



A7 2023-01 ACTIO

Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication

Número especial: Tecnologías mestizas y futuros diversos

Volumen 7, Número 1 / Enero - Junio / 2023 / Bogotá D.C.

ISSN: 2665-1890

Créditos

COEDITORES EN JEFE

- Augusto Solórzano Ariza**
Diseñador Industrial, Doctor en Filosofía
Facultad de Arquitectura, Sede Medellín
- Julio César Gómez Narváez**
Filósofo, Doctor en Comunicación Audiovisual
Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura - IECC
- Karen Lange-Morales**
Diseñadora Industrial, Doctora en Salud Pública
Escuela de Diseño Industrial
- Luis Fernando Medina Cardona**
Ingeniero de sistemas, Doctor en Artes y Ciencias de los Medios
Escuela de Cine y Televisión, Sede Bogotá

COMITÉ CIENTÍFICO

- Universidad de Buenos Aires (Argentina)**
Silvio Fischbein
Arquitecto, Planificador Urbano, Artista Visual y Director Cinematográfico
- Universidad Autónoma de México (Méjico)**
Marina Garone Gravier
Diseñadora gráfica, Doctora en Historia del Arte
- Universidad de São Paulo (Brasil)**
Maria Dora Genis Mourão
Bachelor en Cine, Doctora en Cine
- Universidad Complutense de Madrid (España)**
Jesús González Requena
Psicólogo, Ciencias de la Información, Doctor en Comunicación Audiovisual

COMITÉ EDITORIAL

- Universidad del Magdalena (Colombia)**
Carlos Mario Bernal Acevedo
Comunicador social y cineasta, Doctor en Educación / Mediación Pedagógica
- Universidad del Valle (Colombia)**
Juan Camilo Buitrago Trujillo
Diseñador Industrial, Doctor en Ciencias en Diseño y Arquitectura
- Universidad Nacional de Colombia (Colombia)**
Neyla Pardo Abril
Lingüista, Doctora en Lingüística Española
- Universidad de Palermo (Argentina)**
Alejandra Niedermaier
Fotógrafa, Psicóloga social, Magister en Lenguajes Artísticos Combinados
- Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa (Méjico)**
Luis Rodríguez Morales
Diseñador Industrial, Doctor en Teoría e Historia de Arquitectura y Diseño
- Universidad Rey Juan Carlos (España)**
Lorenzo Torres Hortelano
Ciencias de la información, Doctor en Comunicación Audiovisual

Universidad Jaume I (España)

- Jaume Gual Ortí
Ingeniero en Diseño Industrial, Doctor en Proyectos de Innovación Tecnológica

Universidad Pompeu Fabra (España)

- Carlos Alberto Scolari
Comunicador Social, Doctor en Lingüística Aplicada y Lenguajes de la Comunicación

EDITORES DE APOYO

- Sede Bogotá**
César Arturo Puertas Céspedes
Diseñador Gráfico, Magister en Diseño de Tipografía
Escuela de Diseño Gráfico
- Sede Palmira**
Nélida Yaneth Ramírez Triana
Diseñadora Industrial, Doctora en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales
Facultad de Ingeniería y Administración

PARES EVALUADORES*Alvaro Triana Sanchez*

Jam City

Carlos Hernán Caicedo Escobar

Universidad Nacional de Colombia

Daniel Enrique Monje Abril

Universitaria Agustiniana

Daniel Alejandro Rodríguez García

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Jenny Paola Ortega Castillo

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Johana Botero

Instituto Distrital de las Artes - Idartes

Jhon Jairo Sánchez Peña

Universidad Nacional de Colombia

Karolina Romero Albán

Universidad Andina Simón Bolívar. Sede Ecuador

Liliana Caycedo Hernandez

Crehana

Mauricio Prieto Muriel

Universidad Autónoma de Occidente

Miyer Fernando Pineda Mozo

Universidad Pedagógica Y Tecnológica De Colombia

Myriam Jiménez Quenguan

Universidad Santo Tomás

Rafael Gómez Alonso

Universidad Rey Juan Carlos

Wilfredo Esteban Vega Bedoya

Universidad de Cartagena

PRODUCCIÓN*Mgs. César Puertas Céspedes*

Diseño editorial

Linda Carolina Rodríguez Tocarruncho

Corrección de estilo

D.I. Lissa María Muriel Guisado

Diagramación

D.G. Andrés Hernández Vargas

Diseño web

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA*Dolly Montoya Castaño*

Rectora

SEDE BOGOTÁ*José Ismael Peña Reyes*

Vicerrector

Juan Alfonso de la Rosa Munar

Facultad Artes

Decano

Carlos Arturo Acosta de Greiff

Escuela de Diseño Gráfico

Director

Germán Silva Valderrama

Escuela de Diseño Industrial

Director

Juan Guillermo Buenaventura Amézquita

Escuela de Cine y Televisión

Director

Angélica Chica Segovia

Instituto de Investigaciones Tecnológicas

Directora

Carlos Hernán Caicedo Escobar

Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura -IECCO

Director

SEDE MEDELLÍN

Juan Camilo Restrepo Gutiérrez
Vicerrector

Ader Augusto García Cardona
Facultad de Arquitectura
Decano

SEDE PALMIRA

Jaime Eduardo Muñoz Flórez
Vicerrector

Juan Gabriel León Hernández
Facultad de Ingeniería y Administración
Decano

Contenido

EDITORIAL**Editorial**

Julio César Goyes Narváez, Luis Fernando Medina Cardona,
Karen Lange-Morales & Augusto Solórzano Ariza

10**ARTÍCULOS****Subidos a la nube: sobre las lecturas en el tiempo de Super Mario Clouds**

Diego Maté

17**La barroquización como táctica de
apropiación tecnológica en Latinoamérica**

Leonardo Aranda Brito

32**SIMPL3: un lenguaje de programación para artistas y
diseñadores en español**

José David Cuartas Correa

46**La piqueta en el Usera moderno**

Cristina Fuentes-Lara, Nicolás Seraphin Rambaud & Óscar Estupiñán

55**La comunicación visual como estrategia para aportar a la transformación del
imaginario social sobre la población L G B T I en la ciudad de Duitama, Boyacá**

Cristina Eugenia Puentes Sanabria

68**Conciencia aural del conflicto. Práctica de escucha y recreación
sonora en el proyecto Llamado de Guerra**

Esteban Camilo Ferro Astaiza

84**VIDEOENSAYO****Lacoma**

Juan Miceli

97**RESEÑA****SONORO**

Mauricio Rivera Henao

102

Editorial

Editorial

Karen Lange-Morales

Julio César Goyes Narváez

Javier Segundo Olarte Triana

A7
2023- 01
ACTIO

Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES Editorial

EN Editorial

ITA Editoriale

FRA Éditorial

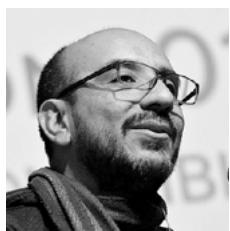
POR Editorial

*Julio César Goyes Narváez,
Luis Fernando Medina Cardona,
Karen Lange-Morales &
Augusto Solórzano Ariza*

Editorial



JULIO CÉSAR
GOYES NARVÁEZ



LUIS FERNANDO
MEDINA CARDONA



KAREN
LANGE-MORALES



AUGUSTO
SOLÓRZANO ARIZA

Coeditores responsables
del volumen 7, número 1 /
Co-editors responsible for
Volume 7, Number 1.

LA IMPORTANCIA QUE DAMOS A LA TECNOLOGÍA hoy en día es una muestra de cómo nos definimos como especie a través de nuestra relación con este conocimiento. Su influencia en todos los campos de la vida diaria es evidente y, desde la aparición de las tecnologías digitales, estas tendencias se han acentuado. Incluso, a veces, erróneamente se entiende por tecnología los desarrollos de las últimas décadas que giran alrededor de los dispositivos de cálculos como máquinas universales de medios. A pesar de la relevancia reciente y el interés general por la tecnología, las discusiones giran alrededor de narrativas unidimensionales: la tecnología como producto de una ideología californiana, la tecnología como producto de los centros de poder económico consumidos por la mal llamada «periferia», o la tecnología como el producto inevitable de la tecnociencia occidental. Todas son posiciones incompletas que anulan la reflexión con el peso de un punto de vista hegemónico.

Esta es la motivación para este número especial de la revista Actio, titulado —quizá de forma ambiciosa— *Tecnologías mestizas y futuros diversos*. Por un lado, con tecnologías mestizas se busca exponer los procesos de pensamiento, creación y generación de tecnología surgidos en nuestro vecindario inmediato en el sur global, como gesto inicial donde lo mestizo hace referencia justamente a ese crisol y caldo de cultivo que son nuestras sociedades, donde la desobediencia de los cánones tecnológicos muchas veces son la única posibilidad. Por otro lado, los futuros diversos apuntan hacia la existencia de muchas posibilidades y a la necesidad de vectores que escapen a la narrativa tecnológica imperante, aquella que solo apuesta por el determinismo y un aceleracionismo peligroso para nuestra supervivencia. Por esta razón, expresiones como *hackeo*, alternativas al racionalismo excesivo, el cuestionamiento del lenguaje, la hibridación de medios para contar el barrio y el sonido como materia de creación hacen parte de las distintas aristas que componen esa modesta metáfora, nada abstracta, por cierto, de lo mestizo. Además,

THE IMPORTANCE WE GIVE TECHNOLOGY today shows how we define ourselves as a species through

our relationship with this knowledge. Its influence on all areas of everyday life is evident and, since the emergence of digital technologies, these trends have intensified. Sometimes even, technology is understood as the developments during the last few decades associated with calculation devices such as universal media machines. Despite its recent relevance and the general interest in technology, discussions are focused on one-dimensional narratives: technology as a product of a Californian ideology, technology as a product of economic power centers consumed by the so-called “periphery”, or technology as the unavoidable product of Western techno-science. All of these are partial positions that prevent reflection due to the weight of a hegemonic standpoint.

That is the motivation behind this special number of *Actio*, entitled —perhaps ambitiously— *Mestizo technologies and diverse futures*. On the one hand, with the expression mestizo technologies, we seek to discuss the thought, creation, and generation processes of technologies emerging in our immediate neighborhood in the global south, as an initial gesture where mestizo alludes, precisely, to that crucible and breeding ground which are our societies, where disobedience of technological standards is often the only possibility. On the other hand, diverse futures point to the existence of many possibilities, and to the need of vectors that escape the prevailing technological narrative, one that bets only on determinism and an accelerationism that is dangerous to our survival. Therefore, expressions such as hacking, alternatives to excessive rationalism, questioning of language, hybridization of media to narrate the neighborhood, and sound as material for creation are all part of the different edges that make up this modest metaphor, not at all abstract, by the way, of the mestizo. Furthermore, the epistemological hybridization is also needed to widen the logocentric palette that has characterized science. Thus, including

el mestizaje epistemológico también es necesario para ampliar la paleta logocéntrica que ha caracterizado a la ciencia. Así que incluir el video y el sonido cumple con una de las premisas de Actio: ser una revista que se lee, se escucha y se ve. La fórmula variopinta que presentamos se describe a continuación.

CONTRIBUCIONES DE ESTE NÚMERO

La apertura de la máquina, ese artefacto que nos llega aparentemente desde los centros de desarrollo tecnológico a la mal llamada «periferia», es uno de los temas que trae Diego Maté en su análisis multiperspectiva de *Super Mario Clouds*. Aunque lo pertinente a esta obra seminal del arte de los medios en la categoría de *game art* (arte de videojuegos) no apunta directamente a una tecnología mestiza, en el sentido de que tanto el popular juego como al autor de la intervención se mueven en otros contextos geográficos, la destreza técnica del artista estadounidense Cory Arcangel de modificar el video juego Supermario Bros nos muestra técnicas de hackeo e intervención tecnológica que se enmarcan dentro de lo que se ha denominado *DIY* (*do it yourself* 'hágalo usted mismo'). Este aspecto ha sido esgrimido como parte de una ética de desobediencia tecnológica que cuestiona el uso pasivo de la tecnología, un atributo muy ejercido por otras narrativas tecnológicas no hegemónicas.

En un sentido similar, pero con un talante ya decididamente mestizo, Leonardo Aranda Brito nos presenta el concepto de la barroquización como táctica de apropiación tecnológica. El texto se apoya en el filósofo ecuatoriano nacionalizado en México, Bolívar Echeverría, y su *ethos barroco*, el cual propone la sobre codificación. Se puede entender como una propuesta alternativa a la retórica de la eficiencia y el racionalismo capitalista. En este sentido, la apropiación situada específicamente en Latinoamérica permitiría escapar a la linealidad de la narrativa tecnocapitalista y generar nuevas posibilidades que escapen a la verticalidad y hegemonía de cómo entendemos y nos relacionamos con la tecnología, ofreciendo nuevos horizontes epistemológicos.

El desarrollo de tecnologías locales en el campo de la programación puede verse en el artículo de José David Cuartas Correa sobre *SIMPL3*, un lenguaje de programación que él mismo diseñó. Orientado a artistas y diseñadores, *SIMPL3* cuestiona el inglés como el idioma hegemónico de los lenguajes de programación y propone

video and sound satisfies one of Actio's premises: being a journal that is read, listened to, and seen. The multi-colored formula we offer is described below.

CONTRIBUTIONS TO THIS NUMBER

The opening of the machine, this artifact that apparently arrives to us from the centers of technological development to the mistakenly called “periphery”, is one of Diego Maté’s subjects in his multi-perspective analysis of *Super Mario Clouds*. Although the relevant point in this seminal work in media art, in the category of game art, does not directly point to a mestizo technology, in the sense that both this popular game as the author of the intervention belong to other geographical contexts, the technical dexterity of the America artist Cory Arcangel when modifying the *Super Mario Bros* game shows us hacking and technological intervention techniques that are framed within what has been called *DIY* (*do it yourself*). This aspect has been used as part of an ethics of technological disobedience that questions the passive use of technology, an attribute often exercised by other technological non-hegemonic narratives.

In a similar sense, but with a decidedly mestizo frame of mind, Leonardo Aranda Brito presents the concept of *barroquizing* as a tactic for technological appropriation. The text is based on the Mexican nationalized Ecuadorian philosopher, Bolívar Echeverría, and his *baroque ethos*, which he proposed on codification. It may be understood as an alternative proposal to the rhetoric of efficiency and capitalist rationalism. In this sense, the appropriation specifically located in Latin America would allow to avoid the linearity of the techno-capitalist narrative, and to generate new possibilities escaping the verticality and hegemony whereby we understand technology and relate to it, offering new epistemological horizons.

The development of local technologies in programming may be seen in José David Cuartas Correa's article on *SIMPL3*, a programming language he designed. Aimed at artists and designers, *SIMPL3* questions English as the hegemonic language in programming and proposes a Spanish alternative. It is conceived with an emphasis in visual paradigms together with written code. Therefore, it is not a translation, but a complete research-creation project in the field of creative programming and teaching, that avoids positivistic models of questions and

una alternativa escrita en español. Está concebido con un énfasis en paradigmas visuales de programación emparejados con el código escrito, por tanto, no se trata de una traducción, sino de un proyecto de investigación-creación completo en el área de la programación creativa y la pedagogía, que escapa a patrones positivistas de pregunta e hipótesis y se lanza a la creación tecnológica basada en la experiencia. El hecho de ser *software libre* confirma que son otras formas de concebir la tecnología.

Un papel más activo y activista de la labor del diseño es el tema del artículo de Cristina Eugenia Puentes Sanabria. La autora aborda la comunicación visual como estrategia para la transformación del imaginario social acotado por la geografía (el municipio de Duitama, Boyacá, Colombia) y por un grupo humano –la comunidad *LGBTI*– que ha sido receptor de incomprensiones e injusticias debido a dicho imaginario. Esta intersección es un campo fértil para aplicar un proceso etnográfico y exploratorio (enmarcado en un proyecto de maestría), que va más allá del diagnóstico, para pasar a una propuesta de comunicación. Al lograr este paso, la autora no solo diseña instrumentos comunicativos urgentes, sino que cuestiona la labor del diseñador, como instrumento de lógicas reduccionistas de la comunicación visual sujetas al mercado, y propone alternativas más cercanas al afecto y éticas del cuidado.

Madrid, esa ciudad tan cercana pero tan lejana que se debate entre sentirse europea por su geografía o de otras latitudes por su carácter de antigua metrópoli colonial y actual crisol de migraciones, es el escenario para un estudio donde la literatura y la fotografía se unen para dar cuenta de las transformaciones de un barrio. En particular, el barrio Usera es el objeto de investigación cualitativa que nos reportan Cristina Fuentes-Lara, Nicolás Seraphin Rambaud y Óscar Estupiñán. Allí, la novela *La piqueta* (1959) de Antonio Ferres y la fotografía digital –palabra e imagen– proporcionan un marco de acción participativa para retratar la memoria. Usera es un barrio de migrantes españoles transformado en barrio de migrantes orientales, cuya historia reciente apunta a fenómenos globales como la gentrificación: pasó de ser un sector construido a pulso por la necesidad que aprovechaba las grietas legales, a ser un barrio declarado de moda por una conocida plataforma digital de alojamiento para turistas. El caso de Usera es un epítome de cómo la memoria, el afecto y la comunidad pueden convertirse en tecnologías del cuidado que ofrecen otros caminos –quizá mestizos– diferentes a los dictámenes del capital que desplaza y homogeniza.

El sonido, específicamente de la radio, como medio para la formación de opinión en situaciones de conflicto, pero también como parte de la caja de herramientas para

hypothesis and dives into technological creation based on experience. The fact that it is a free software confirms that these are other ways of conceiving technology.

A more active and activist role for the work of design is the subject of the article by Cristina Eugenia Puentes Sanabria. The author approaches visual communication as a strategy for the transformation of the social imaginary bounded by geography (the municipality of Duitama, Boyacá, Colombia) and by a human group -the *LGBTI* community- that has been the recipient of misunderstandings and injustices due to said imaginary. This intersection is a fertile field to apply an ethnographic and exploratory process (framed in a master's project), which goes beyond the diagnosis, to move on to a communication proposal. By achieving this step, the author not only designs urgent communicative instruments, but also questions the work of the designer, as an instrument of reductionist logics of visual communication subject to the market, and proposes alternatives closer to the affection and ethics of care.

Madrid, this city so close but so distant, that is caught between feeling European because of its geographic location, or as belonging elsewhere due to its character of former colonial metropolis and contemporary crucible of migrations, is the scenario for a survey where literature and photography are joined to show a neighborhood's transformation. More specifically, the Usera neighborhood is the subject of the qualitative research reported by Cristina Fuentes-Lara, Nicolás Seraphin Rambaud, and Óscar Estupiñán. There, the novel *La piqueta* (1959) by Antonio Ferres and digital photography –word and image– provide a framework for participative action to portray memory. Usera is a neighborhood of Spanish immigrants that has been transformed into a neighborhood of Oriental immigrants, whose recent history points to global phenomena, such as gentrification: it went from being an area built through hardships that profited from the legal cracks to being a neighborhood declared fashionable by a well-known digital platform for tourists' lodgings. Usera's case is the epitome of how memory, affection, and community may become technologies of care that offer other paths –perhaps mestizos– different from the capital's mandates that displace and homogenize.

Sound, specifically radio sound, as a means for creating opinion in conflict situations, but also as part of the toolkit for sound creation, is the subject of Esteban Ferro's article, aptly called «call to war». Starting from the well-known concept of «deep listening» but transferring the gesture of the sound stimulus and awareness of the

la creación sonora, es el tema del artículo de Esteban Ferro cuyo título invoca apropiadamente un «llamado de guerra». Partiendo del conocido concepto de «escucha profunda», pero trasladando el gesto de estímulo sonoro y conciencia de la realidad inmediata al archivo mediático y sonoro, el artista plantea varias operaciones de reinterpretación de registros radiofónicos en varios países de Latinoamérica. Su finalidad es recrear, con distintos recursos sonoros y performáticos, episodios de transmisión desde una perspectiva que privilegia lo subjetivo. Con ello, la brecha entre las distintas voces que conforman el relato radiofónico y las narrativas oficiales se ponen de manifiesto, configurando una especie de archivo dinámico con rasgos de activismo. Más aún, la escogencia del sonido como materia de creación ya representa una postura epistemológica y estética divergente en un mundo que, como el occidental, ha privilegiado la imagen como índice de la realidad.

Adicionalmente a estas contribuciones, *Actio* sigue en su propósito de acoger la producción de investigación-creación de propuestas que vayan más allá del texto. En este caso tenemos dos contribuciones que apuntan en este sentido. Por un lado, «*Lacoma*» es el ensayo visual de Juan Miceli que postula el término de «verdad inventada» para abordar directamente la dicotomía entre imágenes científicas e imágenes artísticas –pero de forma no dialéctica– y su legitimidad a través de un caldo de cultivo de medios donde se reflexiona sobre la relación entre el cuerpo y la máquina. La programación, la materialidad del código, microscopios USB, imágenes de distinta índole, la interactividad, el sonido e incluso filtros de Instagram muestran las posibilidades de la investigación-creación como mecanismo para pensar asuntos de la imagen con una perspectiva muy nuestra.

Por otro lado, Mauricio Rivera Henao nos presenta una reseña sobre su proyecto «*Sonoro*», una recopilación de obras del artista sobre la música electroacústica y el arte sonoro. Se manifiesta en conciertos e instalaciones donde se propone un giro vital en el ecosistema biológico que supere lo antropocéntrico. Las obras obedecen a procesos de investigación creación donde el conocimiento occidental comparte sitio con el conocimiento ancestral, postulando el sonido como un elemento válido para percibir mejor el mundo y sus complejidades.

Estas contribuciones, por supuesto, son apenas un asomo a las posibilidades de concebir la tecnología como un relato polifónico donde distintas tradiciones e intereses tengan cabida. No obstante, en la riqueza de las

immediate reality to the media and sound archive, the artist proposes several operations for reinterpreting radio registers in several Latin American countries. His aim is to recreate, through different sound and performing devices, transmission episodes from a perspective privileging the subjective. Thus, the gap between the different voices that make up the radio's story and the official narratives are manifested, shaping a kind of dynamic archive with activist traits. Furthermore, the choice of sound as material for creation already represents a diverging epistemological and aesthetic standpoint in a world, such as the Western world, that has privileged the image as index of reality.

In addition to these contributions, *Actio* continues with its purpose of embracing the research-creation productions of proposals that go beyond the text. In this case, we present two contributions pointing in this direction. On the one hand, «*Lacoma*» is the visual essay by Juan Miceli that coins the expression «invented truth» to directly approach the dichotomy between scientific and artistic images—but in a non- dialectical way—and their legitimacy through a media breeding ground where he reflects on the relationship between the body and the machine. Programming, the code's materiality, USB microscopes, different types of images, interactivity, sound, and even Instagram filters, show the possibilities of research-creation as a mechanism to think issues related to the image from a perspective that is truly ours.

On the other hand, Mauricio Rivera Henao presents a review of his project «*Sonoro*», a compilation of the artist's works on electro-acoustic music and sound art. It is manifested in concerts and installations in which a vital turn in the biological ecosystem is proposed to overcome anthropocentrism. These works are a result of research-creation processes where Western knowledge shares its place with ancestral knowledge, positing sound as a valid element to better perceive the world and its complexities.

These contributions are, of course, only a hint at the possibilities of conceiving technology as a polyphonic narrative embracing different traditions and interests. However, the richness of different visions, methodologies, creations, and languages of the authors in this number not only reflect an urgent desire of different knowledge and practice communities to question technology in a more inclusive way, but also reaffirms the relevance of *Actio*'s premise, consisting in placing technology as a complex object of study articulating design, filmic arts, communication, and many other types of knowing that

distintas visiones, metodologías, creaciones y lenguajes de las personas que colaboran en este número, se refleja no solo un ánimo urgente de distintas comunidades de conocimientos y prácticas por problematizar la tecnología de forma más incluyente, sino que se reafirma de nuevo la relevancia de la premisa de *Actio*, la cual consiste en poner a la tecnología como un objeto de estudio complejo que articula el diseño, las artes filmicas, la comunicación y muchos otros saberes que son mestizos porque fluyen por las grietas de fronteras disciplinarias artificiosas, revelándonos posibilidades distintas y esperanzadoras.

are mestizos, because they flow through the cracks of artificial disciplinary borders, revealing different and promising possibilities.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (cc BY 4.0).



Copyright: Universidad Nacional de Colombia.
This document is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International (cc BY 4.0) license..



Artículos

Subidos a la nube: sobre las lecturas en el tiempo de Super Mario Clouds

Diego Maté

La barroquización como táctica de apropiación tecnológica en Latinoamérica

Leonardo Aranda Brito

SIMPL3 : un lenguaje de programación para artistas y diseñadores en español

José David Cuartas Correa

La piqueta en el Usera moderno

Cristina Fuentes-Lara, Nicolás Seraphin Rambaud & Óscar Estupiñán

La comunicación visual como estrategia para aportar a la transformación del imaginario social sobre la población L G B T I en la ciudad de Duitama, Boyacá

Cristina Eugenia Puentes Sanabria

Conciencia aural del conflicto. Práctica de escucha y recreación sonora en el proyecto Llamado de Guerra

Esteban Camilo Ferro Astaiza

A7
2023-01
ACTIO
Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

- ES **Subidos a la nube: sobre las lecturas en el tiempo de *Super Mario Clouds***
- EN **Up on the cloud: on the readings at the time of *Super Mario Clouds***
- ITA **Caricati sulla nube: sulle letture all'epoca di *Super Mario Clouds***
- FRA **Montés sur le nuage: à propos des lectures dans le temps de *Super Mario Clouds***
- POR **Carregados à nuvem: sobre as leituras nos tempos de *Super Mario Clouds***

Diego Maté

Subidos a la nube: sobre las lecturas en el tiempo de *Super Mario Clouds*

Recibido: 20/06/2022; Aceptado: 23/09/2022; Publicado en línea: 7/02/2023.

<https://doi.org/10.15446/actio.v7n1.107177>



DIEGO MATÉ

Docente. Licenciado en Crítica de Artes, máster en Crítica y Difusión de las Artes y doctorando en Artes por la Universidad Nacional de las Artes. Dirige el grupo de investigación Videjuego, Juego y Game Studies, en el Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica (IIEAC - UNA). Coedita la serie de Game Studies de los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (Universidad de Palermo).
Correo electrónico:
diegomateyo@gmail.com

ID 0000-0001-5791-0847

RESUMEN (ES)

Super Mario Clouds (2002), de Cory Arcangel, es una obra fundante del campo del *game-art*, clasificación que reúne múltiples formas de arte realizadas a partir de videojuegos. La obra consiste en una modificación del código fuente del juego original: el artista borra toda la información del cartucho hasta dejar solo las nubes. La inclusión de la obra en el circuito institucional del arte generó al menos tres tipos de lecturas: una estética, que inscribe a *Super Mario Clouds* en distintos linajes genéricos y estilísticos propios del campo artístico; otra tecnológica, que presenta la intervención no como arte, sino como parte de la cultura informática del *do-it-yourself*; finalmente, una tercera en la que la obra es problematizada en términos de la relación que mantiene con el medio del videojuego. La amplitud de las interpretaciones con las que circuló *Super Mario Clouds* indica la volatilidad característica de un objeto de estatuto artístico oscilante y el olvido del videojuego como medio tematizado explícitamente por la obra; como si esa invisibilización hubiera sido la condición de posibilidad para la lectura artística. Desde la perspectiva de la sociosemiótica, estas oscilaciones muestran el estado, a veces conflictivo e inestable, de las relaciones que sostiene el videojuego con el campo de las artes.

PALABRAS CLAVE: videojuego, *game-art*, arte, sociosemiótica, *Super Mario Clouds*.

ABSTRACT (ENG)

Super Mario Clouds (2002), by Cory Arcangel, is a foundational work in the field of *game-art*, a genre covering multiple art forms made from videogames. The work consists in modifying the original game's source code: the artist erases all information from the cartridge, leaving only the clouds. The inclusion of this work in the institutional art circuit generated at least three kind of readings: an aesthetic reading, embedding *Super Mario Clouds* in different generic and stylistic lineages from the art field; a technological

reading, showing the intervention no as art, but rather as part of the *do-it-yourself* informatic culture, and finally, a third reading where the work is questioned in terms of the relationship it hold to the videogame medium. The range of interpretations with which *Super Mario Clouds* circulated indicates the volatility characteristic of an object whose artistic status oscillates, and the forgetfulness of the videogame, as a medium explicitly thematized by the work, as if this lack of visibility had been the condition of possibility for the aesthetic reading. From a socio-semiotic perspective, these oscillations show the status, sometimes conflicting and unstable, of the relationship between videogames and the field of the arts.

KEYWORDS: videogame, *game-art*, art, socio-semiotics, *Super Mario Clouds*.

RIASSUNTI (ITA)

Super Mario Clouds (2002), di Cory Arcangel, è un'opera fondatrice nel campo della *game-art*, classificazione che riunisce l'arte realizzata a partire da videogiochi. L'opera consiste in una modifica del codice-sorgente del gioco originale: l'artista cancella tutta l'informazione della cartuccia fino a lasciare unicamente le nubi. L'inclusione dell'opera nel circuito istituzionale dell'arte generò almeno tre tipi di lettura: una estetica, che inscrive *Super Mario Clouds* in diversi lignaggi genetici e stilistici, propri del campo artistico; un'altra tecnologica, che presenta l'intervento non come arte, ma come parte di una cultura informatica del *do-it-yourself*; per ultimo, una terza lettura in cui l'opera è problematizzata in termini della relazione che mantiene con il mezzo del videogioco. L'ampiezza delle interpretazioni con cui circolò *Super Mario Clouds* indica la volatilità caratteristica di un oggetto di statuto artistico oscilante e la dimenticanza del videogioco, come mezzo tematizzato esplicitamente dall'opera, come se tale invisibilità fosse stata la condizione di possibilità per la lettura artistica. Da una prospettiva sociosemiotica, queste oscillazioni

mostrano lo stato, a volte conflittuale e instabile, delle relazioni mantenute dal videogioco con il campo delle arti.

PAROLE CHIAVE: *videogioco, game-art, sociosemiotica, Super Mario Clouds*

RÉSUMÉ (FRA)

Super Mario Clouds (2002) de Cory Arcangel, est une œuvre fondatrice dans le domaine du game-art, classification qui rassemble l'art réalisé à partir des jeux vidéo. L'œuvre consiste en une modification du code source du jeu original: l'artiste efface toute l'information de la cartouche et ne laisse que les nuages. L'introduction de l'œuvre dans le circuit institutionnel de l'art a généré au moins trois types de lecture: une esthétique, qui inscrit *Super Mario Clouds* dans différentes lignées génériques et stylistiques propres au champ artistique; une autre, technologique, qui présente l'intervention non comme un art mais comme une partie de la culture informatique du Do-it-yourself, enfin, une troisième selon laquelle l'œuvre est problématisée en fonction de la relation qu'elle conserve avec le milieu du jeu vidéo. L'amplitude des interprétations avec lesquelles a circulé *Super Mario Clouds* montre la volatilité caractéristique d'un objet au statut artistique oscillant et l'oubli du jeu vidéo, comme moyen thématisé explicitement par l'œuvre; , comme si cette invisibilisation avait été la condition d'une possible lecture artistique. Depuis la perspective de la sociosemiotique, ces oscillations montrent l'état, parfois conflictuel et instable, des relations qu'entretient le jeu vidéo avec le monde des arts.

MOTS CLÉS : *jeu vidéo, game-art, art, sociosemiotique, Super Mario Clouds.*

RESUMO (POR)

Super Mario Clouds (2002), de Cory Arcangel, é uma obra fundadora na área do game-art, uma classificação que inclui a arte feita a partir dos videogames. A obra consiste em uma modificação do código fonte do jogo original: o artista apaga toda a informação do cartucho até que restam apenas as nuvens. A inclusão da obra no circuito institucional da arte gerou, pelo menos, três tipos de leituras: uma estética, que inscreve *Super Mario Clouds* em diferentes linhagens genéricas e estilísticas características do campo artístico; outra tecnológica, que apresenta a intervenção não como arte, mas sim como parte da cultura informática do “do-it-yourself”; e, finalmente,

uma terceira em que a obra é problematizada em termos da relação que mantém com o meio do videogame. A amplitude das interpretações com as quais *Super Mario Clouds* circulou indica a volatilidade característica de um objeto artístico oscilante e o esquecimento do videogame, como um meio tematizado explicitamente pela obra, como se esta invisibilização tivesse sido a condição da possibilidade para a leitura artística. Da perspectiva da sociosemiótica, estas oscilações mostram o estado às vezes conflitivo e instável das relações que o videogame mantém com o campo das artes.

PALAVRAS-CHIAVE: *videogame, game-art, arte, sociosemiótica, Super Mario Clouds.*

preservación. La muestra generó todo tipo de reacciones, desde la adhesión plena hasta el rechazo total (Jones, noviembre 30, 2012; Leibovitz, marzo 13, 2013).

Esa polémica se acopló a otra que se venía dando por fuera de los espacios institucionales desde hace algunos años, y que tuvo como uno de sus capítulos más virulentos los textos del crítico de cine Roger Ebert, que se volvió rápidamente el blanco de *gamers* y fanáticos que, por el contrario, sostenían que el videojuego debía ser considerado artístico (noviembre 27, 2005; abril 16, 2010).

INTRODUCCIÓN

Desde hace al menos dos décadas, el videojuego, afincado históricamente en el campo del entretenimiento desde su surgimiento mediático a principios de los 70, empieza a vincularse con otras esferas de la cultura como, entre muchas otras, la pedagogía, el periodismo (game journalism), el activismo y la vida cotidiana (a través de aplicaciones que gamifican actividades y tareas sociales). Uno de los diálogos más convulsionados que el videojuego ha mantenido en los últimos tiempos ha sido con el campo de las artes. Ese diálogo se sostiene a través de diferentes vías. Una de las más visibles, y por eso mismo, más polémicas, es el ingreso de los productos del medio a las instituciones del campo artístico.

Las muestras, en galerías o museos que exhibieron videojuegos, se remontan al menos hasta 1989 con la muestra *Hot Circuits: A Video Arcade*, realizada en el *Museum of the Moving Image*. Sin embargo, no es hasta el nuevo milenio este tipo de pasajes crece y se regulariza. En 2012, año decisivo, se realizaron dos muestras que habrían de modificar el lugar social asignado al videojuego. Una de ellas, por lejos la más resonante, fue la inclusión de dieciséis juegos (luego serían veinte) en la muestra *Applied Design*, curada por Paola Antonelli, a cargo del Departamento de Arquitectura y Diseño del *Museum of Modern Art* (MoMA).

Bajo el concepto de «diseño aplicado», Antonelli y su equipo realizaron una selección de juegos de múltiples géneros, plataformas y momentos históricos. La curadora explicó que los casos fueron elegidos atendiendo a criterios relacionados con la belleza y la elegancia del diseño de la interacción (Antonelli, 2012). Además, bajo la dirección de Antonelli, el MoMA adquirió, mediante gestiones y donaciones, los códigos fuente de todos los juegos exhibidos que pasaron a integrar el patrimonio del museo y se volvieron objeto de estrategias de cuidado y

Antes de la muestra del MoMA y de la estabilización de los ingresos al museo, se dibujaron otras vías de intercambio entre el videojuego y el campo de las artes. Una de ellas fue la establecida por los llamados *art-games*, clasificación atribuida inicialmente al desarrollador independiente Jason Rohrer para caracterizar una producción emergente de juegos personales de muy bajo presupuesto, que se apartaban de los mandatos de los géneros populares y de los estilos dominantes de la industria. Años después, la categoría cayó en desuso, en buena medida debido a la amplitud y a la generalidad que englobaba. La rúbrica logró establecer, sin embargo, un dispositivo clasificatorio que contribuyó a señalar y jerarquizar una zona de la producción indie que se construye en oposición con la oferta *mainstream*¹. Hoy, es posible identificar tendencias que pueden verse como una continuación de lo que alguna vez hizo parte del espectro del *art-game*, como el *walking simulator*, cifra que reúne juegos que, en su mayoría, centralizan las actividades del jugador en torno del acto de caminar y, por lo tanto, lo alejan de las grandes acciones asociadas al medio, como disparar grandes armas, correr, saltar a grandes velocidades, realizar proezas físicas, manipular objetos, controlar habilidades y poderes especiales, etcétera (Maté, 2019).

Finalmente, una tercera vía de intercambio entre el medio y las artes fue la llamada *game-art*, compuesta por obras que se apropián de alguna dimensión asociada al videojuego y sus productos, como el dispositivo, la interacción, la ludicidad, sus personajes, los modos de

¹ Una problematización de carácter descriptivo y no-esencialista del fenómeno, en todo caso, debería atender a la singularidad del funcionamiento clasificatorio, ya que, al igual que sucedió en otros lenguajes (como el cine), aquí también el efecto «estetizante» y la posibilidad de leer artísticamente esa producción fue el resultado de las operaciones de ruptura que esos juegos (como los del propio Rohrer) ponían en escena; por ejemplo, quebrando los modos de interacción establecidos por el medio y sus principales géneros desde la década del 70. Si para los actores involucrados la noción de *art-game* comportaba una supuesta lectura de «propiedades artísticas», una problematización sociosemiótica del fenómeno debe, en cambio, detenerse en el funcionamiento metadiscursivo del fenómeno.

representación, los estilos (el *pixel art*), etcétera. Si la vía del *art-game* se dio dentro del campo del entretenimiento y consolidó allí sus operaciones de quiebre y de diferenciación respecto de la producción videolúdica *mainstream*, el *game-art*, en cambio, surge en el interior del campo del arte, por lo que su irrupción no trae aparejados problemas clasificatorios, como los del *art-game*, ni genera grandes polémicas sobre el estatuto de artisticidad, como sucede con los videojuegos que son exhibidos en museos y galerías.

A diferencia de las vías mencionadas anteriormente, el *game-art* no posee un inicio ni una trayectoria definidos: las obras de *game-art* se remontan por lo menos hasta la década del 90, cuando ya había artistas que trabajan incorporando de una u otra forma el videojuego en sus obras. Es el caso de Miltos Manetas, pintor griego que a mediados de la década realiza una serie de cuadros que tienen como tema los dispositivos del videojuego y a sus jugadores, a los que inscribe dentro de las reglas de géneros pictóricos como la naturaleza muerta o el retrato. Despues del año 2000, la escena de *game-art* creció y se extendió a escala planetaria. Esa expansión produjo un complejo sistema de géneros y formatos. Oulton (2021) señala, entre otros, la *demoscene*, el *machinima*, los *mods*, el *ROM hack*, la fotografía *in-game*, los *no-juegos* (o juguetes), los *serious games*, el *playable media* y los *juegos instalados*².

