sus colegas y su trabajo como docente lo llevaron a proponer *tres universales* en la música (Stanford 2011): el primer universal es que la música en sí misma tiene presencia universal; el segundo, que no existe ninguna cultura en el mundo que no tenga música, lo que hace suponer que es una necesidad humana casi fisiológica; el tercero, que toda música tiene la función social de marcar identidad: dime que música escuchas y te diré quién eres. De éstos, se desprenden varias afirmaciones que también sirvieron como rutas de navegación al hacedor de mapas sonoro-afectivos: toda música refleja la estructura social del grupo, así también revela aspectos históricos, políticos y psicológicos. Un tema que dejó pendiente fue una disertación acerca de la música como una *Gestalt*: el tiempo no le alcanzó para transitar por nuevos mundos.

El legado: mapas sonoro-afectivos sin fin

El 10 de diciembre de 2018 falleció Thomas Stanford en la Ciudad de México, de nacimiento estadounidense (1929, Albuquerque). Hay noticias de que cursó estudios en la University of Southern California, en la Juilliard School of Music y en la University of California en Berkeley; también, que decidió quedarse en esta tierra y florecer como investigador, pianista, compositor y docente. Queda para la posteridad su legado que está conformado por más de 5,000 grabaciones de campo, las cuales le llevaron a recorrer más de 400 pueblos en 23 estados del país, en donde tejó muchas amistades entrañables, muchos compadres y comadres, así como una gran cantidad de ahijados.

Cincuenta años de trazar mapas sonoro-afectivos (1956-2005) le fueron reconocidos por el Programa Memoria del Mundo de la UNESCO en 2010, ya que 330 de sus grabaciones de campo fueron integradas a la colección, reconociendo de esta manera la importancia del registro de la memoria de la cultura musical de los pueblos originarios. Desde 2008, una sala de la Fonoteca Nacional lleva su nombre, es justo en ese

espacio en donde se resguarda su piano y su biblioteca personal que está integrada por 1,251 libros, igualmente se encuentran en este espacio sus grabaciones de campo, disponibles para el público, como él siempre aseguro a sus informantes-colaboradores.

Hasta aquí podría suponerse que la herencia se limita únicamente a los universos sonoros de la música popular étnica y campesina, sin embargo, Thomas Stanford llevó a cabo un exhaustivo trabajo de investigación en los archivos de las catedrales de la Ciudad de México y Puebla, lo que fructificó en la puesta en escena de partituras coloniales, algunas de las cuales se editaron en discos compactos. Una ruta más del hacedor de mapas sonoro-afectivos fue su estudio alrededor del “son mexicano” y “el corrido”, investigaciones que fueron publicadas en grandes tirajes con la premisa de llegar al mayor número de lectores. Otra de sus grandes herencias fue la formación, desde 1981, de nuevos hacedores de mapas sonoro-afectivos desde su labor como docente en la Escuela Nacional de Antropología e Historia, en donde fundó el Laboratorio de Sonido. Compartió su experiencia por muchos años con sus colegas de la Society for Ethnomusicology, también recibió el Doctorado Honoris Causa por la Universidad Anáhuac, así como una medalla de reconocimiento durante la XVIII Feria del Libro de Antropología e Historia por su aporte a la memoria de la cultura mexicana.

Principales aportes del hacedor de mapas sonoros

A 67 años de distancia, desde su primer trabajo de campo en Jamiltepec, Oaxaca, los aportes del hacedor de mapas sonoros fueron extraordinarios. En primer lugar, la aplicación edificante y socialmente responsable de una antropología comprometida con las músicas étnico-campesinas; esta orientación del trabajo hacia las clases populares durante más de cinco décadas nos confirma el compromiso inquebrantable hacia este sector de la población, que por siglos estuvo condenado a la negación, a la invisibilización; logró, entonces, hacer visible lo invisible a través de sus cartografías musicales creadas desde la dimensión afectiva. De acuerdo con la premisa de que es igual de importante

la música de salas de concierto que la música de las clases populares, Thomas hizo sus primeros trazos y mediciones consciente de que el sentido del trabajo de campo del etnomusicólogo es muy parecido al de los sujetos que trabajan la tierra que siembran para después cosechar.

A partir de una posición epistemológica, buscó fortalecer procesos de emancipación (De Souza, 2009), entendidos como la liberación del sujetamiento de la condición temporal-efímera de la música a través de la grabación *in situ*, para hacerlas tangibles a través de una cinta magnética, para posteriormente ser reproducidas en algún formato de disco de acetato, casete o disco compacto. Sin este proceso de registro de las músicas, muchos de estos repertorios hubieran quedado en el olvido. Se podría argumentar que los repertorios que se transmiten por tradición oral pueden no ser sujetos al olvido, pero muchos de los músicos que tuvieron el desarrollo de sus repertorios en el siglo XX han desaparecido de este plano terrenal y no existió la posibilidad de un *continuum*, porque las condiciones materiales no lo permitieron. Al respecto, en muchas comunidades, la población joven tuvo que emigrar para buscar mejores condiciones económicas, provocando una ruptura en la transmisión de saberes y en el natural proceso de alfabetización músico-ritual; ante este panorama, el hecho de que puedan ser escuchados estos repertorios en la actualidad gracias al trabajo de registro etnomusicológico es un milagro. Thomas sabía que en el futuro sus mapas sonoro-afectivos serían una herramienta contra el olvido, porque actualmente los descendientes directos e indirectos de los músicos tradicionales, que están vinculados con esa cartografía, pueden traer a la actualidad esa memoria sonora de la cultura al escuchar la herencia musical de sus ancestros, actualizando y reactualizando la misma.

En un país clasista, racista y discriminatorio, como el nuestro, los mapas sonoro-afectivos stanfordianos nos muestran que el antropólogo a través de su oficio puede contribuir al fortalecimiento de proceso de emancipación y resistencia contra el inexorable paso del tiempo. La música como elemento indispensable en la vida ritual y ceremonial es la columna vertebral de las insurgencias festivas, ya que a través de la fiesta los

sujetos comunales emergen desde su identidad profunda y si bien no está exenta de contradicciones, es real: la insurgencia festiva (Guerrero, 2004) es siempre una lucha contra el silencio, contra la marginalidad. Nuestro hacedor de mapas sonoro-afectivos conocía y entendía muy bien la dimensión solidaria en la que se mueven las músicas de los pueblos originarios; esta solidaridad entre sujeto investigador-sujeto investigado fue una constante, porque Thomas siempre reconoció la importancia y relevancia de sus músicas.

A diferencia del sujeto investigador que permanece en una sola comunidad por años, o en algunas ocasiones por décadas, Stanford trabajó con diferentes grupos étnicos; esta transescala le permitió elaborar una pasarela entre diferentes universos sonoros que han convivido orgánicamente en la realidad: músicas insurgentes mestizas con letras sobre la revolución, músicas sabias e insurgentes de grupos mayences, músicas ritual-comunales de grupos nahuas de la sierra norte de Puebla, músicas de resistencia contra el olvido de danzantes choles que son dioses, músicas de una flauta de carrizo que les dice a los danzantes santiagueros cuando cambiar de paso en la coreografía... un largo número de músicas que grabó a lo largo de más de medio siglo de trabajo de campo. Atendiendo a uno de sus "tres universales de la música", lo que nos muestran estos mapas sonoro-afectivos es el despliegue de la IDENTIDAD de los pueblos originarios.

Los músicos étnico-campesinos-populares, como agentes ausentes, actualmente continúan resistiendo, al margen de los medios masivos de comunicación, radio, prensa y televisión, que insisten en la negación e invisibilización de estas sabidurías. La lógica de producción-circulación-recepción de sus prácticas no depende, hasta la fecha, de los medios referidos, sin embargo, su presencia en los mapas sonoro-afectivos es un derecho socio-histórico-político-cultural que de alguna manera ha quedado saldado parcialmente. Queda pendiente la formación de nuevos cuadros de hacedores de mapas, ya que el trabajo con los multiversos étnico-campesinos sonoros es infinito, porque la memoria de la cultura se renueva constantemente con o sin el apoyo de las instituciones estatales, afortunadamente.

En una época actual en que la relevancia de los objetos de investigación está determinada por las coyunturas ideológicas, por las modas teóricas, por las crisis de sentido, el hacer un giro hacia los mapas sonoro-afectivos de los pueblos originarios como objeto de estudio es una tarea impostergable. La relevancia de la música como objeto de estudio sigue tan vigente como hace 67 años en que Thomas Stanford realizó su primer trabajo de campo en nuestro país, porque la música sigue marcando identidades, y es tan importante como cualquier otra necesidad fisiológica, tal y como lo sentencia la sabiduría popular serrana oaxaqueña: *un pueblo sin música es un pueblo sin alma, y un pueblo sin alma es un pueblo muerto* (Terrazas, 2010).

Los procesos de resistencia contra la colonialidad del ser (Guerrero, 2010) —entendida como la negación, discriminación y marginalización de las sabidurías ancestrales— incluyen las músicas que son producidas por las clases subalternizadas. Estos multiversos sonoros han sido negados histórica y sistemáticamente por los medios masivos de comunicación hegemónicos, sin embargo, existen algunos ejemplos en los que dicho poder ha podido ser subvertido a través de procesos emancipatorios, como el caso de las bien conocidas redes de radios comunitarias que la comunidad se las ha apropiado; en éstas, se transmite la música que es producida por ellos, desde su propia lengua originaria, esto es, desde su propio corazón. En este aspecto, es necesario que aparezcan los nuevos cartógrafos para trazar de manera amorosa las nuevas rutas, que hagan aparecer con su magia a los nuevos protagonistas, a los nuevos demiurgos de la tradición para actualizar y remarcar las nuevas coordenadas que han de orientar a las futuras generaciones de navegantes. La continuidad en el trazo de los mapas sonoro-afectivos musicales de los pueblos originarios nos llevará, sin duda alguna, hacia la construcción de una ecología de saberes sonoros.

Espiral del retorno: a manera de conclusión

Después de más de 67 años, el paisaje sonoro del país ha sido trastocado por procesos de comunicación vertiginosa desde la aparición de la internet, pues los muchos Méxicos han cambiado con el arribo de nuevas

formas de consumos culturales, las redes sociales y los canales de distribución de música digital. Los procesos migratorios en la búsqueda de mejores condiciones laborales y de educación siguen desarticulando los procesos de continuidad de los repertorios tradicionales en las comunidades de los pueblos originarios; al igual que en el siglo pasado, muchos repertorios desaparecieron en cuanto el músico sabio de la fiesta falleció. El eco de la herencia nómada stanfordiana, sin embargo, ha detonado procesos internos en las comunidades: una nueva generación de músicos con acceso a la tecnología ha aprendido a hacer sus propios registros, sin la necesidad de costosos equipos, ya que con los avances es posible hacer el registro desde un teléfono celular. Muchos de estos registros son subidos casi de manera inmediata a la red de redes, en donde es posible que el sujeto migrante pueda incluso mirar en tiempo real la fiesta de su comunidad de origen.

La tradición oral de los pueblos en donde ocurrieron las andanzas de nuestro hacedor de mapas sonoro-afectivos ha transformado a “Tomás” en un referente que viaja como un eco del pasado: “Por aquí pasó don Tomás, de hecho, grabó a tu papá y a tu abuelo”.

De esta manera, se cierra un ciclo espiral; ahora los nuevos hacedores de mapas sonoro-afectivos empiezan a tejer lazos con su pasado desde sus tradiciones musicales y dancísticas, ya que saben con certeza cómo se escuchaba su música hace 50 años o más. Algunos de estos repertorios estaban en desuso, olvidados: la memoria musical de la cultura permanece y se renueva en un espiral que retorna al mapa sonoro prístino que dibujó amorosamente Thomas Stanford durante más de 50 años. Queda entonces el legado de este hacedor de cartografías sonoro-afectivas de los pueblos originarios, el cual desde sus notas de campo describe la dimensión emocional y el goce espiritual que le produjeron los repertorios musicales que amorosamente colocó en una geografía muy bien coronada: 400 pueblos, 5,000 grabaciones, 23 estados del país, sin duda esta herencia hace de este andante el más prolífico musicólogo y el más generoso, porque con su monumental obra *hizo visible lo invisible*.

Referencias

- De Sousa Santos, B. (2009). *Una epistemología del Sur: la reinención del conocimiento y la emancipación social*. Clacso y Siglo XXI Editores.
- Guerrero, P. (2004). *Usurpación simbólica, identidad y poder. La fiesta como escenario de lucha de sentidos*. Universidad Andina Simón Bolívar, Abya Yala, Corporación Editorial Nacional.
- Guerrero, P. (2010). *Corazonar. Una antropología comprometida con la vida. Miradas otras desde Abya Yala para la descolonización del poder, del saber y del ser*. Ediciones Abya Yala.
- Lotman, I. (1996). *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Ediciones Cátedra.
- Stanford, T. (1968). *Catálogo de grabaciones del laboratorio de sonido del museo nacional de antropología*. INAH.
- Stanford, T. (1984). *El son mexicano*. Fondo de Cultura Económica.
- Stanford, T. (2002). *Catálogo de los acervos musicales de las Catedrales Metropolitanas de México y Puebla de la Biblioteca Nacional de Antropología e Historia y otras colecciones menores*. Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Stanford, T. (2006). Música, evolución e identidad. Revista científica del INAH *Diario de Campo*, (82), 40-45.
- Stanford, T. (2008). *Colección Puebla. Grabaciones de campo de música popular tradicional (10 volúmenes)*. México: Dirección de Música-Secretaría de Cultura de Puebla, Orquesta Sinfónica del Estado de Puebla, / Start Pro Diseño y Producción.
- Stanford, T. (2011). *La música. Puntos de vista de un etnomusicólogo*. Universidad Anáhuac del Sur.
- Stanford, T. (2012). Reyes Habsburgo y Borbones y la música de México. *Música oral del Sur: Música hispana y ritual*, (9), 154-160.
- Stanford, T. (2016). *Música mayense. Dos monografías. La música de Tabasco y la música maya de Quintana Roo*. Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Stanford, T. (2017). Experiencias en el campo (1957-1990). Trece relatos de los trabajos de campo de un etnomusicólogo. Revista de investigación del INAH *En Rutas De Campo*, (1), 46-103.
- Terrazas, D. (2010). *Santa María Tavehua: la música como eje identitario en un pueblo de la sierra norte de Oaxaca*. Tesis de licenciatura en Antropología Social, dirigida por Thomas Stanford. Escuela Nacional de Antropología e Historia.

Presencia de palomares en el paisaje periurbano de Toulouse, Francia

*Presence of dovecotes in the
peri-urban landscape of Toulouse, France*

Dr. Christof Göbel

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco
christof_goebel@azc.uam.mx
ORCID: 0000-0001-6298-5261

Aceptado: 19/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

* Como citar este artículo / *How to cite this article:*
Göbel, Ch. (2024). Presencia de palomares en el paisaje periurbano de Toulouse, Francia. *un año de diseñarte, mm1*, (26), 114-133.

Resumen

Suponiendo que los palomares representan un importante patrimonio cultural cuya preservación y conservación no solamente debería depender de la administración pública, sino también del respaldo de la población, se examina el rol de las torres de palomas en el paisaje periurbano de Toulouse. Para ello, se discute un caso de estudio sobre la percepción de los habitantes de Lévis, un municipio de aproximadamente 2,100 residentes, ubicado en la zona de afluencia de Toulouse, aplicando un instrumento con entrevistas en forma de encuestas. Las conclusiones destacan la importancia de los palomares como símbolos poderosos y patrimonio valioso para la región.

Palabras clave: palomares, paisaje periurbano, patrimonio, imagen, percepción.

Introducción¹

La paloma, considerada en la antigüedad como símbolo divino y objeto de veneración, desempeñó un papel crucial en Francia durante varios siglos. Por ello, las palomas y la construcción de los palomares (en francés: *pigeonniers*), una edificación popular en donde se crían palomas para su posterior consumo, gozaron de un estatus especial que perduró hasta después de la Revolución Francesa.

El interés por las palomas y la exclusividad de ciertos privilegios obedecía a varias razones, entre ellas, destacaba la recogida y utilización de sus excrementos muy apreciados y valorados como abono en la agricultura; además, se utilizó la paloma como metáfora para ilustrar la vida cristiana, argumentando que, al igual que una paloma tiene un hogar natural en el cielo, los cristianos también tienen un hogar celestial al que deben aspirar (Murray, 1913). Con la aparición de los fertilizantes químicos, sin embargo, la producción de la colombina empezó a declinar y, por consiguiente, la construcción de los palomares. También, la cría de las palomas mensajeras es una tradición que, como tantas otras, parece destinada a desaparecer, incluso, en la actualidad se caracterizan por ser una plaga doméstica. La población de palomas ha disminuido significativamente en los últimos años, posiblemente esto se debe a la pérdida de su hábitat y al uso generalizado de pesticidas (Boété et al., 2020).

En este contexto, destaca el uso de las palomas como un elemento culinario en la cocina francesa, conside-

1. El trabajo se basa en un Proyecto de Fin de Maestría del mismo autor, titulado El papel de los “*pigeonniers*” o palomares en el paisaje periurbano de Toulouse, Francia, terminando de esta manera la Maestría en Paisaje, Patrimonio y Estudios Territoriales (MPPET) de la Universidad Centro Panamericano de Estudios Superiores (UNICEPES) en 2023.

Abstract

Assuming that dovecots represent an important cultural heritage, whose preservation and conservation should not only depend on public administration, but also on the support of the population, the role of pigeon towers in the peri-urban landscape of Toulouse is examined. For this reason, a case study is discussed on the perception of the inhabitants of Lévis, a municipality of approximately 2,100 residents located in the affluence area of Toulouse, applying an instrument with interviews in form of surveys. The conclusions highlight the importance of dovecots as powerful symbols and valuable heritage for the region.

Keywords: *Dovecotes, Peri-urban Landscape, Heritage, Image, Perception.*

radas una delicadeza que se prepara de diversas maneras, como estofados o asados. Brillat-Savarin (1825) explicó que se servían como manjares de un sabor notorio y de una excelencia indiscutible; sin embargo, su consumo ha disminuido en comparación con décadas pasadas, debido a cambios en las preferencias alimentarias y a la disminución de la disponibilidad de estas aves por factores ambientales como la contaminación y la urbanización.

Las torres de palomas han sobrevivido a través del tiempo, a pesar de que perdieron su significado y utilidad socioeconómica original, de ahí que la riqueza arquitectónica de los palomares construidos con pasión e ingenio todavía se ha podido salvar. El número y la variedad de estilos de los palomares que aún existen constituyen un testimonio evidente de la importancia que esta ave tuvo en la historia, formando parte del patrimonio de la arquitectura popular francesa.

Al mismo tiempo, se ha notado un cierto desinterés y una falta de conciencia de la gente sobre la importancia de los palomares, por ello, este trabajo propone estudiar el papel de las torres de palomas en el paisaje periurbano de Toulouse, una región al suroeste de

Francia, suponiendo que su preservación, conservación y usos públicos-privados no solamente deberían depender de las decisiones de la administración pública, sino también del respaldo de la población.

En este sentido, y de manera ejemplar, se analizan las particularidades históricas, funcionales y formales de los palomares y su relación con el paisaje periurbano de Toulouse, centrándose en el objeto del estudio de las torres de palomas en Lévigac (Figura 1), un municipio de aproximadamente 2,100 residentes, localizado a unos 30 kilómetros de Toulouse. Asimismo, se investiga la percepción de los habitantes de Lévigac sobre los palomares y su opinión sobre su posible preservación y conservación.

Los palomares de Lévigac

Un palomar (también conocido como “colombier”) es una edificación popular utilizada durante varios siglos para dar cobijo a los pichones y palomas domésticas, proporcionándoles protección contra los elementos y enemigos naturales, con el propósito de consumirlas posteriormente. No sólo se aprovecharon para obtener carne y estiércol, sino también para funciones de men-



Figura 1. Torre de palomas, 1-177 Le Village, Lévigac. Fuente: Elaboración propia, 2021.

sajería (Miniube, s/f). Desde la antigüedad, los historiadores han registrado la cría de palomas en aviaros alrededor del Mediterráneo y en el Medio Oriente, siendo del siglo XVI a. C. la más antigua (Watts, 1980). En aquella época, el propósito principal era la producción de abono y la práctica se extendió en Europa durante las conquistas del Imperio Romano y las cruzadas. En Francia, los registros indican que no había palomares antes de la Edad Media, pero hay notas de 1261 que mencionan el consumo de alrededor de 800 palomas al día por parte de la corte real (Biologie Seite, s/f).

Al inicio, cualquier terrateniente podía construir un palomar, pero a partir de 1312, en Bretaña, se impusieron restricciones aduaneras (Auffret, 1993). La ordenanza real de 1368 jerarquizaba la calidad del terrateniente a estos privilegios, ya fuera eclesiástico, aristócrata o plebeyo (Mihière, 1996). Los campesinos debían soportar bandadas de palomas, ya que estaba prohibido matarlas (Pigeonniers et Colombiers de France, s/f). Finalmente, la Asamblea Nacional proclamó en 1789 la abolición de los derechos llamados “dominantes feudales”, permitiendo a todos tener un palomar. Como resultado, estas estructuras se multiplicaron en ciertas regiones (Guyot, 1751), convirtiéndose en un distintivo de opulencia y poder durante los siglos XVIII y XIX, con más de 40,000 palomares en todo el país (Miniube, s/f).

Hoy en día, las torres de palomas siguen estando disponibles en Francia en una amplia variedad, algunas de las cuales han adoptado características regionales específicas influenciadas por la arquitectura local. Los materiales de construcción varían según las regiones, generalmente se utilizan ladrillos, piedra, madera o una combinación de estos materiales. En la región de Toulouse, por ejemplo, es común encontrar palomares construidos con ladrillos debido a la disponibilidad de este material en la zona. Aunque están extendidos por todo el país, son más comunes en las zonas de cultivo de trigo que en los suelos áridos y pedregosos, como en gran parte de Bretaña, Provenza o la cadena montañosa de las Cevenas (Figura 2).

Un palomar es un símbolo de la agricultura local y es una parte integral de los paisajes franceses. Las torres

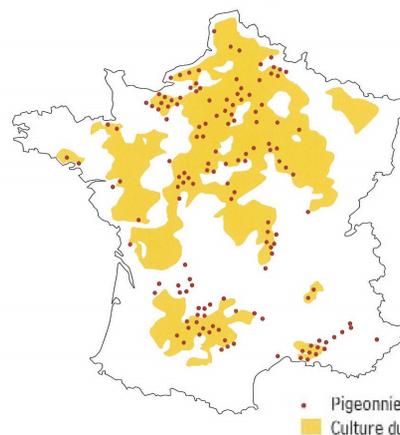


Figura 2. Estudio de la concordancia entre los campos de trigo y la distribución de los palomares en Francia
Fuente: Lucien (2014, p. 12).

de palomas suelen tener uno o dos pisos y su tamaño está siempre relacionado con la zona en la que se encuentran. La configuración interior de los palomares, ya sea de forma cuadrada, rectangular o poligonal, era funcional para una explotación racional de la “aguileña”, la limpieza de los nidos y la recogida de huevos o polluelos. Además, los edificios con palomares conferían un prestigio indiscutible al conjunto. Hoy en día, algunos palomares han sido bien mantenidos y conservados, ya sea por iniciativa pública o privada, pero otros se encuentran en estado de abandono o descuido, de hecho, algunas de las numerosas torres de palomas han sido convertidas en viviendas inusuales o habitaciones para huéspedes.

Según un registro propio, actualmente existen 22 palomares en Lévis (Figura 3); la mayoría tienen un techo inclinado con un rebaje para los agujeros de vuelo de las palomas, un diseño común en la región de Toulouse y Montauban. De los 22 palomares documentados, 21 son del estilo *ped de mulet* (pata de mula) de tipo toulouseño o meridional, un palomar tradicional que representa un símbolo importante de la historia y la cultura de la región.

La construcción de los palomares *ped de mulet* tiene sus raíces en la Edad Media, época en la que eran principalmente utilizados por la nobleza y la iglesia.



Figura 3. Localización de los palomares de Lévignac.
Fuente: Elaboración propia, 2023.

Estas estructuras se distinguen por su singularidad y cuidado diseño arquitectónico. Generalmente construidas con ladrillo y piedra, los palomares exhiben elaboradas tallas en su fachada. Entre sus características distintivas, se encuentran los muretes que bordean el tejado y una cubierta con sucesivas pendientes escalonadas (Lucien, 2014, p. 54), que le confieren su nombre (Figura 4). En ocasiones, los costados del techo se elevan para formar lo que se conoce como *col de manteau* (“cuello de manta”). La cubierta suele estar compuesta por placas de canal (Latour, 2016).

Estas torres *ped de mulet* poseen una base cuadriforme de planta cuadrada o rectangular, con una altura que oscila entre los 12 a 15 metros; los muros suelen tener un grosor de entre 30 y 60 centímetros. Perforados con agujeros de ventilación para permitir la entrada y salida de las palomas, estos palomares pueden albergar hasta 1,000 aves. Algunos palomares están diseñados con compartimentos internos para alojar a las palomas, incluyendo los nidos, los posaderos y los bebederos (Chauvigné, 1986), mientras que otros son simplemente estructuras vacías, proporcionando un lugar para que las palomas se posen o aniden en sus alrededores. Esa disposición define la arquitectura única de los palomares *ped de mulet*, proporcionando un espacio funcional y estéticamente agradable para la cría de palomas. Se distinguen por su aspecto “arquetípico”, caracterizado por sus dimensiones y formas regulares.

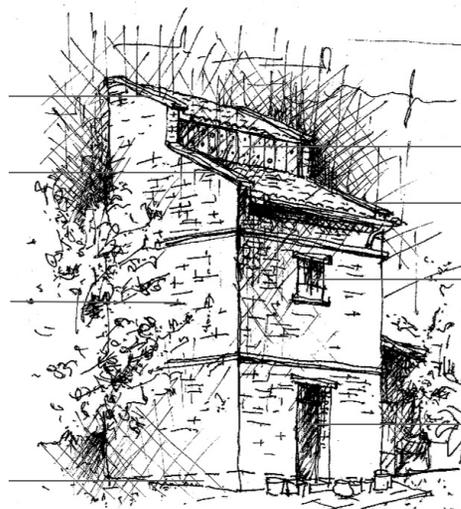
Estas torres de palomas pueden estar aisladas o integradas a una edificación, como una antigua granja o una casa habitacional. En Lévignac, la mayoría es de construcción integrada (15 de los 22 ejemplares); cuatro de ellas se encuentran al inicio, tres al final y cuatro en el centro de la estructura general. De manera menos definida, otros cuatro palomares están adjuntos de manera libre. Además, hay siete torres de palomas de la tipología aislada.

Cubiertas sucesivas de suave pendiente, a modo de escalera

Col de manteau (cuello de manta)

Construcción con ladrillo y piedra

Base rectangular



Grilles d'envol (rejillas de vuelo)

Placas de canal

Acceso

Entrada

Figura 4. Elementos de un palomar típico *ped de mulet* en 11 Lot. la Clairière en Lévignac, hoy en día utilizado de entrada para la casa adjunta. Fuente: Elaboración propia, 2024.

Destaca el ejemplo frente a la escuela primaria Claude-Nougaro, que históricamente formaba parte del antiguo convento de las Clarisas y ha sido recientemente restaurado con meticulosidad (Figura 5); además, la mayoría de las torres de Lévignac han sido remodeladas (14 en total). Aún existen cinco ejemplares antiguos en buen estado, mientras que sólo dos están experimentando un deterioro acelerado.



Figura 5. Palomar bien conservado.
Fotografía: Christof Göbel, 2022.

Siete de las torres de palomas del municipio son actualmente utilizadas como bodegas, dos de las cuales tienen un uso agrícola. Sólo una de ellas se encuentra completamente abandonada. Otras siete han sido remodeladas para usos habitacionales y una de ellas actualmente funciona como garaje. Además, hay una variedad de usos combinados, como garaje/habitación (1), garaje/bodega (1), entrada/vestíbulo/habitación (1) y bodega/habitación (1). Sobresale el palomar de exposición frente a la escuela primaria Claude-Nougaro, así como una torre remodelada y “cortada” en altura que se utiliza de manera recreativa junto a una piscina privada al aire libre. En resumen, ningún palomar conserva su función original como hábitat de palomas.

El paisaje periurbano de Toulouse

Las torres de palomas interactúan con el entorno del paisaje periurbano o *pavillonnaire* de Toulouse, siendo este su contexto o marco situacional. El concepto de paisaje se aborda de manera diversa en distintos campos de estudio. En términos generales, se refiere a los

entornos físicos donde la naturaleza desempeña un papel esencial en su composición morfológica y biológica. La Convención Europea del Paisaje define el paisaje como cualquier parte del territorio percibida por la población, cuyo carácter resulta de la acción e interacción de factores naturales o humanos (Junta de Andalucía, s/f). En este sentido, el paisaje se comprende como una construcción cultural dinámica y cambiante tanto en su configuración como en sus representaciones y requisitos sociales (Segura, s/f, p. 16).

El paisaje periurbano constituye el espacio geográfico dentro de una aglomeración urbana que ocupa el área intersticial dejada libre por el espacio urbano (Acosta, 2018) (Figura 6). La periurbanización surge debido a los altos precios de la tierra en el interior de la ciudad, generando una demanda de suelos más económicos fuera de los límites urbanos. Este proceso implica la gradual absorción de las zonas circundantes por parte de la ciudad (Ávila, 2009), describiendo la integración paulatina de áreas rurales en regiones urbanas, que facilita la conexión a las redes que las vinculan con los centros urbanos. Aunque no son centrales, estas zonas periurbanas aumentan su valor y presentan una conexión conveniente a los servicios y vialidades. Como resultado, el espacio periurbano se caracteriza por su indefinición, actuando como una interfaz entre dos entornos aparentemente distintos: el campo y la ciudad.

Toulouse, conocida como la ciudad “rosa” por el distintivo color de sus edificios construidos con ladrillos de terracota, es la capital del departamento del Alto Garona y de la región de Occitania. Con casi 500,000

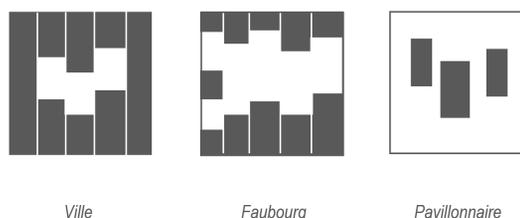


Figura 6. Relación entre ciudad, suburbio y espacio periurbano. Fuente: Elaboración propia, 2023.

habitantes y más de un millón en el área metropolitana, es la cuarta ciudad más grande de Francia, después de París, Lyon y Marsella. Situada al norte de los Pirineos entre el mar Mediterráneo y el Atlántico, la “capital europea de la industria aeroespacial” apuesta por su futuro aprovechando sus recursos, tanto en su patrimonio cultural e histórico como en el ámbito tecnológico (MAOP & Göbel, 2021).

La identidad urbana de Toulouse está intrínsecamente vinculada con su centro histórico, donde persisten las estructuras de la ciudad romana y medieval (Figura 7). Como una extensión de la parte medieval, se construyeron en los siglos XVIII y XIX los suburbios, posteriormente, el crecimiento de Toulouse se extendió hacia la periferia, incluyendo nuevos barrios en las ciudades de Colomiers y Blagnac. El crecimiento continuo y la necesaria renovación desde la Segunda Guerra Mundial han dado lugar a numerosas iniciativas arquitectónicas y urbanísticas, además, el desarrollo de esas formas urbanas desde la década de 1960 ha contribuido a la formación de diversas identidades.



Figura 7. Pont Saint-Pierre y la bóveda de la Grave (Toulouse (T) (s/f), Toulouse, capital occitana).
Fuente: <https://www.turismo-toulouse.es/>.

El área metropolitana de Toulouse (*Toulouse Metropole*) está experimentando una expansión urbana acelerada debida al proceso de creciente periurbanización. Este fenómeno borra las fronteras físicas y sociales entre lo rural y lo urbano, haciendo que las ciudades desconcentradas, dispersas o difusas sean cada vez más ambiguas (Rougé, 2021). En este con-

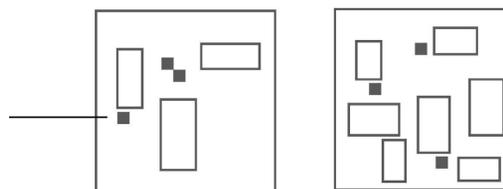


Figura 8. Integración de las torres de palomas en el paisaje rural y periurbano. Fuente: Elaboración propia, 2023.

texto, Lévignac forma parte de paisaje periurbano (*aire d'attraction*²) de esta metrópolis, caracterizado por un urbanismo *pavillonnaire*, centrado en el desarrollo de la vivienda suburbana compuesto principalmente por casas unifamiliares. Este tipo de hábitat representa un paisaje típico de la periferia urbana de la segunda mitad del siglo XX (Geo confluences, 2021).

Inicialmente, fue asociado con un edificio señorial ligero o desmontable y vinculado con el ocio, como el pabellón de caza, pero el término pabellón terminó por designar, especialmente en Francia, una vivienda individual rodeada de terreno, esto documentado al menos desde 1928 (CNRTL, s/f). En este sentido, se utiliza el concepto de pabellón específicamente para referirse a casas pequeñas de cuatro fachadas, con dimensiones modestas y a menudo repetitivas en sus modelos, como las “casas en las afueras” (Figura 8).

El hábitat *pavillonnaire* (suburbano) no siempre está asociado con la parcelación y puede encontrarse disperso en pequeñas parcelas aisladas en el paisaje; además, no todas las casas unifamiliares son consideradas pabellones, ya que algunas pueden ser edificios antiguos. En contraste, los pabellones son el resultado de técnicas constructivas estandarizadas del siglo XX. El éxito de la vivienda suburbana se debe a la estandarización y la aplicación de procesos de prefabricación a las casas individuales, originalmente diseñados para

2 El área de atracción (*aire d'attraction*) de una ciudad está compuesta por un polo, definido por criterios de población y empleo, así como un anillo conformado por municipios donde al menos 15% de los trabajadores laboran en el polo. En el caso de Toulouse, el polo de atracción es un punto focal para los desplazamientos y su área de atracción abarca una zona interdepartamental con 527 municipios (Insee, 2020).