En este proceso de expansión y diversificación, *Super Mario Clouds* constituyó un punto de inflexión para el campo. Una de las obras más estudiadas de toda la esfera del *game-art* fue, sin embargo, objeto de lecturas divergentes que la inscribieron en diferentes series: como obra de arte y como emergente de la cultura *DIY*. Estas dos lecturas, a su vez, incurren en un curioso olvido: sea como obra artística o como objeto informático, estas posiciones de reconocimiento (Verón, 1998) parecen dejar de lado, o al menos no asignarle importancia, a las muchas relaciones que *Super Mario Clouds* mantiene con el pasado mediático del videojuego. No es sino hasta hace unos años que algunos trabajos comienzan a problematizar estos vínculos, estableciéndose así una tercera lectura

sobre la obra y cuya singularidad consiste en restituir la importancia del diálogo que *Super Mario Clouds* mantiene con el videojuego y su historia mediática.

MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

Para el estudio de las diferentes lecturas de las que ha sido objeto *Super Mario Clouds* se parte de uno de los fundamentos de la perspectiva de la sociosemiótica, el cual entiende el sentido no como una propiedad de los textos, sino como una relación entre discursos. De esta forma, el sentido se construye en la semiosis, en el desfase necesario entre dos conjuntos de restricciones: la producción y el reconocimiento. Verón (1998) explica que se trata de dos lógicas diferentes: mientras que las condiciones de producción constituyen un conjunto finito, las lecturas en reconocimiento que pueden llegar a realizarse de un mismo discurso son, en principio, infinitas. Esto supone que las distintas formas de categorizar y caracterizar a *Super Mario Clouds* movilizadas por textos curatoriales, reseñas de catálogo, críticas periodísticas o ensayos académicos constituyen, en efecto, distintas trayectorias de sentido. Dicho de otra forma, la obra es aquello que los discursos posteriores construyen; la obra no hace sentido sino en su inscripción en diferentes estrategias de lectura.

Para analizar estas modalidades se trabaja, como ya se dijo, con discursos en reconocimiento, es decir, que están leyendo la obra de Arcangel. A muy grandes rasgos, para organizar estos discursos se retoma la conocida clasificación intertextual de Gérard Genette (2001), que incluye –pero no se limita a– paratextos y metatextos. Los paratextos son aquellos discursos que rodean y acompañan la instancia de emisión de los discursos. En el caso de una obra de arte, esto engloba, antes que nada, el título, pero también otros elementos como el texto del artista, los textos curatoriales (emplazados en la sala o en un catálogo), las reseñas y/o las críticas que pudieran situarse, por ejemplo, en un catálogo, programa o folleto de mano. Los metatextos, en cambio, se sitúan en una instancia posterior y mantienen una relación diferente a la del paratexto, en tanto lo analizan o problematizan. Ejemplos de metatextos pueden ser la reseña o la crítica

² No es el objeto de este artículo dar cuenta de la enorme variedad de propuestas generadas por el *game-art* en las últimas dos décadas: solo nos proponemos ofrecer una pequeña lista de las rúbricas que llegaron a organizar su producción. De todas formas, esta lista, aunque extensa, no pretende (no podría) abarcar la totalidad de prácticas artísticas que hoy conforman el universo del *game-art*.

periodística, pero también una entrevista, un ensayo, una ponencia, un artículo académico, una tesis, un videoensayo, entre otros³.

Si bien pueden ser muchos los mecanismos sociales que soportan la vida discursiva de un objeto como *Super Mario Clouds*, en tanto se trata de una obra situada en el campo de las artes, los metadiscursos emplazados en el museo y sus dispositivos curatoriales, como en el universo del periodismo y la academia, funcionan como las principales correas de transmisión entre los discursos y su circulación. Es decir, que se pueden estudiar las distintas trayectorias de sentido de *Super Mario Clouds* observando los modos en los que sus metadiscursos tematizaron y problematizaron la obra. Como se trata de tres lecturas con cierto grado de regularidad, es posible referirse, entonces, a tres gramáticas de reconocimiento (Verón, 1998), ya que en las tres se encuentra una regla que explica la producción discursiva.

Nuevamente, desde la perspectiva de la sociosemiótica resulta de gran relevancia poder aproximarse a la comprensión de las modalidades en las que la cultura leyó una obra de game-art como *Super Mario Clouds*. La existencia de la lectura que privilegia el funcionamiento DIY antes que el estético señala la oscilación categorial de la que fue objeto *Super Mario Clouds*, e indica, a su vez, la conflictividad entre el videojuego y las artes propia del momento histórico (inicios del nuevo milenio), cuando las relaciones entre el medio y el campo de las artes estaban todavía en una etapa muy inicial (faltaban todavía diez años para la muestra del MOMA).

Estas modulaciones pueden contribuir a trazar un mapa de las relaciones entre el videojuego y el campo de las artes. Los estudios dedicados al tema, muy numerosos, tendieron a enfocarse en las propiedades de las obras y de los juegos antes que en sus tránsitos institucionales y discursivos. Estos abordajes comportan siempre el peligro de los estudios inmanentes, que se proponen estudiar los fenómenos «en sí mismos», sin atender a sus relaciones

3 Como adivina el lector, la diferencia entre paratexto y metatexto no siempre es nítida. Por ejemplo, un texto curatorial, que acompaña la obra, puede (y suele) tener una lógica metatextual, en tanto clasifica o propone una cierta visión de la obra. El criterio utilizado a lo largo de este trabajo, entonces, será el siguiente: se hablará de paratextos para referirse a los discursos «acompañantes» de la obra (los ya mencionados textos curatoriales y textos que pudieran encontrarse en catálogos, programas, etc.), y se utilizará la noción de metatexto al momento de dar cuenta de discursos posteriores o externos al emplazamiento de la obra (tipos textuales propios del periodismo o la academia). Si bien esta distinción puede ser algo imprecisa, se la emplea solo para orientar y simplificar la exposición, sin olvidar que ambos conceptos, paratexto y metatexto, comparten con frecuencia el espacio de un mismo discurso. Cuando se aluda a ambos se empleará, en cambio, metadiscurso (Steimberg, 2013).

con un afuera necesariamente discursivo. Esta precaución no es ociosa tratándose de un tema rodeado de polémica, como lo es el estatuto artístico del videojuego. Desde la sociosemiótica, el fenómeno no puede sino pensarse como una transformación de los modos de lectura que una sociedad hace de algunos de sus productos. En efecto, la clasificación de arte tiene una historia y unos contornos precisos: Shiner (2014) sostiene que se afianza en el siglo XVII como un proceso de diferenciación de la producción humana que distingue, por primera vez en la historia, entre arte y artesanía, lo que lleva a separar al artesano del artista y, finalmente, a identificar distintos usos y prácticas sociales (el uso cotidiano, utilitario vs. la contemplación estética y desinteresada que se agota en sí misma). Pueden encontrarse variaciones en la caracterización de la clasificación: para Danto (2009), el arte, tal como se lo conoce en el presente, se afirma durante el Renacimiento, mientras que para Bourdieu (1995), desde un enfoque sociológico, el arte como campo social autónomo no termina de definir plenamente sus reglas hasta el siglo XIX. Más allá de los matices y de las diferencias entre las perspectivas, resulta claro que lo artístico no es una propiedad esencial o metafísica de los objetos, sino una clasificación cuya emergencia acompaña y define el surgimiento de la sociedad occidental moderna.

VIDEOJUEGO Y ARTE

La inclusión en los espacios institucionales del arte posibilita la emergencia de lo artístico, entendido como un tipo de funcionamiento social y no como una esencia o un atributo de las cosas, tal como lo entiende Nelson Goodman (2013), como un tipo específico de simbolización que depende del emplazamiento y de sus rituales. Si en el presente la clasificación de arte parece haberse expandido y admitir objetos y prácticas que durante mucho tiempo estuvieron excluidos, como la gastronomía, el cine o la arquitectura, entre muchos otros, eso puede explicarse mediante la noción de artificación, tal como la emplean Heinich y Shapiro (2012). Según las autoras, la noción de arte no cesa de extender sus límites, lo que posibilita el ingreso a sus confines de productos antes rechazados. Es el caso, entre otros, del videojuego. La inclusión dentro de los límites del arte supone, para los actores sociales, y para la vida social de esos productos, una forma de legitimación y validación cultural; sin embargo, una aproximación científica al fenómeno no puede replicar ese efecto, sino que debe problematizarlo. Dicho de otro modo, si para un gamer el reconocimiento social del videojuego como objeto artístico implica una jerarquización del medio, un abordaje sociosemiótico debe trabajar sobre esta transformación, haciendo notar que el cambio de emplazamiento (del campo del entretenimiento al del arte) no implica ningún

cambio de jerarquía, ningún «ascenso» o acceso a un estadio superior, sino solo un desplazamiento en términos de los modos en los que la sociedad piensa y clasifica sus productos.

Numerosos trabajos dan cuenta de esta estabilización. Los artículos y entrevistas compilados por Clarke y Mitchell, en su fundamental *Videogames and Art* (2007), muestran cómo la apropiación del videojuego por parte de artistas era, a principios del 2000, una práctica expandida y con un alto grado de reflexión. Poco tiempo después, Sharp (2015) encara una investigación sobre las modalidades de esos tránsitos (del videojuego al arte y viceversa) y Schrank (2014) se refiere a una nueva producción videolúdica con el rótulo de *avant-garde videogames*. En abordajes como los de Sharp y Shrank suele revisarse la producción de las vanguardias históricas y de movimientos posteriores, atendiendo a la presencia de operaciones lúdicas en grupos como Fluxus, o en algunas formas artísticas como las derivas dadaístas, la psicogeografía situaciónsta o los happenings, lo que confirma que arte y juego ya ensayaron distintas formas de encabalgamientos en el pasado.

Hubo también aproximaciones al problema desde disciplinas específicas: Kirckpatrick (2011) indaga el videojuego desde su dimensión estética, interrogándose por la sensorialidad de sus dispositivos, su contacto y sus placeres y placeres. Sharp y Thomas (2019) retoman esa indagación problematizando la noción de diversión bajo la perspectiva de la estética. Desde la filosofía analítica, Tavinor (2009) se pregunta si el videojuego puede ser considerado artístico mediante el análisis comparativo con otros medios y de los rasgos que identifican socialmente la categoría social de arte. La cuestión de la artística reaparece constantemente en el estudio de producciones en los márgenes: su carácter rupturista o político conecta la oferta videolúdica con la praxis artística, como sucede en Flanagan (2009), Schleiner (2017), Juul (2019), entre otros.

Aunque la indagación de las relaciones entre videojuego y arte tiene su espacio de despliegue sobre todo en la academia anglosajona, hubo investigaciones de largo aliento en España y Argentina que dan cuenta de la expansión del fenómeno y de sus interrogaciones. Sánchez Coterón (2012) analizó una gran cantidad de yuxtaposiciones entre juego, videojuego y arte, tanto en el campo del entretenimiento como en el de las instituciones artísticas. García Martín (2020) problematizó recientemente los modos de inscripción del videojuego en el territorio del *game art* como medio expresivo con un repertorio discursivo propio. Desde la praxis curatorial,

Oulton (2020) estudia las modalidades de exhibición de *art-games* y videojuegos experimentales desarrolladas en museos y galerías.

En el caso de *Super Mario Clouds*, el «olvido» que se encuentra en las diferentes lecturas de la obra indica el lugar problemático que el videojuego ocupó (y ocupa) en la esfera del arte. La mayor parte de los textos que pensaron la obra, ya sea como objeto *DIY* o como artefacto artístico, parecen olvidar que la intervención de Arcangel se realiza sobre un caso emblemático para la historia del videojuego. La centralidad que *Super Mario Bros* (Miyamoto, 1985) ocupa en la proyección mediática del videojuego parece inagotable, pero a grandes rasgos puede decirse que estabilizó al que sería uno de los personajes más populares del videojuego (lo que condujo a Mario, su mundo de ficción y la marca Nintendo a todo tipo de productos y merchandising situados más allá del juego) y sintetizó los rasgos de uno de los géneros más longevos del medio (el juego de plataformas)⁴.

Para plantearlo de otro modo, *Super Mario Bros* condensa atributos ligados a la especificidad mediática del videojuego, en especial la cuestión de la interacción lúdica. Como lo explica Aarseth (1997), en su seminal *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, existe una larga tradición de textos ergódicos que requieren de la participación de un lector/usuario. El videojuego retoma así una larga historia textual que incluye, entre muchos otros casos, los rituales y los deportes, pero también textos escritos como el *I-Ching* o *Cien mil millones de poemas*, de Queneau, que no están «activados» hasta el momento del uso/lectura y de su consiguiente «actualización».

El videojuego es un medio ergódico, es decir, participativo. En el mismo año que Aarseth, Murray (1999 [1997]) se aproximaba al mismo problema desde una perspectiva narratológica. La autora se interesaba en los modos de interacción narrativa que los, por ese entonces, nuevos medios habilitaban. Una noción central para Murray es la de agenciamiento, con la que caracteriza las atribuciones con las que un texto inviste a sus usuarios en términos participativos. Como puede verse, en la prehistoria de los game studies, desde posiciones teóricas

4 El carácter emblemático de Mario y su relación metonímica con el medio del videojuego en su conjunto lo volvió objeto de numerosas apropiaciones desde el arte, muchas de las cuales tuvieron, como *Super Mario Clouds*, un carácter claramente apropiativo y disruptivo que se proponía someter la figura a distintos procesos de reconfiguración y descomposición. Es el caso, entre otros, de *Super Mario movie* (2005), realizada por Arcangel en colaboración con el colectivo Paper Rad que, como explica Garin (2012), iniciaría una larga serie de intervenciones organizadas desde el *glitch art*, provenientes tanto del *game-art* como de la producción de contenidos generadas por usuarios.

muy distintas, dos autores señalan, por diferentes vías, que la interacción es el corazón del funcionamiento mediático del videojuego.

Es especialmente en esa dimensión sobre la que opera Arcangel, ya que su obra no solo reduce o borra (a la manera del De Kooning borrado, de Robert Rauschenberg) el mundo de *Super Mario Bros*, sino que, antes que nada, interrumpe la interacción. *Super Mario Clouds* quita todo excepto las nubes, pero en ese «todo» no pesa igual la falta del entorno, los enemigos o el protagonista como el hecho de que el texto pierda su dimensión ergódica y, por lo tanto, ya no quede resto alguno de agenciamiento. La disruptión que supuso la obra de Arcangel no puede sino reenviar al videojuego, su pasado mediático y a sus grandes títulos y nombres (Mario). Sin embargo, como veremos, las lecturas frecuentes de *Super Mario Clouds* tendieron a olvidar esto y a situar la obra en otras series, la de la cultura informática y el DIY, de un lado, y la del arte, del otro.

SMC

Super Mario Clouds (SMC) (2002), de Cory Arcangel, consiste en un mod (o hack, o ROM hack) de un cartucho de *Super Mario Bros* (1985) de la consola Nintendo Entertainment System. Arcangel intervino el cartucho, modificó el código fuente y borró todos los elementos del juego original excepto las nubes. En el sitio de Arcangel se listan diez muestras en las que la obra participó, pero

una búsqueda en la web arroja un número mayor. La exhibición más importante fue la Bienal Whitney en 2004, celebrada por el Whitney Museum. El registro fotográfico muestra cómo un cartucho aparece insertado en una consola NES y las imágenes del juego intervenido pueden verse en tres pantallas, una de un televisor y dos de gran tamaño proyectadas en las paredes.

Como se dijo, se trata de una obra nodal que señala la estabilización y expansión de los cruces e intercambios entre el videojuego y el campo de las artes. La popularidad de *Super Mario Clouds* contribuyó notablemente al robustecimiento de la vía del game-art, que se volvería una práctica estética frecuente después de 2002 (Clarke y Mitchell, 2007; Sharp, 2015; Oulton, 2020)⁵.

Desde la exhibición en el museo Whitney en adelante, los paratextos institucionales desplegaron un conjunto más o menos definido de operaciones clasificadorias asociadas al arte. Estas operaciones, como se verá más adelante, sugieren una lectura totalmente distinta a la propuesta por un texto del propio Arcangel en su página

⁵ «El ROM Hack pionero, o al menos el primero que mayor eco logró, en el campo de los videojuegos y el arte es *Super Mario Clouds* (2002) del artista estadounidense Cory Arcangel y el colectivo BEIGE. La obra final, las nubes flotando en el cielo del videojuego Super Mario, ha sido exhibida en multiplicidad de ocasiones. Constituye un hito en la historia del game art y es generalmente difundida como un hackeo en el cual se han borrado todos los elementos del juego hasta quedarse con lo mínimo imprescindible para dar cuenta del mismo» (Oulton, 2020, pp. 16-17).



Figura 1. Registro del emplazamiento de SMC durante la Bienal Whitney. Fuente: Sartle. Rogue Art History. (2002). <http://bit.ly/3EfVqyH>

web y, a su vez, entrañan el olvido (o la borradura) del videojuego como medio (sobre el cual trabaja explícitamente la obra).

UN ESTATUTO OSCILANTE

El texto curatorial de *smc* para la Bienal Whitney parece haber fijado un espectro temático dentro del cual se moverían los paratextos institucionales futuros. En la versión que se encuentra en la página web del museo puede leerse que:

On a formal level, the project is reminiscent of paintings that push representation toward abstraction [...]. He (Arcangel) will often learn a new programming language in order to develop a work [...]. What might be viewed as nostalgia for the popular entertainments of an earlier era depends, in fact, on a rigorous conceptual approach to computer hard- and software as well as a refusal to participate in contemporary culture's lightning-fast cycle of technological turnover (Whitney Museum, s. f.)⁶.

El marco narrativo en el que se inscribe la obra parece claro: por un lado, hay un reenvío al momento moderno de un lenguaje canónico (la pintura); por otro, se propone que la obra efectúa un comentario político sobre la obsolescencia programada y la sociedad de consumo; finalmente, la caracterización de Arcangel como creador multifacético, que se mueve entre distintos lenguajes y técnicas, lo sitúa dentro del cantón del artista contemporáneo, creador proteiforme y movedizo que explora diferentes materialidades y soportes sin especializarse en ninguno.

Con cambios de tono, acentuaciones y matices, los textos curatoriales futuros gravitaron alrededor de estos ejes. Por ejemplo, en un comunicado de prensa de Migros Museums anunciando la muestra inminente Nerdzone Version 1, dedicada a Cory Arcangel y Mika Taanila, se afirma que:

While references to monochrome painting can be discerned in the monotonic pictorial structure, the work can equally be interpreted as an ironic commentary on the development of traditional cloud painting, which in art history terms is seen as the starting point of abstract painting (Migros Museums, 2005, p. 1).

⁶ Debido a la dificultad para acceder a muchos de los textos trabajados, en varios casos se trabaja con versiones de los paratextos originales publicadas en revistas y sitios web.

Aquí la inscripción dentro de alguna tradición o práctica cultural se da plenamente dentro del campo de la pintura, tanto de la moderna (monocromática, abstracta) como de la más clásica (el paisaje)⁷. Se observa, entonces, que el paratexto inserta la obra en la tradición de los lenguajes artísticos.

La cuestión de la crítica tecnológica también se volvería recurrente. En el texto que acompaña la muestra *The Sharper Image*, realizada en 2010 en el Museum of Contemporary Art de Miami, la curadora Irina Leyva-Pérez se detiene en ese tema:

Throughout the exhibition it is very easy to see that Arcangel is enthralled with technology. He is questioning the fast pace at which technical equipment changes [...] Our society is living at the speed of light or faster, and we don't stop to marvel at new technological advances. We just take them for granted in our thirst for innovation and our consumer frenzy. Arcangel is looking beyond that. He is daring to challenge us with his pieces, forcing us to look at technology as a source of inspiration for art (Leyva-Pérez, 2010).

En el texto gana la escena lo que la presentación de la Bienal Whitney apenas había esbozado: la narrativa de Arcangel como crítico de la fugacidad de la vida contemporánea, como comentador político de la relación que mantiene la humanidad con la técnica.

Esa caracterización insiste en el tiempo. En 2013, Arcangel tiene una muestra en solitario, *Power Points*, organizada por la DHC/ART Foundation en Montreal. El texto del curador John Zeppetelli se detiene especialmente en ese eje:

Arcangel embraces the Internet's anarchic potential and its Utopian open source culture, making works that question authorship, the status, and value of the art object. Exploring both the promises and deceptions of software, electronic gadgets, games and other devices –with an emphasis on how they become old and quickly out-dated– Arcangel's art

⁷ El texto, sin embargo, no repara en la singular conflictividad que supone ese enlace. Se trata de dos momentos pictóricos radicalmente diferentes. Mientras que la mención del paisaje remite a un género, es decir, a un conjunto de previsibilidades que organiza la oferta pictórica y su vida social (Steimberg, 2013), la referencia a la pintura monocromática reenvía a un proyecto que en su despliegue histórico entabló una polémica abierta con la figuración y, por ende, con el sistema de géneros correspondiente a ese momento estilístico (lo que Hal Foster caracteriza como la «búsqueda de pureza» propia de la modernidad tardía) (Guasch, 2000).

eulogizes technology's built-in obsolescence while also wittily celebrating its noise, mindless repetitions, and inevitable failures (Zeppetelli, junio 21, 2013).

En 2009, sin embargo, aparece una lectura novedosa. En la muestra colectiva Depreciated, el texto curatorial sigue dentro de los patrones establecidos desde la Bienal Whitney, pero abre una línea de interpretación nueva. La curadora Petra Heck, del Netherlands Media Art Institute, después de caracterizar a Arcangel como un artista que se mueve en muchos dominios, registros, técnicas y estilos⁸, afirma:

Arcangel modified a version of the Nintendo game 'Super Mario' by hand, in such a way that only the iconic, bright blue sky with its clouds slowly drifting by remained. Like 'Japanese Driving Game', this work refers to landscape art and minimalism. At the same time it is humorous, and totally unplayable. With its simplified, pixelated cloud forms and garish color the iconic blue sky refers to pop art. Arcangel uses the aesthetic of games in order to create a contemporary variant of pop art (Heck, agosto 29, 2009).

8 De nuevo, el motivo del artista contemporáneo.

Se repite entonces la tensión entre el género del paisaje y la pintura minimalista ya mencionada, pero emerge además la caracterización de la obra como pop, lectura que irá ganando vigencia con el paso de los años. Esto empieza a verse también en el campo de los metatextos. Por ejemplo, en 2013, en una crítica de la muestra colectiva Regarding Warhol, a cargo del Warhol Museum en Pittsburgh. La crítica Cristina Rouvalis escribe para *Carnegie Magazine*

Today, Arcangel's clouds intermingle with Warhol's famous helium-filled ones as part of The Warhol's incarnation of Regarding Warhol. Warhol's silver clouds waft past projections of the Super Mario Clouds, periodically blocking out the images as they cast shadows (Rouvalis, 2013).

En la anterior cita, se refiere a otra obra de Arcangel, *I Shot Andy Warhol* (2002), y también a una intervención de un cartucho de la NES, dedicada explícitamente a Warhol: «As soon as he finished Super Mario Clouds, Arcangel dug even deeper into the Warholian psyche of technology and pop culture by modifying an old Hogan's Alley cartridge to create a game titled *I Shot Andy Warhol*» (Rouvalis, 2013).

Los textos elegidos permiten trazar un paisaje (el juego de palabras no es del todo involuntario) de lecturas en el que conviven, con diferentes acentos, la historia del arte



Figura 2. *I Shot Andy Warhol* (2002). Intervención del cartucho del juego Hogan's Alley. Fuente: Cory Arcangel. (2002). *I Shot Andy Warhol*. <http://bit.ly/3AoT1ih>

y un estado de la tecnología en el presente. En el primer eje, las referencias son múltiples y puede notarse cómo las remisiones a la pintura abstracta y monocromática pierden peso ante la aparición de la interpretación warholiana, donde la materialidad y el lenguaje se diluyen y un conjunto de operaciones (de cita, de montaje, de apropiación, etc.) ganan la escena, inscribiendo la obra plenamente en el territorio de la contemporaneidad (y ya no de la experimentación con las posibilidades plásticas de la pintura, un programa más propio de la modernidad). En el segundo eje, las remisiones tecnológicas parecen moverse en el mapa común de la crítica de la vida actual y del vínculo con los dispositivos digitales; aquí el marco narrativo reconoce en la obra un gesto político, un comentario sobre un cierto estado de las cosas de la especie.

De esta manera, los distintos paratextos construyen dos temporalidades que confluyen, en general, sin problemas (al menos dentro de los metadiscursos observados): la clasificación de acuerdo con movimientos, lenguajes, géneros y estilos artísticos (diacronía), y la puesta en serie de la obra con prácticas sociales, estilos de vida y conflictos del presente histórico (sincronía). Así, el acto de situar *Super Mario Clouds* y la obra de Arcangel en distintas series históricas del arte se articula con la actualidad de crítica política.

LA TROMPETA DEL ARCANGEL

El problema surge cuando ese paisaje más o menos armónico es contrastado con la palabra de Arcangel en un metadisco de su sitio web. Si bien la página dedicada a *SMC* no tiene fecha, todo sugiere que la entrada fue publicada más o menos en simultáneo con la creación y presentación de la obra. El título de la sección «*Things I made*» anuncia el tono irreverente del texto sobre *SMC*:

Super Mario Clouds is an old Mario Brothers cartridge which I modified to erase everything but the clouds. Check below for the ROM & a link to the source code. When this wz first posted 2 the net in 02 is wz as a DIY tutorial. As I kept on updating CMS's on my website, eventually this tutorial got mangled. None the less, 4 those interested, here iz the 2002 & 2006 posts (thx web recorder!). FYI: I still need 2 get around 2 cleaning up all the different versions of this code (all so unorganised & with so many bugs!), and making an official The Source zine. Coming soon, I promise (Cory Arcangel, 2002).

El desparpajo de la descripción, que es reforzado por la escritura desprolija y los errores ortográficos, propone una visión de *SMC* distinta a la presentada por los paratextos institucionales. El texto no solo no invoca las mismas tradiciones estilísticas (minimalismo, abstracción, pop), sino que ni siquiera se refiere al objeto como obra de arte. Al contrario, la descripción del proceso y las instrucciones para su réplica inscriben visiblemente al artefacto en el terreno de la cultura *DIY*, o *hacker*, propia de la comunidad de fanáticos de la electrónica y la digitalidad.

La lectura del paratexto del artista junto con los textos curatoriales produce un efecto particular: la descripción de Arcangel parece, por contraste, desacralizar aquello que las instituciones y las críticas tematizan con cierta solemnidad, ya sea referenciando el pasado de la pintura o bien señalando una crítica al modo de vivir en el presente. El metadisco del artista, entonces, no trata de inscribir *SMC* en una narración artística alternativa, sino de remover completamente la obra del campo de las artes.

Arcangel reforzó esta lectura en *The Making of Super Mario Clouds* (2004), un video documental hoy inaccesible. Algunos investigadores que pudieron verlo (Patrick Lemieux y Eddie Lohmeyer, entre otros) explican que el autor piensa *SMC* desde una lógica estrictamente *DIY* y extraartística. En fragmentos incluidos en el video ensayo de Lemieux (lo presentaremos a continuación), puede verse al artista en un espacio de trabajo desordenado, atestado de cables e instrumentos de electrónica: allí Arcangel se filma a sí mismo modificando e interviniendo el chip del cartucho de *Super Mario Bros* en un sillón. Nada en el video sugiere que el proceso deba ser leído como una intervención artística.

Esto confirma la existencia de dos estrategias discursivas muy distintas, cada una con una propuesta clasificatoria singular: mientras que los paratextos institucionales y algunas críticas inscriben la obra dentro de series históricas del campo del arte, el metadisco de la página web de Arcangel lo hace dentro del terreno de la cultura *DIY*. Mientras que los textos curatoriales no parecen atender a esa dualidad, Arcangel se muestra bastante consciente del problema, como lo explica en una conversación junto a la artista Dara Birnbaum publicada por *Art Forum* en 2009:

Well, you're right to some extent. I can put a video game online and the core audience will be drawn like a magnet to it, while in the art context, some people just won't even go there [...]. I Shot Andy Warhol doesn't totally work online, though, because your average computer dork doesn't care about Warhol. The Clouds really worked, on the other hand, for the reasons

you describe. In the art context, it brings to mind the history of landscape and video installation (Birnbaum y Arcangel, 2009).

El artista caracteriza, en pocas palabras, con un aire desenfadado, la reacción del público en cada uno de los espacios: su web, por un lado, y las muestras en instituciones artísticas, por el otro. Ese conflicto clasificadorio no parece un descuido sino, por el contrario, una operación buscada, una forma que encuentra Arcangel para poner en discusión el discurso institucional sobre su propia obra. Con el paso del tiempo, las lecturas de *SMC*, incorporando o no los ejes de lectura establecidos por los textos curatoriales, empezaron a atender a ese estatuto dual e inestable de la, ahora, obra-arte-facto.

Lo hace, por ejemplo, Luca Carrubba en su tesis doctoral *Los juegos posibles* (2019). Carrubba señala el carácter escindido de *SMC* y diferencia entre la obra exhibida y el objeto (y las instrucciones) tal como es presentado en la página del autor. En el segundo caso, según Carrubba, el artefacto es tematizado desde la óptica de la perspectiva DIY, en tanto el creador ofrece explicaciones y archivos que permiten replicar la obra de manera artesanal modificando el código fuente: la

clasificación del propio Arcangel, así, es ahora reconocida y considerada (algo que no hicieron los paratextos institucionales analizados).

En la misma línea trabajó un poco antes *Everything but the Clouds* (2017), un video ensayo de Patrick Lemieux que asegura que *SMC* no es una modificación (un ROM hack) sino una creación plena del artista. Como un detective, Lemieux explica en detalle por qué las nubes de la obra no son las mismas que las del videojuego original; la pesquisa lo lleva a problematizar la dualidad de los emplazamientos y la inestabilidad del estatuto de la obra-arte-facto en su paso por diferentes espacios y marcos narrativos.

Entonces, algunos metatextos recientes (el videoensayo de Lemieux y la tesis doctoral de Carrubba) finalmente problematizan esa oscilación. La tematización de *SMC* como una obra-arte-facto confirma lo dicho por Genette cuando explica, refiriéndose a la noción de paratexto, que «más que de un límite o una frontera cerrada, se trata aquí de un umbral o [...] de un vestíbulo, que ofrece a alguien la posibilidad de entrar o retroceder» (2001, p. 7). Como señalan las críticas y ensayos recientes, la página web de Arcangel, su video documental y sus



Figura 3. Fotograma de *Everything but the Clouds* en el que se detallan las diferencias visuales entre las nubes de *SMC* y las del juego *Super Mario Bros*. Fuente: LeMieux, P. (Noviembre 8, 2017). *Everything but the Clouds*. Vimeo. <https://vimeo.com/241966869>

entrevistas configuran, en todo caso, y para decirlo genettianamente, una lógica vestibular radicalmente distinta a la fijada por los paratextos institucionales.

QUE COMIENCEN LOS JUEGOS (Y LAS CONCLUSIONES)

Es notable, a su vez, que la identificación recién señalada del doble emplazamiento de *SMC* parece haber habilitado, por añadidura, el reconocimiento de un elemento antes ignorado por los metadiscursos institucionales y de la crítica: el videojuego y su historia mediática. En la mayoría de los textos curatoriales, y en el texto del propio Arcangel, el videojuego constituye apenas algo que se menciona al pasar, y eso en los casos en los que se lo nombra. Con los años, la obra fue interpretada cada vez con más frecuencia con relación a la historia textual video lúdica.

En su tesis doctoral, Ruth García Martín (2020) se detiene en la negación de la jugabilidad, algo que, hasta el momento, sorpresivamente, casi no se había abordado en profundidad, a pesar de que se trata de un rasgo fundante de *SMC* y del medio video lúdico en su conjunto, tal como lo problematizaron tempranamente Aarseth (1997) y Murray (1999 [1997]). García Martín explica que muchas de las obras de Arcangel trabajan a partir de la limitación, y que ese gesto en *SMC* implica la cancelación de la interacción. El señalamiento del detalle entraña la restitución de la historia del videojuego, el primer medio participativo de masas de la contemporaneidad, sobre el cual trabaja Arcangel y que los metadiscursos analizados, curiosamente, olvidaron (o bloquearon).

Lohmeyer (2021), por su parte, se toma su tiempo para inscribir *SMC* en una línea warholiana. Sin embargo, también se fija en algo que llama *defamiliarization* y que alude al enrarecimiento del contacto propio del dispositivo video lúdico: «In *SMC* and *SMM*, Arcangel defamiliarizes our experience of movement and space within the 8-bit platformer, drawing attention to the strange ontological vibrancy of the *SMB* engine and *NES* split architecture» (Lohmeyer, 2021).

Con demora, algunos metatextos recientes llaman la atención sobre un eje ignorado por los paratextos institucionales y del artista. Lo que la problematización de estos metatextos revela es que la lectura de las filiaciones estilístico-artísticas de *SMC* obliga a atender a la forma en la que se invoca el juego fuente, *Super Mario Bros* y, por lo tanto, implica también observar la forma en la que se tematiza el videojuego mismo, como dispositivo y como lenguaje. Siguiendo la línea de los metatextos presentados, la intervención que supone *SMC* no puede

comprenderse del todo sin atender a la subversión (o negación, o *defamiliarization*) de la interacción, propiedad definitoria del medio videolúdico.

La producción metadiscursiva reciente en torno a *SMC* no solo reinstituye el videojuego como centro de las búsquedas expresivas de la obra, sino que además llama la atención sobre su carácter oscilante, que bascula entre la obra y el artefacto. *SMC*, una obra consagrada, fundante del campo del game-art, sugiere, a pesar de su reconocimiento por las instituciones del arte, la inestabilidad inherente del videojuego en términos de su estatuto social; en tanto se trata de un medio asociado plenamente con el campo del entretenimiento, pareciera que su inclusión en una obra como *SMC* hubiera disparado tensiones y conflictos entre una y otra esfera cultural. La traza de esos conflictos puede observarse en el olvido del videojuego ya señalado en los paratextos de los museos y galerías que albergaron *SMC*, pero también en el paratexto del mismo Arcangel que inscribe su obra dentro del territorio de la cultura hacker y *DIY*. De esa manera, Arcangel rechaza no solo el estatuto artístico sino que también ignora el gesto que supone su intervención en relación con la historia del videojuego. Las dos estrategias discursivas, de los metadiscursos de las instituciones y del propio artista, sugieren que el game-art, al menos en sus inicios, para poder apropiarse estéticamente del videojuego y acceder a museos y galerías, debió ser inscripto en distintas series históricas del arte (de géneros, estilos y movimientos) al tiempo que se pasaba por alto el pasado mediático del videojuego. Esas tensiones funcionan como un recordatorio del ingreso accidentado, todavía inconcluso y en permanente negociación del videojuego y sus productos a la esfera del arte.

REFERENCIAS

- AARSETH, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. John Hopkins University Press.
- ANTONELLI, P. (Noviembre 29, 2012). Video Games: 14 in the Collection, for Starters. *Inside / Out*. <https://mo.ma/3UmckKx>
- BIRNBAUM, D. y Arcangel, C. (2009). In Conversation: Dara Birnbaum and Cory Arcangel. *Art Forum*, 47(7). <https://ropac.net/press-documents/172/>
- BOURDIEU, P. (1995). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Anagrama.
- CARRUBBA, L. (2019). *Los juegos posibles. La creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas* [tesis doctoral]. Universitat de Barcelona.

- CLARKE, A. y Mitchell, G. (comps) (2007). *Videogames and Art*. Intellect.
- CORY Arcangel. (2002). *I Shot Andy Warhol*. <http://bit.ly/3AoTiih>
- CORY Arcangel. (2002). *Super Mario Clouds*. <http://bit.ly/3tftluh>
- CORY Arcangel. (2004). *The Making of Super Mario Clouds* [video documental].
- CORY Arcangel. (2005). *Super Mario Movie*. <http://bit.ly/3H92G9b>
- DANTO, A. (2009). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el fin de la historia*. Paidos.
- EBERT, R. (Abril 16, 2010). Video games can never be art. Roger Ebert. <https://bit.ly/3SUZAJK>
- EBERT, R. (Noviembre 27, 2005). Why did the chicken cross the genders? Roger Ebert. <https://bit.ly/3UpoCgB>
- FLANAGAN, M. (2009). *Critical play. Radical game design*. MIT Press.
- GARCÍA Martín, R. (2020). *Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego* [tesis doctoral]. Universidad de Castilla-La Mancha.
- GARIN, M. (2012). *Super Mario reimaginado. Machinima, glitch y el arte de la apropiación fan en el videojuego*. En M. Carlón y C. Scolari (comps.). *Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*. La Crujía.
- GENETTE, G. (2001) *Umbráles*. Siglo XXI.
- GOODMAN, N. (2013) *Maneras de hacer mundos*. Antonio Machado.
- GUASCH, A. M. (ed.). (2000). *Los manifiestos del arte posmoderno*. Akal.
- HECK, P. (Agosto 29, 2009). Cory Arcangel Depreciated. Nimk. <http://bit.ly/3FZYsrl>
- HEINICH, N. y Shapiro, R. (2012). When is artification? *Contemporary Aesthetics*, 4.
- JONES, J. (Noviembre 30, 2012). Sorry MOMA, video games are not art. *The Guardian*. <https://bit.ly/3NtWmM4>
- JUUL, J. (2019). *Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity*. MIT Press.
- KIRKPATRICK, G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. University Press.
- LEIBOVITZ, L. (Marzo 13, 2013). MOMA Has Mistaken Video Games for Art. *The New Republic*. <https://bit.ly/3WSDDEH>
- LEMIEUX, P. (Noviembre 8, 2017). *Everything but the Clouds*. Vimeo. <https://vimeo.com/241966869>
- LEYVA-PÉREZ, I. (2010). Cory Arcangel: The Sharper Image. *Art Pulse*. <http://bit.ly/3DKDFze>
- LOHMEYER, E. (2021). *Unstable Aesthetics. Game Engines and the Strangeness of Modding*. Bloomsbury.
- MATÉ, D. (2019). Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el walking simulator. Panambí. *Revista de investigaciones artísticas*, (9), 19-31.
- MIGROS Museums (2005). *Nerdzone Version 1*. Press Release. <https://bit.ly/3O57AY1>
- MURRAY, J. (1999 [1997]). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidos.
- MIYAMOTO, S. (1985). *Super Mario Bros* [videojuego]. Nintendo.
- OUTON, M.L. (2020) *Creando un nuevo tablero de juego*. Arte y Tecnología.
- CURADURÍA de art games y videojuegos experimentales en el museo [tesis de maestría]. Universidad CAECE.
- OUTON, M. L. (2021). Aproximaciones a una arqueología de las relaciones entre arte y videojuegos. *Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica*, (6). 21-38.
- ROUVALIS, C. (2013) *Under the Influence*. Carnegie Magazine. <http://bit.ly/3tcASu7>
- SÁNCHEZ Coterón, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea* [tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid
- SARTLE. *Rogue Art History*. (2002). *Super Mario Clouds*. <http://bit.ly/3EfVqYH>

SCHLEINER, A. M. (2017). *The player's power to change the game: Ludic mutation*. Amsterdam University Press.

SCHRANK, B. (2014). *Avant-garde videogames*. MIT Press.

SHARP, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. MIT Press.

SHARP, J., Thomas, D. (2019). *Fun, Taste & Games. An Aesthetics of the Idle, Unproductive, and Otherwise Playful*. MIT Press.

SHINER, L. (2014). *La invención del arte*. Paidos.

STEIMBERG, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, los estilos, de la transposición*. Eterna Cadencia.

TAVINOR, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley.

VERÓN E. (1998). *La semiosis social*. Gedisa.

WHITNEY Museum (s. f.). Cory Arcangel. *Super Mario Clouds*. Whitney Museum. <https://whitney.org/collection/works/20588>

ZEPPETELLI, J. (Junio 21, 2013). Cory Arcangel: Powerpoints. Lisson Gallery. <http://bit.ly/3TB2zrj>

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).



- ES **La barroquización como táctica de apropiación tecnológica en Latinoamérica**
- EN **The Baroque as a tactic for technological appropriation in Latin America**
- ITA **Il barocchismo come tattica di appropriazione tecnologica in America Latina**
- FRA **Le baroquisme comme tactique d'appropriation technologique en Amérique latine**
- POR **A barroquização como táctica de apropriação tecnológica na América Latina**

Leonardo Aranda Brito

La barroquización como táctica de apropiación tecnológica en Latinoamérica

Recibido: 20/06/2022; Aceptado: 27/02/2023; Publicado en línea: 7/05/2023

<https://doi.org/10.15446/10.15446/actio.v7n1.108804>



LEONARDO ARANDA

BRITO

State University of New York, Buffalo.

Universidad Autónoma Metropolitana, Lerma.

Correo electrónico:
larandab@buffalo.edu

ID 0000-0002-5069-7542

RESUMEN (ES)

El presente ensayo comprende la barroquización como una táctica que exemplifica las formas en que la apropiación tecnológica aparece en el contexto latinoamericano, como una manera de negociación con la modernidad. A través de este argumento, el ensayo busca problematizar las concepciones comunes sobre apropiación tecnológica y extender el significado de esta práctica hacia una dimensión estética de resignificación de la tecnología y de una reorientación hacia versiones alternativas de la modernidad. Siguiendo el concepto de *ethos barroco*, del filósofo ecuatoriano-mexicano Bolívar Echeverría, lo barroco se explica como una sobrecodificación que restituye el valor de uso de los objetos, frente a la racionalidad moderna del capitalismo. El ensayo propone que la apropiación tecnológica es una táctica que permite abrir la tecnología hacia nuevas formas de producción y organización material y simbólica, la cual se amplía hacia un horizonte epistemológico. El artículo concluye formulando una resignificación de la apropiación tecnológica orientada hacia la dimensión estética de la tecnología.

PALABRAS CLAVE: apropiación tecnológica, *ethos barroco*, modernidad, tecnología, colonialismo.

ABSTRACT (ENG)

This essay understands the baroque as a tactic that exemplifies the ways in which technological appropriation appears in the Latin American context, as a way to negotiate with modernity. Through this argument, the essay seeks to question the usual understanding of technological appropriation and expand the meaning of this practice towards an aesthetic dimension for re-signifying technology and for a reorientation towards alternative versions of modernity. Following the concept of *Baroque ethos* proposed by the Ecuadorian Mexican philosopher Bolívar Echeverría, the Baroque is explained as an over-codification that restitutes the object's value of use, against capitalism's modern rationality. The essay holds that technological appropriation is a tactic that allows for the opening of technology

towards new forms of production and of material and symbolic organization, which is extended towards an epistemological horizon. The article concludes with a reformulation of technological appropriation oriented towards the aesthetic dimension of technology.

KEYWORDS: technological appropriation, *Baroque ethos*, modernity, technology, colonialism.

RIASSUNTI (ITA)

Il presente saggio considera il barocchismo come una tattica esemplificativa delle forme in cui l'appropriazione tecnologica appare nel contesto latinoamericano, come forma di negoziato con la modernità. Con questo argomento, il saggio cerca di problematizzare le idee comuni su appropriazione tecnologica e di estendere il significato di tale pratica verso una dimensione estetica di re-significazione della tecnologia e di riorientamento verso versioni alternative della modernità. Seguendo il concetto barocco di *ethos barocco*, del filosofo ecuadoreño-messicano Bolívar Echeverría, il barocco si spiega come super-codificazione che restituisce il valore d'uso degli oggetti, rispetto alla razionalità moderna del capitalismo. Il saggio propone che la appropriazione tecnologica sia una tattica che permette di aprire la stessa tecnologia a un nuovo orizzonte epistemologico. L'articolo si conclude con la formulazione di una re-significazione dell'appropriazione tecnologica orientata a una dimensione estetica della tecnologia.

PAROLE CHIAVE: appropriazione tecnologica, *ethos barocco*, modernità, tecnologia, colonialismo.

RÉSUMÉ (FRA)

Les espaces de mémoire sont une construction Le présent essai définit le baroquisme comme une tactique qui illustre comment l'appropriation technologique survient dans le contexte latino américain comme une sorte de négociation avec la modernité. A partir de cet argument l'essai cherche à problématiser les conceptions communes sur l'appropriation technologique et à étendre le sens de cette pratique vers une dimension esthétique de redéfinition de la

technologie et une réorientation vers des versions alternatives à la modernité. Conformément au concept d'*Ethos baroque* du philosophe mexicano-équatorien Bolívar Echevarría, le baroque se présente comme une sur-codification qui restitue la valeur d'usage des objets, face à la rationalité moderne du capitalisme. Cet essai pose l'appropriation technologique comme une tactique qui permet d'ouvrir la technologie à de nouvelles formes de production et d'organisation matérielle et symbolique, laquelle s'étend à un horizon épistémologique. L'article conclut par une redéfinition de l'appropriation technologique orientée vers la dimension esthétique de la technologie.

MOTS CLÉS: *appropriation technologique, ethos baroque, modernité, technologie, colonialisme.*

RESUMO (POR)

O presente ensaio entende o barroco como uma tática que exemplifica as formas como a apropriação tecnológica aparece no contexto latino-americano, também como uma forma de negociar com a modernidade. Através deste argumento, este ensaio pretende problematizar os conceitos comuns de apropriação tecnológica e estender o significado desta prática a uma dimensão estética de ressignificação da tecnologia e de reorientação para versões alternativas da modernidade. Seguindo o conceito de ethos barroco do filósofo equatoriano-mexicano Bolívar Echeverría, o barroco é entendido como uma sobre-codificação que reestabelece o valor de uso dos objetos diante da racionalidade moderna do capitalismo. O ensaio propõe que a apropriação tecnológica é uma tática que permite que a tecnologia se abra a novas formas de produção e organização material e simbólica, que se expande em direção a um horizonte epistemológico. O artigo conclui formulando uma ressignificação da apropriação tecnológica voltada à dimensão estética da tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: *apropriação tecnológica, ethos barroco, modernidade, tecnologia, colonialismo.*

INTRODUCCIÓN

La tecnología aparece en el horizonte cultural de los países del sur global marcada por una ambigüedad resultante de los procesos históricos que han determinado su desarrollo. Esta ambigüedad se traduce en una doble dimensión bajo la cual la tecnología moderna adquiere su significación: por un lado, como instrumento de dominación de orden exógeno; por el otro, como instrumento de modernización, cuyo progreso se da bajo la promesa del desarrollo y la unidad nacional. A estas dos dimensiones, se suma una segunda trayectoria tecnológica que permanece invisibilizada y se infiltra en la vida cotidiana a través de una serie de prácticas cotidianas. Esta segunda trayectoria, que se caracteriza por la transcodificación de las otras dimensiones, podemos caracterizarla en el contexto latinoamericano como un proceso de barroquización.

En el contexto del capitalismo avanzado, la tecnología juega un rol fundamental que determina las sociedades «modernas». Esta determinación se da, por un lado, a través de la reorganización material del trabajo, la industria y la infraestructura, así como la redistribución a escala planetaria de estas. Mientras que, por otro lado, se da en una dimensión ideológica, donde los imaginarios de aquello que consideramos «moderno» están fuertemente marcados por la tecnología. En otras palabras, equiparamos modernidad con progreso tecnológico, al mismo tiempo en que observamos cómo la tecnología reconfigura las formas de producción, las formas de organización y las prácticas sociales que caracterizan a las sociedades actuales. Podemos entender esta reconfiguración tecnológica bajo el concepto de *subsunción real* propuesto por Marx (2019), con el que el autor intenta describir la dinámica según la cual las formas de producción capitalista remplazan formas anteriores de producción a través de un relevo tecnológico, cuyo resultado es una reconfiguración de

la organización social que sofoca las formas anteriores de producción. Históricamente, la subsunción ha ido emparentada con formas de colonialismo que amplían los márgenes del capital a una escala planetaria. Este fenómeno ha concentrado el desarrollo tecnológico en los países del norte global, ha desaparecido múltiples formas de producción y organización tradicionales en otros territorios, y ha impuesto una visión hegemónica de la modernidad determinada por las tecnologías dominantes. Este fenómeno crea una dinámica centro-periferia en la que los países productores de tecnología adquieren una capacidad de dominación sobre el resto de las naciones. Esta dominación se entiende, por un lado, por la capacidad de determinar el rol que ha de jugar cada región dentro de la distribución internacional del trabajo, en relación con su respectiva capacidad tecnológica e industrial. Mientras que, por otro lado, las formas de consumo se imponen para mantener la competitividad económica de cada región o simplemente para mantenerse al día con el imaginario de modernidad hegemónica. Frente a estas formas de dominación, la apropiación tecnológica aparece como una estrategia de resistencia que se desarrolla especialmente en el ámbito cotidiano y que, en algunos casos, logra subvertir la racionalidad misma del capitalismo a través de la recodificación de las dinámicas de subsunción.

Para entender la capacidad de recodificación de la apropiación tecnológica, debemos primero argumentar la existencia de una dimensión cultural inherente a la tecnología misma, que no se limita a factores secundarios de orden formal o estético –no se trata de un problema de estilo, como afirman autores como Hughes (1989)–, sino que expresa una racionalidad distinta que se introduce en los propios procesos tecnológicos y los resignifica. Al respecto, el filósofo ecuatoriano-mexicano Bolívar Echeverría afirma que:

No parece existir un proceso técnico de producción en estado estrictamente puro. Todo proceso de trabajo está siempre marcado por una cierta peculiaridad en su realización concreta, misma que penetra y se integra orgánicamente en su estructura instrumental y sin la cual pierde su grado óptimo de productividad (2010, p. 21).

En otras palabras, podemos afirmar que la tecnología no puede existir divorciada de la cultura más que en un sentido abstracto; mientras que, por lo contrario, todo proceso o artefacto tecnológico concreto es, a su vez,

un producto cultural. Ello tiene como resultado que en diferentes contextos la transformación y el cambio tecnológico se oriente de diferentes maneras y se actualice en realidades profundamente diferentes entre sí.

Extendiendo el argumento del constructivismo tecnológico según el cual los artefactos incorporan los valores y avanzan las agendas de aquellos que los desarrollan y construyen (Bijker y Law, 1994) podemos afirmar que, en la diversidad de formas en que se concretiza el cambio tecnológico, no solo observamos una valorización distinta o incluso un sistema de valores diferentes, sino una racionalidad alterna en la que el sentido mismo de lo que se entiende por tecnología y el objetivo social que se da a ella es distinto, al igual que los espacios y los agentes de su desarrollo. Esto supone que los «conflictos» por la supuesta «democratización» de la tecnología no necesariamente se dan en los espacios convencionales de desarrollo tecnológico, ni entre un conjunto formado por expertos y agentes relevantes. Incluso, es posible que aparezcan determinados por otra noción de conflicto, al igual que la democratización no sea el objetivo político de dichos conflictos. Podemos afirmar que los procesos de desarrollo de la tecnología son multilaterales y pone en contacto múltiples historias y geografías –como lo demuestra el trabajo de Gabriela Soto Laveaga (2010, 2018)–, y la existencia de una pluralidad tecnológica, en la cual encontramos múltiples definiciones de la tecnología, así como una enorme variedad de agentes y espacios en su desarrollo.

De forma reciente han surgido muchas voces que han manifestado la importancia de sostener el argumento de la existencia de una pluralidad tecnológica, como punto de partida para crear nuevas historias, teorías y marcos de análisis sobre la tecnología. En el ámbito de Latinoamérica, trabajos como los de Edén Medina (2014; Medina, da Costa Marques y Holmes, 2014), María Fernández (2018), Claire Taylor (2014; Taylor y Pitman, 2007), Hilda Chacón (2019) o Anita Say Chan (2013) han dado un paso importante por reconstruir la historia de la tecnología y de los medios en esta región, y para contrapuntar las narrativas dominantes sobre la tecnología.

Siguiendo esta línea de trabajo, el presente ensayo propone entender a la apropiación tecnológica como una operación material y semiótica, culturalmente situada, que en Latinoamérica se ha servido de estrategias como la barroquización para negociar con los conflictos de la modernidad. Material, en tanto que apunta a la transformación de los procesos tecnológicos y a formas

de organización social; semiótico porque apunta a la transformación del significado de la tecnología, sus productos y procesos; situada, en la medida en que sus tácticas y estrategias solo pueden utilizarse y adquirir un sentido en el contexto inmediato. En este sentido, la apropiación tecnológica no debería ser entendida como la simple transferencia de la propiedad de los objetos técnicos, ni como la mera adaptación a un contexto dado a través de sus diferentes usos. Especialmente, desde una visión política, la apropiación aparece como un proceso que busca concretizar formas alternativas de producción-organización, cuya racionalidad se orienta en oposición a las estructuras y formas de producción dominantes. La necesidad de plantear de esta forma la apropiación tecnológica surge de un conflicto profundo que no solo se limita a la tecnología, sino que expresa una tensión que desborda el ámbito tecnológico y apunta a un conflicto más general en relación con la modernidad.

En el contexto de Latinoamérica, históricamente se han desarrollado múltiples estrategias de apropiación que han tenido por objeto generar formas de supervivencia, resistencia y negociación con las formas de dominación ejercidas durante y después de la Colonia. Este fenómeno lo observan, por ejemplo, los investigadores en comunicación François Bar, Matthew S. Weber y Francis Pisani en un trabajo en el cual tratan de generar una tipología sobre la apropiación tecnológica inspirados por las estrategias que alcanzan a observar dentro del contexto latinoamericano. Como los autores afirman:

Throughout history, Latin American populations have had extensive experience with the appropriation of objects, people, and ideas from abroad, most often in unfavorably asymmetric situations. This tradition continues to produce a culture of its own, born from multiple resistance and appropriation strategies. (Bar, Weber y Pisani, 2016, p. 621).

En específico, los autores fijan su atención en tres estrategias principales: la barroquización en Cuba y México, la canibalización en Brasil y la criollización en Martinica. Para estos autores:

Baroquization is the filling-in of technological spaces that providers intentionally leave blank for users to personalize devices and applications; creolization is bricolage, the recombination of the technology's components to create something new; and cannibalism

is creative destruction, an innovative act that requires breaking down the existing to invent something new. (Bar et al., 2016, p. 629).

A pesar de lo interesante que resulta la propuesta, en su intento por generar una tipología inspirada por estas estrategias, los autores fallan en interpretar de forma adecuada las implicaciones culturales de cada una de estas estrategias. En un intento por ordenar progresivamente estas estrategias donde la barroquización sería la forma más débil de apropiación y la canibalización la más fuerte, las estrategias resultan descontextualizadas y acaban por perder el fondo político que les da lugar.

Con relación a esto, mi interés en este ensayo es desarrollar, de forma más profunda, una interpretación del concepto de *barroquización* como una forma de apropiación tecnológica. Retomando el argumento de Bar et al. (2016) desarrollaré el concepto del *barroco*, para lo cual usaré como punto de referencia el trabajo del filósofo ecuatoriano-mexicano Bolívar Echeverría, quien en su análisis de la cultura latinoamericana ha desarrollado una extensa teoría sobre el *ethos barroco* como una de las versiones de la modernidad. En esta estrategia se alcanza a ver el alcance epistemológico y estético de la apropiación que será desarrollado a partir de la reflexión de este escrito. En lo general, lo que intenta demostrar este ensayo es que no solo la apropiación cultural y la apropiación tecnológica son algo distinto, sino que la tecnología puede entenderse como una dimensión de la cultura –como afirma Echeverría– y no como algo separada de esta; la apropiación tecnológica es un subconjunto de la apropiación cultural que puede entenderse a través de las mismas estrategias.

METODOLOGÍA

En términos metodológicos, el ensayo tiene por finalidad ampliar el conocimiento sobre la apropiación tecnológica extendiendo las definiciones que se han hecho en disciplinas como los estudios de ciencia y tecnología. En este sentido, se plantea una revisión diacrónica que intenta entender las prácticas contemporáneas de apropiación tecnológica, a través de la evolución histórica que en otros ámbitos ha tenido la apropiación. De esta manera, se busca describir el fenómeno de la apropiación tecnológica a partir de las determinantes históricas que han marcado su particularidad en la región latinoamericana. El ensayo no busca ser exhaustivo en su interpretación sobre la apropiación tecnológica, sino ampliar las definiciones existentes para señalar posibles caminos a seguir que dan cuenta de la riqueza y diversidad de expresiones que se engloban bajo el término de apropiación tecnológica. Para su interpretación, este trabajo

recurre a autores como Bolívar Echeverría, como fuente primaria para dotar de profundidad conceptual a la noción de apropiación tecnológica a través de su propuesta filosófica sobre el barroco latinoamericano.

APROPIACIÓN Y RESISTENCIA

En Latinoamérica, el conflicto con la modernidad aparece desde su inducción en el contexto violento del proceso de colonización. Es esta violencia la que orienta, en parte, la propuesta ética y estética de los proyectos alternativos de modernidad que surgen a partir de este momento como formas de resistencia. De este contexto emerge una racionalidad que, según el filósofo chileno Bernardo Subercaseaux (1988), se habría visto forzada a reproducir el pensamiento y la cultura europea, al mismo tiempo que se empuja a la periferia de ese universo. Surge a partir de ello una lógica negativa que reconoce el conflicto en el centro de la modernidad, pero no lo asume como destino, sino como el referente desde el cual se fundamenta la necesidad de alteridad. Discursos y prácticas, como los que se observan en la construcción del ideario de lo mestizo o en la cultura barroca, solo se pueden entender íntegramente como estrategias de negociación y resistencia frente a la modernidad hegemónica de Occidente. Especialmente, en el caso de la ideología en la que se sostiene el concepto de lo mestizo, no se trata de una defensa ciega del pasado y de la tradición, sino de un intento por fundamentar una modernidad cuya orientación y origen son distintas a la modernidad occidental.

De forma inadecuada, la cultura latinoamericana se ha interpretado comúnmente desde la mirada externa del folclorismo, o desde la perspectiva según la cual sus expresiones modernas o sus vanguardias son una clase de imitación o expresión periférica de la modernidad occidental urdida por las élites locales. Autores como Octavio Paz (1994) se preguntan ¿cómo es posible hablar de una modernidad en geografías que no atravesaron un proceso de modernización e industrialización como el europeo o que no han alcanzado un cierto grado de estabilidad económica?, ¿cómo hablar de modernidad política en países que no han logrado estabilizar sus sistemas democráticos?, ¿cómo hablar de modernidad artística y vanguardias en países que no atravesaron por un periodo clásico o un periodo romántico?

Desde esta perspectiva, la modernidad latinoamericana aparecería como una máscara que oculta la falta de un piso orgánico de condiciones históricas concretas, y que se constituye en base a la imitación o a la adaptación de las corrientes europeas, en una «tendencia a buscar herramientas conceptuales no a partir de las realidades o

procesos sociales que vivimos, sino que desde un reflejo casi compulsivo por estar actualizados» (Subercaseaux, 1988, p. 128). Mientras que este argumento puede sostenerse en relación con un conjunto limitado de prácticas culturales de las élites, motivadas por una visión aspiracional por pertenecer a la modernidad dominante, por otro lado, este argumento resulta problemático frente a expresiones culturales más amplias y arraigadas en procesos locales que encuentran su expresión en la cultura popular. En este sentido, Néstor García Canclini (1989, 2005) critica la homogeneidad que se esconde detrás de la idea de una modernidad caracterizada únicamente por la experiencia occidental. Esta homogeneidad, por un lado, supondría que la modernidad es un proceso unilateral de diseminación de la cultura de occidente, ignorando la influencia y la apropiación de otras culturas que las naciones europeas realizaron durante y después del periodo colonial; al mismo tiempo que supondría que la modernización solo puede darse de una forma histórica específica, dada en la experiencia concreta de Occidente. En contra de esta posición, Canclini argumenta la existencia de una multiplicidad de modernidades que coexisten en el panorama global; cada una de las cuales es resultado de su propio proceso histórico concreto de negociación con las condiciones geopolíticas y de división global del trabajo, las cuales se modifican radicalmente con las tecnologías digitales y el fenómeno de la globalización.

Siguiendo esta línea de pensamiento, María Neüman propone a la apropiación como una de las principales estrategias a través de las cuales los Latinoamericanos han confrontado y negociado con la modernidad dominante. Para esta autora, la apropiación consistiría en una operación semiótica y epistemológica que permite a lo apropiado entrar en un horizonte de comprensión del mundo del sujeto de apropiación. En otras palabras, es una operación que tiene por principal objeto dotar de sentido a aquello que es apropiado y someterlo a una nueva racionalidad. Es a través de este proceso que «Latinoamérica ha logrado resistir 500 años de colonización, aculturación y transculturación» (Neüman, 2008). En este contexto, la apropiación tendría cuatro características principales: en primer lugar, manifestar una autonomía de la acción e intencionalidad que constituyen a los sujetos políticos como sujetos no subordinados, sino activos en la creación de su realidad. En segundo lugar, dirigirse hacia aquello que aparece como ajeno, entendido como aquello que está constituido desde un sentido de otredad, donde los latinoamericanos se convirtieron en un «otro» para la narrativa dominante de Occidente y donde a estos les fue impuesto un mundo que apareció como ajeno frente a las realidades preexistentes. En tercer lugar, se caracteriza por ser un acto de recepción activa o de transcodificación, el cual

genera un sincretismo –una síntesis que armoniza las contradicciones de formas de pensamiento opuestas– en el cual lo ajeno se transmuta en algo propio.

De tal manera que la razón occidental no llega a los latinoamericanos sino a través de su propio horizonte hermenéutico por lo cual nada es exactamente copiado, ni percibido ni comprendido como el original. Todo lo ajeno pasa por un proceso de apropiación y la apropiación posee una fuerte carga de invención y adecuación (Neüman, 2008, p. 92).

Finalmente, se caracteriza por ser un acto en clave relacional que se basa en la comprensión del otro como uno mismo, y que en este sentido se confronta con el sujeto político del liberalismo: el individuo. De esta manera, la apropiación aparece como estrategia de negociación que busca transmutar las contradicciones impuestas de la modernidad occidental, experimentadas como una forma de violencia. Igualmente, la apropiación aparece como la base de la creación de un mundo alternativo a dicha versión de la modernidad. Así, lo apropiado aparece como semilla de una pluralidad o una alteridad con respecto al proyecto hegemónico de modernidad, que se ve recodificado y transformado en un otro que se le resiste.

Podemos trasladar el argumento de Neüman al campo de la tecnología y criticar los paradigmas que intentan caracterizar la diseminación de la tecnología como una clase de irradiación desde el centro hacia las periferias. Con esto implícitamente se afirma que los procesos tecnológicos son como procesos endogámicos que se difunden de forma unilateral hacia otras regiones. Igualmente, podemos criticar las posiciones que asumen la existencia de una sola tecnología –sobre todo de una sola racionalidad tecnológica– pensada como el paradigma a partir del cual la tecnología se modela fuera de los centros hegemónicos a manera de imitación, copia o simple adaptación.

Bajo los argumentos anteriores, la apropiación tecnológica ya no aparece como una actividad subalterna, sino como una actividad que reafirma a los sujetos de la apropiación como agentes activos en la construcción social del mundo. Igualmente, más que estar determinada dentro del horizonte de los posibles usos o adaptaciones de los objetos tecnológicos, la apropiación tecnológica se dirige al sentido más general de la tecnología, en tanto que sus actos de resignificación y de rearticulación se orientan hacia la racionalidad misma de la tecnología y su relación con las estructuras de dominación que imponen una versión unilateral. De esta manera, la apropiación se dirige hacia aquellas tecnologías que aparecen como alienadas.

Sin embargo, lo alienado no se refiere únicamente a un sentido de propiedad, sino que apunta más bien a una característica de orden epistemológico donde lo ajeno expresa la contradicción o conflicto con lo que se entiende por propio.

Por tanto, la apropiación aparece como una negociación entre lo propio y lo ajeno. Negociación que, de ser exitosa, permite a lo externo y lo alienado adquirir un nuevo sentido y aparecer ya integrado al mundo de lo propio. Este proceso se presenta como una recodificación, «donde el nuevo código proviene del que se apropia, interviniendo el horizonte de comprensión distinto del sujeto de la apropiación que mira desde una episteme alterna y por lo tanto se apropia recodificando desde su otredad» (Neuman, 2008, p. 91). En última instancia, la apropiación tecnológica aparece, en su dimensión política, como un espacio de pluralidad, donde lo que se abre es la posibilidad de articular una versión diferente de la tecnología. Una tecnología resistente y alterna a la versión que se ha construido desde los centros de poder, desde la dominación, desde la Colonia y desde el capitalismo. Apropiarse en el fondo no es solo hacer un uso diferente de las mismas herramientas, sino transformar el sentido mismo de la tecnología para hacerla coincidir con una racionalidad que ya no aparezca como alienada.

LA ESTRATEGIA BARROCA

Lo barroco se encuentra en el centro de los esfuerzos que surgieron en Latinoamérica por construir una identidad moderna antes y después de los procesos independentistas del siglo XIX. Estos esfuerzos vuelven evidentes las contradicciones que atraviesan a la modernidad y que son reflejo de los procesos de la colonialidad, los cuales continúan ejerciendo su influencia largo tiempo después de la culminación del periodo colonial. En principio, esta identidad se funda como una oposición frente a la identidad sajona de América del norte y busca moldear su cultura a partir de los valores construidos por los ideólogos franceses de la «latinidad». Sin embargo, este proceso rápidamente arroja a Latinoamérica a la periferia de la modernidad, al coincidir de forma implícita con el argumento según el cual la civilización proviene de Europa, mientras que el resto del mundo únicamente tiene cultura. Esto llevó a la concepción de que los «latinos» tenían cultura, «pero no eran文明ados, pues las antiguas civilizaciones azteca, inca y maya ya estaban confinadas a un pasado olvidado» (Mignolo, 2007, p. 22). Esta concepción de Latinoamérica tiene dos efectos simétricos: por un lado, convierte a las clases criollas en europeos de segunda clase, mientras que por otra parte se encarga de afirmar a las culturas prehispánicas en el pasado, negando un presente activo a

las poblaciones indígenas dentro de los recién formados Estados-nación latinoamericanos. En este contexto, la modernidad aparece en una dimensión doble de carácter contradictorio donde, por un lado, Latinoamérica trata de construir un futuro basado en los valores modernos de autonomía, libertad e igualdad, mientras que, por otro lado, extiende la lógica colonial para garantizar el control de los criollos sobre la vida económica, política, social y cultural. Frente a esta contradicción lo barroco opera como una síntesis que se basa en una reconciliación de los opuestos que, sin embargo, no elimina el carácter conflictivo, sino que lo abraza en una serie de gestos estéticos.

Para Walter Mignolo, el acontecimiento de la modernidad latinoamericana se caracteriza por una experiencia ambigua donde la modernidad encuentra su doble o su reflejo en la colonialidad (Mignolo, 2007). En este sentido, si bien los territorios de América Latina alcanzan durante el siglo XIX su independencia de la metrópoli imperial, por otro lado, las clases dominantes reproducen en los recién formados Estados las lógicas de hegemonía y control colonial, en perjuicio de la población mestiza e indígena. De esta forma, los Estados-nación latinoamericanos se instauran como territorios que buscan la «restauración» de la civilización europea meridional y católica dentro del territorio americano, bajo la tutela de las clases criollas que reconocen y valorizan su herencia europea en detrimento del pasado prehispánico de la región.

Sin embargo, este proyecto rápidamente muestra sus fracturas, generando una profunda contradicción entre los ideales bajo los cuales se funda la identidad latina y la realidad experimentada por una gran mayoría de la población de la región. Para el grueso de esta, la modernidad se experimenta como una forma de dominación que profundiza las diferencias que se originaron durante la Colonia. Frente a ello, el barroco aparece como la semilla de una conciencia crítica que busca hacer visibles las contradicciones de la modernidad en busca de construir un proyecto moderno alternativo.

Si bien el barroco aparece en primera instancia como una expresión artística trasplantada del continente europeo, rápidamente se transforma durante el último siglo de la Colonia, generando una nueva versión. Como argumenta Mignolo:

en las colonias hubo dos barrocos. El primero, la versión estatal, consistía en «trasplantar» a las élites españolas y portuguesas que detentaban el poder y disfrutaban de las riquezas generadas por la economía colonial [...] En las calles, las plazas y los mercados, en

la periferia de los centros de producción intelectual, fuera de los espacios controlados por el gobierno colonial, surgía otra cosa, pues en esas zonas vivían los mestizos, los negros, los mulatos y grupos de criollos desplazados y marginales. En las colonias, entonces, el barroco fue también una expresión de protesta y de rebeldía que ponía en evidencia la conciencia crítica de los criollos de origen español desplazados del orden social y económico de las colonias. Se convirtió en la forma de dar voz al dolor de los criollos blancos por la herida colonial. (Mignolo, 2007, p. 85).

El segundo barroco, se convierte en un barroco-otro que conjunta una serie de premisas estéticas y filosóficas que buscan expresar la furia surgida de la diferencia colonial. A través de estas expresiones, se construye una forma de identidad que se fundamenta en el reconocimiento de la destrucción de las civilizaciones prehispánicas y en la imposibilidad del proyecto moderno en su versión europea. A partir de estas dos imposibilidades –la imposibilidad de dar continuidad a las formas tradicionales de vida, tal y como estas se manifestaron previo a la Colonia, y la imposibilidad de realizar el proyecto moderno, tal cual este se presenta en su versión europea–, el barroco realiza un sincretismo entre la cultura española y la cultura indígena, que enmascara los valores de la segunda, permitiéndoles sobrevivir y reproducirse a manera de subterfugio dentro de las representaciones, los rituales y las fiestas propias de la época. Es en este sentido que el barroco se transforma en medio de protesta y rebeldía.

Para Mignolo, el barroco, como periodo artístico, encontrará su decadencia durante el siglo XIX dentro del periodo posindependiente, con la instauración de la hegemonía criolla en los recién establecidos Estados-nación. Este desplazamiento constituyó «el remplazo de la conciencia crítica y subalterna del ethos barroco por la conciencia condescendiente de las élites criollas poscoloniales» (Mignolo, 2007, p. 88). Sin embargo, como afirma el filósofo ecuatoriano-mexicano Bolívar Echeverría, ello no elimina la sensibilidad barroca de la región latinoamericana, sino que instaura al *ethos* barroco como una forma alternativa de modernidad que caracteriza a una gran cantidad de expresiones culturales latinoamericanas.

Para Echeverría, el *ethos* barroco se enmarca en un conjunto de *ethos* históricos que representan diferentes formas en que se ha encarado la modernidad como proyecto civilizatorio. El *ethos* histórico aparece aquí como un acontecimiento histórico profundo y de larga duración que sirve como escenario de los procesos de subjetivación, de los cuales surgen las expresiones culturales, así como las prácticas cotidianas dentro de las

cuales son asimiladas o interpretadas las transformaciones históricas. En este sentido, para Echeverría existen cuatro *ethos* históricos que determinan cuatro formas distintas de asimilar la modernidad: el *ethos* realista, el *ethos* clásico, el *ethos* romántico y el *ethos* barroco. Mientras que el *ethos* realista aparece como el *ethos* dominante, la existencia del resto de los *ethos* confirma la idea de que:

La modernidad establecida no es absoluta ni uniforme; y [tampoco] es una realidad monolítica, sino que está compuesta de un sinnúmero de versiones diferentes de sí misma –versiones que fueron vencidas y dominadas por una de ellas en el pasado, pero que, reprimidas y subordinadas, no dejan de estar activas en el presente. (Echeverría, 2009, p. 35).

El origen de la divergencia entre los diversos *ethos* se encuentra, según Echeverría, en la contradicción que aparece en el núcleo de la modernidad entre el proyecto de emancipación de la humanidad frente a la naturaleza y la racionalidad mitológica, y la expansión y reproducción de la modernidad en el hecho capitalista. Para Echeverría, esta contradicción se fundamenta en dos universos de sentido opuestos que generan una contraposición irreductible «entre lo aprovechable y lo desechar, lo sustancial y lo accesorio, lo fundamentado y lo azaroso, lo necesario y lo contingente; [...] entre lo que obedece a un orden y tiene sentido y lo caótico y carente de sentido» (Echeverría, 2009, p. 174). Esta contradicción se expresa, en términos marxistas, como una contradicción entre el «valor de uso» y el «valor de cambio», donde la primera forma de valorización hace referencia al proceso natural de trabajo y disfrute de los objetos, mientras que el segundo término apunta a un proceso de valorización determinado por la acumulación del capital. En este sentido, mientras que la modernidad opera a través del tratamiento técnico de la naturaleza con el objetivo de una emancipación de la humanidad, en el hecho capitalista, este proceso se somete y el objetivo se sacrifica a las dinámicas de valorización y acumulación de riqueza. En otras palabras, mientras que la modernidad instaura un universo de sentido alrededor del proyecto de emancipación de la humanidad, en su realización histórica dentro del capitalismo, la modernidad se expresa como la expansión de los medios de acumulación de riqueza, frente a lo cual se sacrifica el propio bienestar de la humanidad. En la experiencia latinoamericana, dicha contradicción está presente a lo largo de su trayectoria histórica, generando una situación crítica donde:

Por un lado, aquellas «formas culturales» del remoto pasado que se habían transmitido de generación en generación mediante sistemas simbólicos, han perdido

hoy su justificación, se han quedado sin el piso sobre el que se levantaban; por otro lado, el mundo moderno, que aprovechó el nuevo fundamento técnico y civilizatorio de la vida social, lo ha hecho de una manera tal que lo ha obligado a aferrarse a aquellas mismas formas arcaicas obstruyendo la dinámica propia de las mismas y negándoles la oportunidad histórica que necesitan para transmutarse, mezclarse y regenerarse sobre esas nuevas bases técnicas y civilizatorias. (Echeverría, 2010, p. 40).

Es frente a esta contradicción que los diferentes *ethos* que Echeverría analiza se expresan. El capitalismo, en este contexto, aparece como la forma objetiva de la modernidad. Es decir, aquella que alcanzó concreción histórica y que aparece de forma ineludible como una realidad que domina a cualquier alternativa. Sin embargo, esta dominación únicamente se presenta bajo la lógica de un cierto pragmatismo y no como una necesidad. Como explica Echeverría, la concreción histórica que alcanzan las expresiones culturales humanas no se da como una necesidad natural. Todo lo contrario, la individuación es evidencia de una transnaturalización donde los códigos que determinan los procesos, tanto sociales como subjetivos, exacerbaban las funciones naturales y se dan de forma particular en relación con los procesos de significación histórica y cultural, dando como resultado diferentes versiones de lo humano (Echeverría, 2010). Entendida así, la realidad capitalista no es más que una forma de concreción de lo humano, pero no un destino o una marca inherente de su naturaleza.

Partiendo de esta premisa, el primer *ethos*, el *ethos* realista, se caracteriza por la «identificación afirmativa y militante con la pretensión de creatividad que tiene la acumulación del capital» (Echeverría, 2009, p. 38). En este sentido, se presenta como un *ethos* donde los sujetos afirman la eficacia y bondad del mundo existente y niegan de forma determinante la posibilidad de un mundo alternativo. De esta forma, se naturaliza el hecho capitalista como «realidad existente» y se establece como única alternativa posible. El segundo *ethos*, el *ethos* romántico, idealiza el hecho capitalista como realización de un espíritu histórico que encuentra en el capitalismo la expresión más elevada de la vida natural. El tercer *ethos*, el *ethos* clásico, se caracteriza por «Vivir la espontaneidad de la realidad capitalista como el resultado de una necesidad trascendente, es decir, como un hecho cuyos rasgos detestables se compensan en última instancia con la positividad de la existencia efectiva» (Echeverría, 2009, p. 39). En este *ethos*, los sujetos reconocen las contradicciones del capitalismo y los sacrificios que acontecen bajo su lógica, pero las aceptan en virtud de su efectividad, en tanto que realidad

objetiva. En otras palabras, si los sujetos son capaces de aceptar las contradicciones con las que el capitalismo les confronta es porque este aparece como la mejor de las salidas posibles debido a la positividad de su existencia efectiva. Idealidad y realidad coinciden únicamente porque la alternativa solo es aprehendida en el momento de su realización. Justamente frente a esta racionalidad se confronta el último de los *ethos*, el *ethos* barroco, que se propone despertar la vida dormida dentro del realismo y el clasicismo para poner en primera fila los valores de uso de los objetos y visibilizar las contradicciones del capitalismo.