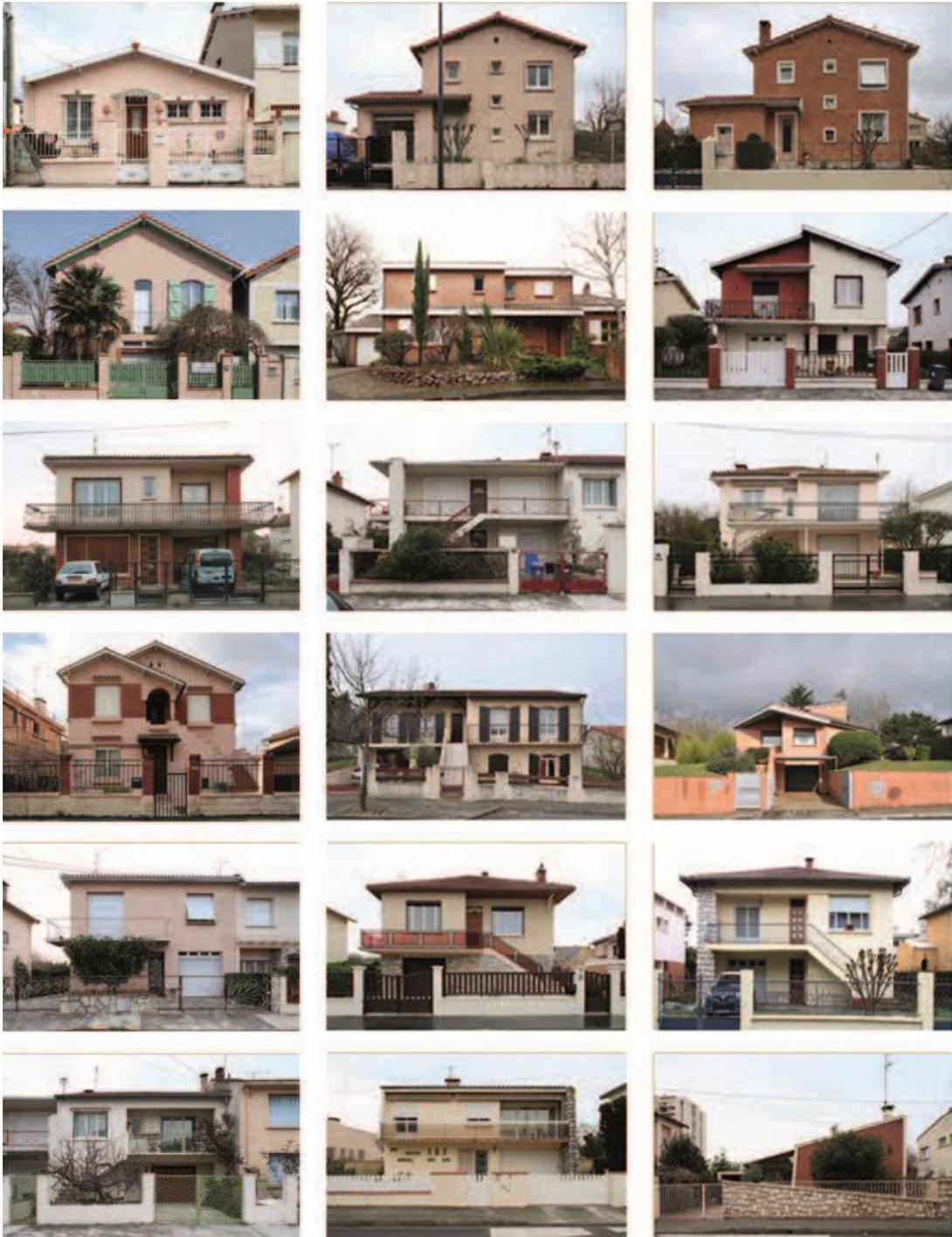


Figura 9. Casas típicas del hábitat *pavillonnaire* de Toulouse. Fuente: Cortesía de estudiantes de la Escuela Nacional Superior de Arquitectura (ENSA) de Toulouse, Francia. Fuente: MAOP & Göbel (2021, pp. 250-251).

viviendas colectivas; esto ha reducido los costos de construcción, junto con políticas públicas de incentivo, lo que ha llevado al auge de la vivienda individual. La construcción de casas superó a la de viviendas colectivas alrededor de 1975 en Francia (Herrmann, 2018).

Desde la década de 1990, la vivienda suburbana ha sido objeto de críticas de planificadores, profesionales del urbanismo y el paisajismo, así como del público en general, debido a la continua construcción que ha resultado en un paisaje periurbano arquitectónicamente monótono (Figura 9). El urbanismo *pavillonnaire* simboliza los excesos de la periurbanización, como la expansión urbana y la movilidad prolongada que emiten gases de efecto invernadero y destruyen las tierras agrícolas (Martin, 2023). A pesar de los intentos de regulación a través de leyes, el paisaje circundante sigue siendo altamente atractivo tanto para residentes como para visitantes.

Caso de estudio de la percepción de los palomares en Lévigac

Con el objetivo de caracterizar el papel de los palomares en el paisaje periurbano de Toulouse y explorar la hipótesis de que estas torres de palomas representan un patrimonio cultural que merece ser protegido o reasignado, se realizó un estudio que incluye el diseño e implementación de una encuesta para conocer la percepción de los habitantes de Lévigac sobre los palomares.

Se sugiere que los palomares conservan características distintivas que las convierten en “hitos” representativos y únicos. Asimismo, se plantea la idea de que los palomares se relacionan armónicamente con el hábitat *pavillonnaire* de Toulouse, lo que podría facilitar su reutilización; no obstante, se supone que los residentes locales no están necesariamente familiarizados con la historia de los palomares y no les otorgan la importancia que merecen. Se asume que la relevancia de las torres de palomas como patrimonio, tanto material como inmaterial, contribuye a la identidad del área periurbana de Toulouse, lo que podría impulsar su preservación y conservación; sin embargo, el manejo futuro de los palomares no debe ser únicamente una cuestión de

expertos, sino también contar siempre con el respaldo de la población.

Entonces, la investigación aborda un estudio de los palomares (de Lévigac), situados en el paisaje periurbano de Toulouse, que representan el contexto o marco situacional, así como a los conceptos temáticos y teóricos de patrimonio cultural, imagen [(peri) urbana] y percepción sensorial (espacial).

Conceptos temáticos y teóricos Patrimonio cultural

El patrimonio comprende la herencia cultural propia del pasado de una comunidad, preservada hasta hoy y transmitida a las generaciones presentes (UNESCO, s/f). La Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural, establecida por la UNESCO en 1972, busca identificar, proteger y conservar lugares con un “valor universal excepcional”, reconociéndolos como parte del patrimonio común de la humanidad.

El patrimonio cultural no sólo abarca monumentos y objetos, también bienes tangibles, intangibles y naturales asociados con prácticas sociales, transmitiendo valores a lo largo del tiempo. A pesar de su fragilidad, el patrimonio cultural inmaterial, o patrimonio vivo, juega un papel crucial en la preservación de la diversidad cultural, estimulando la creatividad y la innovación. Además, ha ganado importancia económica en el turismo. El valor formal del patrimonio se relaciona con la apreciación del público, ya sea por emociones, placer estético o cualidades más metafísicas (EVE Museos+Innovación, 2014).

En Francia, la asociación Architectes des bâtiments de France (ANABF), fundada en 1979 para promover la calidad arquitectónica, urbana y paisajística en el servicio público, se encarga de acciones relacionadas con el conocimiento, protección, promoción y gestión del patrimonio arquitectónico, urbano y paisajístico. Su labor abarca la mejora del entorno de vida y del medio ambiente; su papel se ha reafirmado y ampliado a lo largo de las distintas etapas legislativas sobre patrimonio, medio ambiente, arquitectura y urbanismo.

Imagen [(peri)urbana]

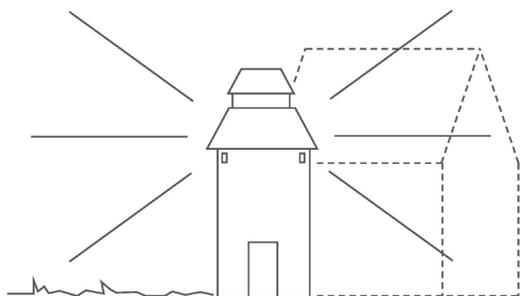


Figura 10. Idea de la imagen [(peri)urbana] de las torres de la paloma. Fuente: Elaboración propia, 2023.

Esto incluye la aplicación de leyes relacionadas con los palomares en el paisaje periurbano de Toulouse, reguladas en códigos de patrimonio, código urbanístico y código ambiental (Ministère de la Culture, s/f).

La imagen urbana representa una entidad territorial que comprende elementos arquitectónicos, urbanos, sociales y naturales (véase Figura 10). Aunque principalmente se refiere a una condición física, también engloba aspectos intangibles como las costumbres y tradiciones de la sociedad (Benítez, 2015). Esto convierte la abstracción estática en una dinámica, generando imágenes en constante evolución y uso. Establecer una imagen periurbana implica considerar la expresión de una realidad compleja, con procesos cambiantes y mutables, donde el significado puede verse afectado por una infinidad de aspectos, ya que la imagen del lugar está ligada al acto de habitar.

La imagen urbana se percibe como una visión global del espacio, abarcando tanto lo tangible como lo intangible. Surge de la dialéctica entre elementos físicos y abstractos, representando significados y símbolos que conectan pensamientos, ideas y emociones. Deja de ser una expresión exclusiva de la naturaleza para convertirse en una entidad espacio-temporal donde convergen los elementos del territorio y la cultura (López, 2015). En resumen, es la construcción, representación, estructuración y simbolización del entorno, combinando elementos naturales y contruidos que forman el marco visual de los habitantes de una aglomeración.

Al explorar la noción de unidad espacio-temporal, el territorio puede examinarse desde dos perspectivas principales. La primera, la visión cultural, aborda como la abstracción de la imagen se deriva de la concepción ideológica del observador, permitiendo obtener imágenes técnicas de expertos y más “espontáneas” producidas por los usuarios (Espinosa, 2012). La segunda, la visión espacial, se centra en la interpretación y representación de la ciudad, emergiendo de la percepción física y la relación entre el observador y lo observado (Reyes, 2010, p. 53).

Percepción sensorial (espacial)

Desde principios de los años sesenta, el estudio de la percepción subjetiva de la realidad, conocida como la construcción social de la realidad, ha sido fundamental en las ciencias sociales. La obra de Kevin Lynch (1960) sobre la imagen de la ciudad destacó la importancia de los elementos del paisaje urbano en la percepción de los ciudadanos. La génesis de todas las ciudades históricas ha estado vinculada de alguna manera con los espacios urbanos, periurbanos o rurales.

La percepción es la interpretación que el cerebro realiza de las sensaciones recibidas a través de los sentidos, generando una impresión consciente o inconsciente de la realidad física del entorno. Este proceso constructivo organiza las sensaciones y forma conjuntos o formas significativas. Implica la capacidad que tiene el ser humano de relacionarse con el entorno y consigo mismo, construyendo representaciones a través de los sentidos (Coello, 2018). Se supone que, mediante un complejo proceso de percepción sensorial, las torres de palomas del hábitat pavillonnaire de Toulouse despiertan en los ciudadanos sentimientos de identidad y atributos de memoria (Reyes, 2010, p. 40) (véase Figura 11).

Diseño metodológico

Las variables o categorías que definen los atributos del sujeto o el objeto de estudio abarcan lo siguiente: aspectos históricos (origen y desarrollo a lo largo del tiempo); aspectos físicos de sus diseños arquitectónicos (volúmenes, formas y apariencias); aspectos

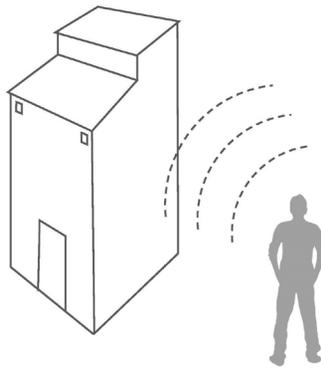


Figura 11. Concepción de la percepción sensorial (espacial) evocada por los palomares. Fuente: Elaboración propia, 2023.

económicos (importancia para la agricultura, el sector inmobiliario, el turismo); aspectos sociales (usos, funciones), es decir, la relación de las torres de palomas con la sociedad; aspectos culturales de índole simbólica, explorando su significado cultural y su representación en la localidad específica de Lévig nac, ubicada en el hábitat *pavillonnaire* de Toulouse. Se espera que las respuestas aportan valor a la relevancia social y cultural de los palomares.

Así, los palomares son construcciones sociales que funcionan como un “escenario”, un concepto de la geográfica acotado como un lugar observable en cualquier instante (Lindón, 2010). Este escenario se limita exclusivamente al municipio de Lévig nac, donde los

habitantes y visitantes actúan como participantes activos en la producción de la ciudad. La selección de los entrevistados se realizó de manera aleatoria, con el objetivo de representar la distribución poblacional y considerar la diversidad de ocupaciones y profesiones en el municipio, conforme a la pirámide demográfica.

Instrumento

En este sentido, se diseñó una entrevista semiestructurada que incluye preguntas cerradas y abiertas, abordando datos sociodemográficos básicos de la muestra y secciones con variables sobre la percepción del patrimonio. La entrevista se centra en el objetivo general de analizar el rol de los palomares en el paisaje periurbano de Toulouse, planteando la pregunta específica: ¿cuál es la percepción de los habitantes de Lévig nac sobre las torres de palomas (en su localidad)? El propósito es comprender la relación entre de los habitantes de Lévig nac y los palomares.

Con el fin de alcanzar este objetivo, se adoptó un enfoque cualitativo que implicaba la interpretación de símbolos y asociaciones a través de la hermenéutica. Las entrevistas se centraron en preguntas relacionadas con variables clave del fenómeno investigado y fueron conducidas de manera guiada por el entrevistador. El proceso comenzó con una exploración del conocimiento sobre los palomares y continuó indagando sobre los sentimientos y percepciones hacia ellos como

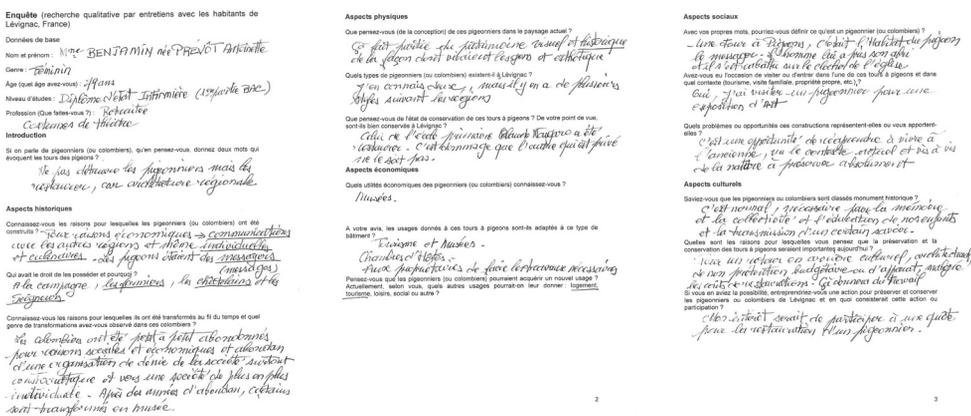


Figura 12. Instrumento de encuestas (enquêtes).

elementos patrimoniales (Figura 12). Todas las entrevistas fueron grabadas, y la información recopilada se utilizó para realizar un análisis de datos, permitiendo identificar puntos de valor en los resultados (Question-Pro s/f).

Análisis e interpretación de resultados

Tras la revisión de una prueba piloto y la determinación del formato final, se llevaron a cabo las encuestas durante la primavera y el verano de 2022 como parte de una investigación cualitativa. Se realizaron entrevistas con 16 habitantes de Lévigac, quienes participaron voluntariamente. La duración de las entrevistas varió entre 00:16:56 y 01:08:51 horas, con un promedio de 00:33:37 horas.

Datos básicos

La aplicación de la entrevista en forma de encuesta proporcionó una muestra extensa y representativa de la estructura poblacional de Lévigac. La mayoría de los entrevistados son de nacionalidad francesa y muchos residen en Lévigac desde hace más de 10 años, incluyendo a una persona mayor de 78 años nacida en el propio pueblo. Además, cinco entrevistados son extranjeros. Las edades de las personas oscilaron entre 18 y 93 años (véase Figura 13) y el grupo de los entrevistados estuvo equilibrado, con nueve mujeres y siete hombres (56.25%/43.75%). La mayoría de los entrevistados tiene formación secundaria o superior y proviene del sector formal, lo que indica un nivel educativo y laboral elevado.

En cuanto a la ocupación de los entrevistados, 5 de los 16 son jubilados (31.25%). El resto tiene diversas ocupaciones, que incluyen madre, ama de casa, oficial de

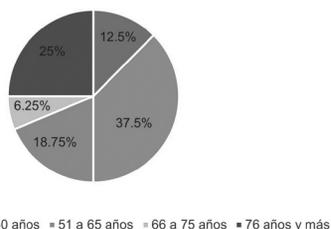


Figura 13. Edades de las personas entrevistadas en Lévigac..

bomberos (capitán), consultor financiero, gerente de producción de espectáculos en vivo, agente de recepción y animación, artista, secretaria del ayuntamiento, vendedor del *tabac* del municipio y un piloto.

Introducción

Al preguntar sobre las evocaciones espontáneas asociadas con los palomares, en relación con los conceptos clave de patrimonio cultural, imagen [(peri) urbana] y percepción espacial, las palabras más mencionadas fueron patrimonio e historia (tres menciones), seguidas por tradición, arquitectura, ladrillos, palomas y riqueza (dos menciones cada una) (véase Figura 14).