El *ethos* barroco no borra, como lo hace el realista, la contradicción propia del mundo de la vida en la modernidad capitalista, y tampoco la niega, como lo hace el romántico; la reconoce como inevitable, a la manera del clásico, pero, a diferencia de éste, se resiste a aceptarla. (Echeverría, 2009, p. 40).

Para Echeverría, el *ethos* barroco se sostiene en una racionalidad según la cual es necesario vivir la contradicción para trascenderla. Más que negar la existencia de las contradicciones propias del capitalismo, dentro del *ethos* barroco estas son aprehendidas en su estado inmanencia, para ser llevadas a un plano imaginario donde su necesidad se desvanece frente a la recuperación del valor de uso y su vigencia antes perdida. Mientras que el realismo capitalista impulsa una racionalidad productiva que divide el tiempo entre tiempo de trabajo y tiempo de ocio; el *ethos* barroco ritualiza a estos en la creación de un tiempo y un espacio heterotópico que es el de la fiesta, el espectáculo y la fantasía. Este tipo de espacio es teorizado por Foucault justamente como espacios que expresan la crisis actual a través de la mezcla entre contrarios, generando una disonancia temporal con la normatividad vigente (Foucault, 1986). Es así como el *ethos* barroco no responde a una lógica economicista, sino a una lógica del exceso que aparece de forma táctica. Sin embargo, este exceso no tiene un carácter hedonista, sino que tiene un propósito instrumental en la creación de lo que Echeverría llama un *theatrum mundi*.

Construir el mundo moderno como teatro es la propuesta alternativa del *ethos* barroco frente al *ethos* realista; una propuesta que tiene en cuenta la necesidad de construir también una resistencia ante su dominio avasallador. Lo que ella pretende es rescatar la «forma natural» de las cosas siguiendo un procedimiento peculiar: desrealizar el hecho en el que el valor de uso es sometido y subordinado

al valor económico; transfigurarlo en la fantasía, convirtiéndolo en un acontecimiento supuesto, dotado de una «realidad» revocable. (Echeverría, 2009, p. 195).

En otras palabras, lo que el *ethos* barroco propone es un desborde estético que hace aparecer al mundo como escenario, sobre el cual, los objetos –ahora planteados en su dimensión de representación– recuperan un valor que trasciende la mera realidad económica. De manera que la estética barroca, normalmente descrita como saturada, exuberante y ostentosa, ya no se explica como mero despliegue de suntuosidad y riqueza, sino que se logra comprender como estrategia que busca recuperar lo que hay de vivo en los objetos a través de su despliegue estético. Aquí la estética se revela contra la ética luterana que, según Weber, está en el corazón del capitalismo (Weber, 2001). Según Echeverría, la estrategia del *ethos* barroco se basa en la proliferación de formas que rodean de manera parasitaria a un motivo principal para obligarlo a dar más de sí. Esta proliferación se puede entender como una sobrecodificación que conduce al objeto a una resemiotización que le desquicia sin anularlo y, en su lugar, lo desborda de significados.

Es justamente esta sobrecodificación lo que permite al *ethos* barroco convertirse dentro del contexto latinoamericano en una forma de resistencia. El programa barroco abre la puerta a la posibilidad del disimulo. Dentro del *ethos* barroco, la dualidad sumisión/rebelía, obediencia/resistencia se ven exacerbadas. Mientras que en el plano económico y legal se expresa una sumisión y una obediencia, estas se dan únicamente en el plano formal, al mismo tiempo que en el plano estético, simbólico y político emerge toda una serie de formas de rebelía y desobediencia. Esto da como resultado un rebasamiento de las estructuras institucionales, «y la puesta en vigencia de una legalidad sustitutiva y una institucionalidad paralela» (Echeverría, 2009, p. 182). Como estrategia política, lo barroco significa:

Hacer concesiones en el plano bajo y evidente, como maniobra de ocultamiento de la conquista en el plano superior e invisible; como instrumento para poner en práctica una política de oposición efectiva dentro de un espacio político dominado por la dictadura y la represión. (Echeverría, 2009, p. 183).

Estas estrategias se expresan de forma patente en la estética y en la vida cotidiana. Frente a la rigidez del lenguaje, aparece el doble sentido; frente a la inadecuación institucional, aparece la lógica del favor; frente a la racionalidad capitalista, aparece la economía informal que se rige por otras reglas y se organiza de otras maneras. En suma, en el *ethos* barroco se inaugura

en una modernidad alternativa, una que no se expresa en términos de subalternidad, sino que existe como una sobrecodificación y exacerbación de la modernidad dominante.

LA BARROQUIZACIÓN COMO TÁCTICA DE APROPIACIÓN TECNOLÓGICA

En términos de la barroquización como forma de apropiación, a lo que apunta la estrategia barroca es una hibridación que se da en una dimensión semiótica y formal, pero que se dirige de manera más general a una crítica hacia la racionalidad que subyace en las formas dominantes a través de un proceso de recodificación. Esta hibridación no se da como una simple mezcla de elementos, sino que se trata de un proceso de desestabilización de las identidades y códigos que entran en juego entre sí, lo cual permite la síntesis de códigos que originalmente aparecen como contrarios e incompatibles. Es así como, durante la Colonia, la cultura dominante española pudo ser transmutada para dar cabida a una serie de prácticas que permitieron la supervivencia de la cultura dominada. Esta estrategia se erige como una forma de resistencia que ya no podía darse en plano de la existencia social institucional, sino que tenía que darse en el plano de los símbolos, los códigos y las prácticas cotidianas para defender una forma de vida y una forma de entender el mundo que fue dominada y casi aniquilada. Sin embargo, en este proceso de hibridación, ninguna de las identidades permanece intacta, ni se expresa desde una posición esencialista, sino que estas se ven transmutadas y convertidas en un tercero que no coincide con ninguna de las identidades originales. A este fenómeno Echeverría lo describe como una «codigofagia»: Un proceso en el cual las configuraciones originales de los códigos:

no parecen tener otra manera de coexistir entre sí que no sea la del devorarse las unas a las otras; la del golpear destrutivamente en el centro de simbolización constitutivo de la que tienen enfrente y apropiarse e integrar en sí, sometiéndose a sí mismas a una alteración esencial, los restos aún vivos que quedan de ella después. (Echeverría, 2009, p. 51).

A partir de la propuesta que hace Echeverría sobre el *ethos* barroco alcanzamos a ver los defectos de la propuesta de Bar et al. en relación con la barroquización como estrategia de apropiación tecnológica. Para estos últimos, la barroquización ocupa el lugar más débil dentro de una serie de estrategias que «correspond to increasingly confrontational stances users take vis-à-vis technology providers» (Bar et al., 2016, p. 629), siendo la criollización y la canibalización las formas más fuertes. En este

sentido, de acuerdo con estos autores, la barroquización seguiría un guion que determinará las formas en que el objeto técnico puede ser apropiado y consistiría en una personalización de los dispositivos tecnológicos a través de modificaciones que estarían enmarcadas dentro del horizonte de las intenciones originales del diseño, dando como resultado una sobreposición de capas que enriquece al objeto de significados. En contraposición a este argumento —siguiendo la descripción del ethos barroco de Echeverría—, podemos afirmar que la estrategia de barroquización dentro de la apropiación tecnológica consiste en mucho más que una mera sobreposición de capas. A pesar de tratarse de una estrategia estética que se puede describir por la yuxtaposición de elementos, como hemos visto, esta yuxtaposición no tiene por objeto únicamente crear un efecto meramente formal, sino que, por el contrario, apunta hacia una revitalización del objeto mismo. Igualmente, contra la afirmación de que esta se trata de una estrategia que obedece a las propias prerrogativas del objeto determinadas por los diseñadores, encontramos que la estrategia barroca utiliza la sobrecodificación como una forma de desobediencia que desestabiliza al objeto en su propio principio de racionalidad. Esta no es una forma pasiva de conformidad con la voluntad de los diseñadores prescrita en el objeto, sino una sobre determinación que confronta el horizonte original del objeto, creando un espacio heterotópico dentro de sí mismo. Como hemos visto antes, este espacio heterotópico se fundamenta en la sincretización de contrarios, a través de lo que se expresan las contradicciones de la cultura dominante —a manera de parodia o de espectáculo— y se recupera un dominio del objeto en el cual se codifica una racionalidad alternativa. En este sentido, podríamos definir la estrategia de apropiación tecnológica a través de la barroquización como aquella que utiliza la yuxtaposición de elementos formales como una forma de desestabilización del objeto técnico, y que tiene por finalidad introducir una racionalidad alternativa.

Más allá de contrapuntar la propuesta de Bar *et al.*, lo que la noción de barroquización también nos muestra es la dimensión problemática de las teorías sobre la apropiación tecnológica que se sostienen en la categoría de «uso», igualmente que aquellas que utilizan el concepto de estilo tecnológico. En el caso de las primeras, estas sostienen que la apropiación tecnológica consiste en la generación de usos no imaginados originalmente por los diseñadores de los objetos técnicos. Dentro de estas teorías, las diferentes formas de apropiación se jerarquizan según la posición del usuario en relación con el objeto, siendo formas débiles de apropiación aquellas que únicamente se dan en términos de modificación estética, mientras que las formas fuertes de apropiación

convertirían al usuario en una clase de codiseñador a través de la refuncionalización del objeto. Esta es la lógica a la que se suscriben Bar *et al.* en la jerarquización que proponen de las estrategias de apropiación en Latinoamérica. Sin embargo, como demuestra la estrategia barroca, no solo la dimensión estética puede ser también una forma fuerte de apropiación, sino que la lógica misma que circunscribe la noción de apropiación a la noción de uso resulta problemática. Si pensamos que uno de los objetivos de la estrategia barroca es la desestabilización del objeto en su estatus propio como objeto, esto significa que el objeto puede remitirse a una racionalidad contraria a aquella que le dio origen. En otras palabras, mientras que la categoría de «uso» remite directamente al objeto a una racionalidad instrumental, en la cual la tecnología está determinada por su utilidad, lo que la estrategia barroca muestra es una dimensión estética de los objetos tecnológicos en la cual se puede poner en juego el estatus propio de dichos objetos. Esta dimensión no solo se limita a crear versiones alternativas de los mismos objetos, sino que los remite a otras formas de racionalidad donde la tecnología ya no aparece como instrumentalidad pura, sino que codifica y hace inteligibles otras formas de vida opuestas a la racionalidad dominante. En este sentido, podemos afirmar que la barroquización efectúa la transnaturalización de la que habla Echeverría y «despierta una apertura y un dinamismo completamente impensable en su existencia anterior» que:

contagian al horizonte temporal de la vida cotidiana de una inestabilidad y una inquietud inéditas; una inconsistencia que se completa o se confunde con la que proviene de la presencia concurrente de otros tipos y otras tradiciones de «elección tecnológica» desarrollados en las otras historias de las otras comunidades concretas. (Echeverría, 2010, p. 140).

Por otro lado, otro aspecto problemático dentro de la categoría de «uso» es la relevancia que tiene el código o guion que describe una forma legítima de uso inscrita en el objeto. Lo que la estrategia barroca deja ver es que el proceso de apropiación no solo consiste en la ruptura de dicho código, sino en la sobre codificación y la recodificación del objeto mismo. En otras palabras, podemos afirmar que lo que la apropiación realiza no es una clase de violación de las formas adecuadas de uso del objeto, sino una desestabilización total del objeto que remite a una racionalidad distinta, dentro de la cual se codifican otros valores e intenciones por completo. Para ponerlo en otras palabras, lo que podemos observar en la apropiación tecnológica a través de la estrategia barroca es una desestabilización de orden fenomenológico del objeto

tecnológico, que transmuta su principio de inteligibilidad, más que una mera transformación hermenéutica que trastoca las interpretaciones válidas del objeto.

Por otra parte, en relación con la noción de estilos tecnológicos, en la cual se entiende que cada geografía o cultura adapta de forma distinta la tecnología a sus propias idiosincrasias, la estrategia barroca nos permite problematizar tres cosas: en primer lugar, la dicotomía entre centro y periferia, implícita en la noción de estilo tecnológico, donde se asume que habría una forma natural de la tecnología, que coincidiría con la tecnología occidental, y una serie de variaciones que serían características de la producción periférica. De acuerdo con lo anterior, la estrategia barroca se basa justamente en la búsqueda de la recuperación de la forma natural del objeto, sin embargo, esta forma natural no coincidiría con su realización dentro del capitalismo, sino que vería su opuesto. En este sentido, la producción tecnológica de occidente aparece como una forma desnaturalizada –incluso alienada–, de modo que el objetivo del barroco sería recuperar las formas naturales a través de la recodificación del objeto en otras dimensiones sociales. Más allá de si existe realmente una forma natural de lo tecnológico, lo que esto nos apunta es a que, en cualquier caso, todas las formas de producción de tecnología estarían sujetas a idiosincrasias y no podríamos afirmar a una de estas como la originaria. En segundo lugar, la estrategia barroca nos permite problematizar la afirmación según la cual los diferentes estilos tecnológicos consistirían en una serie de variaciones de elementos de segundo orden, ornamental u estético, que dejarían intocada la esencia del objeto técnico que estaría dada por su función.

Frente a ello, lo que la estrategia barroca delata es la imposibilidad de divorciar forma y función, en la medida en que la dimensión estética del objeto no solo codifica la función, sino que expresa la racionalidad misma que da sentido a la esencia del objeto. Finalmente, a través de esta estrategia podemos problematizar la supuesta estabilidad que tendrían las identidades o estilos tecnológicos. En otras palabras, lo que la estrategia barroca demuestra, como estrategia de mestizaje, es que la noción de estilo no puede ser asociada a una noción fija de identidad, sino que las identidades aparecen como procesos, al igual que la estrategia barroca busca resignificar y desestabilizar a través de su recodificación.

CONCLUSIÓN

En suma, podemos observar en la estrategia barroca una forma de apropiación que se da desde una dimensión estética. Esta estrategia se caracteriza por la sobreposición

de elementos que buscan una sobrecodificación, que tiene por finalidad una recodificación del objeto y su relación con él mismo. Como estrategia cultural, la barroquización busca generar hibridación donde se ponen en juego identidades contrarias o conflictivas, a través de su desestabilización. De forma más específica, dentro de la tecnología, esta estrategia pone en juego la identidad misma del dispositivo tecnológico y propone nuevas formas de entender a la tecnología que están abiertas a una recodificación de la modernidad de la cual emergen.

REFERENCIAS

- BAR, F., Weber, M. S. y Pisani, F. (2016). Mobile technology appropriation in a distant mirror: Baroquization, creolization, and cannibalism. *New Media & Society*, 18(4), 617-636.
- BIJKER, W. E. y Law, J. (1994). *Shaping Technology / Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. MIT Press.
- CHACÓN, H. (2019). *Online Activism in Latin America*. Routledge.
- ECHEVERRÍA, B. (2009). *La modernidad de la barroco*. Ediciones Era.
- ECHEVERRÍA, B. (2010). *Definición de la cultura*. FCE, Editorial Itaca.
- FERNÁNDEZ, M. (2018). *Latin American Modernisms and Technology*. African World Press.
- FOUCAULT, M. (1986). Of Other Spaces. *Diacritics*, 16(1), 22-27.
- GARCÍA Canclini, N. (1989). ¿Modernismo sin modernización? *Revista Mexicana de Sociología*, 51(3), 163-189.
- GARCÍA Canclini, N. (2005). *Hybrid Cultures: Strategies for Entering and Leaving Modernity*. University of Minnesota Press.
- HUGHES, T. P. (1989). The Evolution of Large Technological Systems. En W. E. Bijker, T. P. Hughes y T. Pinch (eds.), *The social construction of technological systems*. MIT Press.
- MARX, K. (2019). *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política (Grundrisse) 1857-1858* (Vol. 1). Siglo XXI editores.

MEDINA, E. (2014). *Cybernetic Revolutionaries: Technology and Politics in Allende's Chile*. MIT Press.

MEDINA, E., da Costa Marques, I. y Holmes, C. (2014). *Beyond Imported Magic*. MIT Press.

MIGNOLO, W. D. (2007). *La idea de América Latina: La herida colonial y la opción decolonial*. Gedisa.

NEÜMAN, M. I. (2008). Construcción de la categoría «Apropiación Social». *Quórum Académico*, 5(2), 67-98.

PAZ, O. (1994). *The Labyrinth of Solitude*. Grove Press.

SAY Chan, A. (2013). *Networking Peripheries: Technological Futures and the Myth of Digital Universalism*. MIT Press.

SOTO Laveaga, G. (2010). *Jungle Laboratories: Mexican Peasants, National Projects, and the Making of the Pill*. Duke University Press.

SOTO Laveaga, G. (2018). Largo dislocare: connecting microhistories to remap and recenter histories of science. *History and Technology*, 34(1), 21-30.

SUBERCASEAUX, B. (1988). La apropiación cultural en el pensamiento y la cultura de América Latina. *Estudios Pùblicos*, 30, 125-135.

TAYLOR, C. (2014). *Place and Politics in Latin American Digital Culture: Location and Latin American Net Art*. Routledge.

TAYLOR, C. y Pitman, T. (2007). *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool University Press.

WEBER, M. (2001). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. Routledge.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).



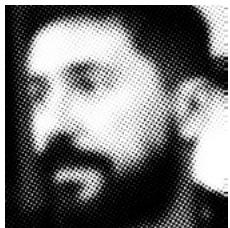
- ES **SIMPL3 : un lenguaje de programación para artistas y diseñadores en español**
- EN **SIMPL3: a programming language for artists and designers in Spanish**
- ITA **SIMPL3: un linguaggio di programmazione in spagnolo, per artisti e designers**
- FRA **SIMPL3 : un langage de programmation pour artistes et créateurs en espagnol**
- POR **SIMPL3: uma linguagem de programação para artistas e designers em espanhol**

José David Cuartas Correa

SIMPL3: un lenguaje de programación para artistas y diseñadores en español

Recibido: 11/04/2023; Aceptado: 14/06/2023; Publicado en línea: 04/09/2023

<https://doi.org/10.15446/actio.v7n1.110951>



JOSÉ DAVID CUARTAS CORREA

Profesor y coordinador del laboratorio Inmedia, Universidad del Valle.

Correo electrónico:

jose.david.cuartas@correounivalle.edu.co

ID 0000-0001-7211-2237

RESUMEN (ES)

SIMPL3 es un lenguaje creado especialmente para no programadores en el que pueden escribir código haciendo uso de una sintaxis en español, a diferencia de lo que sucede con la mayoría de los lenguajes de programación que están en inglés. Este proyecto se fundamenta en un enfoque empírico analítico, basado en un prototipo rápido incremental, en el que primero se diseñan módulos aislados con funcionalidades básicas y luego se van agregando (módulo por módulo) a una implementación general que integra a todos los módulos. En este momento, el proyecto se encuentra en proceso de prueba y validación. Se viene desarrollando desde el año 2021 y es publicado bajo licencia software libre GPLv3; es multiplataforma, lo que permite ser ejecutado tanto en Windows, como en Linux o en MacOS. Este es uno de los proyectos desarrollados dentro del laboratorio Inmedia, en la Universidad del Valle, Cali, Colombia, y puede ser descargado de: <https://sourceforge.net/projects/simpl3/files/>

PALABRAS CLAVE: SIMPL3, código creativo, programación multimedia, low-code, no-code, software libre.

ABSTRACT (ENG)

SIMPL3 is a language created specifically for non-programmers in which it is possible to write code using a Spanish syntax unlike most programming languages which are in English. This project is based in an empirical-analytical approach, based on fast incremental prototype, where isolated modules are first designed with basic functionalities and then they are added (one module at a time) to a general implementation integrating all modules. Presently, this Project is undergoing a process of testing and validation. It is being developed since 2021 and is published under free software license GPLv3; and is multiplatform, so that it may be run in Windows, Linux or MacOS. This is one of the projects developed by Inmedia, laboratories at the Universidad del Valle, Cali, Colombia, and may be downloaded at: <https://sourceforge.net/projects/simpl3/files/>

KEYWORDS: SIMPL3, Código Creativo, Programación multimedia, Low-Code, No-Code, Software libre,

RIASSUNTI (ITA)

SIMPL3 è un linguaggio creato appositamente per i non programmati che possono scrivere in codice utilizzando una sintassi in spagnolo, a differenza della maggior parte dei casi, nei quali il linguaggio di programmazione è l'inglese. Questo progetto si fonda su un approccio analitico empirico, basato sulla prototipazione rapida incrementale: in un primo momento vengono progettati moduli isolati con funzionalità di base e in seguito tali moduli vengono aggiunti (uno alla volta) a un'implementazione generale che li integra. Questo progetto è attualmente in fase di test e validazione. Si trova in fase di sviluppo dal 2021 ed è pubblicato sotto licenza di software libero GPLv3; è multiplattforma, che ne consente l'esecuzione sia in Windows che in Linux e in MacOS. Si tratta di uno dei progetti sviluppati all'interno del laboratorio Inmedia, presso l'Universidad del Valle, Cali, Colombia, e può essere scaricato da <https://sourceforge.net/projects/simpl3/files/>

PAROLE CHIAVI: SIMPL3, Codice Creativo, Programmazione multimedia, Low Code, No-Code, Software libero.

RÉSUMÉ (FRA)

SIMPL3 est un langage créé spécialement pour les non programmeurs avec lequel ils peuvent programmer en utilisant la syntaxe espagnole contrairement à la majorité des autres langages de programmation qui utilisent l'anglais. Ce projet se place d'un point de vue empirique analytique, basé sur le prototypage rapide incrémental, qui conçoit d'abord des modules isolés avec des fonctionnalités de base qui vont ensuite s'assembler (module par module) dans un déploiement général qui intègre tous les modules. Actuellement ce projet est en cours de test et de validation. Il est en cours de développement depuis 2021 et paraît sous licence software libre GPLv3; il est multiplateforme ce qui permet de

l'utiliser tant avec Windows que Linux ou MacOS. C'est un des projets développés dans le laboratoire Inmedia à l'Université del Valle, Cali, Colombie, et peut être téléchargé sur:
<https://sourceforge.net/projects/simpl3/files/>

MOTS-CLÉS : SIMPL3, *programmation créative, programmation multimédia, Low-Code, No-Code, Software libre.*

RESUMO (POR)

SIMPLE é uma linguagem criada especialmente para não programadores, com a qual é possível escrever códigos usando uma sintaxe em espanhol, diferente da maioria das linguagens de programação que utilizam o inglês. Esse projeto se fundamenta em uma abordagem analítica empírica, baseada em um protótipo rápido incremental, no qual primeiro são projetados módulos isolados com funcionalidades básicas e depois adicionados (módulo por módulo) a uma implementação geral que integra todos os módulos. Esse projeto está atualmente em processo de teste e validação. Está sendo desenvolvido desde 2021 e é publicado sob a licença de software livre GPLv3; é multiplataforma, o que permite que seja executado no Windows, Linux ou MacOS. Esse é um dos projetos desenvolvidos no laboratório Inmedia da Universidad del Valle, Cali, Colômbia, e pode ser baixado em: <https://sourceforge.net/projects/simpl3/files/>

PALAVRAS-CHAVE: SIMPL3, Código Criativo, Programação multimídia, Low-Code, No-Code, Software livre.

Metaprogramación. Debido a que **EILSMP** no es tan agradable, se elige el orden en inglés. Adicionalmente, la palabra *simple* se escribe y significa igual tanto en inglés como en español.

El código que se crea en **SIMPL3** puede ser ejecutado como una aplicación de escritorio o como una aplicación web que corre en el navegador. Esto quiere decir que el código creado en **SIMPL3** se traduce a lenguaje Python o JavaScript, según la necesidad del usuario. Usualmente, los diseñadores tienen que aprender un lenguaje de programación para hacer aplicaciones interactivas para la computadora y tienen que aprender otro lenguaje para hacer páginas web interactivas. En este caso solo necesitan aprender un lenguaje y estaría cubriendo ambas necesidades.

Otro aspecto interesante de **SIMPL3** es que permite programar tarjetas Arduino o ESP que tengan instalada la biblioteca (*library*) Firmata2. De esta forma, con **SIMPL3** se pueden prender y apagar luces, se pueden controlar servomotores o se pueden leer sensores digitales y analógicos.

SIMPL3 fue desarrollado especialmente para diseñadores, artistas y no programadores; puede considerarse como una continuación de la línea investigativa en la que trabajo desde mis estudios de doctorado en Diseño y Creación (Cuartas, 2017), la cual se enfoca en explorar estrategias para promover las culturas Hacker y Maker en el contexto académico universitario. Busca que las personas inexpertas descubran las oportunidades creativas que existen al aprender a programar.

Con **SIMPL3** se busca abordar el dilema al que se enfrentan los creadores en el medio de la computación, cuando crean cosas que realmente no hacen uso del verdadero potencial que puede ofrecer el medio en el que son generadas (Victor, agosto 13, 2013). Por esta razón, la programación debería ser vista como un «Medio para pensar lo impensable» (Victor, mayo 27, 2013).

MÉTODO

Este proyecto de investigación creación se fundamenta en un enfoque empírico analítico, basado en prototipo rápido incremental, en el que primero se diseñan módulos aislados con funcionalidades básicas y luego se van

INTRODUCCIÓN

El proyecto **SIMPL3** surge por el interés de crear una herramienta de programación creativa alternativa, que pueda ayudar a reducir la dificultad que implica el aprendizaje de lenguajes de programación para personas cuya lengua nativa no es el inglés. Especialmente, debido a que las instrucciones que se usan en la mayoría de los lenguajes de programación deben ser escritas en inglés, lo cual implica un doble proceso de pensamiento. Este es un proyecto que se aborda desde el deseo de hacer desobediencia tecnológica a las herramientas tradicionales para hacer programación creativa, como los han sido *Design by Numbers* (Maeda, 1999), *Processing* (Fry y Reas, 2001) o *Scratch* (Resnick y Kafai, 2003).

Así pues, **SIMPL3** inicia como una apuesta por el desarrollo de una herramienta de creación para generar un código de programación en español, pero cuando se logró hacerlo funcionar en español, con muy pocas modificaciones se pudo acomodar a muchos otros idiomas. Esto significa que ahora se puede crear código en español, pensando en español. Adicionalmente, con un solo clic se puede ver todo el código en otro idioma, lo cual facilita la comprensión de código a quienes hablan otras lenguas. Es decir, esto evita que el inglés sea el único mediador para el tránsito de ideas plasmadas en código.

Adicionalmente, con el proyecto **SIMPL3** se busca demostrar que no tenemos que ser consumidores pasivos de tecnologías desarrolladas en países desarrollados, y seguir conformándose con aprender a usar y adoptar ciegamente lo que ellos inventan, sino que es un acto de autonomía en el que buscamos construir las herramientas que se ajusten mejor a nuestras necesidades locales.

El nombre de este proyecto es **SIMPL3** Interactive Meta Programming Language Editor (**SIMPLE**), y en español traduce: Editor Interactivo de Lenguaje **SIMPL3** para

agregando (módulo por módulo) a una implementación general que los integra a todos. En este momento, el proyecto se encuentra en proceso de prueba y validación.

SIMPL3 es un entorno de metaprogramación desarrollado usando lenguaje Python versión 3.7.9 y las librerías Tkinter, Pillow, Numpy, Pygame y pyFirmata2. Hasta el momento se han desarrollado 40 prototipos incrementales de este entorno de programación; a la fecha, el último prototipo es el 0.01x (Cuartas, 2023), el cual permite anotar código creativo en idioma español y en otros 24 idiomas diferentes como: inglés, sueco, francés, persa, japonés, portugués, hindi, punjabi, kannada, bengalí, tamil, marathi, telugu, urdu, chino, italiano, coreano, árabe, thai, indonesio, vietnamita, alemán, ruso y suajili.

Desde el inicio de este proyecto, se definieron dos condiciones fundamentales: la primera es que debe ser un proyecto de *software libre*, y la segunda es que debe ser *multiplataforma*. Lo cual significa que el *software* debería funcionar relativamente igual sin importar si se usa en una computadora con sistema operativo, Windows, Linux o Mac OS.

Debido a que **SIMPL3** convierte las instrucciones a lenguaje Python, surgió un gran reto y era lograr que **SIMPL3** contara con una copia del entorno de programación Python para poder ejecutar el código generado. Para resolver este requerimiento, se usó el paquete PyPy (PyPy Team, 2007), sin embargo, particularmente para Mac OS, este paquete se descartó ya que solo está disponible para versiones recientes de Mac OS y para las pruebas en el laboratorio solo se contaba con una máquinas Mac con sistema Mac OS 10.13. Así que, para hacer funcionar **SIMPL3** en versiones viejas de Mac, fue necesario encontrar una forma de crear una versión portable de Python para Mac OS. Este fue uno de los mayores desafíos en el proceso de implementación de este lenguaje de metaprogramación. Afortunadamente, nos topamos con el proyecto de Carlos Pereira Atencio, en la plataforma Github, llamado: python-portable-macos, con el cual se descubrieron los pasos para lograrlo (Pereira, 2018).

EVIDENCIA EMPÍRICA Y RESULTADOS PRELIMINARES

Para esta sección, se presentarán algunos ejemplos de experimentos hechos con distintos tipos de usuarios, con lo cual se han recolectado las primeras impresiones identificadas sobre el potencial de este lenguaje.

Una de las primeras pruebas de **SIMPL3** se hizo en clase, en mayo de 2022, con los estudiantes del espacio académico Informática VI, quienes experimentaron con **SIMPL3** en los computadores del piso informático de la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle. Los estudiantes se manifestaron sorprendidos por la simplicidad y por lo intuitivo que resultaba ser este entorno de programación, sobre todo porque son principiantes en el tema de programación creativa.

Otra prueba se hizo en junio con una niña de 7 años, estudiante de primero de primaria. Ella se mostró bastante curiosa con respecto a este *software* con el que pudo generar sonidos al presionar cualquier tecla o el ratón, y pudo cambiar de colores el fondo de la ventana, de la misma forma que generó los sonidos. Al momento de dibujar un círculo requirió de asistencia.

En octubre de 2022, en el marco del Festival Internacional de la Imagen, se presentó un taller llamado: **SIMPL3 : un lenguaje de programación en español para artistas y diseñadores**, el cual fue otra prueba de **SIMPL3** con un público proveniente de diferentes ciudades de Colombia. Fue ofrecido especialmente para personas con poco o ningún conocimiento en programación, en el cual se dieron las nociones básicas de programación creativa haciendo uso de **SIMPL3**. Al final, quienes asistieron pudieron crear un piano psicodélico. Participaron docentes universitarios y estudiantes de la Universidad Nacional (Bogotá), Universidad del Valle (Cali), Universidad EAN (Armenia), Universidad Militar (Bogotá) y Universidad de Caldas (Manizales).

Haciendo uso del lenguaje **SIMPL3**, se desarrolló una instalación que se presentó en octubre del año 2022 dentro del marco del **xxi Festival Internacional de la Imagen** (2022) con el nombre de **SIMPLE INPUT**. Con este montaje interactivo se hizo una demostración de lo que se puede hacer con una interfaz natural de programación, como por ejemplo generar en tiempo real instrucciones de programación gráfica mediante un sistema de captura de movimiento y comandos de voz. Se puede decir que con este montaje se establece una segunda etapa dentro del proceso de desarrollo de este lenguaje alternativo de programación creativa.

ALCANCES

Al desarrollar esta instalación, se utilizó el paradigma tecnológico de la manipulación directa, para que los usuarios la emplearan sin importar su nivel de conocimiento en técnicas de programación creativa y

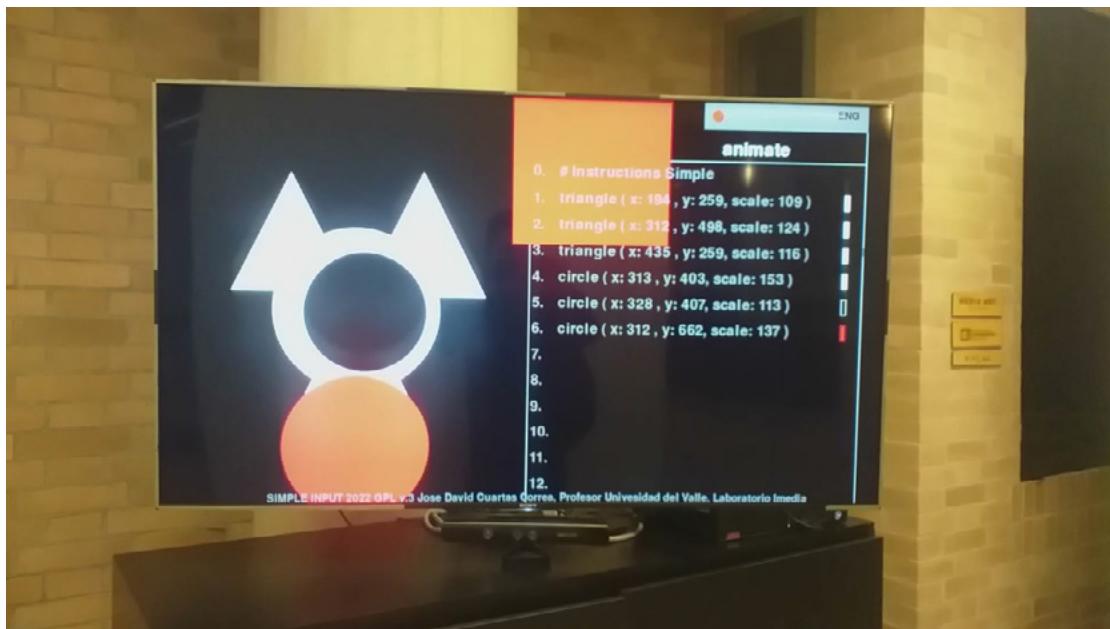


Figura 1. Instalación SIMPLE INPUT en el Festival Internacional de la Imagen 2022.

estuvieran en capacidad de construir representaciones gráficas generadas automáticamente. De esta forma, los usuarios pudieron ver cómo su código se iba convirtiendo en formas y colores. Al final, lo que el usuario experimenta es un artefacto que le permite hacer programación en tiempo real y que, al igual que la corriente artística Fluxus, busca explorar usos alternativos de tecnología aparentemente distantes para desafiar el paradigma lingüístico dominante de la mayoría de los lenguajes de programación, que ha sido escribir texto con palabras en inglés para hacer que la computadora haga algo.

DISCUSIÓN

SIMPL3 es el resultado de un proceso que comienza en el año 2016 con el desarrollo del primer prototipo llamado ShapeCodeWriter, el cual funciona con un Wiimote y le permite al usuario dibujar formas geométricas de aire, pero, al mismo tiempo, generar el código de dichas figuras en lenguaje Processing. Así que esta fue la primera prueba de concepto que permitía traducir el movimiento

de usuario en el código de programación necesario para poder dibujar las mismas figuras en otro proyecto de Processing.

Continuando con el mismo propósito, en el año 2020, me propuse la creación de dos entornos de programación creativa llamados *Meta_Processing* y *Meta_JavaScript*. Ambos fueron creados usando el lenguaje Processing. Con el primero se crea de forma automática código de Processing y con el segundo se puede generar contenidos interactivos con JavaScript. La ventaja es que por primera vez se podía programar directamente en español o en otros 14 idiomas disponibles. El problema con estos dos proyectos es que dependían directamente de Processing, por tanto, la distribución de *Meta_Processing* como la de *Meta_JavaScript* contenían una distribución de Processing. Sin embargo, a su vez, Processing depende de Java, lo cual implica que también contiene una distribución de Java. Así pues, lo que sucede cada vez que se hace clic en el botón de ejecutar es que el código original es transformado a código Processing y luego Processing lo transforma a código Java,

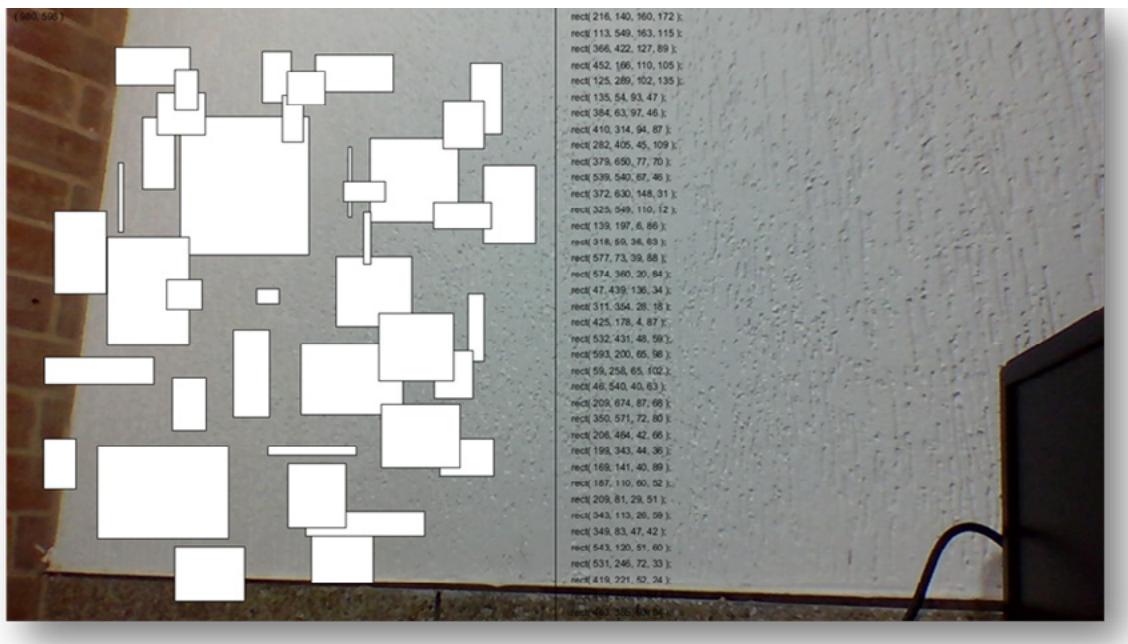


Figura 2. Captura del software *ShapeCodeWriterCam*.

para que luego Java finalmente lo ejecute. Esto es una solución válida, pero muchísimo más intrincada que la implementada actualmente en **SIMPL3**.

En el año 2021, hago mi tercera aproximación para facilitar el proceso de generar código creativo de forma fácil e intuitiva; de este modo me propongo la creación de **SIMPL3**. La principal diferencia radica en que utilizo Python, por ser un lenguaje multiplataforma y de código abierto. Esto es una importante diferencia con respecto a Processing, el cual corre sobre la versión privativa de Java desarrollada por la compañía Oracle.

Comparando **SIMPL3** con los proyectos antecesores, se puede decir que es una implementación muy superior, ya que se tuvo muy en cuenta las fallas y falencias de los prototipos anteriores.

SIMPL3 es un lenguaje que ofrece las mismas funcionalidades de *Meta_Processing* y *Meta_JavaScript*, pero en un mismo software, sin tener que cambiar de un programa al otro.

Otra característica clave en **SIMPL3** es que son paquetes de software que no se ejecutan desde un archivo ejecutable (compilado), sino que, cada vez que se abren,

se ejecuta el código fuente. Esto fue pensado para que cualquier persona pueda modificar el programa sin tener los usuales y tediosos problemas de cumplir con todos los requisitos para compilar programas de código abierto.

En diciembre de 2022, un poco más de año y medio haciendo uso del nuevo buscador de Brave, descubrí que ya existía otro proyecto llamado **SIMPLE** (*SIMPLE Modular Programming Language & Environment*), un lenguaje de programación para niños (Bishop, 1995), el cual fue creado en 1995 por Bob Bishop y Rich Whicker, ambos empleados de Apple. Sin embargo, el proyecto ya no se encuentra activo debido a la muerte de su creador y principal promotor Bob Bishop, en septiembre del 2014 (Weyhrich, 2015).

Por este motivo, se cambió el nombre del repositorio y el logo por **SIMPL3**, de manera que la E se gira para que se vea como un 3, y así no se confunda con este proyecto del año 1995.

El proyecto de Bishop me causó mucha curiosidad y, al revisar cómo funciona, se pudo encontrar que, para ejecutar el código de **SIMPLE** (*SIMPLE Modular*

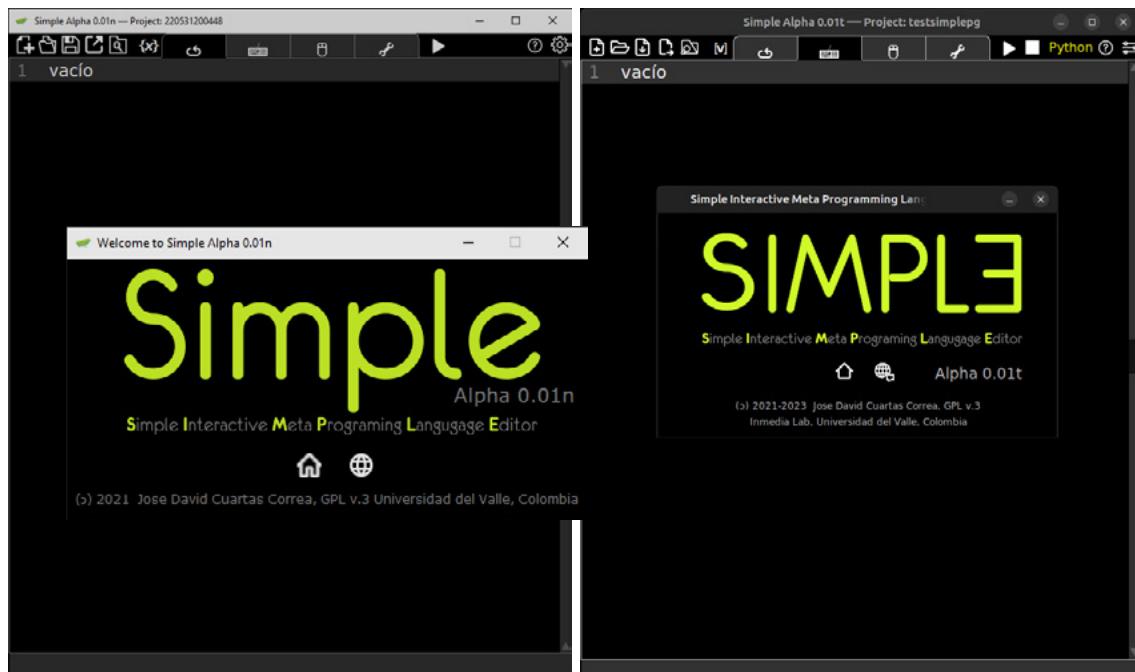


Figura 3. Ejemplo del cambio de logo de **SIMPL3**.

Programming Language & Environment) se debía escribir el código en algún editor de texto y luego arrastrar el archivo con el código al ícono de SIMPLE.

Para el caso de **SIMPL3**, el entorno le permite generar líneas de código sin tener que escribir directamente las instrucciones, sino llenando campos en ventanas emergentes. De manera que no se escribe un archivo de texto, sino que se agregan instrucciones desde un menú y solo se editan sus propiedades. Lo cual reduce en gran medida las posibilidades de cometer errores comunes como olvidar poner punto y coma al final de cada línea.

CONCLUSIONES

En la prueba con la niña de 7 años se observó que, al momento de dibujar un círculo, requirió de asistencia, lo cual demuestra que **SIMPL3** todavía no es una herramienta lo suficientemente amigable e intuitiva con niños menores de 10 años. Con esto se observa la necesidad de explorar interfaces táctiles para generar el código y posicionar en pantalla los objetos visuales.

Si actualmente no existe un lenguaje de programación creativa en español es porque esto nunca ha sido una preocupación prioritaria de la ingeniería. Hacer que los lenguajes de programación se puedan usar en el mismo idioma en el que las personas piensan sí es

una preocupación pertinente del diseño, ya que es un problema de diseño de experiencia. Es por esto que esta investigación (que podría considerarse como un desarrollo bastante técnico) se desenvuelve desde un programa de diseño gráfico y no desde uno de ingeniería. Soy un convencido de que los creadores deberíamos tener la oportunidad de poder programar en su lengua nativa y no tener que aprender a traducir sus pensamientos a un idioma diferente, como sucede cuando las personas aprenden a programar y su idioma nativo no es el inglés. Las computadoras cada vez son más potentes, pero no hemos podido lograr que los lenguajes de programación dejen de ser monidioma, todavía estamos obligados a aprender inglés para poder acceder a la programación, pero esto lo podemos cambiar.

A largo plazo, se busca que **SIMPL3** pueda llegar a convertirse en un lenguaje universal de meta programación.

REFERENCIAS

BISHOP, B. (1995). **SIMPL3**. The Computer Programming Language For Kids!. <https://bit.ly/45Jihx0>

CUARTAS, J. D. (2017). *Programar el mundo en el contexto de las tecnologías libres y las culturas Hacker-Maker. Caso de estudio: Hitec Lab.* [Tesis doctoral, Universidad de Caldas, Manizales].

CUARTAS, J. D. (2023). SIMPL3 Alpha 0.01t. <https://sourceforge.net/projects/simpl3/files/>

FRY, B. y Reas, C. (2001). *Processing*. <https://processing.org/>

MAEDA, J. (1999). *Design by numbers*. <https://dbn.media.mit.edu/>

PEREIRA, C. (2018). Python-portable-macos. <https://github.com/carlosperate/python-portable-macos>

PYPY Team. (2007). PyPy. <https://www.pypy.org/>

RESNICK, M. y Kafai, Y. (2003). *Scratch*. <https://scratch.mit.edu/>

VICTOR, B. (Agosto 13, 2013). Bret Victor - Stop Drawing Dead Fish [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZfytHvgHybA>

VICTOR, B. (Mayo 27, 2013). Bret Victor - Media for Thinking the Unthinkable [video]. Vimeo. <https://vimeo.com/67076984>

WEYHRICH, S. (2015). Apple II history. Bob Bishop. <https://www.apple2history.org/spotlight/bobbishop/>

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (cc BY 4.0).



ES ***La piqueta en el Usera moderno***

EN ***La piqueta in modern Usera***

ITA ***La piqueta nel distretto di Usera moderno***

FRA ***La piqueta dans l'Usera moderne***

POR ***La piqueta no Usera moderno***

Cristina Fuentes-Lara,
Nicolás Seraphin Rambaud
& Óscar Estupiñán

La piqueta en el Usera moderno

Recibido: 1/02/2023; Aceptado: 28/04/2023; Publicado en línea: 9/06/2023.
<https://doi.org/10.15446/actio.v7n1.109431>



CRISTINA FUENTES-LARA

Universidad Rey Juan Carlos, España.
Correo electrónico:
cristina.fuentes@urjc.es

ID 0000-0003-3198-7701



NICOLÁS SERAPHIN RAMBAUD

Universidad Rey Juan Carlos, España.
Correo electrónico:
rambaudnicolas@yahoo.es
ID 0009-0008-7906-626X



ÓSCAR ESTUPIÑÁN

Universidad Francisco de Vitoria, España.
Correo electrónico:
o.estupinan.prof@ufv.es

ID 0000-0003-3785-6761

RESUMEN (ESP)

Este artículo se centra en el proceso de cambio social que ha experimentado el distrito de Usera desde los años cincuenta hasta la actualidad. Para evidenciar la transformación social, se han tomado como métodos el análisis de la novela de Antonio Ferres (1959) titulada *La piqueta*, y la fotografía digital. Este análisis, a modo de comparativa entre dos épocas separadas por medio siglo, concluye que los cambios en el medio no son tan relevantes cuando la idiosincrasia y la estructura del barrio continúan atemporales. Los principales resultados de esta investigación son los impactos visuales que expone la diversidad cultural en el dinamismo del distrito.

PALABRAS CLAVE: Usera, gentrificación, *La piqueta*, fotografía, construcciones narrativas

ABSTRACT (ENG)

This article focuses on the process of social change undergone by the district of Usera from the 1950s to the present. To show the social transformation that has taken place, Antonio Ferres' novel *La piqueta* (The pickaxe -1959) and digital photography have been used as analytical methods. This analysis, as a comparison between two time periods separated by half a century, concludes that the changes in the environment are not so relevant when the neighborhood's idiosyncrasies and structure remain a-temporal. The research's main results are the visual impacts showing the cultural diversity in the neighborhood's dynamics.

KEYWORDS: Usera, gentrification, *La piqueta*, photography, narrative constructions.

RIASSUNTI (ITA)

L'articolo si centra nel processo di cambiamento sociale che si è realizzato nel distretto madrileno di Usera dagli anni Cinquanta fino ad oggi. Per mettere in evidenza la trasformazione sociale, sono stati usati come metodo sia l'analisi del romanzo di Antonio Ferres (1959), dal titolo *La piqueta* [Il piccone], che la fotografia digitale. L'analisi, che funziona come comparazione tra due epoche distanti mezzo secolo, conclude che i cambiamenti nel contesto non sono così rilevanti

se l'idirosincrasia e la struttura del quartiere continuano ad essere atemporali. I principali risultati della ricerca consistono nell'impatto visivo messo in luce dalla diversità culturale nel dinamismo del distretto.

PAROLE CHIAVE: Usera, gentrificazione, *La piqueta*, fotografía, costruzioni narrative.

RÉSUMÉ (FRA)

Cet article se concentre sur le processus de changement social expérimenté par le district d'Usera depuis les années cinquante jusqu'à aujourd'hui. Pour mettre en évidence la transformation sociale, la méthode choisie est celle de l'analyse du roman d'Antonio Ferres (1959) intitulé *La piqueta*, et la photographie digitale. Cette analyse, comme mode de comparaison entre deux époques distantes d'un demi siècle, conclut que les changements dans l'environnement ne sont pas si importants lorsque l'idirosyncrasie et la structure du quartier restent atemporales. Les principaux résultats de ce travail de recherche sont les impacts visuels qui montre la diversité culturelle dans le dynamisme du district.

MOTS CLÉS : Usera, gentrification, *La piqueta*, photographie, constructions narratives.

RESUMO (POR)

Este artigo está centrado no processo de mudança social pelo que passou o distrito de Usera da década de 1950 até a atualidade. Para demonstrar a transformação social, os métodos usados foram a análise do romance *La piqueta* (1959), de Antonio Ferres, e a fotografia digital. Essa análise, por meio de uma comparação entre duas épocas com meio século de diferença, conclui que as mudanças no meio não são tão relevantes quando a idiosyncrasia e a estrutura do bairro se mantêm atemporais. Os principais resultados dessa pesquisa são os impactos visuais expostos na diversidade cultural no dinamismo do distrito.

PALAVRAS-CHAVE: Usera, gentrificação, *La piqueta*, fotografia, construções narrativas.

Los cambios de los barrios y ciudades han sido objeto de estudio por parte de disciplinas como la sociología urbana y la antropología social (Martín-Barbero, 2010; García Canclini, 2012a; Harvey, 2007). Si bien en la actualidad las investigaciones giran sobre la gentrificación y fenómenos como los pisos de alquiler vacacional, no siempre ha sido así (Wachsmuth y Weisler, 2018; Yrigoy, 2016). Los espacios físicos son habitados y quienes los habitan, así como su finalidad, influyen en las relaciones sociales que se van creando y entrelazando (García-Canclini, 1999). Actualmente, en la ciudad de Madrid, el barrio de Usera es un lugar de intercambio social y cultural en el que se atisban espacios de culturas hibridas (García-Canclini, 2012b). Sin embargo, al igual que el barrio de Lavapiés, la gentrificación está expulsando a la ciudadanía en base a su poder económico (Harvey, 2013; Torres et al., 2018).

INTRODUCCIÓN

La vida de un artista obliga a romper con el cordón umbilical y a desplazarse, a mudarse, a viajar para trabajar y para descubrir nuevas perspectivas de vida. Hay un refrán español que dice: «uno no es de donde nace, sino de donde pace». Pero, después de cambiar tantas veces de dirección, uno ya no es de ningún sitio. Para paliar la desorientación siempre es recomendable leer sobre la historia del lugar en el que se encuentra. De esta forma, las casas, las calles y los barrios se vuelven más amables. Conocer la historia de una ciudad o de un barrio ayuda a entenderlos y, sobre todo, a comprender sus habitantes.

Para conocer Madrid, la lectura de novelas permite transmitir pedazos de su historia. La literatura suele reflejar las circunstancias sociales y emocionales de un lugar en un momento concreto. Algunos escritores han transformado la manera de ver la ciudad y, especialmente, de interpretar Madrid, como Benito Pérez Galdós, en *Marienla* (1878, p. 112), quien dice que «los pobres siempre habían de ser pobres y como pobres portarse, y no querer parlanchinar como los ricos y gente de la ciudad, que estaba toda comida de vicios y podrida de pecados»; Ramón María del Valle-Inclán, en *Luces de Bohemia* (1924, p. 34), relata que «España es una deformación grotesca de la civilización europea»; o Luis Martín Santos, en *Tiempo de silencio* (1962, p. 67), escribe «Madrid, Madrid, Madrid, en México se piensa mucho en ti». A veces, paseando por una calle se puede volver saborear el libro y pensar que quizás Madrid no haya cambiado tanto. *La piqueta* (1959), de Antonio Ferres, no solo ha transformado la manera de mirar Usera, sino que ha generado que, a través de la fotografía, se puedan palmar las transformaciones del barrio desde *La piqueta* hasta la actualidad.

El artículo está estructurado en cuatro partes, la primera de ellas contextualiza el entorno geográfico en el que se desarrolla la novela de *La piqueta*, es decir, el barrio de Usera y alrededores, así como las transformaciones que ha experimentado desde la época en la que se escribió *La piqueta*, hasta este momento. La segunda parte detalla la metodología que se ha seguido en este artículo, en la que se estable un análisis de contenido en permanente diálogo entre lo que cuenta la obra de los años cincuenta y los acontecimientos actuales en el barrio. Asimismo, ese diálogo se extiende a las construcciones narrativas de la obra objeto de estudio y las fotografías digitales actuales, que también están impresas en una construcción narrativa actual. La tercera parte, por medio de la fotografía y siguiendo la obra de Ferres, se ponen de manifiesto las transformaciones del barrio de Usera. Y, por último, la cuarta parte arroja unas conclusiones con la finalidad de explorar los cambios sociales de la marginalidad a la gentrificación en la sociedad actual.

LA PIQUETA Y EL BARRIO DE USERA

La piqueta (1959) es la primera novela de Antonio Ferres. El autor pertenece a la generación del 50¹, denominada como generación del medio siglo o de los niños de guerra (Gutiérrez, 1988). La crítica ha encajado a Ferres dentro del grupo de los escritores sociorrealistas o macrorrealismo (Ortega, 1969). Varias de sus novelas fueron prohibidas por

1 Entre los integrantes de esta generación, se destacan como narradores: Ignacio Aldecoa, Jesús Fernández Santos, Carmen Laforet, Juan García Hortelano, Ana María Matute o Juan Goytisolo; como poetas: Ángel Crespo, José Ángel Valente, Jaume Ferran o Gloria Fuertes; y como ensayistas: Josefina Aldecoa, Rafael Sánchez Ferlosio, Daniel Sueiro o Manuel Mantero.

la censura y tuvo que refugiarse en el extranjero en 1964². Ferres es considerado hoy uno de los grandes clásicos vivos de la literatura española (França-Amaral, 2003).

La piqueta relata la historia de una familia andaluz-extremeña³ a su llegada a la periferia de Madrid a finales de los años 50. El caso de esta familia no es genuino, sino que responde a un movimiento de migración interna del sur, principalmente Andalucía y Extremadura, hacia Madrid (Rosado, 2007). Este desplazamiento de población está motivado por la temporalidad del trabajo en el campo y las condiciones socioeconómicas de la postguerra española, lo que generó que una parte de población de las zonas rurales migrase hacia la capital, que prometía una mejor situación laboral (Del Arco, 2007). Las personas migrantes se quedaban viviendo en la periferia de Madrid. Se establecían en las afueras más cercanas a su origen: gallegos en el noroeste, castellanos en la zona norte, andaluces en el sureste, manchegos en el sur y extremeños en el suroeste. De esta forma, fueron naciendo nuevos barrios alrededor de la ciudad. Al mirar un plano actual de la capital, se ve cómo las grandes avenidas que unen esos nuevos barrios al centro forman una estrella (Esteban, 1999). La Madrid de la posguerra no estaba preparada para acoger a tanta población y, por consiguiente, los recién llegados no encontraban alojamiento económico o social. De tal forma que se tomó por costumbre construir casas precarias, que el conjunto de la sociedad denominaba comúnmente como: *chabolas* (Trías Beltrán, 1961).

Los protagonistas de la novela viven en una *chabola* del barrio de Usera. Al llegar a Madrid, compraron un terreno no edificable y, con la ayuda de los vecinos, construyen una casa. Las casas se edificaban de noche, porque se creía en la existencia de una ley que prohibía el derrumbe de un edificio ya techado. Las leyes no eran las que la opinión popular pensaba, pero la pasividad de los controles y el soborno a los guardias servían de garantía. En agosto del 1957, se aprobó el Plan de Urgencia Social (PUS) que, entre varias cosas, incluía «medidas para limitar el crecimiento de los «asentamientos clandestinos»» (Burbano-Trimiño, 2017, p. 12). Como resultado, todas las casas construidas después de la fecha del decreto eran derruidas, por lo que comúnmente llamaban la piqueta.

El libro de Ferres narra la lucha de una familia por salvar su hogar. La obra está enmarcada en el distrito de Usera, que fue creado en 1987. Ocupa la zona sur de

Madrid, entre el río Manzanares y el distrito de Villaverde, está situado entre los distritos de Carabanchel y Vallecas. Usera está dividido en siete barrios: Almendrals, Moscardó, Orcasitas, Orcasur, Pradolongo, San Fermín y Zofío. El distrito recibe su nombre del coronel Marcelo Usera –también es el nombre de la arteria principal del distrito–, que fue quien decidió vender y edificar el barrio de Moscardó, entre los años 1925 y 1930. Los otros barrios crecieron con la edificación ilegal de la década de los 50. Un ejemplo de la transformación social que sufrió el barrio se encuentra en el caso de un descampado por donde corrían las aguas sucias de Madrid en Usera, que se denominó el Prado del Hongo (Ferres, 1959, p. 31). Allí vivían en mayoría andaluces⁴ y, por su acento, se terminó bautizando el barrio con el nombre de Pradolongo.

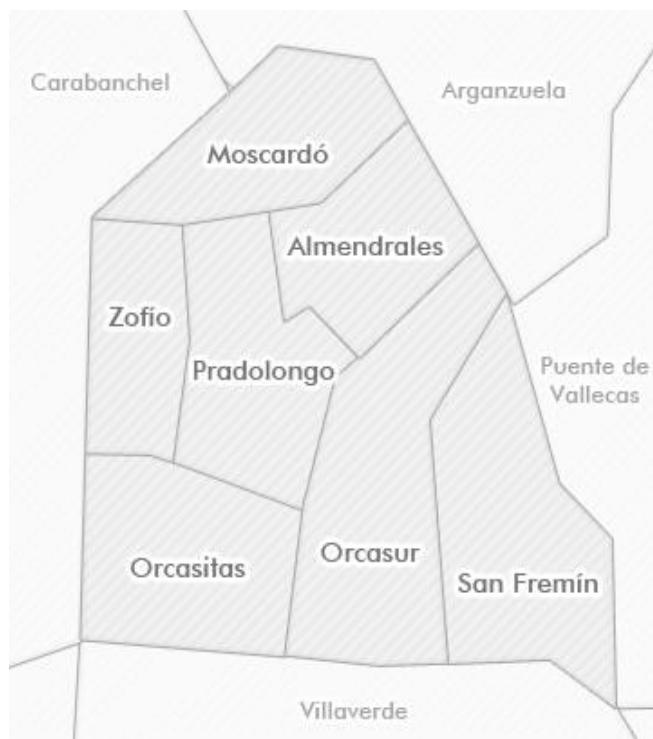


Figura 1. Mapa actual del distrito de Usera, Madrid. Ayuntamiento de Madrid. Fuente: Trunoguías. (2009). Usera. <https://bit.ly/3M7CjE7>

2 Ferres primero migró a Francia y posteriormente residió en México, en Estados Unidos y Senegal (García-Olmedo, 2015).

3 La madre de la familia procedía de un municipio de Jaén (Andalucía), mientras que el padre era de una localidad de Cáceres (Extremadura).

4 Fundamentalmente, en la zona de Prado del Hongo vivían en chabolas población de origen jienense, a los que denominaban los autóctonos, como los del ronquío por su acento. En el libro de Ferres se menciona reiteradamente a la población del ronquío.

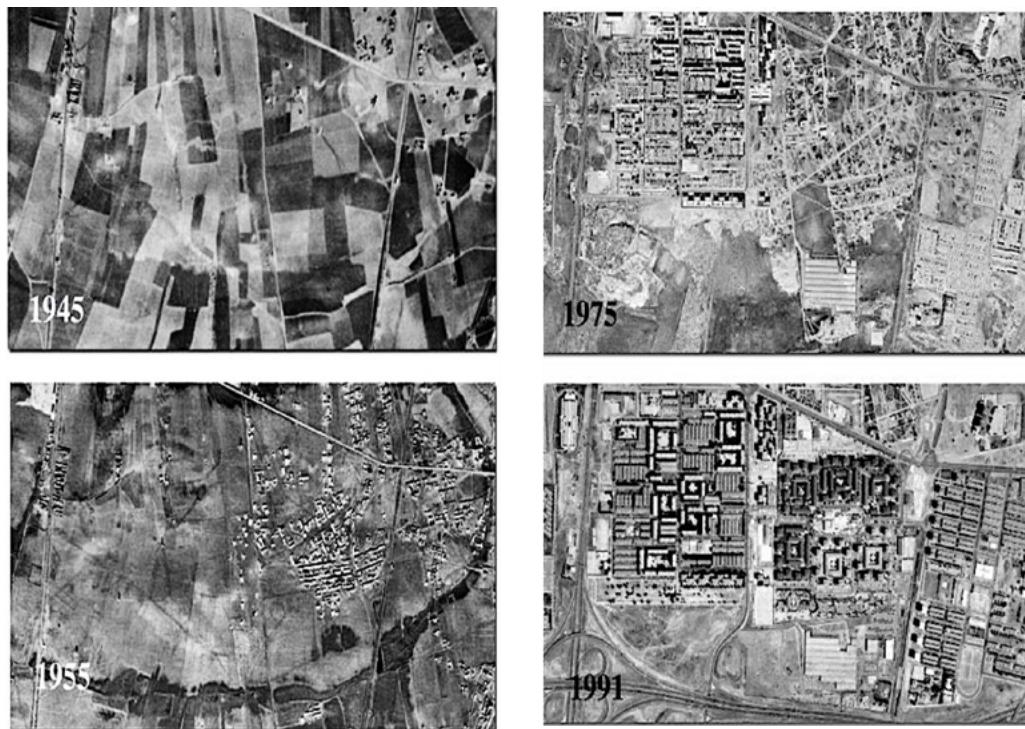


Figura 2. Transformación del distrito de Usera, Madrid. Fuente: Instituto de Estadística. CAM. (Abril, 2011). *Urban Idade 2011*. <https://urbancidades.wordpress.com/2011/04/>

Al igual que los distritos colindantes, Usera es un barrio obrero. En los años 80 se vio afectado por la delincuencia y la drogadicción (Arana, 2016). A partir del nuevo milenio, se convirtió en un barrio principalmente habitado por población de origen chino con más 11 000 ciudadanos chinos conviviendo. Actualmente, y debido a la gentrificación de la zona centro de Madrid, es un nuevo destino para alquilar vivienda (Rosal-Carmona, 2017). Los precios de los alquileres y de los pisos en venta se han incrementado, sobre todo después de que la empresa colaborativa Airbnb lo tildase de «barrio de moda» en Madrid (Salas, febrero 24, 2017).

Atención espacial merece el barrio de Orcasitas, que sufrió un cambio radical en cuestión de 50 años. El plan empezó en 1955 y fue continuando hasta principios de los 90. De hecho, recientemente se ha aprobado una nueva reestructuración del barrio (Urban Idade, 2011). Lo curioso del caso de Orcasitas es la implicación de la participación vecinal. El barrio era uno de los principales enclaves de viviendas de autoconstrucción.

El primer Plan Nacional de la Vivienda se pone en marcha en el 1955 y después en 1960, pero los vecinos del barrio, viendo que les iban a echar, deciden resistir y

formar la primera asamblea popular. Lucharon para que no saliese adelante ningún plan sin contar con su opinión o que no cumpliese con sus necesidades. Demandaban unas viviendas dignas, pero también, recursos públicos (colegio, parque, centro social, etc.) para el bienestar del barrio. Tras años de reivindicaciones, manifestaciones y luchas ciudadanas, el movimiento vecinal consiguió construir el barrio según sus necesidades y demandas (De Lucio, 2011). En la actualidad, la Plaza de la Asamblea, la Calle de la Participación, la Plaza del Movimiento Ciudadano o la Plaza de la Asociación recuerdan los años de lucha vecinal del barrio (Do Nascimento et al., 2012).

METODOLOGÍA

El objetivo principal de esta investigación es analizar los cambios sociales del barrio de Usera en Madrid, a través de dos momentos puntuales, es decir, desde la imagen proyectada en la novela *La piqueta* (1959), de Antonio Ferres, y en la actualidad por medio de la fotografía digital. Con este objetivo, se va a presentar la historia del barrio con los vestigios históricos que siguen existiendo en sus calles y relacionándolos con la obra de Ferres. Para ello, se quiere retratar la riqueza



Figura 3. Fotografía de unos vecinos de Usera en la sede de la Asociación de Vecinos, Madrid.

Fuente: Federación Regional de Asociaciones Vecinales de Madrid (FRAVM). (s. f.). Historia.

<https://aavvmadrid.org/quienes-somos/historia/>

sociocultural del barrio, presentar los aspectos que siguen existiendo después de 50 años, y contrastar la pobreza socioeconómica con la modernidad.

Para evitar que Usera se vuelva un barrio dormitorio, es importante que la población que reside en sus calles conozca su historia. A finales de los 70, Usera tenía mucha vida cultural con cines, salas de conciertos y lugares de encuentro (TeleMadrid, 2018). Con la nuevaertura de un centro comercial y la promoción de los centros de interés culturales –en particular los relacionados con la cultura oriental–, el ayuntamiento está intentando cambiar la imagen del barrio. Poder alcanzar con imágenes los nuevos inquilinos de la calle de Usera, al igual que los turistas que pasan por ahí, permitiría crear un impacto cultural. Varios son los colectivos que divulgán curiosidades de la zona en redes sociales: Pradolongo se Mueve, Barrios Sostenible, InfoUsera, Imagina-Madrid, etc.

Relacionar un barrio con una novela clásica, alabada por la crítica internacional desde su primera edición, permitiría crear nuevas rutas turísticas para reconocer los lugares descritos en la novela y fomentar la memoria histórica. También serviría para mostrar que el barrio continúa con problemas de desigualdad social y que los conflictos de la novela de Ferres siguen a la orden del día: desahucios, condiciones laborales precarias y

viviendas cochambrosas. Se construirían relatos que, estratégicamente, desde la comunicación, serían una plataforma para crear marca-barrio, marca-ciudad y marca-territorio, pero a partir de la reconstrucción histórica de un barrio, de un territorio que en muchas dinámicas sociales se ha transformado, sin embargo, en otras sigue atemporal; prácticas sociales institucionalizadas nos permiten ver y analizar que no todo tiene que cambiar o transformarse.

Se están creando eventos para promocionar al barrio. Las festividades del Nuevo Año Chino se publicitan en toda la capital, por ejemplo. La obra de teatro *Historias de Usera*, primero estrenada en la sala Kubik, sala alternativa del barrio, posteriormente estuvo en la cartelera oficial de las naves del Teatro Español en el Matadero (Matadero Madrid, 2016) y ganó el Premio Max a la mejor producción 2017. La inauguración del cine de verano, autogestionado por la participación ciudadana, es otro de los ejemplos de los cambios que se están produciendo en el barrio y de la demanda cultural en auge. Varios son los grupos que luchan para mejorar las condiciones de vida sociales, económicas y culturales en el barrio y la Asociación de Vecinos de Orcasitas no se ha rendido. Prueba de ello es cómo las asociaciones de vecinos de Usera (Usera Stop Desahucios) junto con la Plataforma Afectados por la Hipoteca (PAH) están organizados para evitar los

desahucios en Usera. De hecho, cinco activistas de Usera fueron juzgados de 2019 por parar un desahucio (Gaceta de Madrid, mayo 18, 2022).

HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS

La metodología que se ha seguido es de corte cualitativo, donde la técnica de producción de datos es la observación participante y las entrevistas a informantes clave. En el transcurso de la observación participante se ha empleado la sociología visual (por medio de la fotografía digital) para plasmar la transformación del barrio de Usera, desde sus inicios en la novela *La piqueta* hasta la actualidad, pasando del chabolismo a su evolución cosmopolita como producto de la gentrificación. La técnica de análisis de datos es el análisis de contenido. Para ello, cada una de las fotografías se acompañarán de un fragmento de la novela de Ferres, un comentario de la fotografía y la técnica fotográfica empleada.

El trabajo de campo de esta investigación se realizó entre febrero y mayo de 2019 en el barrio de Usera. Para el desempeño de la investigación, los activos de campo se nutrieron de una cámara réflex, cuaderno de notas y

teléfono móvil. Los hallazgos por medio de la observación participante (sociología visual) y del análisis de contenido (la lectura de *La piqueta*), se acompañaron de entrevistas con informadores clave en el mismo barrio. Así como del análisis comparativo entre lo que relata la obra literaria y lo que nos muestran las fotografías. Se trata de una interpretación social de las dinámicas urbanas de este barrio madrileño.

USERA EN IMÁGENES: DEL CHABOLISMO A LA GENTRIFICACIÓN

En los resultados de este artículo se muestra, a través de cinco fotografía y cinco citas de la novela *La piqueta*, los cambios sociales y económicos del barrio de Usera.

«DIOS APRIETA PERO NO AHOGA, SIEMPRE PASA»
(FERRES, 1959, P. 79)

La imagen retrata una zona urbana que podría entrar dentro del tipo de fotografía documental. En el primer plano, vemos las cabezas desenfocadas de dos hombres. Detrás aparecen dos mujeres caminando por una rampa,



Figura 4. Población residente en Usera de distintas nacionalidades pasando por una iglesia, Madrid. Fuente: Fuentes-Lara, C. Rambaud, N. y Estupiñán, Ó. (2021). Población residente en Usera de distintas nacionalidades pasando por una iglesia.

una de ellas está llorando. En el fondo se impone un edificio de ladrillo con una cartelera que dice «Venid a mí los que estáis cansados y agobiados: yo os aliviare».

Todos los personajes caminan de izquierda a derecha, alejándose del cartel de propaganda religiosa, creando cierto desequilibrio en la imagen. Predomina el gris, el único cielo azul es el de la pancarta publicitaria. Nadie sonríe y las miradas van dirigidas al suelo. Justo debajo del eslogan del anuncio, la mujer que llora parece huir de la fe religiosa para buscar otro camino.

Estas personas cotidianas se transforman, a través de un fragmento de la realidad, en una hiperrealidad que los convierte en personajes, sujetos que desde su cotidianidad relatan y construyen su espacio y su tiempo (barrio de Usera) en otro personaje más en la narrativa de su espacio vital. Son estas construcciones narrativas (Chatman, 1990) lo que nos permite obtener los cuatro elementos narrativos de un relato. Están en la foto, como se mencionó anteriormente, los personajes, el espacio, el tiempo y, cómo no, las acciones, aquellas que se describen en este texto. Lo que impulsa a las personas a realizar tales acciones y que nos sirven para el presente análisis.

La imagen se sacó con un diafragma abierto (f5.6), una sensibilidad baja (iso 100) y una velocidad de obturación media (1/100 s). El punto focal está en las mujeres, en un encuadre horizontal.

«LA CALLUJA ENTRE LAS CHABOLAS Y LOS SOLARES PARECÍA UN REDIL, UNA EXTRAÑA CÁRCEL» (FERRES, 1959, P. 11)

En esta fotografía paisajística se muestra una casa baja, en mal estado, con un patio donde se mezclan juguetes, sillas, ropa tendida, bombona de butano. Es la calle de Tomás Leonor, 12. El fondo está ocupado por una alta pared de ladrillos.

Viendo esta imagen, a nadie se le ocurriría decir que está tomada en la avenida de Córdoba de Madrid en 2018. Más bien parece una casa de una zona rural en deterioro. Cuesta creer que en la acera de enfrente está la sede central de la cadena Museo del Jamón. La calle de Tomás Leonor no aparece ni en Google Maps ya que no acoge a más de dos casitas. Sin embargo, en 5 minutos andando se llega a la glorieta de Cádiz y en 10 al Centro comercial Plaza Río 2, con tiendas de Armani, Victoria Secret y de Swarovski. Esta chabola sigue habitada.

La composición de la imagen, en plano general, expone el deterioro de un espacio que comunica desde la textura misma de la fotografía; sus colores y las tonalidades de color nos permiten reflexionar que, si bien, la España de los años cincuenta, y en concreto el Madrid de esta década, estaba en continua construcción urbanística, el Madrid de hoy está en una situación parecida. Todavía existen espacios a los que la urbanización contemporánea



Figura 5. Chabola actual en el distrito de Usera, Madrid.

Fuente: Fuentes-Lara, C. Rambaud, N. y Estupiñán, Ó. (2021). Chabola actual en el distrito de Usera.

no ha llegado, y el análisis no pretende interpretar una marginalidad desde la pornografía visual, sino más bien, es una invitación a reflexionar que hay espacios en el barrio de Usera que todavía comunican como la obra literaria *La piqueta*. Son estos espacios los que se comunican con otros más modernos. Son estos espacios que tienen unas personas que día a día hacen vida de barrio entre diversos lugares que todavía perviven en el tiempo.

La fotografía fue sacada en formato RAW y ha recibido un tratamiento de revelado por Photoshop. Se ha utilizado la misma técnica que en la imagen anterior.

«HABÍA UNA MEZCLA DE PUEBLO Y DE CAMPO, DE SOLARES Y VERTEDEROS» (FERRES, 1959, P. 18)

Es una fotografía paisajística. En el primer plano vemos una casa baja rodeada de vegetación, en el segundo plano dos torres de pisos. El color blanco del cielo y de la casita contrastan con el rojo de los ladrillos de las torres.

Es una imagen estática de una chabola aplastada por dos torres de viviendas protegidas. En la calle del Dulce del barrio de Orcasitas sobreviven 4 casitas de la época de *La piqueta*, como si fuera una aldea de irredicibles.

Así como en la anterior imagen, existe una pervivencia entre esas construcciones que se resisten a desaparecer y que están desde los años en que fue escrita la novela, también existe un contraste entre esas edificaciones de los cincuenta que se niegan a ser absorbidas por las construcciones modernas de pisos. Se erigen torres de viviendas por toda la ciudad y, en concreto, en sus áreas periféricas. Lo analizable sería entonces cómo en algunos espacios perviven y otros se resisten. Estas dos dinámicas nos permiten observar las transformaciones continuas de los barrios de la ciudad de Madrid. Sacado con un objetivo de 35 mm, para buscar un punto de vista cerca al del ojo humano, el diafragma a f11 ayuda a la profundidad de campo de la figura 6.

«ES MALO NO TENER TRABAJO» (FERRES, 1959, P. 133)

El tipo de la fotografía podría catalogarse dentro del género documental. En un primer plano, aparecen hombres de varias etnias esperando. Detrás hay una rotonda con tráfico, se reconoce el autobús 60 que lleva a Orcasitas. Al fondo, vemos un gimnasio de moda y varios edificios de ladrillos típicos de los barrios obreros de Madrid.



Figura 6. Contraste entre el chabolismo y los nuevos edificios en Usera, Madrid.

Fuente: Fuentes-Lara, C. Rambaud, N. y Estupiñán, Ó. (2021). *Contraste entre el chabolismo y los nuevos edificios en Usera*.



Figura 7. Población residente en Usera, de distintas nacionalidades, esperando para ir a trabajar, Madrid. Fuente: Fuentes-Lara, C. Rambaud, N. y Estupiñán, Ó. (2021). Población residente en Usera, de distintas nacionalidades, esperando para ir a trabajar.

La situación retratada se repite cada mañana en la plaza Elíptica, antigua plaza Fernández Ladreda, justo al límite entre el distrito de Usera y el de Carabanchel. Los hombres que esperan son jornaleros. El grupo de la izquierda discute las condiciones de trabajo con un contratista. Todos los días (domingos incluidos) vienen a esperar en la rotonda a que alguien venga a proponerles un día de trabajo. La precariedad laboral sigue siendo la misma descrita por Ferres en su novela.