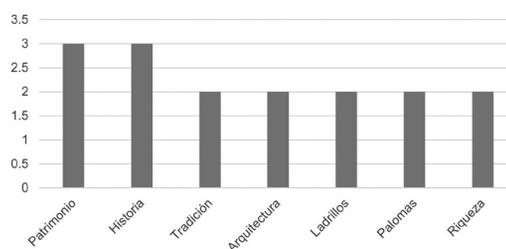


Figura 14. Evocaciones.

Aspectos históricos

En términos generales, los entrevistados demostraron tener conocimiento sobre las razones detrás de la construcción de las torres de palomas en cuanto a su origen y desarrollo. Se destacaron respuestas que mencionaban el uso de las palomas como mensajeros (seis menciones) y para consumo alimenticio (cinco menciones). Además, se hicieron referencias a aspectos relacionados con el estatus social (tres menciones) y el uso de las palomas para abonar el campo (dos menciones) (véase Figura 15).

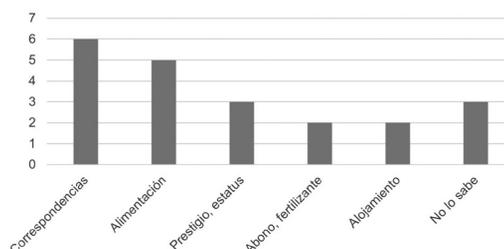


Figura 15. Razones por las que los palomares fueron construidos.

En el pasado, la construcción y posesión de un palomar estaba estrictamente regulada, dependiendo de la región, y reservada como un privilegio para las clases sociales altas; sin embargo, este derecho exclusivo fue abolido después de la Revolución Francesa, popularizándose e incrementándose su construcción, lo que puso a las palomas, los palomares y la palomina al alcance de cualquier ciudadano. Se infiere que este cambio podría haber contribuido a afianzar los nuevos derechos de la plebe, en consonancia con los principios revolucionarios de *Liberté, Egalité, Fraternité* (ADDA, 2018). A pesar de ello, casi la mitad de los entrevistados (43.75%) desconocía quién tenía derecho a poseer los palomares, revelando una falta de interés en la historia de estas construcciones.

La siguiente pregunta exploró las razones detrás las transformaciones de las torres de palomas en Lévig-nac a lo largo del tiempo. Las respuestas sugirieron tanto del abandono de estas estructuras (dos menciones) como la reutilización con fines habitacionales, museísticos o turísticos (una mención). Una opinión expresada fue que las torres simplemente “ya no sirven”. Sin embargo, la mayoría de los entrevistados (11 de 16) no contaba con información al respecto (véase Figura 16).

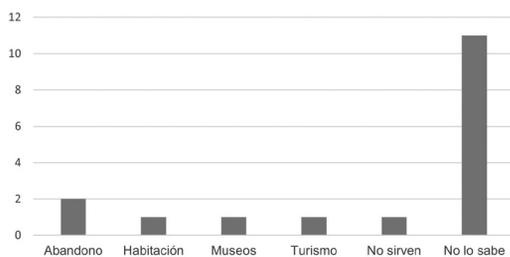


Figura 16. Razones por las que se transformaron.

Aspectos físicos

La sección sobre los diseños arquitectónicos de los palomares de Lévig-nac comenzó preguntando: ¿qué opinión tienen de estas torres de palomas en el entorno actual? Las respuestas destacaron que, debido a sus formas imponentes y adornos curiosos, los palomares sobresalen en el paisaje periurbano de Toulouse, considerándolos un bien precioso y un elemento visual

importante apreciado por la mayoría (10 menciones), describiéndolos como “refugios estéticamente agradables” (véase Figura 17). Además, tres habitantes resaltaron su buena integración al paisaje, mientras que otros dos los reconocieron como parte del patrimonio visual e histórico que refleja la arquitectura regional. Una persona enfatizó la importancia de estas torres para la identidad de la región.



Figura 17. Maravillosa herencia vernácula.
Fotografía: Christof Göbel, 2022.

A pesar de ello, los habitantes de Lévig-nac no están plenamente conscientes del número total de palomares en la localidad. Las percepciones varían: siete personas pensaron que actualmente existen tres torres de palomas en Lévig-nac; dos personas creían que hay cinco, y el resto de los entrevistados estimaron números entre 0 y 26 (Figura 18). Sólo la Secretaría del Ayuntamiento se acercó al número real de palomares existentes (22 según un inventario propio). Esto sugiere que la comunidad percibe los palomares de manera inconsciente.

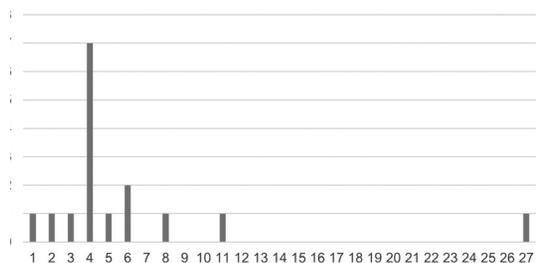


Figura 18. Número de palomares en Lévig-nac.

Al concluir este bloque de preguntas, se observó que la mitad de los entrevistados considera que los palomares de Lévisnac están bien conservados (50%). La otra mitad se divide entre aquellos que los ven como parcialmente bien conservados (12.5%) o abandonados (12.5%), mientras que 25% restante no proporcionó comentarios al respecto.

Aspectos económicos

Durante la aplicación del instrumento, se identificaron diversas utilidades económicas de las torres de palomas como la fertilización de campos (dos menciones), la alimentación, el turismo, la posible reutilización como museos o centros de interpretación, así como la preservación de la tradición (una mención) (Figura 19). Sin embargo, más de la mitad de los entrevistados (56.25%) sólo los perciben como “recuerdos del pasado”.

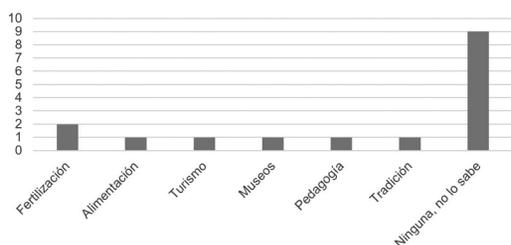


Figura 19. Utilidades económicas.

La mayoría de los entrevistados cree que los usos actuales de las torres de palomas están adaptados a estas estructuras (56.25%). Un porcentaje significativo (37.5%) no está seguro, mientras que sólo un pequeño porcentaje (6.25%) considera que los usos no están adecuados. Respecto a la posibilidad de que los palomares adquieran un nuevo uso (81.25%), predomina la idea de actividad turística (10 menciones), seguida por la opción de habitación (seis menciones), ocio y cultura (tres menciones cada uno) y en menor medida, negocios (una mención) (Figura 20). Dos personas no tenían idea de otros usos posibles.

Aspectos sociales

En esta categoría, se solicitó a los participantes que definieran en sus propias palabras qué es un palomar. Para la mayoría, sigue siendo principalmente el hábitat

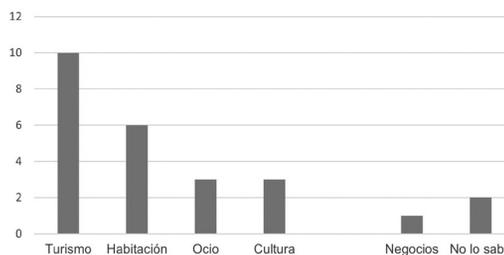


Figura 20. Usos por adquirir.

para las palomas (10 menciones) (Véase Figura 21). Tres personas destacaron su significado como un “testimonio de una forma de vida rural”, representando un “recuerdo de viajeros”, mientras que dos personas mencionaron que la esencia predominante de un palomar es ser un “edificio de piedra estrecho y alto”. Una persona mayor no proporcionó una respuesta.

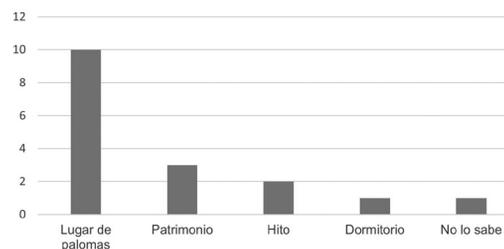


Figura 21. Esencia.

La información concuerda con el hecho de que nueve personas o 56.25% de los entrevistados no han tenido la oportunidad de visitar o entrar a una torre de palomas, limitándose a verlas desde el exterior. Como resultado, sólo alrededor de un tercio de los entrevistados (31.25%), es decir, cinco personas las han visitado, mayormente en actividades turísticas como exposiciones de arte o seguimiento de iniciativas patrimoniales en el municipio cercano de Léguevin.

Entre los problemas asociados con los palomares, resalta el mantenimiento de este elemento arquitectónico patrimonial (cinco menciones) (Figura 22), incluyendo posibles conflictos con los “Architectes des Bâtiments de France”, percibidos como extremadamente burocrático o “engorroso”. También se mencionaron los costos de renovación y una mujer señaló que los

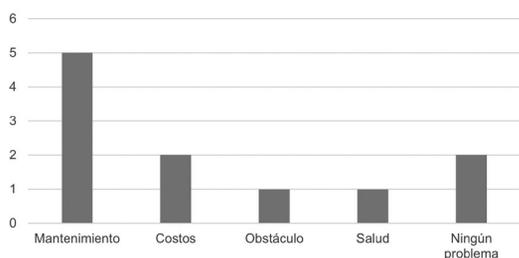


Figura 22. Problemas..

palomares podrían representar un “obstáculo en campos de siembra”.

Por el contrario, las oportunidades se vislumbran en la conversión de las torres de palomas para el turismo y la transmisión de valores y experiencias históricas patrimoniales (cuatro menciones) (Figura 23), con el propósito de “aprender a vivir a la antigua”. Se destaca la belleza de los objetos arquitectónicos y la posibilidad de transformarlos en lugares de habitación y centros de información (una mención).

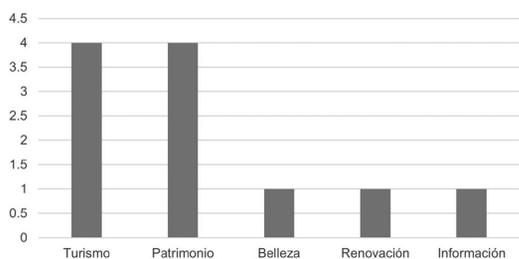


Figura 23. Oportunidades.

Aspectos culturales

Al indagar sobre el significado cultural de los palomares y su representación en la localidad de Lévigac, 37.75% de los entrevistados asumieron que podrían clasificarse como monumento histórico, mientras que 43.75% cree que no; sin embargo, la mayoría desconoce que la clasificación como monumento histórico no es obligatoria y depende de la decisión de los municipios, basándose en una evaluación de los “Architectes des Bâtiments de France”. “Algunos podrían ser, pero no todos” (18.55%), aunque la Secretaria del Ayuntamiento considera necesario generalizar su cla-

sificación como monumento histórico para la “memoria, la comunidad y la transmisión de un determinado conocimiento”.

En cuanto a su carácter simbólico, los habitantes de Lévigac consideran el patrimonio como la razón más relevante para preservar las torres de palomas, destacando su papel como testimonios de la vida rural pasada (10 menciones) (Figura 24). Además, se mencionó la historia (siete veces), los aspectos arquitectónicos y la dimensión estética de su diseño (cuatro menciones cada uno) y su función como testimonio cultural para las generaciones futuras (tres menciones). También se propuso mantenerlos en su sentido original, proporcionando espacios adecuados para las palomas.

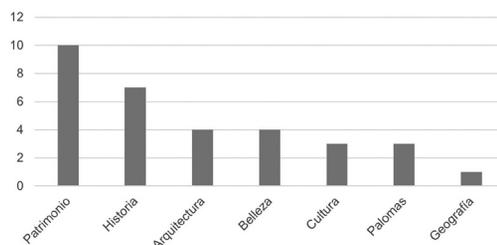


Figura 24. Razones para la preservación y conservación.

La mayoría de los habitantes de Lévigac (62.5%) muestra una fuerte disposición para preservar y conservar los palomares de su municipio; de ahí que 31.25% optaría por no participar o se siente sin posibilidad de contribuir y una persona (6.25%) aún no ha decidido su postura. Entre las posibles acciones, destaca la propuesta de renovar los palomares para resaltar su valor turístico (cuatro menciones) (Figura 25). Los habitantes también expresaron su disposición para participar en la recopilación de la información y en señalización correspondiente, creando listas y depositándolas en el Ayuntamiento, así como organizando visitas (tres menciones). Además, estarían dispuestos a colaborar en la catalogación de estos elementos. Otras personas apoyarían con donaciones o mediante plataformas de “crowdfunding” (dos menciones). Una mujer estaría interesada en formar parte de algún comité de representación, mientras que otra se ofrecería como cuidadora voluntaria.

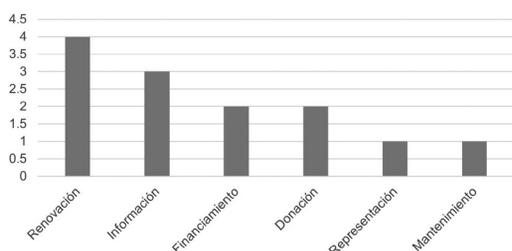


Figura 25. Acciones para preservar y conservar las torres de palomas.

Por ende, aunque hoy en día las torres de palomas cumplen principalmente una función estética, las respuestas subrayan su importancia histórica, física, estética, económica, social y cultural en el hábitat *pavillonnaire* de Toulouse. Esto sugiere una valoración significativa para su posible reutilización o resignificación, ya sea enfocado en el turismo, la vivienda u otras transformaciones innovadoras que respeten la esencia de su carácter. Las respuestas respaldan la necesidad de su preservación y conservación.

Conclusiones

A través de las entrevistas, se confirmó que los palomares, con sus características históricas, funcionales y formales únicas, presentan una identidad distintiva. Destacan por su variada y bien cuidada arquitectura, sirviendo como tesoros culturales y testigos de la vida rural. Estos palomares son omnipresentes en Francia, tanto en el campo como en contextos metropolitanos (Chauvigné, 1986). Los palomares de Lévig-nac, en particular, contribuyen a definir el paisaje periurbano de Toulouse, como lo expresó una entrevistada: “Se viste el paisaje, se integra en el paisaje”. Además, al elevarse hacia el cielo, actúan como puntos de referencia que se pueden divisar sobre los tejados (Pigeonniers et Colombiers de France, s/f), convirtiéndose en iconos o “hitos” para la población. A la vez, estos monumentos de origen rural están experimentando significativas renovaciones. Muchos de estos patrimonios culturales también se encuentran abandonados o a la espera de ser transformados y resignificados en el futuro. Por ejemplo, la Fédération Française des Colombophiles

(2022) ofrece información detallada sobre la historia, arquitectura y significado cultural de los palomares, además de brindar orientación sobre métodos de restauración y mantenimiento. Esta organización aboga firmemente por la preservación de los palomares como parte integral del patrimonio cultural.

Interrelacionándose armónicamente con el hábitat *pavillonnaire* de Toulouse, caracterizado por viviendas suburbanas unifamiliares que favorecen su reutilización, algunos palomares se han preservado en su estado original, mientras que otros se han incorporado como elementos en edificaciones como castillos o casas adosadas, ya sea en el interior, en el exterior o incluso en la parte superior, enmarcando las fachadas (Minube s/f). Esta integración provoca una cierta “disolución” de la forma de las torres de palomas, “desdibujándose” en el paisaje periurbano de la región.

Las entrevistas revelaron que los habitantes de Lévig-nac aprecian el diseño de los palomares, considerándolos significativos patrimonios culturales que evocan el pasado. Este reconocimiento refuerza la idea de que la percepción sensorial genera sentimientos de identidad y atributos de memoria en los ciudadanos (Reyes, 2010, p. 40). No obstante, los residentes locales no necesariamente conocen la historia de los palomares y no les dan la importancia que merecen, ya que las imágenes son percibidas inconscientemente. A pesar de esta falta de conocimiento, la gente mostró una gran disposición para abogar por la preservación y conservación futura de estas edificaciones.

La importancia de los palomares como patrimonio de importancia cultural, tanto material como intangible, es la principal razón que impulsa su preservación y conservación. Estos elementos encarnan una parte significativa de la historia local y representan almacenes de identidad colectiva. Como testigos del pasado, cautivan con su belleza y fuerza, sirviendo como reflejo de la arquitectura regional preexistente. En este sentido, una señora mencionó: “Cuando los observo, pienso revivir a la época”. Las entrevistas también sugieren una cierta nostalgia por las experiencias multisensoriales y lugares mágicos que poseen un significado profundo.

En resultado, se confirma la hipótesis general que las torres de palomas representan un patrimonio cultural en el paisaje periurbano de Toulouse, susceptible de protección o reasignación. Estas torres constituyen un legado cultural simbólico que añade un prestigio a una residencia, aunque hayan perdido su significado y utilidad socioeconómica originales. Sus características históricas, funcionales y formales les confieren una identidad única, convirtiéndolos en “hitos” particulares. Históricamente, son importantes porque representan aspectos culturales, sociales y arquitectónicos de la vida rural en la zona a lo largo del tiempo.

Esto remite a los conceptos temáticos y teóricos que definen al patrimonio como una herencia cultural arraigada en el pasado de una comunidad, conservada y transmitida a las generaciones actuales (UNESCO, s/f). De este modo, los palomares se configuran como bienes tangibles, intangibles y naturales vinculados con prácticas sociales, como la cría de palomas para fertilizar los campos y su uso como mensajeras. A estos elementos se les atribuyen valores que deben ser transmitidos y resignificados de una época a otra, destacando la relevancia económica del patrimonio cultural en el sector del turismo.