Entre el espacio y tiempo de la novela, «Había una mezcla de pueblo y de campo, de solares y vertederos» donde sus dinámicas sociales están en continua confrontación entre los límites de unas dinámicas de ciudad y de campo. Este barrio periférico está en permanente comunicación con ambos lugares. Así como en los años cincuenta estos barrios servían de límite entre el campo y la ciudad, por los mismos movimientos de las migraciones internas españolas de la posguerra, hasta hoy. Estas corrientes de reterritorialización (Canclini, 1999) continúan, pero con otras variables, ya que la inmigración además de interna es externa. Estos nuevos habitantes del barrio –y no del barrio– algunas veces son de otros

países. Así comienza un nuevo proceso de integración a través del trabajo. Del habitar espacios comunes y de construir o seguir prácticas sociales en comunidad.

La fotografía se ejecutó en modelo automático, para no perder tiempo en sacar la instantánea.

«LLEGABAN CERCA DEL BARRIO DE USERA, DE LAS LUCES, DONDE YA ESTABA EMPEDRADA LA CALLE» (FERRES, 1959, P. 63)

La última imagen presenta en primer plano a un hombre oriental. Detrás, podemos ver un enjambre de trastos viejos. En el tercer plano, aparece un edificio reformado, pintado de rojo, con farolillos típicos de la celebración del nuevo año chino. La foto se hizo desde una chamarillería antigua del barrio de Moscardó. El edificio rojo del fondo es un restaurante chino recién inaugurado. La población oriental que en un primer momento modificó el barrio está cada vez más integrada y adaptada a las costumbres de la zona.

El diafragma está muy abierto f3,5 con una velocidad de obturación muy rápida (1/1000 s), el punto focal, con un objetivo a 23 mm, está en el edificio del fondo. El

personaje, en primer plano, queda desenfocado. El rojo de los farolillos y del edificio del mismo color atraen el ojo. El encuadre vertical, remarcado por las líneas verticales de las chimeneas, le da protagonismo al hombre que se dirige fuera de plano creando profundidad.



Figura 8. Transformación del barrio de Usera, Madrid.

Fuente: Fuentes-Lara, C. Rambaud, N. y Estupiñán, Ó. (2021). *Transformación del barrio de Usera*.

CONCLUSIONES

La gentrificación del centro de Madrid, al igual que acontece con otras ciudades, como Barcelona, Palma de Mallorca o Granada, está generando movimientos de población en el interior de las ciudades, que se ven obligados o incentivados a desplazarse del centro a la periferia de las ciudades (Yrigoy, 2016; García-Pérez, 2014), lo cual no es un fenómeno urbanístico meramente nacional (Wachsmuth y Weisler, 2018). Estos movimientos generan cambios en los barrios de la periferia, como en Usera, que atraen un tipo diferente de comercios, restaurantes y oferta de ocio más modernos y de perfil

más elevado a nivel socioeconómico que el tradicional del barrio (Yrigoy, 2016). Efecto que visualmente se hace visible en el barrio y también en el tipo de vivienda, tal y como muestra la figura 6.

Sin embargo, esta es una de las contradicciones de Usera, el mezclar lo hípster o moderno, según Airbnb, con su población tradicionalmente migrante. Este contraste entre modernidad y costumbrismo se queda inmortalizada en la figura 8, donde un hombre de origen chino, propietario del restaurante asiático que se observa en el fondo, se encuentra en una antigua chamarilería.

Si bien los cambios en el distrito de Usera parecen muy evidentes a nivel fotográfico por la transformación de las chabolas –visibles en las figuras 5 y 6–, tal y como se narraban en *La piqueta*, tras la investigación realizada se concluye que Usera sigue siendo predominantemente un barrio de población migrante –visible en la figura 4–, con la salvedad de que en la década del 50 era migrantes internos y actualmente son internacionales, de clase trabajadora, como muestra la figura 7. Aunque cabe reseñar que estará por ver cómo el barrio de Usera resiste con su identidad a la gentrificación.

El cambio de Usera, que no es el único barrio de Madrid interpelado por estas cuestiones –véase Lavapiés–, debe responder sobre quién está estructurando esa transformación, como señala Harvey (2007), es decir, si son las luchas del capital o es la sociedad urbana en busca de mejorar un nivel de vida (Rabiei-Dastjerd, et al., 2022). La paradoja consistiría en mantener la «esencia» de barrio, es decir, el movimiento asociativo resistente, clase social trabajadora y personas migrantes; mientras que la globalización capitalista no para de avanzar homogeneizando todos los espacios (Sassen, 2003).

Así, las nuevas narrativas del barrio nos muestran dinámicas que aún perviven y otras que contrastan con las nuevas realidades de sus habitantes. Además de la relación de estos con su entorno más inmediato y con las maneras en que ellos viven su cotidianidad, en continua comunicación con otras esferas sociales y culturales que también integran a la ciudad de Madrid. Son estos nuevos relatos que nos permiten ver lo que continua, lo que se transforma y lo que nace como nuevas prácticas sociales, a partir de lo ya vivido y creado.

LIMITACIONES

Después de 50 años, *La piqueta* no ha perdido su interés inicial. Es más, no solo es un simple testimonio de los orígenes del distrito de Usera, sino que es un testigo que sigue existiendo en muchos rincones. Entre tantas

opciones, fue complicado seleccionar las fotografías y fragmentos de la novela que pudiesen representar la presencia del relato en el Usera actual, ya que se pensó, en un primer momento, en centrar la atención en la zona de Pradolongo o profundizar sobre la participación ciudadana de Orcasitas. Finalmente, se concluyó por contrastar los vestigios arquitectónicos de los años 50, con la difícil realidad del día a día de los habitantes del barrio.

REFERENCIAS

- AMNISTÍA Internacional reitera su petición de paralización del 10º intento de desahucio de una familia con tres menores en Usera y exige «soluciones a largo plazo». (Mayo 18, 2022). *Gaceta Madrid*. <https://bit.ly/3ndwhZc>
- ARANA Fernández, M. (2016). *La ciudad perdida vs. la ciudad ganada: transformación de los barrios de promoción oficial*. [Trabajo de grado, Universidad Politécnica de Madrid]. Archivo Digital UPM. <http://oa.upm.es/39148/>
- BURBANO Trimiño, F. A. (2017). *La urbanización marginal durante la dictadura franquista: el chabolismo madrileño*. <https://bit.ly/4230WW4>
- CHATMAN, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Taurus Humanidades.
- DEL Arco Blanco, M. Á. (2007). *Hambre de siglos: mundo rural y apoyos sociales del primer franquismo en Andalucía Oriental (1936-1951)*. Editorial Comares.
- DO Nascimiento, A., Gamarra, L., Jarones, M. y Paz, A. (Dirección). (2012). *De barro al barrio* [Película]. Solita Films.
- DOLOZEL, L. (1999). *Heterocómica: Ficción y mundos posibles*. Arco Libros.
- ESTEBAN Maluenda, A. (1999). *La vivienda social española en la década de los 50: un paseo por los poblados dirigidos de Madrid*. *Cuaderno de notas*, (7), 55-80.
- FEDERACIÓN Regional de Asociaciones Vecinales de Madrid (FRAVM). (s. f.). *Historia*. <https://aavvmadrid.org/quienes-somos/historia/>
- FERRES, A. (1959). *La piqueta*. Gadir.
- FRANCÁ Amaral, J. M. (2013). *Realismos contra la hegemonía: el compromiso del autor a través de Antonio Ferres y Belén Gopegui*. [Trabajo final de grado, Universitat Pompeu Fabra]. Repositorio de la Universitat Pompeu Fabra. <https://bit.ly/41KqmKo>
- GARCÍA Canclini, N. (1999). *La globalización imaginada*. Editorial Paidós.
- GARCÍA Canclini, N. (2012a). *Consumidores y ciudadanos*. Ediciones Debolsillo.
- GARCÍA Canclini, N. (2012b). *Culturas híbridas*. Ediciones Debolsillo.
- GARCÍA Olmedo, F. (2015). *Buscando a Antonio Ferres*. Gadir.
- GARCÍA Pérez, E. (2014). *Gentrificación en Madrid: de la burbuja a la crisis*. *Revista de Geografía Norte Grande*, 58, 71-91.
- GUTIÉRREZ, M. (1988). *La generación del 50. Un mundo dividido: historia y balance*. Ediciones Séptimo Ensayo.
- HARVEY, D. (2007). *Espacios del capital. Hacia una geografía crítica*. Ediciones Akal.
- HARVEY, D. (2013). *Ciudades rebeldes: del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Ediciones Akal.
- INSTITUTO de Estadística. C.A.M. (Abril, 2011). *Urban Idade 2011*. <https://urbancidades.wordpress.com/2011/04/>
- LÓPEZ de Lucio, R. (2011). *Madrid 1979-1999. Perfiles de una transformación urbana desconocida*. *Urban*, 4, 106-123.
- MARTÍN-BARBERO, J. (2010). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía. De los medios a las mediaciones*. Ediciones G. Gili.
- MARTÍN-SANTOS, L. (1962). *Tiempo de silencios*. Seix Barral.
- MATADERO Madrid. (2016). *Historias de Usera*. <https://bit.ly/41KWPjB>
- ORTEGA, J. (1969). Realismo dialéctico de Martín-Santos en «Tiempo de silencio». *Revista de Estudios Hispánicos*, 3(1), 33-42.
- PÉREZ Galdós, B. (1878 [2006]). *Mariáela*. Cátedra

RABIEI-DASTJERDI, H., McArdle, G. y Hynes, W. (2022). Which came first, the gentrification of the Airbnb? Identifying spatial patterns of neighbourhood change using Airbnb data. *Habitat International*, 125, 102582

ROSADO, M. (2007). Cuantificación de la emigración extremeña desde la posguerra a los comienzos del siglo XXI (1940-2005). *Revista de estudios extremeños*, 63(3), 1261-1274.

ROSAL Carmona, M. (2017). *El proceso de gentrificación en España: el caso de tres distritos de Madrid*. [Trabajo de fin de grado, Universidad Politécnica de Madrid]. Repositorio de la Universidad Politécnica de Madrid. <http://oa.upm.es/47410/>

RUIZ de Huydobra, R. (2012). *Antonio Ferres y Medardo Fraile, dos narradores del 50*. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/antonio-ferres-y-medardo-fraile-dos-narradores-del-50/>

SALAS, A. (Febrero 24, 2017). Usera, el nuevo barrio de moda, según Airbnb. *El País*. <https://bit.ly/41NhaEO>

SASSEN, S. (2003). *Contrageografías de la globalización. Traficantes de Sueños*.

TELEMADRID (Dirección). (2018). *Las calles de mi vida: ¿Somos Usera?* [Película]. TeleMadrid.

TORRES, E. Vega, A. y Ortega, G. (2018). El proceso de gentrificación en el barrio de Lavapiés. *Journal of Tourism and Heritage Research*, 1(3), 41-70.

TRÍAS Beltrán, C. (1961). *Memoria del «Plan de Absorción de Chabolas» de enero de 1961*. ARCM, 252414/1.

TRUNOGUÍAS. (2009). *Usera*. <https://bit.ly/3M7CjE7>

URBAN Idade (2011). Orcasitas (Usera, Madrid). <https://bit.ly/413hduP>

VALLE Inclán, R. M. (1924). *Luces de Bohemia*. Imprenta Cervantina.

WACHSMUTH, D. y Weisler, A. (2018). Airbnb and the rent gap: Gentrification through the sharing economy. *Environment and planning A: economy and space*, 50(6), 1147-1170.

YRIGOY, I. (2016). The impact of Airbnb in the urban arena: towards a tourism-led gentrification? The case-study of Palma old quarter (Mallorca, Spain). *Turismo y crisis, turismo colaborativo y ecoturismo. XV Coloquio de Geografía del Turismo, el Ocio y la Recreación de la AGE*, 281-289

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (cc BY 4.0).



- ES **La comunicación visual como estrategia para aportar a la transformación del imaginario social sobre la población LGBTI en la ciudad de Duitama, Boyacá**
- EN **Visual communication as a strategy to contribute to the transformation of the social imaginary around the LGBTI population in the city of Duitama, Boyacá**
- ITA **La comunicazione visiva come strategia nella trasformazione dell'immaginario sociale in riferimento alla popolazione LGBTI nella città di Duitama, Boyacá**
- FRA **La communication visuelle comme stratégie de participation à la transformation de l'imaginaire social sur la population LGBTI dans la ville de Duitama, Boyacá**
- POR **A comunicação visual como estratégia para contribuir com a transformação do imaginário social sobre a população LGBTI na cidade de Duitama, Boyacá**

Cristina Eugenia Puentes Sanabria

La comunicación visual como estrategia para aportar a la transformación del imaginario social sobre la población LGBTI en la ciudad de Duitama, Boyacá

Recibido: 1/02/2023; Aceptado: 28/04/2023; Publicado en línea: 07/08/2023
<https://doi.org/10.15446/actio.v7n1.110487>



**CRISTINA EUGENIA
PUENTES SANABRIA**

Diseñadora gráfica de la Universidad Nacional de Colombia, estudiante de la Maestría en Diseño con Énfasis Social de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Es docente de Artes Plásticas y artista. Colaboradora desde el diseño gráfico con grupos activistas por los derechos de poblaciones vulnerables en la ciudad de Duitama, Boyacá.

Correo electrónico:
cristina.puentes@uptc.edu.co

ID 0009-0008-1668-7288

RESUMEN (ES)

El presente artículo es producto de una investigación realizada en el marco de la Maestría en Diseño de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, la cual tuvo como propósito establecer estrategias, desde el campo de la comunicación visual, que aporten a la transformación del imaginario social que en la actualidad se tiene sobre la población LGBTI de la ciudad de Duitama, Boyacá. A nivel metodológico, se enmarcó en la investigación cualitativa, dentro de un tipo de estudio exploratorio, con un enfoque cualitativo descriptivo. Mediante un trabajo interdisciplinario, se construyó un instrumento combinando elementos del diseño gráfico y el diseño industrial para recolectar el imaginario social actual de los sujetos de investigación: una muestra de funcionarios de siete instituciones del Estado, seleccionadas debido a su importancia en el sostenimiento del imaginario social y a su potencial para transformarlo. La interpretación de los datos recolectados se hizo mediante un análisis estadístico y una lectura cualitativa, según las categorías y variables de estudio. Los resultados obtenidos permitieron concluir que es necesario un mayor acercamiento a la población LGBTI por parte de entes institucionales y un trabajo más focalizado en sus problemáticas. Finalmente, como aporte desde la comunicación visual a la transformación del imaginario social actual sobre la población LGBTI en la ciudad de Duitama, esta investigación propuso un objeto que se vale de las herramientas del diseño gráfico y el diseño industrial, que recibe el nombre de Sensus-Kefáli.

PALABRAS CLAVE: comunicación visual, imaginario social, LGBTI, diseño gráfico, diseño industrial, Boyacá.

ABSTRACT (ENG)

This article is the result of an investigation carried out within the framework of the Master's Program in Design at the Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Its purpose was to create strategies from the field of visual

communication that would contribute to the transformation of the social imaginary that prevails around the LGBTI population in the city of Duitama, Boyacá. At the methodological level, it was framed within the qualitative investigation, as a kind of exploratory survey, with a qualitative-descriptive approach. Through interdisciplinary work, an instrument was built combining elements of graphic design and industrial design to collect the prevailing social imaginary of the subjects under investigation: a sample of officials from seven State institutions, selected for their importance in maintaining the social imaginary and their potential for transforming it. The interpretation of the collected data was made through statistical analysis and qualitative reading, according to the survey's categories and variables. The findings allowed us to conclude that a closer approach to the LGBTI population on the part of the institutional agencies is needed, as well as a more focalized work on their problematic. Finally, as a contribution from visual communication to the transformation of the prevailing social imaginary around the LGBTI population in the city of Duitama, this investigation proposed an object that incorporates both the tools of graphic design and industrial design and was named Sensus-Kefáli.

Keywords: visual communication, social imaginary, LGBTI, graphic design, industrial design, Boyacá.

RIASSUNTI (ITA)

L'articolo è il risultato di una ricerca realizzata nell'ambito del Master in Disegno dell'Universidad Pedagógica y Tecnológica di Colombia, il cui proposito è stato quello di stabilire strategie, definite a partire dal campo della comunicazione visiva, che favorissero la trasformazione dell'immaginario sociale attualmente esistente rispetto alla popolazione LGBTI della città di Duitama, nella regione di Boyacá. Da un punto di vista metodologico, si tratta di una ricerca qualitativa, all'interno di uno studio di tipo esploratorio con approccio qualitativo descrittivo. Per mezzo di un lavoro

interdisciplinare si è costruito uno strumento che combina elementi di disegno grafico e di disegno industriale per raccogliere l'attuale immaginario sociale dei soggetti della ricerca: un campione di funzionari di sette istituzioni statali selezionate a partire dalla loro importanza nel mantenimento dell'immaginario sociale e dalla loro possibilità di trasformarlo. L'interpretazione dei dati raccolti è stata fatta attraverso l'analisi statistica e la lettura qualitativa, secondo le categorie e variabili di studio. I risultati ottenuti hanno permesso di concludere che da parte delle entità istituzionali è necessario un maggiore avvicinamento alla popolazione LGBTI, così come un lavoro maggiormente mirato alle sue tematiche. Infine, come contributo della comunicazione visiva alla trasformazione dell'immaginario sociale attuale sulla popolazione LGBTI nella città di Duitama, questa ricerca ha proposto un oggetto che si serve degli utensili propri del disegno grafico e del disegno industriale, il cui nome è Sensus-Kefáli.

PAROLE CHIAVE: comunicazione visiva, immaginario sociale, LGBTI, disegno grafico, disegno industriale, Boyacá.

RÉSUMÉ (FRA)

Le présent article est le résultat d'une recherche réalisée dans le cadre du Mastère en Design de l'Université Pédagogique et Technologique de Colombie, qui avait pour objectif de mettre en place des stratégies, du point de vue de la communication visuelle, qui permettent la transformation de l'imaginaire social actuel sur la population LGBTI dans la ville de Duitama, Boyacá. Au niveau méthodologique, il s'agit d'une recherche qualitative, dans une étude d'exploration, avec une approche qualitative descriptive. Grâce à un travail interdisciplinaire, l'instrument mis au point combine des éléments du design graphique et du design industriel pour collecter l'imaginaire social actuel des sujets de recherche: un échantillon de fonctionnaires appartenant aux sept institutions de l'Etat sélectionnées selon leur influence dans la persistance de l'imaginaire social et leur capacité à le transformer. L'interprétation des informations collectées a été faite selon une analyse statistique et une lecture qualitative, en fonction des catégories et des variables de l'étude. Les résultats obtenus ont permis de conclure qu'il est nécessaire que les institutions se rapprochent plus de la population LGBTI et réalisent un travail plus axé sur leurs problématiques. Finalement, comme

apport, d'un point de vue communication visuelle, à la transformation de l'imaginaire social actuel sur la population LGBTI de Duitama, ce travail a proposé un objet qui utilise les outils du design graphique et du design industriel, qui a pour nom le Sensus-Kefáli.

MOTS-CLÉS: communication visuelle, imaginaire social, LGBTI, design graphique, design industriel, Boyacá.

RESUMO (POR)

Este artigo é o resultado de uma pesquisa realizada no Mestrado em Design da Universidade Pedagógica e Tecnológica da Colômbia, que teve como objetivo estabelecer estratégias, a partir do campo da comunicação visual, que contribuam com a transformação do imaginário social que se tem atualmente sobre a população LGBTI na cidade de Duitama, Boyacá. No âmbito metodológico, foi uma pesquisa qualitativa, dentro de um tipo de estudo exploratório, com uma abordagem qualitativo-descritiva. Por meio de um trabalho interdisciplinar, foi construído um instrumento que integrou elementos do design gráfico e do design industrial para chegar ao imaginário social atual dos indivíduos da pesquisa: uma amostra de funcionários públicos de sete instituições estatais, que foram selecionados por sua importância na sustentação do imaginário social e seu potencial para transformá-lo. A interpretação dos dados coletados foi feita através de uma análise estatística e de uma leitura qualitativa, segundo as categorias e variáveis do estudo. Os resultados obtidos levaram à conclusão de que é necessária uma maior aproximação à população LGBTI pelos órgãos institucionais, bem como um trabalho mais focado em suas problemáticas. Finalmente, como contribuição da comunicação visual para a transformação do imaginário social atual sobre a população LGBTI na cidade de Duitama, esta pesquisa propôs um objeto que utiliza as ferramentas do design gráfico e do design industrial, denominado Sensus-Kefáli.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação visual, imaginário social, LGBTI, design gráfico, design industrial, Boyacá.

siglo XIX. Sin embargo, la comunidad LGBTI se consolidó como un movimiento político en el contexto mundial a partir de los disturbios sucedidos en el bar Stonewall Inn entre el 28 de junio y el 3 de julio en la ciudad de Nueva York (Estados Unidos), en cuyo aniversario se celebran anualmente, alrededor del mundo, marchas y demostraciones de orgullo por parte de la comunidad. Se cumplió 50 años de esta tradición en el año 2019.

Históricamente, «Colombia ha sido una sociedad predisposta a la homofobia y a la discriminación desde, e incluso antes de, su fundación como nación» (Amarillo, 2006, p. 45). Factores que permean todos los aspectos de la vida diaria, social, cultural y política han contribuido a un ambiente en el cual, a pesar de todos los avances legales obtenidos en las dos últimas décadas, la condición actual de la comunidad LGBTI en Colombia no solo continúa en peligro, sino que, al igual que en el resto del mundo, está en retroceso, bajo constantes ataques por parte de los medios masivos y la población dominante cisgénero¹.

En Colombia, la organización Colombia Diversa, en colaboración con varios grupos de activismo local en el país, documentó 440 casos de violencia hacia la población LGBTI durante los años 2013-2014, incluyendo 54 instancias de amenazas y panfletos, y 164 casos de homicidios (Colombia Diversa, 2015, p. 115). En el año 2017, se registraron 109 asesinatos de personas LGBTI y, en total, entre los años 2013-2019, se comprobaron 542 casos de personas asesinadas por su orientación sexual y de género en Colombia, según cifras proporcionadas por el observatorio Sin Violencia LGBTI (2019, p. 23). A pesar de la coyuntura causada por el COVID-19, no hubo una disminución notable en la cifra de agresiones sucedidas en el año 2020, y para el año siguiente se dio un aumento considerable con 205 asesinatos, para un total de 405 víctimas de agresiones en contra de su orientación sexual y de género en el 2021 (Colombia Diversa, 2021, p. 86).

En el contexto departamental de Boyacá, el 83 % de la población entrevistada en un estudio de caracterización que consultó a más de mil personas en la ciudad de Tunja, capital del departamento, refiere que, al haber expresado su orientación sexual en un espacio público, fue víctima de una expresión de rechazo o discriminación por parte de la sociedad. A su vez, el 71 % afirmó que «la sociedad no brinda garantías de expresión libre de la

INTRODUCCIÓN

La sigla LGBTI corresponde a un movimiento político que agrupa a quienes la sociedad clasifica como minorías sexuales y de género. Significa 'lesbiana, gay, bisexual, transgénero e intersexual'. Las tres primeras categorías (L, G, B) representan identidades de orientación afectiva y sexual opuestas a la dominante, es decir a la orientación heterosexual; una persona heterosexual se siente atraída exclusivamente a personas de su género opuesto. La cuarta categoría (T) representa identidades de género opuestas a la dominante, es decir, las personas transgénero no se sienten a gusto con el género que se les asigna al nacer. La quinta categoría (I) representa a las personas intersexuales, cuya anatomía reproductiva y sexual no encaja en la norma femenina o masculina y normalmente son sometidos a cirugías «correctivas» al momento de nacer.

Organizaciones y personas alrededor del mundo manejan variaciones de la sigla, tales como LGBTTT (distingue entre travesti, transgénero y transexual), o LGBT+ (el signo + indica inclusión de todas las categorías). En algunos contextos teóricos y estrictamente académicos, la sigla LGBT se utiliza de manera intercambiable con la palabra y concepto queer (término peyorativo del habla inglesa utilizado para referirse a personas visiblemente homosexuales, posteriormente reclamado por la comunidad LGBTI angloparlante). Para el propósito de esta investigación, se eligió utilizar la sigla LGBTI.

Las personas que en la actualidad se catalogan y/o identifican como LGBTI han existido desde el inicio de la historia, y hay antecedentes de resistencia que datan del

¹ «The term cisgender (from the Latin *cis-*, meaning “on the same side as”) can be used to describe individuals who possess, from birth and into adulthood, the male or female reproductive organs (sex) typical of the social category of man or woman (gender) to which that individual was assigned at birth» (Aultman, 2014, p. 61). Por ende, cisgénero se utiliza como un término que determina a la población dominante que posee privilegios sobre la población LGBTI.

orientación sexual y consideran que no pueden expresar su orientación sexual de la misma forma que una pareja heterosexual» (Sánchez *et al.*, 2013, p. 18).

A nivel local, en el municipio de Duitama, a través de la revisión documental no se encuentran estudios cuantitativos, estadísticas o herramientas que permitan a los diferentes actores –tanto del gobierno local, como de los colectivos y comunidad en general– contribuir a la protección, reivindicación, aceptación e inclusión de esta población, como seres en igualdad de condiciones. Lo que se conoce de esta población hasta el momento se expone a través de la existencia de los colectivos conformados en la ciudad (Álvarez Rojas, 2017, p. 127), en los relatos y experiencias que esta comunidad ha manifestado a través de su participación y adhesión.

Estos relatos ponen al descubierto la existencia de una preconcepción e imaginario marcado por estereotipos nocivos o negativos definidos por un discurso hegemonicoheteronormativo. Este discurso se ve reforzado en los medios de comunicación, ya que «hoy la representación visual no sólo invade el universo de lo cotidiano sino que constituye cada vez más intensamente un ámbito privilegiado de relación del sujeto con el mundo» (González Requena, 1999, p. 76). Así se puede argumentar que la ausencia de representación positiva y constante tiene un impacto negativo en el imaginario que la población general tiene sobre las minorías sexuales y de género, manifestándose en actos de discriminación las conductas reaccionarias anteriormente descritas.

Este trabajo se focalizó en el municipio de Duitama, por cuanto la mayoría de las organizaciones que luchan por el avance de los derechos LGBTI están centralizadas en las ciudades capitales y grandes urbes. En el caso del departamento de Boyacá, aparte del estudio de caracterización de la población LGBTI realizado en el año 2013 en la ciudad de Tunja, no se han realizado más censos o estudios similares enfocados en las poblaciones LGBTI de los otros municipios del departamento, y los planes de desarrollo municipales no tienen en cuenta a este grupo ni destinan programas para su apoyo. Es por esto que se hace necesario el planeamiento de una propuesta que sensibilice a la población local hacia el respeto por la diversidad sexual y de género en el contexto semiurbano de esta ciudad.

Como se señaló anteriormente, el municipio de Duitama se encuentra ubicado en el departamento de Boyacá. Según los datos oficiales de la alcaldía de esta

ciudad, su población actual es de 128 400 habitantes, de los cuales el 11 % habita en el área rural, mientras que el 89 % habita en la cabecera municipal.

¿DE QUÉ MANERA LA COMUNICACIÓN VISUAL PUEDE APORTAR A LA TRANSFORMACIÓN DEL IMAGINARIO SOCIAL SOBRE LA POBLACIÓN LGBTI EN LA CIUDAD DE DUITAMA, BOYACÁ?

La ausencia de un enfoque de trabajo encaminado hacia la igualdad sexual y de género por parte del diseño gráfico hace necesaria el desarrollo de estrategias que permitan intervenir en la representación visual y ayuden a minimizar este impacto desde el campo de la representación. La persona idónea para abordar la problemática del imaginario de una población oprimida no es otra que el diseñador gráfico, quien es un «codificador de la sociedad, un agente que forma condiciones y prácticas culturales» (2014, p. 292).

Los diseñadores poseen una fuerte influencia en la representación visual de las personas, considerando que la representación es definida por Rodríguez como «medio de conocimiento del mundo y de los sujetos, a la vez que un medio de significación constitutiva de los mismos» (2006, p. 43). De este modo se describe la relación entre cultura, diseño y comunicación, reforzando el papel que posee el diseñador como productor de cultura y como partícipe en la construcción de realidades, es decir, de imaginarios.

Betancourt Ruiz también agrega que «sin posiciones reflexivas ni críticas el diseñador podría caer en la transmisión sin sentido de signos que en todo caso funcionan como reguladores sociales, mantienen el *status quo* y legitiman el poder sea este positivo o negativo» (2014, p. 292). Un problema que se debe precisamente a la falta de un enfoque social en la práctica profesional de los diseñadores.

La investigación se desarrolla en el marco de la Maestría en Diseño de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC) debido a que en su metodología se encuentra la observación de variables relacionadas con la vulnerabilidad y exclusión dentro de escenarios socioculturales. De esta manera, ajustándose a su misión y visión (UPTC, 2017), la investigación aportará a la construcción conceptual del diseño social en contextos locales y abrirá nuevos horizontes conceptuales dentro de la línea de investigación de Diseño, identidad

y cultura, al trabajar con una comunidad normalmente excluida bajo prácticas sociales, culturales y políticas, como es la población **LGBTI**.

De igual manera, el poder de la comunicación visual puede ser manejado para cambiar el imaginario social presente sobre esta población y muchas otras que actualmente se encuentran al margen de la sociedad. Igualmente, vale la pena reiterar la responsabilidad que los diseñadores poseen respecto a la representación, como se ha señalado anteriormente. Esta responsabilidad obliga a los diseñadores a considerar su papel en la construcción y transformación de perspectivas, percepciones e imaginarios sociales mediante la comunicación visual.

Dado que uno de los procesos involucrados consiste en la formación de significados a partir de las imágenes que percibimos en el mundo, el campo de la comunicación visual, filtrado a través de las herramientas que ofrece el diseño gráfico, se convierte en una estrategia idónea en la construcción y transformación de discursos sobre grupos como la población **LGBTI**, del cual se posee una percepción distorsionada y paradójicamente desconocida ante la mayoría de la población general, en especial en el contexto de la ciudad de Duitama.

OBJETIVO Y METODOLOGÍA

El objetivo general del estudio adelantado es establecer una estrategia desde la comunicación visual que permita aportar a la transformación del imaginario social de la población **LGBTI** de Duitama. Como objetivos específicos se establecen: registrar el imaginario social actual de la población **LGBTI** de Duitama para acercarse a la forma en la que es percibida en la ciudad, y plantear una propuesta desde la comunicación visual propendiendo por la transformación del imaginario social actual sobre la población **LGBTI** en la ciudad de Duitama.

Para los fines anteriores, se estableció como metodología una investigación cualitativa de tipo exploratorio y etnográfico.

Los sujetos de estudio de esta investigación fueron las comunidades instituciones del Estado junto con sus integrantes, funcionarios estatales quienes, según la constitución, deben velar por la protección de los colombianos y la defensa de sus derechos. El objeto de estudio fue el imaginario social que poseen estas instituciones junto con sus integrantes acerca de la población **LGBTI** de la ciudad de Duitama.

Las categorías y variables de la investigación se determinaron a partir de los conceptos clave desarrollados en el marco teórico. La primera categoría fue **comunicación visual**, la cual es definida así:

Visual communication is a multifaceted subject that explores how information from the outside world is transmitted to us through our eyes. The process can involve simple identification, like finding a key. Or it can be a highly complex organization of different forces in which motives or methods can be invisible and manipulative, and in which information may be misunderstood or distorted. (Smith et al., 2004, p. 3).

La categoría **comunicación visual** comprendió las variables **estereotipo** y **signo**, definidas a continuación:

Estereotipo: Joan Costa define el estereotipo como «una imagen fuertemente instaurada, muy generalizada (inconsciente colectivo) y a menudo ritualizada. El estereotipo es un esquema de conducta extremadamente arraigado. Sin embargo, vemos cómo los cambios de costumbre afectan a estos vectores sociales» (Costa, 1993, p. 23). Por otro lado, McGarty et al. afirman que los estereotipos son «creencias normativas» utilizadas por los integrantes de los grupos sociales para coordinar su comportamiento frente a otros grupos (2002, p. 6).

Signo: Peirce y Morris conciben el signo como «algo que alude a algo para alguien», lo cual implica al menos tres componentes: vehículo sínico (lo que actúa como signo), designatum (objeto, no necesariamente real) e interpretante (el efecto que produce un determinado intérprete, en virtud del cual la cosa en cuestión es signo para él) (Morris, 1971, p. 27).

La segunda categoría fue **imaginario social**, definida como: «una construcción socio-histórica que abarca el conjunto de instituciones, normas y símbolos que comparte un determinado grupo social» (Castoriadis, 1975, citado por Román, 2019, p. 48). La categoría **imaginario social** comprendió las variables **imaginario primario** o **instituido** e **imaginario secundario** o **radical**, definidas de esta forma:

Imaginario primario: este imaginario central «ordena y regula las relaciones y acciones dentro de una sociedad, la mantiene unida y cohesionada» (Román, 2019b).

Tabla 1. Fases de la Investigación

Momentos	Fase	Tiempo de desarrollo
Exploración y acercamiento	Fase 1. Selección de comunidad	Febrero - abril 2019
	Fase 2. Acercamiento a la comunidad seleccionada	Abri - noviembre 2019
Recolección de información	Fase 3. Diseño del instrumento para recolección del imaginario	Abri 2020 - abri 2021
	Fase 4. Registro del imaginario de la comunidad	Mayo - septiembre 2021
Análisis y propuesta	Fase 5. Sistematización y análisis de la información	Febrero - junio 2022
	Fase 6. Propuesta de diseño para la transformación del imaginario	Julio - noviembre 2022

Imaginario secundario: representa la posibilidad de creación por fuera de las fuerzas socialmente instituidas en el imaginario central y «crea una fisura en el orden establecido» (Román, 2019b).

La tercera categoría fue *comunidad*, definida como:

[...] agrupamiento de personas concebido como unidad social, cuyos miembros participan de algún rasgo común (intereses, objetivos, funciones), con sentido de pertenencia, situado en determinada área geográfica, en la cual la pluralidad de personas interactúa intensamente entre sí e influye de forma activa o pasiva en la transformación material y espiritual de su entorno. (Yordi García y Caballero Rivacoba, 2004, pp. 24-25).

Esta categoría comprendió la variable población LGBTI, definida así:

Población LGBTI o queer: «lo queer funciona como prácticas transgresivas o liminales que redefinen la relación establecida con la familia, la nación o la ciudadanía» (Viteri, 2013, p. 48). En el contexto académico, la sigla LGBTI se usa de forma intercambiable con el término *queer*.

Para dar respuesta a los objetivos planteados, la investigación se ejecutó en las siguientes fases, las cuales se observan en la tabla 1.

FASE 1. SELECCIÓN DE COMUNIDAD

Esta fase consistió en seleccionar a la comunidad con la que se realizaría la transformación del imaginario, dependiendo de su tipo de agencia y nivel de influencia.

Las comunidades seleccionadas fueron las instituciones del Estado encargadas de velar por los derechos de la comunidad LGBTI. Para esta investigación se empleó una lista de siete organizaciones públicas o privadas incluidas en la *Ruta de atención en casos de violencia y discriminación a personas con diversidad sexual y personas LGBTI de Tunja*, creada por la ONG departamental Todaos² Boyacá en el año 2018. La razón detrás de esta elección se determinó gracias al enorme potencial de aporte en la transformación del imaginario y el alcance social que las acciones en pos de este aporte podrían tener, como se detalla en el cuadro descriptivo (tabla 2). Las secciones entre comillas son citadas del texto original en la descripción de cada institución que aparece en esta ruta de atención:

² «Todaos» es un término híbrido entre las palabras «todas» y «todos», haciendo parte del lenguaje inclusivo. Naciones Unidas define el lenguaje inclusivo en cuanto al género como «la manera de expresarse oralmente y por escrito sin discriminar a un sexo, género social o identidad de género en particular y sin perpetuar estereotipos de género» (ONU, s. f.).

Tabla 2. Funciones de las instituciones seleccionadas en la ruta de atención en casos de violencia y discriminación a personas con diversidad sexual y personas LGBTI de Tunja, de la ONG Todaos Boyacá

Organización	¿Qué función cumplen con respecto a la población LGBTI?	¿Cómo pueden aportar en la transformación del imaginario?	Acciones o estrategias que han utilizado para interactuar, velar, proteger a la comunidad LGBTI
Organización	El texto de esta columna fue tomado de la Ruta de atención en casos de violencia y discriminación a personas con diversidad sexual y personas LGBTI de Tunja (Todaos Boyacá, 2018).		
Organizaciones LGBT, de derechos o de mujeres	«En estas organizaciones puedes encontrar espacios seguros donde te darán apoyo, orientación e información sobre tus derechos, cómo reclamar tu protección y ante quién acudir.»		
Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF)	«Si se trata de un niño, niña o adolescente víctima, el ICBF debe iniciar un proceso de restablecimiento de derechos, brindar atención psicosocial y adoptar medidas de protección urgentes.»		
Secretaría de Salud	«En caso de sufrir violencia física, sexual o psicológica, acude al centro de salud más cercano para recibir atención médica de emergencia, sin importar si estás o no afiliado(a).»	Los miembros de estas organizaciones pueden aportar a la transformación del imaginario social mediante:	Debido a la falta de una ruta de atención enfocada hacia la comunidad LGBTI no se presentan acciones específicamente dirigidas a proteger a la comunidad. Al contrario, son los grupos de activismo LGBTI quienes se acercan y solicitan permisos para capacitar y sensibilizar a los miembros de estas organizaciones.
Medicina Legal	«Presta servicios a la sociedad para apoyar técnica y científicamente a la administración de justicia, respetando la dignidad de las personas y contribuyendo a re establecer sus derechos.»	Una labor enfocada a proteger y velar por los derechos de la comunidad LGBTI que acuda a ellos.	Aunque a nivel departamental hay una obligación de estar capacitados en el enfoque diferencial a personas LGBTI, en Duitama solo se tiene conocimiento de capacitaciones a miembros de la Policía en el año 2017.
Policía	«La policía debe recibir denuncias, prevenir, y detener cualquier tipo de agresión. También garantiza el cumplimiento de las medidas de protección ordenadas por otras autoridades, y protege a las víctimas de violencia.»	Propagación de imaginarios visuales y campañas de sensibilización hacia la comunidad LGBTI, que automáticamente se legitiman gracias al poder institucional conferido a estas instituciones.	No se contó con el apoyo de ninguna de estas organizaciones para el evento celebrado por mujeres transgénero en octubre del año 2019.
Personería o defensoría del pueblo	«Cuando tu caso no ha recibido respuesta, no esté siendo impulsado o aún no se resuelve, estas entidades pueden asesorarte y acompañarte jurídicamente ya que son garantes de los derechos humanos, con el fin de solicitar que se agilicen las actuaciones judiciales.»	Trabajando de forma conjunta con grupos de activismo LGBTI y reforzando su labor.	
Comisaría de familia	«A estas entidades podrás acudir en cualquiera de los casos de violencia, si se trata de un niño, niña o adolescente. En los mismos lugares, recibirás atención psicosocial si es necesario.»		