Hoy en día, las torres de palomas se han convertido en símbolos poderosos del patrimonio cultural y arquitectónico de la región, añadiendo encanto a los campos de Francia. Forman parte integral de la imagen periurbana que caracteriza el paisaje de Toulouse, abarcando aspectos arquitectónicos, urbanos, sociales y naturales. Aunque suelen asociarse principalmente con características físicas, también pueden incorporar aspectos intangibles como las costumbres y tradiciones de la sociedad (Benítez, 2015), lo que podría permitir reutilizar algunos palomares como centros de interpretación.

Es crucial que la preservación y conservación futura de estos pequeños edificios no dependa únicamente de las acciones de la administración pública o de los propietarios, sino también de la percepción de la población, considerándolos un patrimonio cultural significativo para la nación. Las torres de palomas son una valiosa parte de la arquitectura del hábitat *pavillonnaire* de Toulouse a pequeña escala. Además, actúan como

“catalizadores”, impulsando nuevas edificaciones, lo que se refleja en la “pequeñez” de las casas del municipio (Figuras 26-29).

En conclusión, la fascinación por los palomares permanece intacta, destacando con sus imponentes siluetas en el paisaje. Sus formas majestuosas y los curiosos adornos crean una impresión pintoresca (ADDA, 2018). Además, se vislumbra que estas estructuras podrían adquirir un sentido comercial, atrayendo turistas y siendo reutilizadas de diversas maneras. Así, esta investigación ofrece una base para reflexionar sobre los conceptos clave en torno al paisaje periurbano, patrimonio, imagen y percepción de las torres de palomares en la región de Toulouse, con el objetivo de comprender mejor su valor cultural y social. Se espera que contribuya a aumentar la conciencia pública sobre su patrimonio cultural, permitiendo identificar oportunidades y guiar futuras acciones de preservación y conservación de estos “hitos” paisajísticos.



Figura 26. Casa habitacional del centro histórico de Lévigac. Fotografía: Christof Göbel, 2022.



Figura 27. Nueva casa en las afueras de Lévigac, cuyo diseño muestra claras referencias arquitectónicas a los palomares. Fotografía: Christof Göbel, 2022.



Figura 28. Casa unifamiliar del municipio, característica del hábitat *pavillonnaire*, con un palomar integrado como bodega/garaje. Fotografía: Christof Göbel, 2022.



Figura 29. Casa típica contemporánea con otra torre de palomas antigua adjunta. Fotografía: Christof Göbel, 2022.

Referencias

- Acosta, N. (2018, 13 de diciembre). *¿Qué es la periferia urbana? Cuida tu dinero*. <https://www.cuidatudinero.com/13149097/que-es-la-periferiaurbana>
- Asociación Defensa Derechos Animal (ADDA). (2018). Francia, la ruta del palomar. *ADDA Revista*, 28, 28-31. <http://www.addarevista.org/articulo/palomas/28/francia-la-ruta-del-palomar/>
- Auffret, J. (1993). *Colombiers et pigeonniers en Bretagne profonde* (Torres de palomas y palomares en la Bretaña profunda). Mayenne: Editions régionales de l'Ouest.
- Ávila Sánchez, H. (2009). Periurbanización y espacios rurales en la periferia de las ciudades. *Estudios agrarios*, 41, 93-123.
- Benítez Salgado, T. (2015). *La importancia de la imagen urbana en Torreón. Implan*. <https://www.trcimplan.gob.mx/blog/la-importancia-de-la-imagen-urbana-en-torreon.html>
- Biologie Seite*. (s.f.). Taubenhau. Frankreich. <https://www.biologie-seite.de/Biologie/Taubenhau>
- Boëté, Y., et al. (2020). *Étude de la population de pigeons sauvages de la ville de Toulouse* (Estudio de la población de palomas salvajes en la ciudad de Toulouse). *Revue d'écologie urbaine*, 18(1), 1-10.
- Brillat-Savarin, J. A. (1825). *Fisiología del gusto. Meditaciones de gastronomía trascendente; obra teórica, histórica y puesta al día*. Auguste Sautélet.
- Centre National de Ressources Textuelles e Lexicales (CNRTL). (s/f). PAVILLON. <https://www.cnrtl.fr/definition/pavillon>
- Chauvigné, J. (1986). *Les colombiers de France* [Los palomares de Francia]. Editions Jean-Claude Lattès.
- Coello, W. (2018, 26 de octubre). *Percepción espacial y arquitectura* [Archivo PDF]. <https://es.scribd.com/document/391632732/Lectura-Percepcion-espacial-y-arquitectura>
- Espinosa Dorantes, E. (2012). *La lectura de la imagen urbana*. UAM-Azcapotzalco.
- EVE Museos+Innovación. (2014). *Valor del patrimonio cultural*. <https://evemuseografia.com/2014/04/09/valor-del-patrimonio-cultural/>
- Fédération Française des Colombophiles. (2022). *Les colombiers: un patrimoine à préserver* (Los palomares: un patrimonio a preservar). <https://www.colombophilief.fr/>
- Geo confluences. (2021). *Habitat pavillonnaire, ressources de géographie pour les enseignants (JBB)* [Hábitat periurbano, recursos de geografía para los profesores (JBB)]. <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/habitat-pavillonnaire>
- Guyot, G.-A. (1751). *Traité des Fiefs tant pour le Pays coutumier que pour les Pays de droit écrit* [Tratados de los feudos tanto para el país consuetudinario como para los países de derecho escrito]. Capítulo 5: Les colombiers ou pigeonniers [Las torres de palomas o palomares]. Kessinger Publishing.
- Herrmann, L. (2018). *Le lotissement en France: histoire réglementaire de la construction d'un outil de production de la ville* [El loteamiento en Francia: historia reglamentaria de la construcción de una herramienta de producción de la ciudad]. *Géococonfluences*.
- Institut national de la statistique et des études économiques (Insee). (2020). *Aire d'attraction des villes 2020 de Toulouse (005)* [Área de influencia urbana de las ciudades 2020 de Toulouse (005)]. <https://www.insee.fr/fr/metadonnees/cog/aire-attraction-ville/AAV2020005-toulouse>
- Junta de Andalucía. (s.f.). *Convenio Europeo del Paisaje*. <https://www.juntadeandalucia.es/organismos/fomentoinfraestructurasordenaciondelterritorio/areas/ordenacion/paisaje/paginas/convenio-europeo-paisaje.html>
- L'Association Nationale des Architectes des Bâtiments de France (ANABF). (s/f) *Promouvoir la qualité architecturale, urbaine et paysagère* [Promover la calidad arquitectónica, urbana y paisajística]. <https://www.anabf.org/>
- Latour, J.-M. (2016). *Les colombiers de la région toulousaine: une étude architecturale et patrimoniale* [Los palomares de la región de Toulouse: un estudio arquitectónico y patrimonial]. Éditions Loubatières.

- Lindón Villoria, A. (2010). Invertiendo el punto de vista: las geografías urbanas holográficas del sujeto habitante. En A. Lindón Villoria & D. Hiernaux Nicolas (Editores), *Los giros de la Geografía Humana. Desafíos y horizontes* (pp. 175-200). Primera edición. Antrophos.
- López Trigal, L. (2015). *Diccionario de geografía aplicada y profesional. Terminología de análisis, planificación y gestión del territorio* [Archivo PDF]. León: Universidad de León. https://digital.csic.es/bitstream/10261/208789/1/Diccionario_GeografiaN.pdf
- Lucien, M. (2014). *Pigeonniers en Midi-Pyrénées*. Issy-les-Moulineaux: Ed. Massin.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. MIT Press.
- Maison d'Architecture Occitanie-Pyrénées (MAOP) & C. Göbel (Editores). (2021). *Guide d'Architecture Toulouse. Architecture moderne et contemporaine 1950-2020* [Guía de Arquitectura de Toulouse. Arquitectura moderna y contemporánea 1950-2020]. DOM publishers.
- Martin-Brelot, H. (2023). *Une ZUP réussie. Portrait du quartier Bellevue à Brest par ses habitants* [Una ZUP exitosa. Retrato del barrio Bellevue en Brest por sus habitantes]. *Géococonfluences*.
- Mihière, G. (1996). *Pigeonniers de Provence* [Palomares de Provenza]. Marsella: Editions Jeanne Laffitte.
- Ministère de la Culture (s.f.). *Rôle et missions des architectes des Bâtiments de France* [Rol y misiones de los arquitectos de los Edificios de Francia]. <https://www.culture.gouv.fr/Regions/Drac-Occitanie/La-Drac/La-Drac-et-ses-services/Patrimoines-et-architecture/Espaces-protéges-Udap/Udap-31/Notre-service/Rôle-et-missions-des-architectes-des-Bâtiments-de-France>
- Miniube (s.f). *Ruta de los Pigeonniers. Antiguos Palomares*. <https://www.minube.com.mx/rincon/ruta-de-los-pigeonniers--a3705866>
- Murray, A. (1913). *The Pigeon*. Fleming H. Revell Co.
- Pigeonniers et Colombiers de France* (s.f.). *Historique*. http://pigeonniers-de-france.chez-alice.fr/historique_534.htm
- QuestionPro*. (s.f.). *Análisis de Datos*. <https://www.questionpro.com/es/analisis-de-datos.html>
- Reyes, H. Á. (2010). *Paisaje cultural: Imagen, identidad y memoria a través del arbolado urbano. Cuaderno de Investigación Urbanística*, 68, 40-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3876155>
- Rougé, L. (2021). Essai de lecture du développement pavillonnaire toulousain [Ensayo sobre la lectura del desarrollo periurbano de Toulouse]. En Maison d'Architecture Occitanie-Pyrénées & C. Göbel (Editores), *Guide d'Architecture Toulouse* (pp. 248-255). Berlín: DOM publishers.
- Segura Andrés, X.(s.f.). *Plazas. Módulo 1*. Editorial Ambiental Fondo Verde.
- UNESCO. (s.f.). *Patrimonio cultural*, Santiago, cultura, patrimonio. <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>
- Watts, K. (1980). *Colombiers & pigeonniers* [Torres de palomas & palomares]. Éditions CLD.

El Metro de la Ciudad de México

Análisis técnico-constructivo

de las primeras líneas

*The Ciudad de México Metro.
Technical-constructive analysis of the first lines*

Ing. Arq. Tomás E. Sosa Pedroza

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco
tesp@azc.uam.mx
ORCID: 0000-0002-4050-7741

Arq. Moisés Bustos Álvarez

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco
mbalv@yahoo.com.mx
ORCID: 0000-0001-7929-9524

Aceptado: 6/05/2024 **Publicado:** 27/09/2024

Resumen

El Sistema de Transporte Colectivo Metro (STCM) de la Ciudad de México es considerado el más exitoso sistema de transporte público de nuestro país. Su materialización implicó la importación de sistemas técnico-constructivos innovadores de su época, los cuales posteriormente fueron utilizados en numerosas edificaciones y en la obra pública. En este trabajo, se analiza la importancia del Muro Milán para la realización de las primeras tres líneas, tecnología constructiva que por sus virtudes se ha utilizado en gran cantidad de edificaciones, por lo que se convirtió en un importante referente para el diseño arquitectónico contemporáneo del país.

Palabras clave: Historia del Metro de la Ciudad de México Muro Milán, cajón de cimentación, edificios altos, tecnología de vanguardia.

* Como citar este artículo / *How to cite this article:*
Sosa, T. y Bustos, M. (2024). El Metro de la Ciudad de México. Análisis técnico-constructivo de las primeras líneas. *un año de diseñarte, mm1*, (26), 134-145.

Introducción

La arquitectura mexicana construida en la Ciudad de México a partir de los años sesenta del siglo XX ha sido reconocida a nivel nacional e internacional por su enorme calidad formal y funcional, valores que se magnifican por la dificultad que representa construir edificaciones de alto tonelaje y mayor altura por la reducida calidad resistente del suelo de la ciudad y por estar ubicada en un sitio de alto riesgo sísmico. Aparejado a la calidad formal y funcional de la arquitectura, el desarrollo técnico-constructivo de las edificaciones ha tenido avances significativos para solucionar tan malas condiciones físicas de la ciudad.

El Sistema de Transporte Colectivo de esta ciudad, comúnmente llamado Metro es uno de los medios de transporte masivo de personas más utilizado a nivel mundial y, según estadísticas del INEGI de 2018, transporta diariamente 4.63 millones de pasajeros al día. Su construcción, operación y uso financiero se encuentra a cargo de una asociación pública llamada Sistema de Transporte Colectivo dependiente de la Ciudad de México.

A más de 50 años de haberse inaugurado la primera línea del sistema de transporte público más exitoso que se haya construido en nuestro país, específicamente el 4 de septiembre de 1969 de la Línea 1, se considera que es un buen momento para hacer un análisis desde la visual del diseño de este destacado modelo de buen proyecto arquitectónico mexicano.

Abstract

The Collective Transportation System Metro (STCM) of Mexico City (CDMX) is considered the most successful public transportation system in Mexico. Its materialization involved the import of innovative technical-constructive systems of its time, which were later used in numerous buildings and public works. This work analyzes the importance of the Milan Wall for the realization of the first three lines, a construction technology that, due to its virtues, has been used in a large number of buildings, becoming an important reference for contemporary architectural design in the country.

Keywords: *History of the Ciudad de México Metro, Milan Wall, Open-air Box Structural System, Tall Buildings, Cutting-edge Technology.*

La construcción de las primeras líneas (Línea 1, Línea 2 y Línea 3) y su posterior operación han demostrado, a lo largo de este tiempo, su eficiencia como medio de transporte masivo de personas y su eficacia como producto arquitectónico.

En este trabajo, se puntualiza exclusivamente sobre los aspectos relevantes relacionados con el diseño de los sistemas estructurales de las primeras líneas construidas, dejando a un lado los aspectos de operatividad de las tres líneas, en las cuales el llamado Muro Milán tuvo una destacada participación como elemento estructural y como componente integral de todo el Cajón. Cabe mencionar que en posteriores construcciones los sistemas de Superficie y de Cajón continuaron utilizándose, precisamente por los buenos resultados obtenidos en las primeras líneas del Metro.

La construcción inicial es un claro ejemplo de eficiencia y seguridad estructural en su función de ser un medio de transporte masivo de pasajeros, ya que su capacidad resistente ha sido demostrada durante 50 años sin haber sufrido daños mayores ante los movimientos de tierra y a pesar de las condiciones de suelo y de alta sismicidad en donde se encuentra nuestra ciudad, además de no haber requerido obras de mantenimiento de mayor escala por las condiciones naturales de uso.

El objetivo de esta investigación es exponer el relevante papel que han tenido estos avances técnico-constructivos aplicados en las obras del Metro de la ciudad de México donde los sistemas estructurales descritos como Superficial y Cajón a Cielo Abierto han tenido un papel preponderante en la construcción en toda la red.

Historia del Metro de la Ciudad de México

La necesidad de tener un transporte público eficiente en la ciudad de México siempre fue tema de análisis por las autoridades para poder resolver el crecimiento de la población, que según el Séptimo Censo General de Población en 1953 se calculó en 3.5 millones de personas y según el Octavo Censo de 1960 había 4.8 millones de habitantes. A pesar de tales necesidades,, en la

década de los cincuenta, las autoridades no realizaron esfuerzos mayores para resolver el problema, argumentando el alto costo que significaba la realización de un proyecto de transportación masiva, dando preferencia a la construcción de vías rápidas para automóviles de uso particular y enfocando los recursos a la reestructuración de varios edificios de propiedad gubernamental dañados por el sismo de 1957 (Borja, 1997).

Al inicio de los sesenta, las autoridades locales y federales al ver las dificultades de transportación existentes y al observar el rápido crecimiento de la población citadina se decidieron por formalizar la planeación de las primeras rutas del sistema. Dos circunstancias adicionales para que fuera tomada esta importante decisión fue lo siguiente: el entorno económico más favorable del país que las autoridades catalogaron como el del “milagro económico” y la circunstancia de que el Distrito Federal había sido nombrado como sede de los XIX Juegos Olímpicos para el año de 1968, lo que requirió resolver la transportación de los visitantes a los sitios de los juegos.

No fue hasta 1961 cuando se pudo visualizar de forma firme la construcción de la obra debido a dos circunstancias sumamente favorables; en lo económico, el crédito otorgado por el gobierno francés, encabezado por Charles de Gaulle, para el proyecto; en lo técnico-constructivo, la inserción en el proyecto ejecutivo de nuevos sistemas y tecnologías de punta constructivas importadas de Europa. En tal contexto histórico, en el mes de junio de 1967, durante la gestión del periodo presidencial (1964-1970) más represora, criminal e intransigente de la segunda mitad del siglo XX, se oficializó la realización del proyecto de construcción del Metro.

Previo al inicio formal de la construcción de las tres primeras Líneas, se estableció en los acuerdos legales de obra que la edificación fuera realizada en la parte de la obra civil por la empresa mexicana Ingenieros Civiles y Asociados S. A. de C. V. (ICA) y en la correspondiente a las instalaciones electromecánicas por empresas francesas designadas por el mismo gobierno europeo.

Desde su inicio, un actor fundamental para la realización de todo el Metro fue el sobresaliente constructor mexicano Bernardo Quintana (plan maestro 2020) fundador y-presidente ejecutivo de ICA, porque fue el promotor de la construcción y la cabeza en la planeación, la gestión y la construcción de todo el sistema (Schmitter, J. 2019). La empresa ICA fue la encargada de realizar los estudios previos y el proyecto arquitectónico en su totalidad, además, con la asesoría de empresas francesas implementó dentro la planeación y en el proyecto ejecutivo la novedosa tecnología necesaria para su realización, misma que no existía en ese momento en México.

Construcción de las primeras rutas

Una vez que el proyecto del plan maestro fue avalado por el gobierno federal, se formalizó el 29 de abril de 1977 a través del decreto publicado en el Diario Oficial de la Federación. En éste, se estableció que se creara el Sistema de Transporte Colectivo y que para efectos ejecutivos fuera gestionado por una comisión llamada Constructora Metro, S. A. de C. V., conformada principalmente por la empresa constructora y las autoridades de la hoy Ciudad de México, anteriormente Distrito Federal. En el plan maestro, se planteó como inicio de la red la construcción de tres líneas llamadas i Línea 1, Línea 2 y Línea 3.

Línea 1. Fue la primera de las líneas en construirse y se inauguró el 4 de septiembre de 1969 (Borja, 1997), recorría dirección oriente-poniente y en su tramo original una distancia de 18.8km, desde la estación Chapultepec hasta la de Zaragoza; se construyó de acuerdo con la forma del sistema subterráneo, debido a que las condiciones de las calles por donde se hizo pasar el trazo no tenían las dimensiones necesarias para el sistema superficial en varios tramos como los siguientes: Camino a Belén, Arq. C. Lazo, Av. Jalisco, Gral. Pedro Antonio de los Santos, Av. Chapultepec, Arcos de Belén, José María Izazaga, San Pablo, Carretones. En la actualidad, a la Línea 1 se le nombra “la rosa”, presenta dos tramos construidos posteriormente; Observatorio-Chapultepec y Zaragoza-Pantitlán.

Línea 2. Fue inaugurada el 1 de agosto de 1970, en su trayectoria original recorría 17.4 km, desde la estación Tacuba hasta la de Taxqueña y se construyó con dos tipos de sistemas: en el tramo comprendido entre la estación Tacuba-estación Pino Suárez en dirección norte-sur, fue construido de forma subterránea por las condiciones de estrechez de las calles en la ruta y la calidad de suelo de alta compresibilidad y alto contenido de agua; en el tramo comprendido desde la estación Pino Suárez hasta estación Taxqueña, en dirección oriente-poniente fue construido con el sistema superficial sobre la Calzada de Tlalpan debido a que su amplitud era la suficiente como para permitir su trazo sin mayores afectaciones a la vialidad. En este último tramo del proyecto, se aprovechó el trazo de la ruta histórica del “tranvía de mulitas”, inaugurado en 1891, que corría de la plaza del Zócalo hacia el centro histórico del pueblo de Tlalpan, después, en la década de los treinta fue renovada en su sistema para uso de tranvías eléctricos (Figura 1).



Figura 1. Ruta del “tranvía de mulitas” sobre la calzada de Tlalpan en la década de los setenta. Fuente: Metronomía. <https://m.facebook.com/photo/?fbid=563651632454584&set=a.197068675779550>

Línea 3. Inaugurada el 20 de noviembre de 1970, fue la más corta en ese tiempo, porque apenas recorría 5.44 km de longitud de dirección norte-sur, con siete estaciones en su trazo original se construyó solamente con el sistema constructivo de tipo subterráneo, tuvo una trayectoria original de estación Tlatelolco a estación Hospital General con dirección norte-sur, de

5.44 km de longitud y 7 estaciones bajo las avenidas Insurgentes Norte Zarco, Balderas, y Niños Héroes. En años posteriores le fueron añadidos los siguientes tramos que conforman la línea actual, Tlatelolco- La Raza, La Raza- Indios Verdes, Hospital General-Centro Médico y Centro Médico-Zapata.

Sistemas estructurales para las líneas 1, 2 y 3

Las rutas de circulación de las 3 líneas tenían características urbanas y condiciones geotécnicas de muy variadas circunstancias; ancho de las calles en ocasiones reducidos, curvas de nivel con cierta variabilidad, suelos poco consistentes y alto contenido de agua, saturación de instalaciones municipales en el área de trazo, entre otras causas., provocando que fueran factor determinante para el diseño ejecutivo final.

Para resolver estas condiciones físicas y urbanas tan variantes, las tres líneas fueron resueltas en su diseño mediante dos tipos de sistemas estructurales; el llamado “superficial” (véase Figura 2) y el de “cajón a cielo abierto” (véase Figura 3).

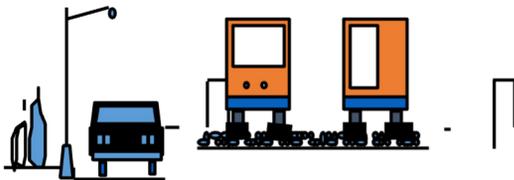


Figura 2. Sistema superficial. Fuente: Elaboración propia.

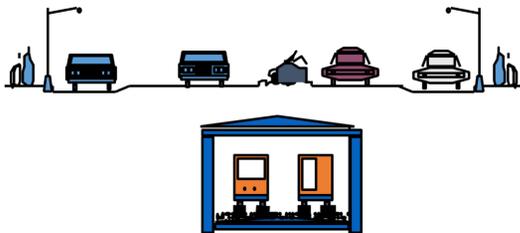


Figura 3. Sistema de cajón a cielo abierto
Fuente: Elaboración propia.

Es importante mencionar que a las líneas construidas posterior a las 1,2 y 3 se les sumaron dos sistemas estructurales más; el sistema “aéreo” (véase Figura 4) y el sistema “por tuneleo”(véase Figura 5), siendo estos cuatro los que sustentan a toda la red del Metro actualmente.



Figura 4. Sistema aéreo. Fuente: Elaboración propia.

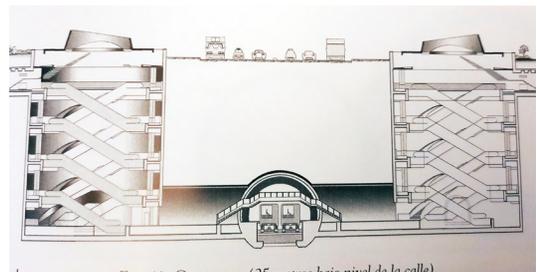


Figura 5. Sistema subterráneo. Fuente: Borja (1997).

Por motivos de amplitud de esta investigación y debido a que en las tres primeras líneas fueron aplicados solamente los dos primeros sistemas estructurales, nos enfocaremos en este análisis solamente en los dos primeros el “superficial” y el “cajón a Cielo Abierto”.

El sistema superficial

De las primeras tres líneas que se construyeron, solamente en la Línea 2 fue utilizado el sistema superficial; éste corre sobre la calzada de Tlalpan entre las estaciones de San Antonio Abad y Taxqueña. Como ya se mencionó, en el diseño de la ruta, se utilizó el derecho de vía que tenía el tranvía eléctrico que corría por esta importante avenida desde finales del siglo XIX, aprovechando que se tenía el espacio suficiente en el camellón central para la construcción del sistema elec-

tromecánico de rodamiento de los trenes y, por consecuencia, el paso de los vagones y la de las estaciones.

Por estas condiciones, el tramo superficial de la Línea 2 fue el sistema más económico y rápido de realizar en ese tiempo, porque para la ubicación de las líneas ferro-neumáticas y para el paso de los trenes no fue necesario aplicar tecnologías de refuerzo estructural complejas ni maquinaria o equipos de dimensiones mayores o de remover instalaciones municipales existentes en la zona.

La construcción de las instalaciones para el paso de las vías ferro-neumáticas se realizó mediante los siguientes pasos:

- Desmontaje y demolición de las instalaciones del paso de los tranvías existentes
- Excavación en caja con maquinaria ligera y extracción de la zona de obra del material suelo resultante.
- Rellenos compactados de material suelo mejorado, para resistir las mayores cargas que presenta el paso de los vagones del metro.
- Colocación de losa de concreto armado
- Colocación de balasto, durmientes y rieles para el paso de los trenes
- Construcción de parapetos a lo largo de la ruta para ubicar arriba de piso las instalaciones electromecánicas (véase Figura 6).



Figura 6. Esquema del paso de las vías ferro-neumáticas. Fuente: (Borja, 1997).

Es necesario mencionar que las estaciones se construyeron a los costados de la avenida, dejando la conexión con los andenes de abordaje mediante puentes que cruzan los carriles centrales de la calzada de Tlalpan, en ambos sentidos.

Sistema cajón a cielo abierto

Este sistema tuvo aplicación en la Línea 1, la Línea 2 y la Línea 3, el cual consiste en un procedimiento que para ese momento histórico era considerado como de tecnología de punta, debido a que su método de construcción, la maquinaria y el equipo utilizado eran en algunos casos de importación, y el personal técnico y la mano de obra requirió de capacitación por parte de las empresas francesas para su aplicación.

Con el *sistema de cajón a cielo abierto*, la ingeniería civil y la arquitectura mexicana del momento resolvió

muchas de las circunstancias desfavorables para la construcción del Sistema Metro. La errática traza urbana de algunas zonas de la mancha urbana de la Ciudad de México, las geológicas que repercuten en la mala calidad del suelo donde se desplanta una muy importante cantidad de las edificaciones construidas en la ciudad, el hundimiento constante y acelerado del suelo en la zona del lago debido a la extracción del agua del subsuelo y las condiciones de alta sismicidad de lo que fue el Distrito Federal y que hoy es la Ciudad de México fueron determinantes para la construcción arquitectónica.

A todas estas condiciones desfavorables se le pudo dar solución con el llamado sistema de cajón porque su diseño estructural y las tecnologías constructivas innovadoras son lo más adecuadas para resistirlas.

La propuesta de diseño se fundamenta en dos conceptos estructurales: *el primero llamado muro Milán*, que es un sistema constructivo, innovador para esa época, con doble función, primero como muro pantalla impermeable durante la excavación del núcleo y posteriormente como elemento estructural de todo el cajón construido; *el segundo concepto con el criterio de cimentación denominado “por flotación”* es un sistema que ya había sido aplicado en otros edificios de la Ciudad como “El Moro” o el actualmente Banco Central.

Muro Milán

El primer fundamento estructural es el muro Milán que, desde su implementación como sistema constructivo en el Metro, se ha consolidado como un notable partaguas para la construcción arquitectónica mexicana, porque ha resuelto en obras subterráneas las dificultades que presentan las desfavorables condiciones de suelo de la ciudad capital. Edificaciones tan relevantes, que fueron construidas posteriormente a la construcción de las primeras Líneas del Metro, como las “torres” Reforma, BBVA, Chapultepec Uno y Mayor, entre otras, dan constancia viva de sus beneficios como sistema constructivo.

Muro Milán se describe como una pared tabla-estacada de concreto armado que utiliza los parapetos del suelo excavado como el molde regulador de su volumen, de sus dimensiones y de su geometría, otorgando ventajas estructurales de resistencia a la compresión, resistencia a las fuerzas axiales provocadas por la presión del suelo y los sismos, así como elemento rígido e impermeable ante la penetración del agua contenida en la tierra.

Cabe señalar que desde su introducción a México, éste fue llamado muro Milán, aunque actualmente se le conoce como “muro pantalla”, porque en su evolución como componente estructural de sentido vertical se ha ido modificando en sus objetivos estructurales y las aplicaciones se han diversificado en la construcción mexicana, principalmente para las obras subterráneas que se necesitan para construir las cimentaciones profundas de los edificios altos. En su aplicación en las líneas del metro, tiene la función de contener los empu-

jes del suelo durante el procedimiento de excavación, para posteriormente integrarse al cuerpo estructural definitivo del túnel de paso del tren y en su caso de las estaciones.

El origen y el nombre de muro Milán se encuentra en esa ciudad italiana en la década de los cincuenta del siglo anterior (Schmitter, 2019), precisamente durante la búsqueda de un componente estructural que facilitara las labores del vaciado del suelo durante la construcción del Metro de esa ciudad. Como se sabe el suelo de la ciudad de México es de características poco apropiadas para la edificación arquitectónica de gran tonelaje por su alto contenido de agua y poca resistencia a la compresión, debido a que está conformado principalmente por arcillas, limos y arenas saturadas que representan gran dificultad al momento de su excavación.

Debido a las dificultades para la excavación durante la construcción del Metro de la ciudad de Milán los ingenieros Veder y Marconi desarrollaron la técnica del muro Milán introduciendo en la zanja excavada lodo bentónico como componente estabilizador de sus paredes (véase Figuras 7).

El lodo bentónico es una mezcla de agua con un producto cementante industrializado llamado bentonita, que es básicamente una arcilla con hierro, que no pierde estabilidad o consistencia al contacto con el componente acuoso del suelo durante la excavación (véase Figura 8).

Una vez estabilizada con el lodo bentónico la zanja excavada, se procede a introducirle el acero de refuerzo mediante equipo, maquinaria y mano de obra especializada, que normalmente es con doble parrilla y varilla de diámetros mayores a 5/8 (véase Figura 9).

En el siguiente paso del procedimiento, se empieza a vaciar el concreto premezclado con el equipo y la mano de obra especializada al interior de la zanja, teniendo la precaución de ir extrayendo, al mismo tiempo que se vierte el concreto, la bentonita que aún se encuentra en la excavación (véase Figura 10).



Figura 7. Esquema de excavación. Fuente: (Borja, 1997) Fotografía de Tomás Sosa, 1985.



Figura 8. Esquema de excavación. Fuente: Elaboración propia y fotografía de Tomás Sosa, 1985.

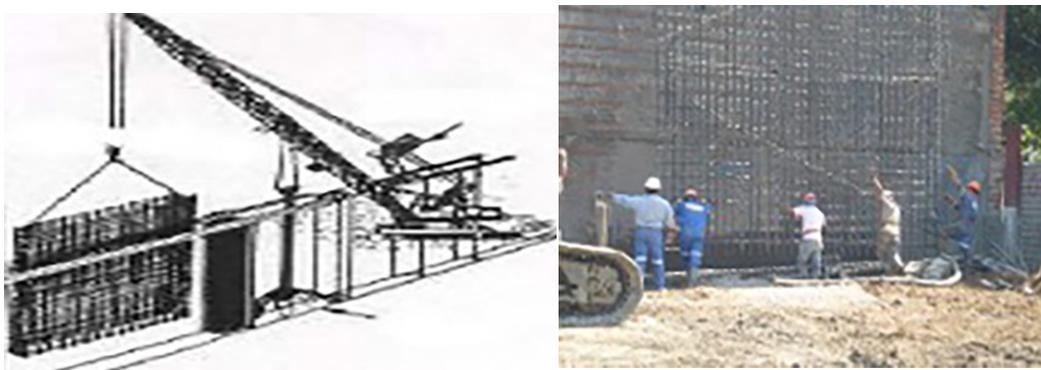


Figura 9. Esquema colocación de acero. Fuente: Elaboración propia y fotografía de Tomás Sosa, 1985.



Figura 10. Diagrama de desalojo de bentonita.
Fotografía de Tomás Sosa, 1985.

Cimentación por flotación

El segundo fundamento estructural es el de la cimentación por flotación, sistema que pertenece al grupo de compensadas en la clasificación general de los sistemas basales de las estructuras (Lasso, 2019), cuya teoría de trabajo consiste en reducir el incremento neto de carga aplicado al subsuelo mediante excavaciones del terreno y el uso de un cajón de concreto desplazado a cierta profundidad; es decir, lo que se busca es sustituir la carga total generada por el edificio diseñado por el peso del material suelo por excavar.-

Una condición obligada para el correcto funcionamiento de este tipo de sistemas de base es que el cajón estructural construido tenga propiedades impermeables que impidan la penetración a su interior el agua contenida en el suelo y la generada por la lluvia. Si se considera que el subsuelo de la Ciudad de México, en un gran porcentaje de su superficie, está saturado o sobresaturado, es decir el contenido de líquidos en el material suelo sobrepasa a los sólidos por arriba de 300% en promedio, el problema se resuelve con el *cajón estructural*.

Estos argumentos de orden tecnológico fueron los que impulsaron en el diseño del plan maestro del Metro el uso del sistema en los tramos de las Líneas que pasarían por las zonas de lago y de transición del área metropolitana.

El cajón de concreto consta de tres componentes estructurales: el muro Milán, la losa inferior y la losa superior, que unidos correctamente entre sí conforman un marco rígido; su construcción se inicia con la excavación del núcleo una vez colados los muros Milán en ambos lados a distancias no menores a 30 m, utilizando equipos pesados y con mano de obra especializada. Usualmente, se utilizan equipos tipo draga con almeja libre, desalojando el material suelo mediante camiones de volteo. Durante el proceso, es necesario apuntalar los muros Milán con troqueles para evitar que los empujes laterales puedan desplazarlos de su eje (véanse Figuras 11a y 11b).



Figura 11a. Apuntalamiento del Muro Milán.
Fotografías de Tomás Sosa, 1985.



Figura 11b. Apuntalamiento del Muro Milán.
Fotografías de Tomás Sosa, 1985.

La excavación se ejecuta hasta el nivel indicado en el proyecto para ese tramo de la obra, con el fin de proporcionar la superficie adecuada para la construcción de la losa inferior del cajón, cota donde se desplanta con concreto armado la losa inferior, teniendo especial atención de unir el armado del muro con el de la propia losa. Se destaca que es en esta losa en donde se tiene que empezar, en primera instancia, a compensar peso de suelo por peso de concreto, por lo tanto, la losa inferior siempre es de espesores considerables, del orden de 60 cm (véase Figura 12).