FASE 2. ACERCAMIENTO A LA COMUNIDAD SELECCIONADA

En esta fase, se reunió al número exacto de funcionarios en cada institución para determinar el tamaño muestral de personas que serían partícipes en la aplicación del instrumento.

Se solicitó formalmente a cada institución el permiso de la aplicación del instrumento, aclarando que sería un procedimiento anónimo, bajo un tratamiento de datos conforme a la política de tratamiento de datos personales establecida por la Universidad Tecnológica y Pedagógica de Colombia³. Solo una institución (ICBF) respondió dando su aprobación; otra institución (Policía) respondió con un rechazo formal, negándose a ser partícipes de la investigación, pero con la salvedad de permitir que sus funcionarios participaran bajo su libre albedrío; mientras que, para obtener el aval de las otras, fue necesario acudir a los contactos clave para conseguir la autorización no oficial de aplicar el instrumento a sus funcionarios.

De un total de 216 funcionarios miembros de las siete instituciones, se seleccionaron 68 mediante una muestra estratificada. El diseño de esta muestra se preparó con la asesoría de profesionales en el área de Estadística de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (sede Duitama) para asegurar el rigor académico de la investigación.

FASE 3. DISEÑO DEL INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DEL IMAGINARIO

Esta fase consistió en establecer estrategias desde la comunicación visual para registrar el imaginario de la comunidad de instituciones con base en las categorías y variables establecidas para el estudio y en las bases del diseño gráfico.

La dificultad en el acceso a las instituciones y las demás limitantes encontradas durante el sondeo —como la reticencia a afrontar temas relacionados con la población LGBTI y la poca disponibilidad de tiempo al responder encuestas o preguntas— propiciaron el establecimiento de estrategias que permitieran generar un grado de interacción significativo y elevaran la percepción afectiva, sensorial y cognitiva de los usuarios del instrumento, es decir, de los sujetos del estudio.

Para conseguir la interacción deseada con el instrumento, se asignaron cuatro atributos emocionales

³ Resolución 3842 de 2013. Por la cual se establece la política de tratamiento y protección de datos personales de los titulares de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (2013).

de acuerdo con la percepción que se pretendía suscitar en los sujetos, según los fundamentos del diseño gráfico y diseño industrial.

Según los atributos determinados en la tabla 3, el instrumento se diseñó con la forma de un cuadernillo de seis páginas, cada página con una pregunta impresa. Con la intención de generar introspección, cada cuadernillo se presentó dentro de un sobre con textura de madera. La portada llevó una textura multicolor que remite a los colores de la bandera representante de la población LGBTI, mientras que las páginas interiores fueron de color totalmente negro con algunos acentos de color, acompañados de una tipografía de color blanco.

La intención formal de crear este fuerte contraste entre colores fue apelar al concepto del clóset, el cual coloquialmente se usa para describir el proceso que una persona de identidad diversa o LGBTI atraviesa para aceptar su identidad y expresarla libremente ante la sociedad, un acto denominado como «salir del closet». En este caso, el clóset, utilizado como metáfora sobre la represión de la identidad LGBTI en el imaginario social, generaría introspección e impulsaría al usuario a sentirse más identificado con las personas de aquella población.

Igualmente, respondiendo a la contingencia del COVID-19, el diseño de este instrumento también fue de fácil limpieza y desinfección, ya que cada miembro de la muestra recibió su propia copia.

Las seis preguntas incluidas en el instrumento fueron:

1. ¿Cómo identifica usted a una persona LGBTI?
Categoría: comunicación visual. Variable: estereotipo.

2. ¿Qué sensación le inspira esta imagen?
Categoría: comunicación visual. Variable: signo.

3. ¿Cuál textura le evoca a las personas LGBTI?
Categoría: comunicación visual. Variable: signo.

4. ¿En qué profesiones se desempeñan las personas LGBTI en Duitama?
Categorías: imaginario y comunidad. Variables: imaginario secundario y población LGBTI.

5. ¿Qué personajes LGBTI reconoce de los medios?
Categoría: imaginario. Variable: imaginario secundario.

6. De acuerdo con su experiencia, ¿qué percepción tienen las personas LGBTI de la institución que usted representa?
Categoría: imaginario. Variable: imaginario primario.

Tabla 3. Matriz de valoración creada para evaluar la propuesta de diseño del instrumento y para recolectar el imaginario social del grupo de estudio

Propuesta de diseño del instrumento	Atributo de privacidad	Atributo de introspección	Atributo lúdico	Atributo de rememoración
Cuadernillo	Nivel de privacidad medio-bajo, transmitido mediante la diagramación del texto y de las preguntas incluidas en el instrumento en forma de cuadernillo.	Nivel medio. La introspección se logra mediante el impacto visual que genera el color negro del interior, permitiendo que el usuario se enfoque por completo en las preguntas.	Nivel alto, debido al uso de texturas y el diseño paginado del instrumento, dos aspectos que involucran la sensación e interacción táctil.	El instrumento incluye símbolos diseñados con el propósito de ilustrar cada pregunta de forma abstracta, lo suficiente para que el usuario documente su imaginario personal (en especial durante la pregunta 5, que involucra recordar personas LGBTI vistas en los medios) sin sentirse sesgado.
	Tipos de interacción	¿Cómo se ajusta al grupo de estudio?	¿Cómo sería la respuesta ante el instrumento?	
	Interacción pública: no hay acceso público.	El instrumento permite un buen nivel de privacidad y es de fácil manipulación y portabilidad.	El instrumento provocaría interés y curiosidad debido a su diseño y colores llamativos.	
	Interacción privada: cada usuario recibe una copia única del instrumento para ser resuelto.	El diseño llamativo del cuadernillo y los elementos interactivos y táctiles invitan a los usuarios a responder las preguntas del instrumento con mayor interés.	No generaría rechazo inmediato, pero, al no ser completamente inmersivo, no se puede garantizar que el usuario supere su apatía/aversión frente al tema de la comunidad LGBTI en Duitama.	



Figura 1. Render del instrumento diseñado para la recolección del imaginario social actual.

La mitad de las preguntas fue de respuestas abiertas, mientras que la otra mitad tuvo respuestas cerradas. La tercera pregunta incorporó una muestra de cuatro texturas unidas al instrumento que debían ser manipuladas y tocadas por los sujetos de estudio

al momento de responder la pregunta. Las texturas funcionaron como elementos sensoriales utilizados para generar el atributo emocional lúdico.

FASE 4. REGISTRO DEL IMAGINARIO DE LA COMUNIDAD

En esta fase, el instrumento se aplicó al grupo de muestra. Se imprimieron y armaron 68 copias de los cuadernillos, los cuales se entregaron a los contactos clave de las instituciones. Los cuadernillos fueron recolectados una semana después, luego de lo cual se procedió con la fase 5.

FASE 5. SISTEMATIZAR Y ANALIZAR INFORMACIÓN

Se sistematizó la información recolectada durante la fase de aplicación del instrumento. Las respuestas de cada cuadernillo fueron transcritas y sistematizadas en un documento digital en formato Excel. Posteriormente, se procedió al análisis estadístico de los datos.

FASE 6. PROPUESTA DE DISEÑO PARA LA TRANSFORMACIÓN DEL IMAGINARIO

Una vez documentado el imaginario social actual por parte de los sujetos, las conclusiones del análisis de resultados se reunieron en tres problemas claves encontradas en el imaginario actual.

PROBLEMAS IDENTIFICADOS

- 1. Nula visibilidad de las personas LGBTI de la ciudad de Duitama en el imaginario actual:** las respuestas muestran que, aunque los sujetos tienen conocimiento de la existencia de la población LGBTI en términos generales y reconocen personalidades y figuras públicas pertenecientes a la población en los medios, no hay una

Tabla 4. Matriz de valoración creada para evaluar los requerimientos de diseño necesarios para la propuesta del objeto

Propuesta final	Atributo de privacidad	Atributo de introspección	Atributo lúdico	Atributo de rememoración
Objeto tridimensional	Nivel medio, ya que estaría ubicado en un lugar privado, pero con flujo constante de personas.	Nivel medio. La propuesta invita a la interacción táctil y trata de generar una reacción cognitiva en el usuario al explorar el objeto mediante la interacción con este.	Las pestañas y partes móviles acopladas a la forma del objeto son atributos lúdicos que generarían esta sensación.	El uso creativo del patrón de colores alusivos a la bandera LGBTI es clave para generar la asociación con esta población y representar el concepto del objeto como propuesta de un nuevo imaginario social sobre la población.
Cuadernillo	<p>Tipo de interacción</p> <p>Pública: el objeto estaría ubicado en las oficinas de las instituciones como decoración, o en un lugar específicamente dispuesto para su exhibición, como si fuera una escultura.</p> <p>Privada: la interacción con el instrumento sería personal, las partes móviles están pensadas para ser manipuladas por una sola persona a la vez.</p>	<p>¿Cómo se ajusta al grupo de estudio?</p> <p>El objeto es visualmente llamativo e invita a la interacción dado que no se podría determinar su propósito o temática principal (comunidad LGBTI) desde lejos.</p> <p>El diseño del objeto también rompe con el esquema lineal de las cartillas e infografías, pero mantiene un valor didáctico e informativo.</p>	<p>¿Cómo sería la respuesta ante el objeto?</p> <p>Se espera que el objeto genere curiosidad e interacción proximal, las cuales se amplifican al descubrir el propósito del objeto y el valor agregado que posee como propuesta de nuevo imaginario sobre la población LGBTI.</p> <p>Según los prejuicios de cada persona, el objeto podría generar rechazo desde la percepción de su forma inusual a distancia, o bien después de manipularlo y descubrir el contenido. Sin embargo, el objeto también puede aportar una presencia visual de apoyo y seguridad para las personas LGBTI que acudan a estas instituciones.</p>	

presencia significativa en el imaginario de la población LGBTI en Duitama ni de las problemáticas únicas que los afectan.

2. Fuerte presencia de estereotipos negativos:

aunque los sujetos no expresaron actitudes homofóbicas de forma explícita, las respuestas recolectadas por el instrumento demostraron una presencia de estereotipos negativos y una aceptación pasiva de estos.

3. Desconocimiento de las prácticas de la población

LGBTI y de la cultura de inclusión de género y sexualidad: a pesar de que los sujetos sí poseen conocimiento de la existencia de la población LGBTI, las respuestas dadas denotaron un desconocimiento de la diversidad de expresiones de género y sexualidad, y de la variedad de prácticas existentes dentro de la población LGBTI.

PROPIUESTA DEL OBJETO

Frente a estos problemas identificados, se adoptaron los lineamientos de diseño gráfico e industrial aplicados en las fases anteriores para generar nuevos requerimientos basados en lo aprendido durante el transcurso de la investigación. Estos requerimientos fueron el insumo para la creación de Sensus-Kefáli, una propuesta desde la comunicación visual que representara un aporte a la transformación del imaginario social actual por parte del grupo de estudio.

El nombre Sensus-Kefáli se inspira en la palabra latina *sensus*, que significa ‘sensibilidad’, y la palabra griega *kefáli*, que significa ‘cabeza’. El nombre alude a la forma del objeto y a la metáfora del imaginario como algo que surge de nuestros pensamientos. El uso de términos latinos y griegos, lejos de ser algo ajeno al concepto de esta propuesta, sugiere la presencia de la diversidad sexual y

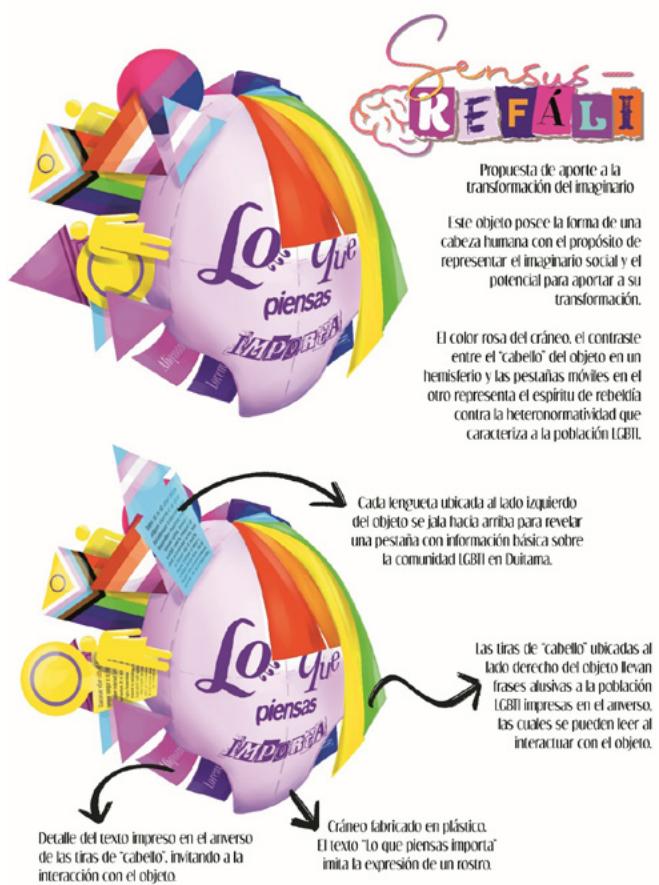


Figura 2. Concepto visual del objeto propuesto.



Figura 3. Vistas del objeto propuesto.

de género desde la antigüedad y solidifica la intención de aportar a la transformación del imaginario social actual sobre la población **LGBTI** en Duitama.

La finalidad del objeto *Sensus-Kefáli*, desde la comunicación visual, es aportar a la transformación del imaginario actual sobre la población **LGBTI** de las siete instituciones del Estado focalizadas para el presente estudio, apoyar a los miembros de la población **LGBTI** que acudan a las instituciones y sensibilizar a la ciudadanía en general sobre el respeto y la tolerancia por la pluralidad y la diversidad.

Esta propuesta de diseño puede ser utilizada por:

- La comunidad a la que pertenecen los sujetos de la investigación (siete instituciones del Estado), con la intención de motivar a estos grupos y aprovechar su poder sobre el imaginario, recordando también su deber constitucional de velar por los derechos de esta población.
- La ciudadanía en general que acuda a las siete instituciones del Estado participantes de la presente investigación, con la intención de acercar el mensaje a personas del común. Este grupo también incluye a

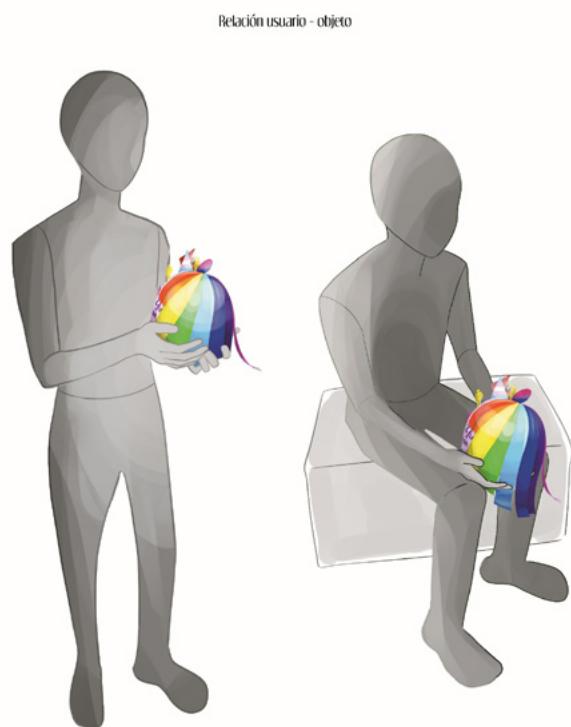


Figura 4. Relación usuario - objeto.

miembros de la población **LGBTI**, quienes se sentirían respaldados por la presencia de un ambiente de tolerancia creado mediante el uso del diseño.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La realización de esta investigación cumplió con el objetivo general, es decir que se logró crear un instrumento fundamentado en las herramientas del diseño gráfico, mediante los cuales se obtuvieron resultados valiosos con relación al imaginario social sobre la población **LGBTI** de Duitama y, además, se hizo un aporte a la transformación de este imaginario. Queda como insumo para el campo del diseño gráfico y para futuras investigaciones sobre la población **LGBTI** en Duitama y a nivel departamental en Boyacá.

La responsabilidad social del diseñador gráfico implica un compromiso social que adquiere el código de ética de la profesión que, al ser aplicado, se convierte en una herramienta social para ejercer y proteger derechos, reivindicar y visibilizar.

El campo del diseño gráfico posee un gran potencial para cumplir una importante labor social y convertirse en un medio que se ponga al servicio de las poblaciones vulnerables, que contribuya a la construcción de una sociedad más justa, equitativa, tolerante y pluralista, y al desarrollo de una profesión que, en su práctica, no esté supeditada a las lógicas del mercado y el neoliberalismo.

Este trabajo constituye un aporte a la línea investigativa de Diseño, identidad y cultura, de la Maestría en Diseño de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, ya que realiza un aporte al discurso teórico sobre la población **LGBTI** en la región y al empoderamiento de esta. El enfoque exploratorio de la investigación llevó al desarrollo de una metodología enfocada en el trabajo interdisciplinario, construyendo un puente entre el campo de la comunicación visual y el diseño centrado en problemáticas sociales. Esta colaboración entre múltiples disciplinas ofrece muchas posibilidades para el enriquecimiento de futuras investigaciones desarrolladas en el marco de la maestría.

Se concluye que el imaginario social actual sobre la población **LGBTI** de Duitama, por parte de la muestra de instituciones seleccionadas, expone estereotipos y prejuicios. De igual manera, se denota un escaso conocimiento por parte de los sujetos sobre las problemáticas que afectan a esta población, posiblemente debido a la gran influencia de los medios de comunicación

y de información que se maneja en el mundo actual. Se observa la necesidad de lograr un mayor acercamiento a la población LGBTI y un trabajo más focalizado en sus problemáticas, agudizadas por la discriminación y el prejuicio presente en la sociedad actual.

El desarrollo de la fase de recolección de información de este estudio presentó algunos obstáculos debido a que la población LGBTI es un tema controversial, se encontró resistencia por parte del grupo de estudio, quienes sintieron que sus opiniones podrían afectar negativamente la imagen de la institución en la cual laboraban. Por lo tanto, se hace necesaria una mayor capacitación para los funcionarios de las instituciones del Estado en general, con el fin de que se liberen de sus prejuicios, brinden una atención adecuada y un apoyo eficiente a la población LGBTI.

Se recomienda que en los planes de estudios de los centros de formación en diseño gráfico se le dé más relevancia al compromiso ético y social que el diseñador tiene con la población LGBTI y con otras poblaciones en estado de vulnerabilidad.

Finalmente, en el ámbito académico, se recomienda, para futuras investigaciones:

- Adelantar estudios que permitan un acercamiento de la ciudadanía en general a la población LGBTI de Duitama, mediante metodologías participativas que empoderen a esta población y hagan escuchar sus voces.
- La población LGBTI de Duitama y de otras ciudades en el país, en la actualidad, siente desconfianza ante una academia que se acerca para utilizar sus experiencias de vida como insumo para investigaciones, sin por ello recibir algún impacto o cambio duradero en sus condiciones materiales. Es clave que futuros investigadores desarrollen metodologías que aseguren una retribución justa con las poblaciones marginalizadas que componen sus grupos de estudio.
- Para futuras investigaciones centradas en el estudio del imaginario social, este trabajo se sugiere realizar proyectos de sensibilización hacia la inclusión y el respeto por la diversidad, desde el campo de la pedagogía, y su aplicación en los centros educativos desde la primera infancia, dado su importancia como instituciones y el papel que cumplen en la población y en el mantenimiento de imaginarios. Una educación centrada en estos factores permitirá

no hablar de inclusión, sino de convivencia y de condiciones materiales dignas para todos los miembros de la sociedad.

REFERENCIAS

- ÁLVAREZ Rojas, Y. (2017). *El derecho a la salud sexual y reproductiva de la población LGBT de la ciudad de Duitama* [tesis de maestría]. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- AMARILLO, C. P. R. (2006). Una historia política de la diferencia sexual. En M. V. Vigoya, C. Rivera y M. Rodríguez (eds.). *De mujeres, hombres y otras ficciones: Género y sexualidad en América Latina*. (pp. 185-202). Tercer Mundo Editores; Universidad Nacional de Colombia.
- AULTMAN, B. (2014). Cisgender. *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, 1(1-2), 61-62. <https://doi.org/10.1215/23289252-2399614>
- BETANCOURT Ruiz., M. X. (2014). De la identidad social a la representación visual, estrategias de intervención desde el diseño responsable. *Kepes*, 11(10), 281-301. <https://revistasojos.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/530>
- COLOMBIA Diversa. (2015). *Cuando la guerra se va, la vida toma su lugar: Informe de derechos humanos de lesbianas, gay, bisexuales y personas trans en Colombia 2013-2014*. Colombia Diversa. <https://bit.ly/42tFrpt>
- COLOMBIA Diversa. (2021). *La violencia no nos impide ser y amar. Informe situación de derechos humanos personas LGBT 2021*. Colombia Diversa. <https://bit.ly/42pRldy>
- COSTA, J. (1993). *Identidad corporativa*. Editorial Trillas.
- GONZÁLEZ Requena, J. (1999). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad (signo e imagen)*. Cátedra.
- MAESTRÍA en Diseño y Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. (2017). *Misión-Visión*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. <https://bit.ly/3J2j25b>
- MCGARTY, C., Yzerbyt, V. Y. y Spears, R. (2002). Social, cultural and cognitive factors in stereotype formation. En *Stereotypes as Explanations* (pp. 1-15). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511489877.002>

- MORRIS, C. (1971). *Fundamentos de la teoría de los signos* (1985th ed.). Paidós.
- ORGANIZACIÓN de las Naciones Unidas (ONU). (s. f.). *Lenguaje inclusivo en cuanto al género*. ONU. <https://www.un.org/es/gender-inclusive-language/>
- RODRÍGUEZ, M. M. V. et al. (comp.). (2006). ¿Qué es la representación y cuál es su importancia para los estudios sociales? En M. V. Vigoya, C. Rivera y M. Rodríguez (eds.). *De mujeres, hombres y otras ficciones: género y sexualidad en América Latina* (pp. 39-44). Tercer Mundo Editores; Universidad Nacional de Colombia.
- ROMÁN, A. M. (2019a). *Imaginarios sociales de exreclusos sobre la lectura y el sentido de la vida: la función de la biblioterapia en personas privadas de su libertad* [tesis doctoral no publicada]. Universidad Argentina John F. Kennedy.
- ROMÁN, A. M. (Diciembre 16, 2019b). *Imaginarios sociales, instituidos e instituyentes*. Antonioroman.Info. <https://antonioroman.info/imaginarios-sociales/>
- SÁNCHEZ, K., Cifuentes, L. Y. y Todaos Boyacá. (2013). *Caracterización de la población LGBT (lesbianas, gays, bisexuales y transgeneristas) de la ciudad de Tunja*.
- SIN Violencia LGBTI, Adesproc Libertad, Antra, Cattrachas, Colombia Diversa, Comcavis Trans, Letra eSe, Lifs, Panambi, Rednads, Transsa y Observatorio de Derechos LGBT Universidad Cayetano Heredia. (2019). *El prejuicio no conoce fronteras. Homicidios de lesbianas, gay, bisexuales, trans en países de América Latina y el Caribe 2014-2019*. <https://bit.ly/3oItkRf>
- SMITH, K., Josephson, S. y Kelly, J. (eds.) (2004). *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. Routledge.
- TODAO S Boyacá. (2018). Ruta de atención en casos de violencia y discriminación a personas con diversidad sexual y personas LGBTI de Tunja. [Panfleto].
- UNIVERSIDAD Pedagógica y Tecnológica de Colombia. (Agosto 14, 2013). Resolución 3842 de 2013. Por la cual se establece la política de tratamiento y protección de datos personales de los titulares de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. <https://bit.ly/3WQW1YL>
- VITERI, M. A. (2013). ¿Cómo se piensa lo «queer» en América Latina? *Íconos - Revista de Ciencias Sociales*, 0(39), 47-60. <https://doi.org/10.17141/iconos.39.2011.742>
- YORDI García, M. y Caballero Rivacoba, M. (2004). *El trabajo comunitario: alternativa cubana para el desarrollo social*.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.

Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (cc BY 4.0).



- ES **Conciencia aural del conflicto. Práctica de escucha y recreación sonora en el proyecto Llamado de Guerra**
- EN **Aural awareness of the conflict. Practice of listening and sound recreation in the Project *Call of War***
- ITA **Coscienza auratica del conflitto. Pratica di ascolto e ricreazione sonora nel progetto *Richiamo di Guerra***
- FRA **Conscience auditive du conflit. Pratique d'écoute et de reproduction sonore dans le projet *Appel de Guerre*.**
- POR **Consciência auditiva do conflito. Prática de audição e recreação sonora no projeto Llamado de Guerra**

Esteban Camilo Ferro Astaiza

Conciencia aural del conflicto. Práctica de escucha y recreación sonora en el proyecto Llamado de Guerra

Recibido: 31/01/2023; Aceptado: 24/07/2023; Publicado en línea: 05/09/2023
<https://doi.org/10.15446/actio.v7n1.110981>



**ESTEBAN CAMILO
FERRO ASTAIZA**

Artista e investigador de Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Egresado del pregrado en Artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia. Estudiante de la Maestría en Artes Visuales en proceso de titulación.

Correo electrónico:
ecferroa@gmail.com

ID 0009-0009-9006-8888

RESUMEN (ES)

En los últimos cincuenta años, la vivencia de conflictos locales a través de los medios de comunicación ha sido una experiencia común a las distintas sociedades latinoamericanas. Durante guerras civiles, dictaduras y revueltas sociales, la radio fue utilizada para imponer narrativas sobre los sucesos y formar una opinión uniforme en las audiencias. La radio, como medio de comunicación arraigado a la población latinoamericana, fue utilizada de formas particulares en cada territorio, pero con operaciones similares debido a las relaciones geopolíticas e históricas de los Estados-nación resultantes de tres siglos de colonización. *Llamado de Guerra* es una investigación que busca indagar cómo fue utilizada la radiodifusión durante los conflictos en Latinoamérica, a partir del desarrollo de una práctica artística fundamentada en la escucha y recreación de un archivo sonoro de documentos relacionados con acontecimientos políticos donde la radiodifusión fungió un papel crucial en el desarrollo de un conflicto. En este texto expondré aspectos de esta práctica en relación con la dominación territorial por medio del sonido, la reproducción de la realidad a través de los medios de comunicación, las prácticas de escucha profunda y la memoria histórica.

PALABRAS CLAVE: radio, conflicto, fonogramación, archivo sonoro, escucha profunda, recreación sonora, memoria, historia, Latinoamérica.

ABSTRACT (ENG)

During the last fifty years, the experience of local conflicts through the media has been a common experience in the different Latin American societies. During civil wars, dictatorships, and social revolts, the radio was used to impose narratives on the events and create a homogeneous opinion among audiences. The radio, as a media rooted in the Latin American population, was used in particular ways in each territory, but with a similar mode of operation due to the geopolitical and historical relationships among the nation-States resulting from three

centuries of colonization. *Llamado de Guerra* (*Call of War*) is an investigation aiming at determining how radio broadcasting was used during the conflicts in Latin America, from the development of an artistic practice based on listening and the recreation of sound archives of documents associated to political events, where broadcasting played a fundamental role in the conflict's development. In this text I shall present some aspects of this practice in relation to territorial domination through sound, the reproduction of reality by the media, the practice of deep listening, and historical memory.

KEY WORDS: radio, conflict, audio recording, sound archive, deep listening, sound recreation, memory, history, Latin America.

RIASSUNTI (ITA)

Negli ultimi cinquant'anni, il vissuto di conflitti locali attraverso i mezzi di comunicazione ha prodotto un'esperienza comune in diverse società latinoamericane. Durante guerre civili, dittature e rivolte sociali, la radio è stata usata per imporre narrative sugli avvenimenti e per formare così un'opinione uniforme nell'uditore. La radio, in quanto mezzo di comunicazione radicato nella popolazione latino-americana, è stata usata in ciascun territorio in un modo specifico, però ovunque con operazioni simili, anche per le relazioni geopolitiche e storiche di Stati-nazione emersi da tre secoli di colonizzazione. *Llamado de Guerra* (*Richiamo di Guerra*) è una ricerca che intende indagare la forma in cui si è usata la radiodiffusione durante i conflitti in Latino-America; parte dallo sviluppo di una pratica artistica fondata sull'ascolto e sulla ricreazione di un archivio sonoro conformato da documenti vincolati ad avvenimenti politici nei quali la radiodiffusione ha avuto un ruolo fondamentale nello sviluppo del conflitto. In questo testo esporrò alcuni aspetti di tale pratica, in relazione con la dominazione territoriale per mezzo del suono, la riproduzione della realtà attraverso i mezzi di comunicazione, le pratiche di ascolto profondo e la memoria storica.

PAROLE CHIAVE: radio, conflitto, fonoregistrazione, archivio sonoro, ascolto profondo, ricreazione sonora, memoria, storia, Latino-America.

RÉSUMÉ (FRA)

Ces cinquante dernières années l'expérience des conflits locaux à travers les moyens de communication a été une expérience commune aux différentes sociétés latinoaméricaines. Pendant les guerres civiles, dictatures et révoltes sociales, la radio a été utilisée pour imposer des récits sur les événements et construire une opinion uniforme chez les auditeurs. La radio comme moyen de communication ancré dans la population latinoaméricaine a été utilisée de façon particulière dans chaque territoire, mais avec des pratiques similaires liées aux relations géopolitiques et historiques des États-nations issus de trois siècles de colonisation. *Appel de Guerre* est un travail d'investigation qui cherche à analyser comment la radiodiffusion a été utilisée pendant les conflits en Amérique latine, à partir du développement d'une pratique artistique basée sur l'écoute et la reproduction d'une archive sonore de documents liés aux événements politiques, où la radiodiffusion a joué un rôle crucial dans le développement du conflit. Dans ce texte j'exposerai les aspects de cette pratique en lien avec la domination territoriale par le biais du son, la reproduction de la réalité à travers les moyens de communication, les pratiques d'écoute profonde et la mémoire historique.

MOTS-CLÉS: radio, conflit, enregistrement sonore, archive sonore, écoute profonde, reproduction sonore, mémoire, histoire, Amérique latine.

RESUMO (POR)

Nos últimos cinquenta anos, a vivência de conflitos locais através da mídia tem sido uma experiência compartilhada nas diferentes sociedades latino-americanas. Durante guerras civis, ditaduras e revoltas sociais, a rádio foi usada para impor narrativas sobre os eventos e formar uma opinião uniforme na audiência. A rádio, como um meio de comunicação enraizado na população latino-americana, foi usada de formas particulares em cada território, mas com operações semelhantes devido às relações geopolíticas e históricas dos Estados-nação resultantes de três séculos de colonização. *Llamado de Guerra* é um projeto de pesquisa que busca explorar como a radiodifusão foi usada durante os conflitos na América Latina, por meio do desenvolvimento de uma prática

artística baseada na escuta e na recriação de um arquivo sonoro de documentos relacionados a eventos políticos nos quais a radiodifusão teve um papel fundamental no desenvolvimento de um conflito. Neste texto, abordarei aspectos dessa prática em relação à dominação territorial por meio do som, à reprodução da realidade pela mídia, às práticas de escuta profunda e à memória histórica.

PALAVRAS-CHAVE: rádio, conflito, gravação fonográfica, arquivo sonoro, escuta profunda, recriação sonora, memória, história, América Latina.

INTRODUCCIÓN

La conciencia de nuestra percepción genera nuestro autoreconocimiento. De esta deviene el estado relajado o tenso en nuestros sentidos al percibir la realidad. Oír-escuchar, ver-observar, gustar-degustar, tocar-palpar son verbos que reflejan los estados pasivos y activos del cuerpo a la hora de recibir estímulos. Pauline Oliveros, compositora creadora de la práctica del *deep listening*, define la conciencia como la capacidad de reconocer un estímulo y su efecto en el momento en que es percibido. Un sujeto reconoce un estímulo solo medio segundo después de sentirlo, por lo que su recuerdo inmediatamente posterior da la ilusión al cerebro de que el estímulo es recibido en el momento presente.

Escuchar es el estado activo de la percepción auditiva. Para Oliveros, es cuando se otorga conciencia a lo percibido tanto acústica como psicológicamente. En contraste a su contraparte pasiva, oír-escuchar implica estar alerta para atrapar algo en el sonido. Un sujeto «tiende la oreja» para encontrar un sentido en él. Si escuchar es un acto caracterizado por la conciencia, este implica: el recuerdo de experiencias previas al escuchar, una comprensión de lo escuchado y el reconocimiento de los efectos inmediatos en el cuerpo causados por el sonido. La práctica del *deep listening* busca expandir los límites de la escucha hacia todo el continuo del espacio-tiempo que el sonido recorre. Esta expansión involucra un reconocimiento del cuerpo al escuchar y una intención de conectarse con el entorno sonoro (Oliveros, 2005). En suma, la escucha es un medio para autorreconocerse en un lugar a partir de la conciencia del sonido y el efecto de este en nosotros.

Llamado de Guerra: Archivo Sonoro del Conflicto es un proyecto que también articula su práctica artística a través de la escucha, pero no del entorno inmediato al sujeto, sino de registros sonoros del siglo pasado. Tales documentos conforman un archivo que reúne acontecimientos donde la radiotransmisión fue

utilizada para informar sobre un conflicto ocurrido en un país latinoamericano; en ellos están contenidos la descripción de una serie de eventos y la circunstancia sonora de la voz que los narra. El trabajo con aquellos documentos ha implicado el desarrollo de un proceso en el que se ejecutan ejercicios de escucha, transcripción y sonorización en las cuales consideraciones similares a las de Pauline Oliveros son tenidas en cuenta. El autorreconocimiento de quien escucha y la expansión de los límites de la percepción del sonido son preocupaciones compartidas por la práctica de Llamado de Guerra, ya que se pregunta por la potencia política de escuchar aquellos documentos en relación con los contextos sociopolíticos latinoamericanos actuales. Tales documentos son reproducciones de una realidad que moldea la imaginación de una audiencia específica a partir de estrategias discursivas, las cuales utilizan narrativas que tienen vigencia en el panorama actual de estas sociedades. ¿Cuál es la potencia política de escuchar «profundamente» un archivo sonoro de mensajes de guerra? ¿Cómo pueden unos ejercicios de escucha, transcripción y sonorización emparentarse con el *deep listening* de Pauline Oliveros? En este texto quisiera esbozar los aspectos clave de esta práctica de escucha, planteando sus problemáticas principales en relación con la imaginación política, la conciencia sonora y el ensanchamiento de los límites temporales que articulan su campo de acción.

EL ARCHIVO DE LLAMADO DE GUERRA

En el último siglo, el significado de la noción de *archivo* ha mutado; a comienzos de 1900 era concebido como ‘un conjunto de documentos, la institución que los administra o el edificio donde era custodiado ese conjunto’ (García, 2020), para después convertirse en una práctica discursiva en la cual elementos son enunciados o seleccionados bajo un sistema o narrativa previa. Tal acepción del archivo ha acentuado su carácter procesual, inestable e inacabado; ha dejado de ser un ente fijo con significado estable, resguardado por un poder, para convertirse en un proceso interpretativo en el que son ejercidas operaciones discursivas y estéticas por parte de un sujeto con intereses particulares.

El archivo de *Llamado de Guerra* está determinado por esta condición procesual. Tanto su conformación y la experimentación con sus documentos acentúan esta característica al resaltar los procesos de registro, transmisión, escucha, imaginación e interpretación de la comunicación radiofónica. Los materiales del archivo son registros de la enunciación de un actor del conflicto frente a una audiencia, más que una evidencia de los hechos que ocurrieron durante la confrontación. Los documentos —que son en un principio relatos, guiones o registros

sonoros de mensajes radiales vinculados a un conflicto—son transformados en el proyecto en transcripciones y recreaciones sonoras que llegan a ser escuchadas por audiencias contemporáneas a través de sesiones de escucha, performances y/o publicaciones impresas.

Actualmente, el archivo está conformado por trece acontecimientos políticos sucedidos en países latinoamericanos tales como Colombia, México, Argentina, Nicaragua, Chile, Uruguay, entre otros. Los conflictos comparten situaciones contextuales comunes y son enmarcados temporalmente bajo las luchas de guerrilla y contraguerrilla. Tales países, enunciados en grupo como Latinoamérica, son entendidos como territorios de contextos heterogéneos que comparten características comunes, tales como la racialización y jerarquización de sus poblaciones, la dependencia de sus economías «subdesarrolladas con respecto a los centros desarrollados», y la existencia de una «mezcla de diversas formas de resistencia frente a la injerencia de potencias extranjeras» (Camnitzer, 2012). Estos aspectos comunes son causas y condicionantes de los conflictos en cuestión, ya sea por las fuerzas geopolíticas que intervienen en ellos (EE. UU. y URSS) o las similitudes entre sus luchas de emancipación social. Lo latinoamericano hace que cada acontecimiento sea parte de un mismo corpus y motiva la intención de buscar patrones y diferencias en sus materiales.

Teniendo en cuenta el contexto de las luchas de guerrilla y contraguerrilla ocurridas principalmente en la segunda mitad del siglo XX, en el archivo es posible identificar cuatro tipos de voces:

1. Una **voz oficial** emitida principalmente por instituciones estatales, la cual defiende su hegemonía difundiendo una verdad oficial sobre el acontecimiento.
2. Una **voz insurgente** hablada en su mayoría por grupos guerrilleros o militantes sublevados, la cual interrumpe la transmisión oficial o es una alternativa a ella.
3. Una **voz testimonial** expresada por rehenes atrapados en medio de la confrontación o testigos del evento, los cuales narran su experiencia personal.
4. Una **voz de la prensa** emitida por un medio de comunicación que se presenta como neutral, pero que administra y modula la información a favor de alguna de las primeras voces.