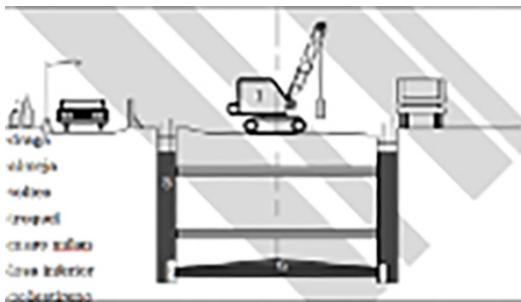


Figura 12. Construcción losa inferior.
Fuente: Elaboración propia.

La losa tapa del cajón se construye con un sistema de construcción mixto, con componentes prefabricados en una planta industrial y con concreto colado en sitio; los elementos industrializados son del tipo modulares, enviados a la obra en transportes especializados, que mediante equipos de elevación de mediana capacidad se colocan sobre los muros Milán del cajón, los que han sido enrasados previamente para darles un apoyo uniforme. La losa superior se complementa con concreto colado en sitio que se vacía sobre los módulos prefabricados que actúan como la cimbra de la losa, habiendo unificado previamente el trabajo estructural del acero del muro Milán con el del módulo prefabricado y el del concreto (véanse Figuras 13a y 13b).

Al igual que la losa inferior, la superior actúa para compensar el peso del suelo, por lo tanto en esta primeras líneas sus espesores fueron variables, en rangos de 1.20 a 1.60 metros.



Figura 13a. Construcción losa inferior.
Fotografía: Tomás Sosa, 1985.



Figura 13a. Construcción losa superior.
Fotografía: Tomás Sosa, 1985.

Para la construcción de las primeras Líneas de la Red, el cajón se diseñó como una estructura rectangular que trabaja como marco estructural, con las siguientes dimensiones:

- Distancia interior entre los muros Milán en tramos rectos 6.90 m
- Distancia interior entre los muros Milán en tramos curvos es variable según el radio del trazo, siendo 7.10 m como promedio.
- Distancia interior entre la losa superior y la inferior de 4.80 m

Una vez construido el cajón estructural el sistema cumple su objetivo de trabajar como una cimentación por sustitución cuando se enrasa con rellenos de ma-

terial mejorado y compactado a nivel de proyecto para restituir la vialidad (véase Figura 14).

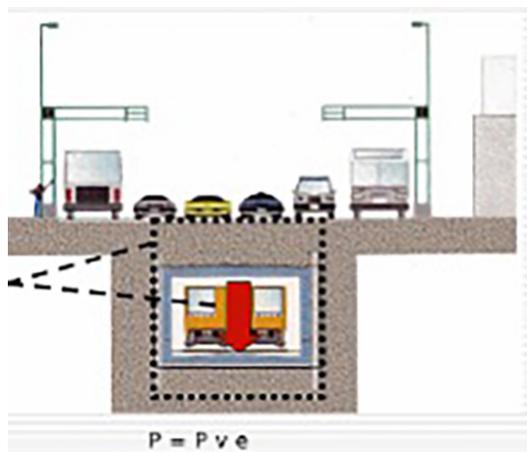


Figura 14. Cajón terminado. Fuente: Elaboración propia.

han demostrado su capacidad resistente, al haber sufrido solamente daños menores.

Igualmente ha tenido reacciones muy favorables ante las continuas depresiones que tienen las zonas urbanas por donde se encuentra su trazo, al no presentar hundimientos diferenciados significativos con los de la ciudad en su conjunto.

Conclusiones

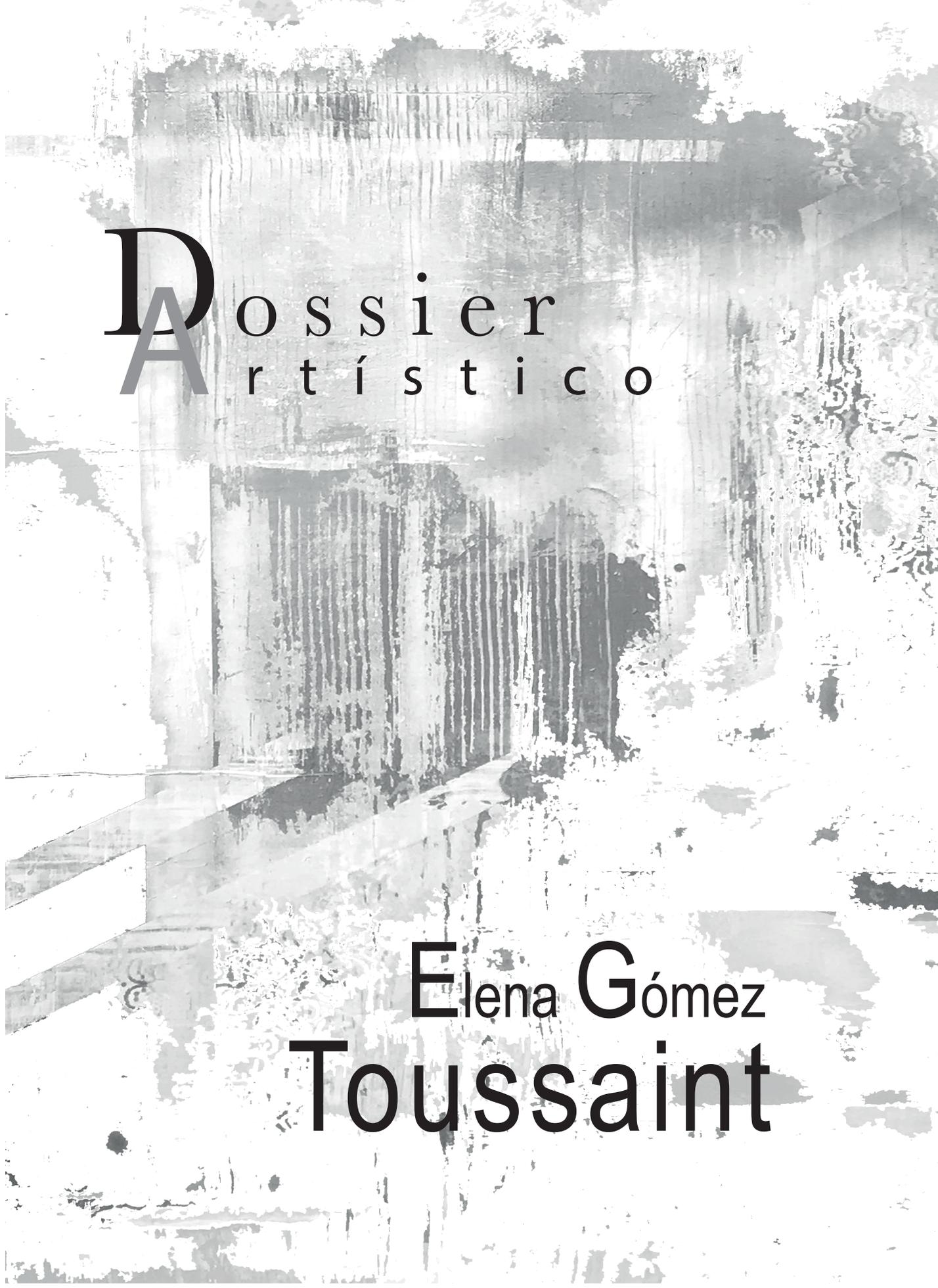
A lo largo de 50 años del inicio de construcción del Metro de la Ciudad de México, se ha demostrado su eficacia como medio urbano de transporte colectivo, ya que según estadísticas el Sistema capta altos números de pasajeros por día, en promedio, por ejemplo, en 2006 fueron 3.9 millones, superando a los sistemas de Moscú y Tokio. Igualmente, en el presente año ocupa el nivel 5 en cuanto a la extensión de la red.

Tal vez el mayor mérito por destacar del Metro de la Ciudad de México, a lo largo de este periodo, es lo relevante de su diseño, considerando sobre todo las condiciones adversas que presenta la construcción arquitectónica y civil: zona de alta sismicidad, condiciones de suelo de alta compresibilidad y con agua abundante dentro de su constitución; igualmente, ha tenido reacciones muy favorables ante las continuas depresiones que tienen las zonas urbanas por donde se encuentra su trazo, al no presentar hundimientos diferenciados significativos con los de la ciudad en su conjunto.

Durante los eventos sísmicos de 1985 y 2017, los sistemas estructurales con que ha sido construida la Red

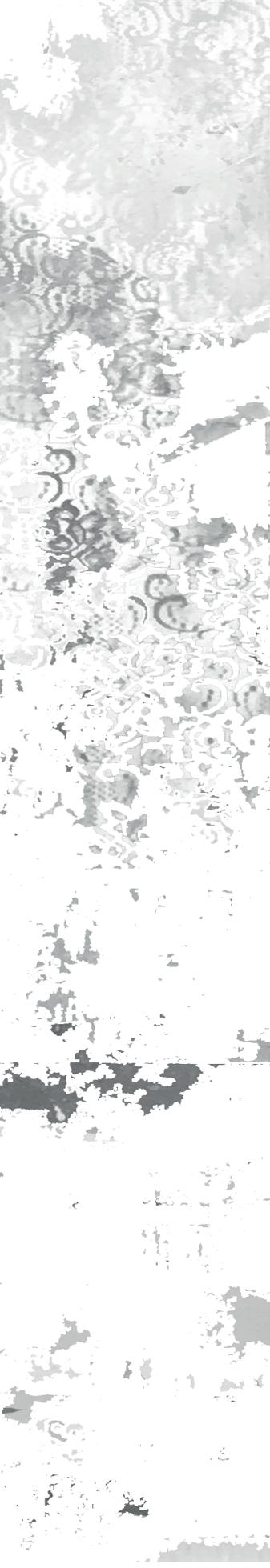
Referencias

- Borja, A. (1997). *Treinta años de hacer metro ciudad de México*. Editorial ICA.
- INEGI (2018). *Estadística de transporte urbano de pasajeros. Cifras VIII Censo General de Población. Dirección General de Estadística* <https://puntos-infonavit.com.mx/mexico/economia-en-los-anos-60-en-mexico/>
- Lasso, R. (2019). Criterios de diseño y sistema constructivo del metro. *En: 50 años del metro edición conmemorativa*. México: Sociedad Mexicana de Ingeniería Geotécnica A. C.
- Sabau, P. (1995). *Política económica del México contemporáneo 1940-1990*. [Video] <https://puntos-infonavit.com.mx/mexico/economia-en-los-anos-60-en-mexico/>
- Sistema de Transporte Colectivo de la CDMX (2018). *Plan Maestro del Metro 2018-2030*. [Archivo PDF] https://metro.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Metro%20Acerca%20de/Mas%20informacion/planmaestro18_30.pdf
- Schmitter J. (2019). *Primeras investigaciones para la selección de su procedimiento constructivo*. *En 50 años del metro edición conmemorativa*. México: Sociedad Mexicana de Ingeniería Geotécnica A. C.
- Vázquez, S. (2005). Manual para la construcción del cajón del metro de la ciudad de México. UNAM. [Tesis de licenciatura Universidad Nacional Autónoma de México]. <http://132.248.9.195/ptb2005/01121/0341769/Index.html>



Dossier
Artístico

Elena Gómez
Toussaint





Ask the sky for sign, 2022, técnica mixta sobre lino, 120 x 120 cm.

Elena Gómez Toussaint

Estudió Artes Plásticas en La Esmeralda, Ciudad de México, y en la Escuela Nacional Superior de Bellas Artes de París, Francia.

Su pintura combina representación y abstracción: Utiliza el dibujo como punto de partida, como una forma de mirar el mundo expresándolo por medio del trazo, continuación del gesto de la mano. Combinando trazo y diversos materiales de pintura, ella crea profundidad en un paisaje abstracto e imaginario.



ASK THE SKY FOR A SIGN

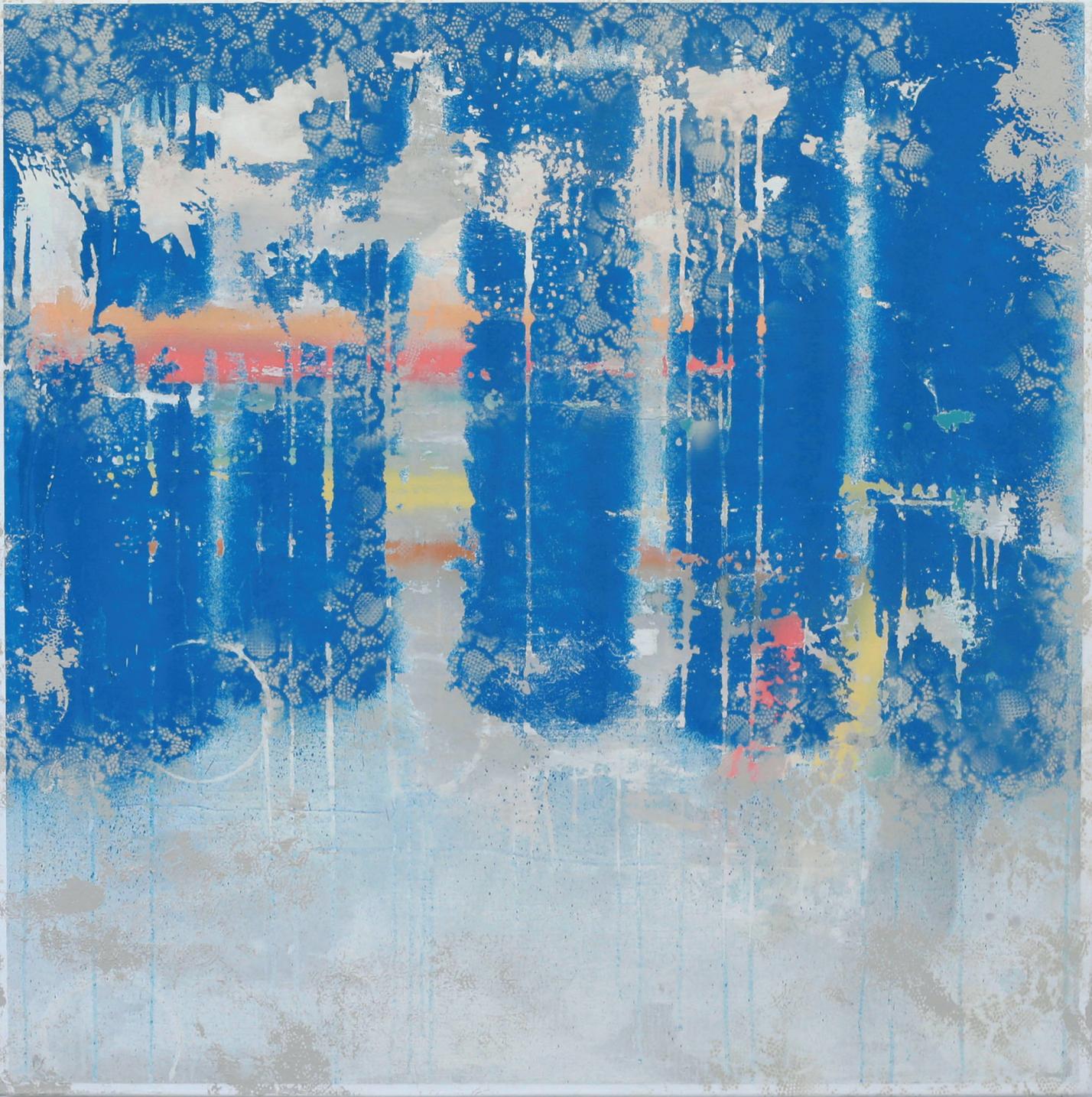
Ask the sky for a sign, 2023, técnica mixta sobre lino, 120 x 120 cm.

El proceso es importante, una interacción entre diferentes materiales, experimentación en la cual cada instante es algo que deja una huella ...un registro que permanece ... volviendo el lienzo un espacio de memoria.

Su obra se ha presentado en varias exposiciones en México, Francia, Bélgica, Suiza, España, Irlanda y Reino Unido.

Elena Gómez Toussaint nació en la Ciudad de México, donde vive y trabaja actualmente.

Instagram : [@elenagomezoussaint](https://www.instagram.com/elenagomezoussaint), Correo : elenagtoussaint@gmail.com



Izquierda: **Lluvia de verano**,
2022, técnica mixta sobre lino, 100 x 100 cm.

Derecha: **Black window II**,
2022, técnica mixta sobre lino, 120 x 100 cm.





Costelaciones (fragmento),
2021, técnica mixta sobre lino.





Black window,

2023, técnica mixta sobre lino, 120 x 120 cm.

Ventana de cobre,
2021, técnica mixta sobre lino, 130 x 100 cm.





Ventana de plata,

2021, técnica mixta sobre lino, 130 x 100 cm.



Lluvia de invierno,
2022, técnica mixta sobre lino, 120 x 120 cm.





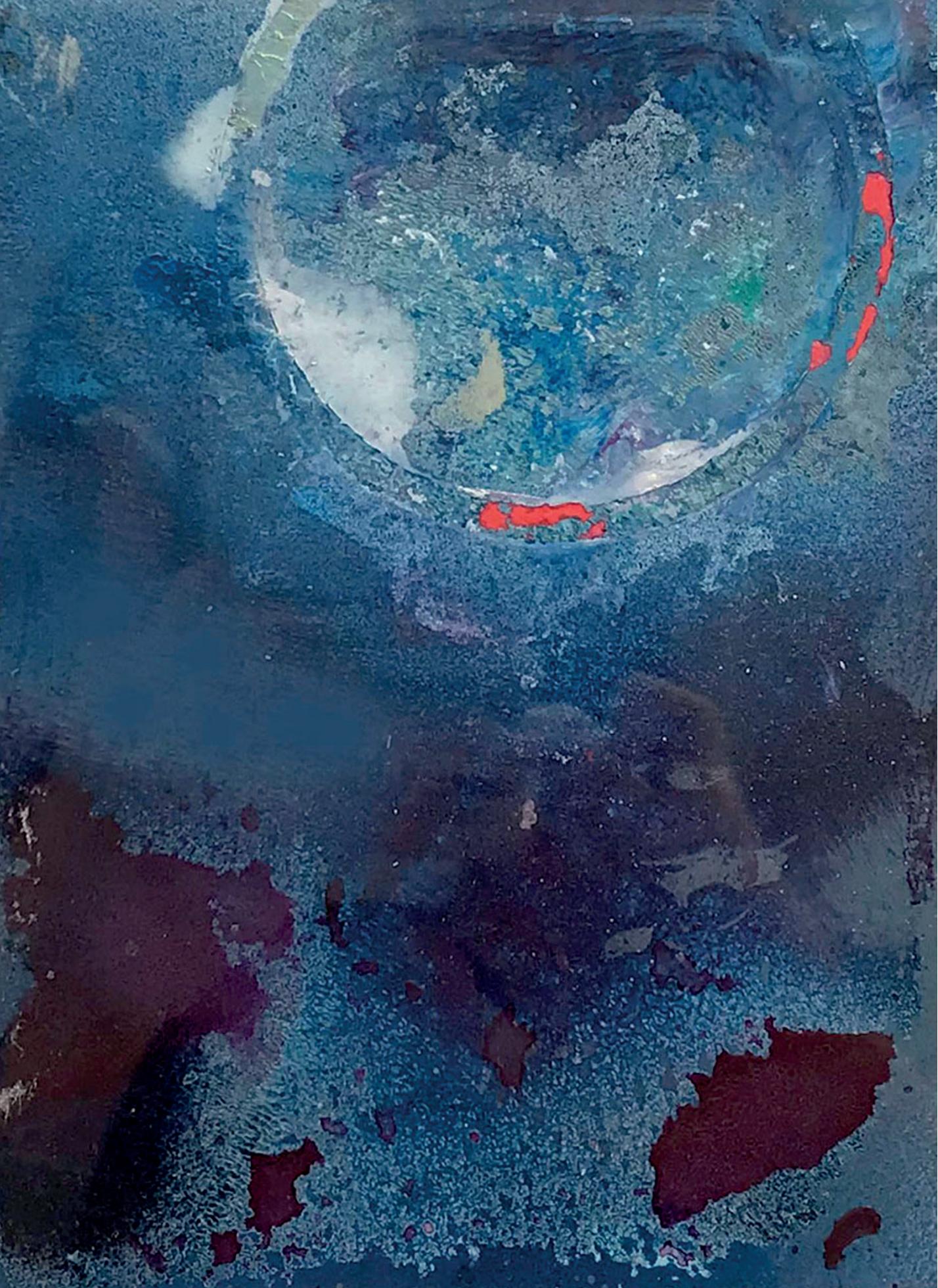
Derecha: ***White window***,
2023, técnica mixta sobre lino, 120 x 120 cm.
Izquierda: ***Distressed Wall***,
2020, técnica mixta sobre lino, 130 x 100 cm.

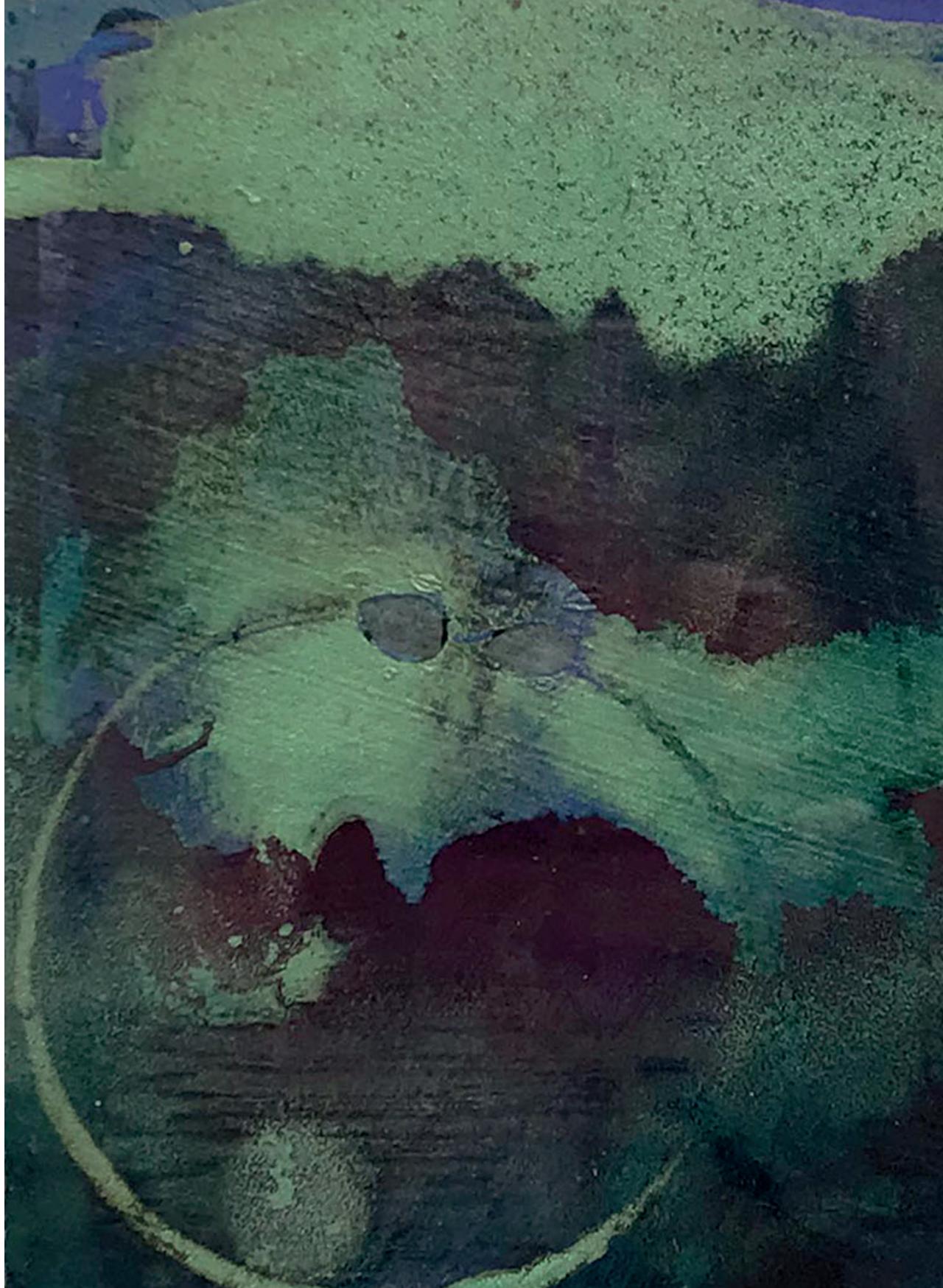


Izquierda: **Homenaje a Monet**,
2021, técnica mixta sobre lino, 120 x 100 cm.

Derecha: **Paisejes imaginarios**,
2021, técnica mixta sobre papel de algodón, 16 x 11.5 cm.





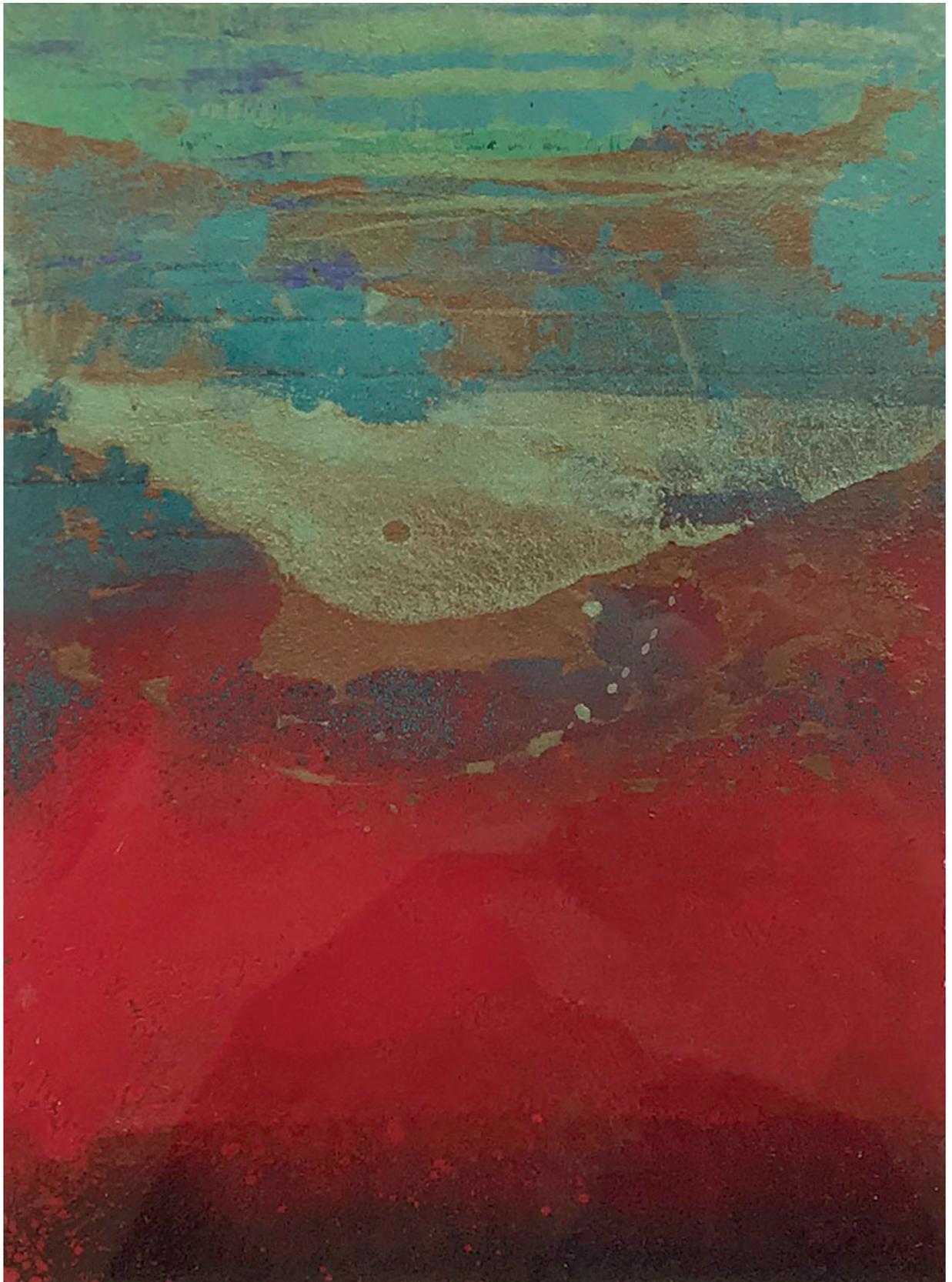


Paisaje imaginario 6,

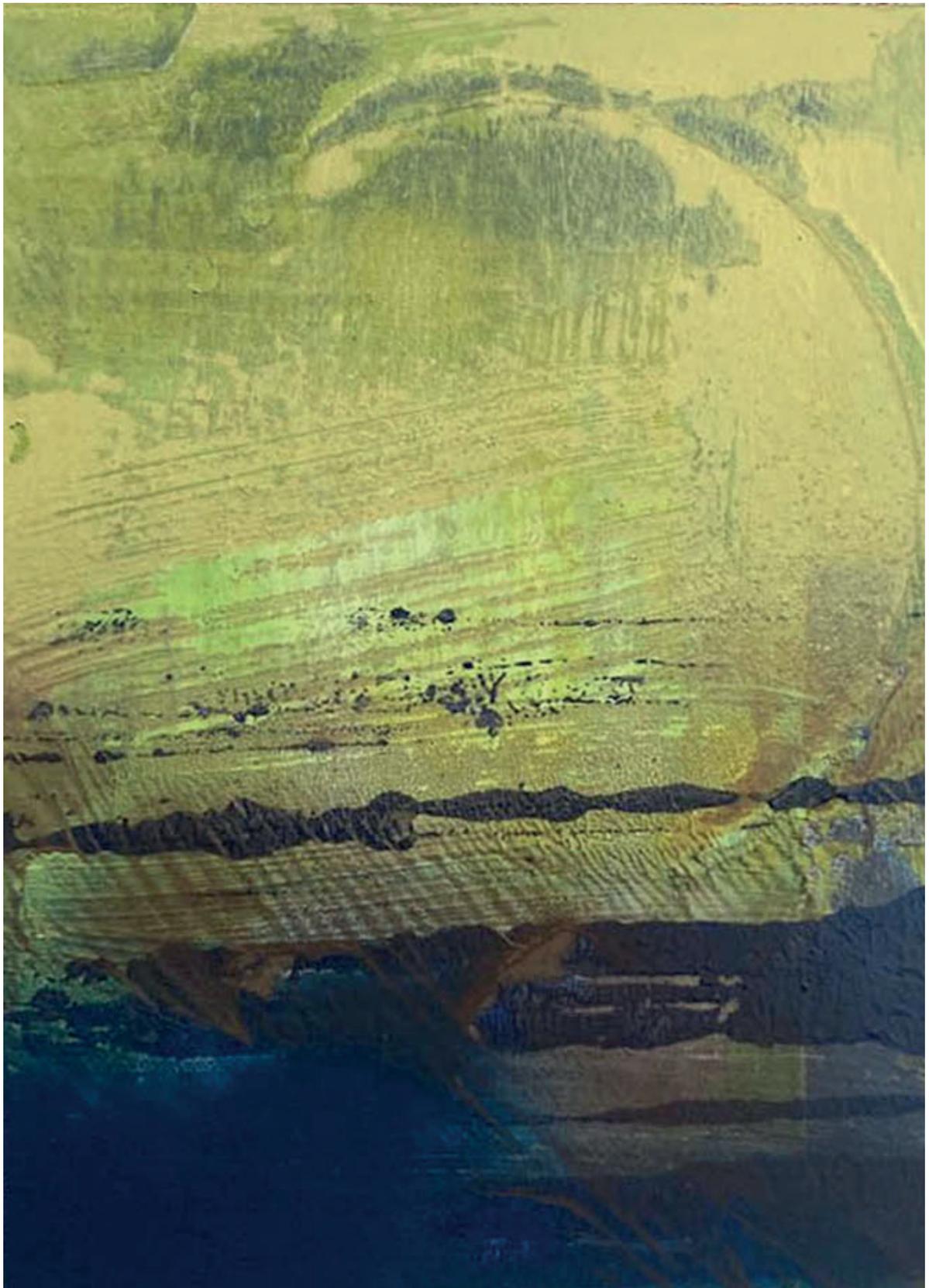
2021, técnica mixta sobre lino, 120 x 100 cm.

Paisaje imaginario,

2021, técnica mixta sobre papel de algodón. 16 x 11.5 cm.



Paisaje imaginario 6,
2021, técnica mixta sobre lino, 16 x 11.5 cm.



Paisaje imaginario 4,

2021, técnica mixta sobre papel de algodón, 16 x 11.5 cm.



Izquierda: ***Paisaje imaginario 6***,
2021, técnica mixta sobre lino, 16 x 11.5 cm.

Derecha: ***Paisaje imaginario 2***,
2021, técnica mixta sobre lino, 16 x 11.5 cm.





Triptico B,
2021, técnica mixta, 130 x 130 cm.



Tríptico amarillo, la ruta de la luna,
2020, técnica mixta sobre lino, 120 x 100 cm.



Ventana con gato,

2021, técnica mixta sobre lino, 120 x 100 cm.

un año de diseñarte
mm1

Impreso en noviembre de 2024 en los Talleres de Buena Idea editores, ubicados en Circuito de los parques No. 109, col. Del parque C.P. 04890, Coyoacán, Ciudad de México.

Para su formación se utilizó la fuente Arial 7, 9, 10, 13 y 18 puntos.
Tiraje: 150 ejemplares más sobrantes para reposición.

un año de diseñarte mm1

■ número 26 · año 2024

Un año de diseñarte, mm1, es una publicación de textos que muestran los resultados de investigaciones académicas, creado como un espacio en donde confluyen el diseño y el arte, que desde un enfoque interdisciplinar muestra su interrelación con distintas áreas de conocimiento, recorriendo los distintos de los caminos de la cultura, de los procesos educativos y de la interpretación y significación de la imagen, entre otros.

La investigación y teorización sobre el diseño y sus constantes acercamientos a las diferentes manifestaciones artísticas, resultan fundamentales en el reconocimiento de formas, materiales, técnicas y procesos que nos llevan a imaginar combinaciones formales y significativas, dando origen a las posibilidades de creación.

Reflexionar y generar conocimiento sobre el diseño, siempre ha sido un camino sinuoso y lleno de obstáculos, la presente publicación es una muestra del entusiasmo de muchos profesores, investigadores, artistas y profesionales que no han cejado en dicho esfuerzo. Su trabajo incursiona dentro de terrenos desconocidos, enfrentándose desde una perspectiva interdisciplinar a nuevas realidades.

número 26 · año 2024

un año de diseñarte mm1