Cada voz describe una imagen del acontecimiento para un oyente. Ellas ofrecen, a través de palabras y otros sonidos, la información que la audiencia no logró percibir por la distancia. Al suscitar la imaginación del hecho, hacen un acto de representación a través del habla, donde entran en juego dos formas de recordar. Enzo Traverso, en su libro *El pasado, instrucciones de uso*,

distingue entre memoria e historia, puntuizando que cada concepto se refiere a distintas formas de relatar el pasado. La memoria es por excelencia un relato subjetivo que desafía del contexto y las generalizaciones, en ella todo es singular, cualitativo y cambiante. La historia, por su parte, es un relato «según modalidades y reglas de un oficio» (Traverso, 2006), es decir que toma distancia estableciendo jerarquías, órdenes, causas y consecuencias. Un relato de un testigo está cargado de su memoria singular del evento en que se vio envuelto, un comunicado guerrillero es una historia que tiene una selección y secuencia de sucesos que legitiman su posición frente al conflicto.

Los relatos hechos por las voces son afectados por la situación espaciotemporal y contextual del hablante, la cual modula el sonido registrado de las descripciones de los hechos. Por ejemplo, un testigo atrapado en medio de una balacera relata entrecortada y rápidamente lo que sucede alrededor de él. Por otro lado, una voz oficial lee un comunicado sobre su versión de los hechos en un lugar controlado, enunciándolo con firmeza. Los mensajes de Llamado de Guerra contienen «memorias» de testigos e «historias» de organizaciones articuladas bajo un «dispositivo de visibilidad» que organiza la secuencia del relato, los temas principales, la voz de quien narra, etc. Según Jacques Rancière, un dispositivo de visibilidad es una redistribución de lo visible y lo decible donde imágenes y palabras indican quiénes son los seres capaces de hablar y razonar. En el dispositivo figura un relato de los hechos donde testimonios, evidencias y datos son hilados bajo una narrativa.

Acentuando la condición procesual del archivo sonoro de Llamado de Guerra, se busca hacer énfasis en el dispositivo que reproduce la realidad en la radio. Las voces y los sonidos en los documentos dan un sentido de realidad que opera en niveles fácticos y simbólicos (Doelker, 1982), el cual hace «ver» una parte del acontecimiento que relata. Tal sentido de realidad en los narraciones es generado por la situación de los hablantes, los oyentes, su relación con la realidad y su posición frente a esta. Por tal razón, a través de la conformación del archivo y la práctica de recreación sonora, se busca articular un proceso de escucha donde el conflicto latinoamericano es resignificado por medio de la imaginación de sus acontecimientos y su vinculación con las narrativas de los conflictos en la actualidad.

REPRODUCCIÓN DE LA REALIDAD Y RUIDO SAGRADO

Frente a un acontecimiento sin precedentes que irrumpió en la cotidianidad, los medios de comunicación dan la pauta para que una audiencia logre comprenderlo.

Para esto es necesario explicar lo sucedido a través de nociones acordes a su público, construido con las ideas adecuadas podrá inducir en la audiencia la reacción deseada. Informar sobre un evento conlleva a reproducir la realidad por medio de una representación, tal reproducción es una estrategia de dominación de lo desconocido la cual transforma y domestica la realidad con las ideas de quien la reproduce¹.

La realidad es reproducida de acuerdo con los sentidos del cuerpo que se percibe, por eso pinturas y fotografías reproducen lo visto de forma directa, es decir, como una mimesis de la realidad. Sin embargo, la reproducción por medio de la palabra escrita o hablada no es una mimesis de lo captado por los sentidos, más bien es una operación que «despierta en un lector u oyente las imágenes e ideas correspondientes a la realidad reproducida» a través de signos (Doelker, 1982). Ya sea formas, sonidos, olores o sabores, las palabras en ocasiones evocan eventos con más intensidad que los mismos sentidos. La reproducción no depende solo del lenguaje escogido, sino que necesita en gran parte del mundo interior del oyente que la representa con su imaginación, un hablante debe conocer bien a su interlocutor para lograr inducir un comportamiento acorde con la realidad que le recrea en su cabeza.

La radio es un medio de comunicación donde se reproduce la realidad cotidiana por medio de la palabra hablada, a través de esta se informa con intensidad y constancia los múltiples eventos en desarrollo. Para Marshall McLuhan, la radio tiene el efecto de un tambor tribal sobre cogiendo a todo quien la escucha con un efecto profundo. La radio habla cerca al oído del oyente induciendo una experiencia íntima mientras imagina lo escuchado. Si la dominación de la realidad por medio de la palabra hablada moldea un comportamiento para quien la escucha, con la radio tal reproducción está disponible para múltiples oyentes a lo largo de un territorio. «Hablar es estar en más de una cabeza» (Labelle, 2006) y, a través de la radio, es posible habitar miles en simultáneo.

La reproducción de la realidad a través de la radio implica un ejercicio de dominación de la imaginación de las audiencias y, en consiguiente, el archivo de Llamado de Guerra reúne registros que denotan esta estrategia. La dominación no solo es ejercida sobre las mentes de quienes escuchan, también es hecha sobre el territorio que habitan. R. Murray Schafer (1985), investigador canadiense del paisaje sonoro, define como ruido sagrado

al poder o autoridad para hacer el sonido más alto sin censura en un lugar, el emisor de este sonido delimita el territorio al establecer su influencia sobre la audiencia que lo escucha. Así, el sonido de campanas de las iglesias medievales designa a los cristianos de un poblado cuando los creyentes permiten el despliegue ensordecedor de su sonido; del mismo modo, una fábrica industrial, concebida como imprescindible para el progreso de la economía, imponía la presencia atronadora de sus máquinas sin ninguna regulación durante el auge de la revolución capitalista del siglo XIX. El «ruido sagrado» aquí es un índice del poder hegemónico imperante, su ideología es manifestada con la presencia incuestionable de su sonido en altos decibeles. «The community, which had previously been defined by its bell or temple gong, was now defined by its local transmitter.» (Schafer, 1994, p. 92).

Con la invención de la radio, nunca un sonido hecho por el humano pudo ser escuchado a tan largas distancias desde su origen o repetición; como consecuencia de la naciente revolución electrónica de comienzos del siglo XX, fue el medio predilecto para difundir el «ruido sagrado» de la época. No es casual que ideologías totalitarias como el nazismo cimentaran su poder a través de la radio aprovechando su caja de resonancia, con la cual transmitían sus mandatos por medio de emociones intensas. Como afirma Schafer, la radio ha sido empleada primordialmente en el moldeamiento de cultura, es decir, en el establecimiento de identidades y subjetividades para las masas. Los estados nacientes de las luchas de independencia en Latinoamérica son prueba de eso, ya que utilizaron la radio para consolidar una identidad nacional para sus territorios heterogéneos. La difusión de mitos históricos, música folclórica, eventos deportivos y discursos políticos posibilitó la consolidación de un poder estatal en lugares donde la población era analfabeta y donde el aparato institucional no lograba una presencia efectiva. Esto sin mencionar cómo la radiofonía y otros medios de comunicación establecen tendencias de consumo en la actualidad en las sociedades contemporáneas. La cultura de una población determina quién pertenece a una comunidad o no, y bajo esta construcción de identidades se establece quién es el otro designado como ajeno, diferente y enemigo en potencia.

Con esto dicho, no es difícil concebir a las voces de Llamado de Guerra como contendientes del establecimiento de un «ruido sagrado» sobre un territorio. Los materiales del archivo son registros de

¹ Un ejemplo de esta estrategia de dominio es comentado por Christian Doelker cuando analiza las pinturas rupestres del Paleolítico. Estas proyectan las necesidades del humano prehistórico cuando representa escenas de la caza de bisontes. La representación alude al deseo de asegurar un evento necesario para su subsistencia.

este esfuerzo y en ellos está enunciado el gesto por el cual una reproducción de la realidad hecha con la palabra hablada establece la hegemonía de un agente del conflicto al delimitar la imaginación de la audiencia. Como medio unidireccional, la radio no construye puentes de entendimiento, quien la utiliza no ofrece un diálogo, sino que amplifica la intensidad del relato que comunica. Un oyente aislado en un lugar lejano reproduce en su cabeza la ficción y posteriormente decide actuar en su realidad como respuesta.

MUNDO VISUAL Y MUNDO AURAL; LA ESCUCHA COMO NUEVA POSIBILIDAD

La percepción de la realidad está determinada por el sentido a través del cual la captamos. En términos de Jean Luc Nancy: el sentido sensato, referido al significado o interpretación de un signo, está determinado por el sentido sensible con que es percibido, la facultad del cuerpo para captar impresiones del mundo. La «verdad» aprehendida desde el fenómeno confirma algo de la realidad exterior y del sujeto interior en su percepción con el cuerpo, por tanto, cada sentido sensible establece una relación particular con el conocimiento y el mundo. Entonces, cada sentido sensible establece un vínculo particular con el sentido sensato, pero, a pesar de su distinción, la percepción e imaginación de la realidad es realizada con los cinco sentidos en simultáneo, afectándose los unos a los otros.

Sin embargo, un sentido sensible suele ser privilegiado en la modulación y generación del significado, basado en este es construido un modelo del mundo y es sometida la información de los demás sentidos. En occidente la visión ha establecido un modelo desde donde se piensa y edifica el mundo en el que impera un orden de pensamiento que es proyectado en «puntos de vista», «figuras», «perspectivas» y «espectáculos» (Nancy, 2002). En contraparte, la escucha fue un orden que le antecedió, pueblos prehistóricos fundamentaban su concepción del mundo en el sonido y la palabra, y ahora esta es advertida como una opción para nuestro mundo actual en crisis.

De todos los sentidos (sensibles) del cuerpo, «escuchar es uno que mantiene una relación particular con la inteligibilidad de la palabra, es decir, con el significado en nuestro lenguaje» hablado y escrito (Nancy, 2002, p. 17). Escuchar, como nombramos antes, es el estado tenso o atento de percibir sonidos con el oído, comprendemos un sentido al escuchar un sonido y generamos un sonido para crear un sentido. Escuchar, por tanto, es estar atento y situado para interceptar un mensaje en las palabras. Con estas, el conocimiento humano es organizado en un discurso que tiene resonancia con otros. Las palabras cargan un sentido en su sonido, cada vez que hablamos

esculpimos un sonido para algún sentido (sensible), y cada vez que escuchamos una palabra tendemos a encontrarle un sentido (sensato).

Antes de la historia, es decir, de la escritura, la palabra hablada cargaba lo que el humano conocía del mundo. En ese entonces la experiencia humana era aprehendida de la naturaleza a través de sus sonidos. Los secretos de la tierra, los ríos y los animales eran recogidos con la oreja y fijados por la lengua en palabras, de esto da cuenta las onomatopeyas que están en nuestro lenguaje (Schafer, 1985). Las palabras vibran en el espacio para ser transmitidas, resuenan de cuerpo en cuerpo para trascender de generación en generación. «En el principio fue la palabra, la palabra hablada, no la visual de un hombre letrado» (McLuhan y Carpenter, 1960, p. 65).

Cuando la escritura fue inventada, el conocimiento en las sociedades cambió de orden, la verdad del mundo necesito ser visual y, por consiguiente, la manera en que fue percibida. La escritura fue la visualización de este espacio acústico, iluminó la oscuridad bajo la cual se escuchaba. La palabra necesitó de luz, altura y perspectiva para ser aprehendida, esta ya no era real cuando vibraba en la oscuridad. En el principio fue el verbo, pero después fue necesario ver para creer. El conocimiento, en consecuencia, pasó a permanecer casi siempre como un registro escrito, los hechos y personajes de tiempos pretéritos fueron más evidencia para el ojo que resonancia para el oído.

La tensión entre el mundo visual y aural también fue expuesta por Murray Schafer en sus investigaciones. Para el canadiense, el «ruido sagrado» es una expresión del pensamiento visual donde el sonido es utilizado para demarcar los límites de un territorio, tal como la cerca que divide una parcela. El establecimiento de bordes proviene de la percepción visual, los objetos son percibidos como figuras llenas por un contenido o dispuestas para ser llenadas. De ahí deviene la idea de la propiedad privada en la cual el mundo es una sucesión de espacios vacíos dispuestos para ser ocupados por sujetos. El empleo del sonido para el dominio de un territorio es entonces ejercido a través de espacios cerrados que amplifican su resonancia y alcance. Schafer resalta que cuando los humanos van a espacios cerrados procuran mantener la sensación de un sonido ininterrumpido, continuo y homogéneo el cual llena el espacio como la presencia absoluta de un dios, poniendo de ejemplo a las iglesias y santuarios de religiones monoteístas.

En contraste, Schafer identifica el pensamiento aural como expresión de las sociedades prehistóricas o comunidades indígenas no occidentales, quienes viven o permanecen en mayor medida en espacios abiertos.

La vida fuera de los espacios cerrados generó una sensibilidad al entorno donde el humano escuchaba los múltiples sonidos del ambiente (animales, ríos, tormentas, etc.) esto con la intención de ubicarse espaciotemporalmente, mapeando así el territorio y advirtiendo los cambios estacionarios. Estar atento a los patrones y cambios de la naturaleza implica un diálogo con ella y no un monólogo humano. Por tanto, un humano primitivo escuchaba a la naturaleza para después imitarla y lograr influir en ella, dejaba que esta lo poseyera para lograr hablar su lenguaje secreto. Es difícil determinar cuándo un sonido termina y otro comienza, la naturaleza del sonido implica concebir el mundo con bordes permeables e inexactos; en el espacio exterior confluyen una multiplicidad de sonidos, la escucha los regula con la atención, los distingue, pero no los separa, los acoge en su conjunto en mezclas².

La relación con el espacio derivada de una concepción del mundo visual o aural se emparenta con los distintos modos de «acechanza» al sentido descrito por Jean Luc Nancy. El filósofo francés comenta que un sujeto llega al sentido sensato a través de «sí mismo», es decir, sintiéndose sentir, cuando hace un registro de sí mismo mientras percibe el mundo. Ser sujeto, es decir percibirse a sí mismo, encarnan diferentes modos de ser desde la mirada y la escucha. Con la mirada, el sujeto se siente a sí mismo como objeto, es decir, se separa de sí para percibirse como otra cosa. Mientras que con la escucha el sujeto se remite a sí mismo mientras percibe, escucha al mismo tiempo su exterior y su interior.

Con todo lo dicho, mi intención con Llamado de Guerra es realizar un análisis aural de operaciones sonoras derivadas de un pensamiento visual. Explicado con otras palabras: si los documentos que componen el archivo son resultado de un esfuerzo por instaurar un «ruido sagrado» (un gesto de dominio territorial), la escucha será una práctica mediante la cual estos mensajes serán analizados con una conciencia aural. Tal práctica partirá de una conciencia del sujeto mientras escucha, es decir, del autorreconocimiento de sí mismo mientras percibe los audios y sus efectos, junto con la comprensión de tales materiales en relación con las características de su auditorio: la situación de su audiencia, la posición de los emisores del «ruido», la configuración medial, el contexto sociopolítico, las narrativas operantes, entre otras cosas.

Vale subrayar que esta práctica de escucha busca ser más que un ejercicio en el que un sujeto se autorreconoce escuchando registros del pasado, la idea es que la conciencia sonora de los efectos de estos mensajes de guerra lleve a advertir las narrativas imperantes en el actual entorno medial latinoamericano, donde la configuración de la realidad es continuamente manipulada. En consecuencia, esta práctica busca propiciar una conciencia crítica de los medios de comunicación desde la escucha.

LA RECREACIÓN COMO ESTRATEGIA

El reenactment o recreación, según el curador Robert Blackson, se diferencia de operaciones similares como la repetición, la simulación o la reproducción por su libertad a la hora de hacer representaciones de eventos pasados. En ella un creador realiza la representación de un evento histórico sobre la base de datos documentados (Doelker, 1982), pero dándole más relevancia a su interpretación del acontecimiento que a la verosimilitud objetiva de las evidencias. En una recreación se le da más protagonismo a la memoria subjetiva del pasado en contraposición a la historia que dota al relato de objetividad. La recreación es una operación que reelabora el pasado a través de la reconstrucción de sus evidencias, difiriendo intencionalmente de sus fuentes, su responsabilidad política y pulsión creadora; está dirigida por una pulsión subjetiva y no por prescripciones impuestas previamente en el relato (Blackson, 2007).

La escucha de un relato puede ser concebida como un acto de «recreación». Cuando imaginamos la historia narrada por un hablante construimos las escenas descritas con imágenes contenidas en nuestra memoria. Tal recreación implica un movimiento entre el afuera y el adentro del sujeto. En un primer momento, un acontecimiento es percibido por el hablante a través de sus sentidos y es reconstruido posteriormente con las palabras que conoce para nombrarlo (Doelker, 1982). Del mismo modo, un oyente escucha ese evento construido con sus oídos y lo recrea en su mente con imágenes interiores.

Puede decirse que la recreación auditiva generada por un discurso crea variaciones del pasado con la subjetividad del oyente y, por tal razón, Llamado de Guerra concibe la escucha como una práctica de

² Mezcla se entiende aquí como el balance de las fuentes sonoras realizada en la producción de audio. Un cerebro regula su atención a los diferentes sonidos del ambiente, como una mezcladora que regula las señales de sus canales de entrada.

recreación en la que son creadas variaciones de los documentos de su archivo al ser estos sometidos a procesos de escucha, transcripción y sonorización. En primera instancia, los audios del archivo son escuchados individual y colectivamente con el objetivo de reconocer el efecto de ellos en el cuerpo, la identificación de sus posibles medios sonoros y la comprensión de su contexto sociopolítico. En segunda instancia, son transcritos para cimentar una examinación detallada de las palabras y sonidos registrados en adición al propósito de construir guiones o notaciones para desarrollar el tercer proceso: la sonorización. Esta última implica la lectura en voz alta o la simulación de ambientes sonoros con objetos y efectos sonoros. Por medio de un sistema de notaciones y guías es indicada la modulación y/o secuencia de los sonidos transcritos para realizar una performance en vivo.

«El pasado repetido, no necesariamente tiene que ser visto. Más bien, está dado para ser experimentado, o sentido, por aquellos quienes lo recrean» (Schneider, 2011, p. 33). Así lo afirma Rebecca Schneider cuando comenta su experiencia de las recreaciones de la Guerra Civil estadounidense llevadas a cabo en Gettysburg, Pensilvania, donde varios participantes visten uniformes y portan armas del siglo XIX para revivir la tercera batalla terrestre de aquella confrontación. La conciencia de aquel momento histórico, según uno de sus participantes entrevistado por Schneider, es dada por la repetición de sus acciones y el uso de elementos vinculados a la época. «The Civil War isn't over, and that's why we fight. We fight to keep the past alive», indica Chuck Woodhead, participante de la recreación de la Guerra Civil estadounidense (Schneider, 2011, p. 32).

La incorporación del relato afirma la pervivencia del conflicto en quienes lo recrean, en sus gestos el pasado sigue vivo y el recuerdo resonante. Así mismo, los participantes de los procesos de escucha, transcripción y sonorización de los documentos de Llamado de Guerra incorporan el pasado registrado en ellos en sesiones de escucha, performances y talleres. Los registros de tales acontecimientos radiales son revividos en la repetición de sus palabras, extendiendo una conciencia del evento al ser experimentado con voz propia.

Aun así, el *reenactment* de los audios de Llamado de Guerra no es presentado como una mera repetición del evento aludido. La recreación es insertada dentro de una narrativa de no ficción, es decir, está enmarcada en un formato narrativo en el cual su puesta en acción es un desplazamiento de la historia oficial. Teniendo en cuenta que el *reenactment* es utilizado por regímenes para

«inculcar en las poblaciones empatía y reverencia hacia hitos históricos fundacionales» (Blackson, 2007, p. 36), hay que revisar el objetivo y efecto de tal desplazamiento. El pasado recreado fue utilizado para establecer la memoria e identidad de naciones en el mundo a través de su estandarización como rito, sedimentando la sumisión de la población a una identidad colectiva y creando una ficción en donde la audiencia se sienta partícipe. Según Bateson, el pasado en estos contextos es juzgado según su funcionalidad en términos educativos, económicos y espirituales. Recreaciones famosas, tales como la Toma al Palacio de Invierno, realizada por los soviéticos para conmemorar el triunfo bolchevique en 1917, fueron concebidas y diseñadas por artistas y coreógrafos para «inspirar una sensación de logro histórico» a la audiencia que acudía a la Plaza Roja de Moscú cada año. El episodio histórico era transformado constantemente en su puesta en escena durante su celebración anual para respaldar la agenda comunista de la época.

El desplazamiento en las recreaciones de Llamado de Guerra busca crear una variación de la verdad oficial, invita a quien hace o escucha la recreación a reevaluar su memoria, ya sea factual o transmitida, a través nuevos enfoques de su atención. Actualmente, el relato de los hechos históricos es contado una y otra vez en diversas producciones culturales, sobre todo en películas y series televisivas. Estas producciones inciden en la consolidación de prácticas culturales de memoria, tanto en ámbitos institucionales como cotidianos. La memoria personal es transformada continuamente por representaciones hechas por industrias culturales. Por tal razón, el formato narrativo de Llamado de Guerra enfatiza en el cuestionamiento a la veracidad de los hechos relatados, en el análisis de la percepción auditiva de lo narrado en la radio o en el conflicto de las narrativas en disputa.

Otro aspecto importante para resaltar es la recreación y su cualidad lúdica. *Recrear* implica la reconstrucción de algo que existió previamente. A diferencia de *crear*, que implica la invención de algo nuevo, la recreación parte de un conjunto de preceptos y condiciones para reconstruir una imagen previa. Concebida como juego, la recreación asume un ejercicio de carácter lúdico donde la subjetividad de los participantes entra a moldear el relato histórico, realizando una variación de la representación hegemónica. Adicionalmente, la recreación puede pensarse como dispositivo pedagógico que aboga por la «profanación» mencionada por Giorgio Agamben, donde el juego deshace el poder y el culto al valor, volviéndolo impotente. En la recreación, el juego determina unas reglas de interacción con las evidencias

históricas, pero en ella se integran las subjetividades de los participantes de forma desjerarquizada. Esto iría en contravía a la noción de juego-ritual expuesta por Iván Illich en «La sociedad desescolarizada», donde el juego es utilizado en la escuela para someter las subjetividades al mito de la ideología dominante.

CONCLUSIÓN: UNA MEDITACIÓN DEL PASADO

La experiencia de «vivir algo en físico» no podría ser concebida sin la mediación de la realidad. Según el teórico Philip Auslander, la idea de vivir un acontecimiento «en vivo» está vinculada al registro y reproducción de la realidad por medio de aparatos. Desde la invención de estas tecnologías, asistir a un evento presencial fue una experiencia singular y, por tanto, junto con la experiencia diferida, son codependientes en su sentido. Comprender la realidad implica entender la performatividad insertada en su vivencia (Blackson, 2007).

Lo «vivido presencialmente» o la «experiencia en vivo» de la realidad parece ser algo en donde diversas prácticas de meditación profundizan. Estas buscan enriquecer la experiencia del tiempo presente a partir del «vaciamiento, expansión y contracción de la mente» a la hora de fijar su atención cuando un sujeto percibe el mundo (Oliveros, 2005, p. 15). Cualquiera que sea su objetivo (la conexión con lo divino, un tratamiento de salud, etc.), la meditación pretende calmar la mente en función de promover la concentración y la receptividad en quien la practica.

Pauline Oliveros describe la práctica del *deep listening* como una forma de meditación donde la atención del oyente está dirigida a toda la interacción de sonidos y silencios en el ambiente, es decir, todo el rango de vibraciones perceptibles. La atención al tiempo presente propuesta por Oliveros busca expandir las dinámicas de atención humanas y promueve una escucha imparcial de todo el espectro sonoro. Tal imparcialidad conlleva a una amplitud hacia las ideas, emociones y memorias generadas por toda la variedad de sonidos y, por tanto, según su autora, abre un constante nuevo flujo de creatividad a quien lo practica. (Oliveros, 2005).

Si la meditación proviene de una preocupación por expandir la conciencia del mundo presente, es decir, de la realidad vivida presencialmente, esta preocupación resulta derivada o por lo menos relacionada de la realidad mediatizada. La urgencia de conectar con nuestro presente proviene generalmente de la saturación de estímulos derivados de realidades mediatizadas, las cuales

reducen nuestra atención y nos desconectan de lo que nos rodea. Aun así, esta práctica no depende solamente del tiempo presente, como práctica, necesita de repetición, disciplina y mejora, las capacidades de atención y receptividad se nutren de experiencias previas meditando; el recuerdo de lo ya percibido diversifica y enriquece la percepción del presente. Por tanto, la experiencia mediatizada de registros de la realidad del pasado no tiene por qué solo significar saturación y desconexión, sino que puede aportar a la amplitud de la conciencia del presente en el oyente.

La práctica de Llamado de Guerra, anteriormente expuesta en este ensayo, la cual conjuga la escucha de documentos sonoros, la examinación del oyente mientras escucha y un proceso de recreación sonora, comparte los procedimientos del *deep listening* para procurar la amplitud de la conciencia y la dinamización de la atención del oyente, pero focalizándose en registros sonoros de conflictos pasados. Meditar a través de registros de realidades mediatizadas podría parecer contradictorio al sentido mismo de la meditación, pero en esta práctica la escucha del pasado por medio de su recreación sonora lleva a advertir los patrones de las narrativas del conflicto mediante su incorporación. El cuerpo de quien recrea un registro del pasado con la escucha se vuelve residente de otro tiempo, con el cual se enlaza y contacta. El pasado entra en el cuerpo como un sonido que penetra con su cualidad propagadora. La realidad vivida entra en fricción con la realidad mediatizada, y de este encuentro deviene una conciencia y conocimiento (Schneider, 2011).

En Llamado de Guerra, la conciencia aportada por temporalidades cruzadas deviene, entonces, como identificaciones de patrones escuchados en «ruidos sagrados». El discernimiento de las similitudes y diferencias de mensajes de guerra, por medio de una práctica de escucha, advierte de la persistencia en la actualidad de las narrativas y sonoridades utilizadas para relatar los conflictos en Latinoamérica. Tales narrativas son advertidas aquí por los efectos que han tenido sobre los cuerpos de los oyentes, la memoria corporal es despertada en la escucha y recreación con la voz de sus registros. La memoria colectiva está presente en los individuos, así estos no hayan presenciado el acontecimiento en cuestión, esta es transmitida entre generaciones a través de prácticas culturales. Ritos cotidianos e institucionales hacen pervivir afectos en los individuos de una comunidad (Seydel, 2014). Por tanto, la potencia política de la práctica de escucha del archivo de Llamado de Guerra es crear una conciencia temporal del

conflicto latinoamericano que promueva una crítica de medios y la creación de nuevos patrones de escucha y acción en el entorno mediático latinoamericano.

REFERENCIAS

- AGAMBEN, G. (2007). *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*. Adriana Hidalgo Editora.
- BLACKSON, R. (2007). Once More... With Feeling: Reenactment in Contemporary Art and Culture. *Art Journal*, 66(1), 28-40. <https://doi.org/10.1080/00043249.2007.10791237>
- CAMNITZER, L. (2012). *Didáctica de la liberación: arte conceptualista latinoamericano*. IDARTES.
- DOELKER, C. (1982). *La realidad manipulada*. Editorial Gustavo Gili S. A.
- GARCÍA, M. A. (2020). El archivo (sonoro) como proceso. *Indiana*, 38(1), 243-255.
- LABELLE, B. (2006). *Background Noise: Perspectives In Sound Art*. The Continuum International Publishing Group Inc.
- MCLUHAN, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós .
- MCLUHAN, M. y Carpenter, E. (1960). *Acoustic Space*. En M. McLuhan y E. Carpenter, *Explorations in Communications* (pp. 65-70). Beacon Press.
- NANCY, J. L. (2002). *A la escucha*. Amorroutu Editores.
- OLIVEROS, P. (2005). *Deep Listening : A Composer's Sound Practice*. Deep Listening Publications.
- RANCIÈRE, J. (2010). La imagen intolerable. En J. Rancière, *El espectador emancipado* (pp. 85-104). Manantial.
- SCHAFFER, R. M. (1985). *Acoustic Space*. En R. M. David Seaman, *Dwelling, place and environment*. (pp. 87-98). Martinus Nijhoff Publishers .
- SCHAFFER, R. M. (1994). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Destiny Books.
- SCHNEIDER, R. (2011). *Performing Remains: Art and War in theatrical reenactments*. Routledge Taylor and Francis Group.
- SEYDEL, U. (2014). La constitución de la memoria cultural. *Acta Poética*, 35, 187-214.
- TRAVERSO, E. (2006). Historia y memoria. Notas sobre un debate. En M. F. Levin, *Historia reciente. Perspectivas y desafíos para un campo en construcción* (pp. 67-95). Paidós.
- TRAVERSO, E. (2007). *El pasado, instrucciones de uso. Historia, memoria, política*. Marcial Pons, Ediciones Jurídicas y Sociales.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.

Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (cc BY 4.0).



Videoensayo

A7
2023-01
ACTIO
Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES **Videoensayo: Lacoma**

EN **Video essay: Lacoma**

ITA **Video-saggio: Lacoma**

FRA **Essai vidéo: Lacoma**

POR **Videoensaio: Lacoma**

Juan Miceli

Videoensayo: Lacoma

Recibido: 7/06/2022; Aceptado: 08/11/2022; Publicado en línea: 30/01/2023.

<https://doi.org/10.15446/actio.v7n1.107030>



JUAN MICELI

Artista audiovisual y diseñador (FADU/Universidad de Buenos Aires). Actualmente desarrolla la tesis de maestría en Estética y Tecnología de las Artes Electrónicas (UNTRoF). Seleccionado a través de la beca ELAP 2022 como investigador en la Universidad de Concordia, Montreal, Canadá. Correo electrónico: juan.miceli@gmail.com

ID 0000-0001-9960-3095



Enlace a videoensayo Lacoma.

<https://youtu.be/njhtj0SRUmM>

LACOMA ES EL TRABAJO DEL que parte mi tesis de maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas (Universidad Nacional de Tres de Febrero, Buenos Aires, Argentina). Concretamente, se desprende de una serie de ejercicios de programación hechos en el software libre Processing. Intenta profundizar en la obra generativa como un modo de lo viviente, tanto a nivel de manifesto como experiencial. A ese nivel, este trabajo intenta dar cuenta de la tecnología como algo integrado a (y que configura) la vida. A partir de la digitalización de mi cuerpo de modos diversos (video degluciones, radiografías, tomografías, registro de heridas, etc.), genero bocetos interactivos, PDF, videos monocanal y este video ensayo que presento a continuación. Trabajo con ese material como si se tratara de una arcilla digital, en la cual el modelado –en sentido amplio– es una de las cuestiones más recurrentes que atraviesan este trabajo.

Propongo Lacoma como *verdad inventada* que surge del encuentro de la máquina y el cuerpo, es decir, de la carne con el metal, de

un modo no dialéctico. Trazo este recorrido siguiendo (y reconfigurando, a partir de lo sensible) la línea de pensamiento propuesta por el filósofo argentino Rodolfo Kusch, la posición de Hito Steyerl en relación con la perspectiva lineal, y el planteamiento de Arlindo Machado respecto de las nociones de pre y postcine, ampliando estos conceptos a lo audiovisual.

Estos tres autores me empujan a insistir en el carácter mutante de lo que producimos los artistas y de los vínculos y sentidos que se configuran en la unión de cuerpo y tecnología, tanto en la esfera sensible como la sensible.

Insisto en encontrar una genealogía entre mis prácticas en relación con la cerámica, lo audiovisual y lo electrónico. Lacoma se vincula remotamente con la noción de la obra, concebida como tecnofósil en relación con su carácter de huella, tanto negativo en la arcilla o como materia X susceptible de ser modelada. Mi intención es que esa *verdad inventada* se destile del hecho de indagar cuáles son las instrucciones, multiplicidad de medios, procesos, propuestas y zonas erráticas que confluyen en el estar siendo artista. Esto me lleva a proponer el código y la programación como formas del modelado, el concepto que atraviesa todo mi trabajo de tesis.

Por otro lado, Lacoma se lanza a partir de dos obsesiones recurrentes: el cuerpo y la intención de experimentar el vínculo arte-tecnología como un proceso de investigación que genera enfoques, temporalidades y materialidades alternativos a los hegemónicos, con un anclaje fuerte en una perspectiva latinoamericana. Estas dos cuestiones me llevan a indagar en la materialidad de la obra como corporalidad y

tejido vivo, y la relación que estos establecen con soportes y formatos diversos, entendiéndolos como motor de su generación.

De acuerdo con lo anterior, sigo indagando sobre la identidad de la obra. En este planteamiento, esta se construye, deforma y rehace a partir de las relaciones entre sus materialidades y en la combinación de estas con el cuerpo, sus instrucciones y hábitos de exploración. Esta es una pregunta no menor: ¿cuáles son las instrucciones que operan en la práctica artística y en la regeneración del tejido? ¿Cuáles son los vínculos entre esas dos esferas? Estas prácticas y preguntas me impulsan a sostener que la obra y el cuerpo son modos del pensamiento.

Lacoma se plantea como algo viviente y de naturaleza múltiple que repta entre las máquinas de visión y el código (rústico); se nutre de la selección y combinación de elementos vinculados con la tecnología médica, el código y la rehabilitación como *performance*. Se propone como tiempo, en sí mismo, que genera tensiones entre el motor que lleva al tejido vivo a regenerarse y la producción artística. Planteo ese mismo tipo de interacción entre quienes miran y la obra, sosteniendo que es la tecnología la que es un órgano.

A través de Lacoma, me interesa ahondar en la posibilidad de que el núcleo de «la instrucción» sea el deseo, dinamitando la división entre lo sensible y lo racional. Lo entiendo como una potencia orgánica que compele a esas partes a rearmarse, construyendo un cuerpo nuevo a partir de uno desarmado, dormido, roto o entendido solo como proceso electroquímico.

Con relación al arte como forma de lo viviente, Lacoma propone lo continuo y lo discreto como falsos rivales y los plantea, simultáneamente como tecnología encarnada. De alguna manera, reconozco la marca de maestros como Cronemberg o H.R. Giger, quienes, siendo muy joven, de algún modo modelaron mi visión y dejaron una marca que funciona, asimismo, como instrucción.

En esta línea y concluyendo, propongo la categoría lo generativo real como movimiento en el que lo afectivo, lo codificado, lo automático y lo mutante se vuelven un líquido en el que propongo flotar para reconfigurar sentidos y desnormalizar la mirada y el cuerpo.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (cc BY 4.0).



Reseña

SONORO
Mauricio Rivera Henao

A7
2023-01
ACTIO

Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES Reseña: SONORO
EN Review: SONORO
ITA Recensione: SONORO
FRA Critique: SONORO
POR Resenha: SONORO
Mauricio Rivera Henao

Reseña: SONORO

Recibido: 26/02/2023; Aceptado: 09/03/2023; Publicado en línea: 29/03/2023.
<https://doi.org/10.15446/actio.v7n1.108084>



MAURICIO RIVERA
HENAO

Docente de la Universidad Católica de Pereira. Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas y licenciado en Artes Plásticas de la Universidad Tecnológica de Pereira. Ha realizado exposiciones artísticas, publicaciones y ponencias en diversos eventos a nivel nacional e internacional.

Correo electrónico:
mauriciorh@gmail.com

Página web:
<https://mauriciorivera.com/>

ID 0000-0001-5644-4047

SONORO SE PRESENTA COMO UN PROGRAMA de concierto, instalado para una sala de cámara que reúne nueve obras realizadas entre los años 2010 y 2021 en Cuba, Costa Rica, Perú y Colombia, en lugares donde peligran relaciones ecológicas de interés común por el cuidado de la vida. SONORO propone un giro vital en el ecosistema biológico y cultural, plantea activar relaciones ecológicas, ecuánimes y recíprocas entre el ser humano y su entorno, por fuera de la concepción antropocéntrica y de explotación del mundo vegetal, animal y mineral.

El programa de concierto compila música electroacústica, paisajes y retratos sonoros que hacen parte de audiovisuales, instalaciones o intervenciones para un espacio específico. Se desarrollaron para eventos como el 46 Salón Nacional de Artes de la Universidad de Antioquia, Medellín, 2023; 44, 45 y 46 Salón Nacional de Artistas de Colombia, 2016-2022; el Museo de Arte Moderno de Medellín, 2021; In-SONORA, Madrid, España, 2018; The Global Composition, Darmstadt, Alemania, 2012; entre otros.

La obra es el resultado de una metodología de investigación creación en la que confluyen los conocimientos occidentales, correspondientes al arte contemporáneo, y ancestrales de algunas prácticas tradicionales andinas, como la siembra de cristales, ofrendas, limpiezas de los espacios y uso de plantas maestras para

la sensibilización de algunos vínculos con plantas, animales, el agua y la tierra de los territorios de investigación.

Dicha hibridación de conocimientos –científico, académico, ancestral y chamánico– se propone como un vínculo para trascender una perspectiva dualista de las formas de pensamiento. La complementariedad entre ambos se plantea por un bienestar comunal pues, como lo indica Escobar, es a partir de un «renovado interés en la parte subordinada» (Escobar, 2017, p. 184) que la academia valora, entre otros saberes, las tradiciones espirituales, las prácticas ecológicas indígenas, campesinas y afrodescendientes. Su finalidad es valerse de otros recursos que puedan aportar soluciones concretas, por ejemplo, para el cuidado de las diversas formas de vida presentes en los ecosistemas. Es así como cada una de las culturas, académica y chamánica, se compone de hacedores específicos y replicables, determinados como procesos técnicos, que responden a múltiples formas de pensamiento y que en SONORO se cruzan desde el contexto artístico y sus momentos de conceptualización, encuentro con fuentes, formalización técnica y de instalación expositiva, dependiendo de los territorios donde se desarrolla la obra.

El trabajo en campo para la producción de la obra implica habitar entre uno y seis meses en los lugares de interés. Posterior a dicha etapa de producción, de relaciones en los territorios y formalización artística, se inicia un proceso de posproducción que varía dependiendo de la naturaleza presente, tanto la biótica como cultural, para poder así proponer desde la obra otras mediaciones ecológicas, en algunos casos otros tipos de comportamientos que durante el tiempo de exposición se mantienen,

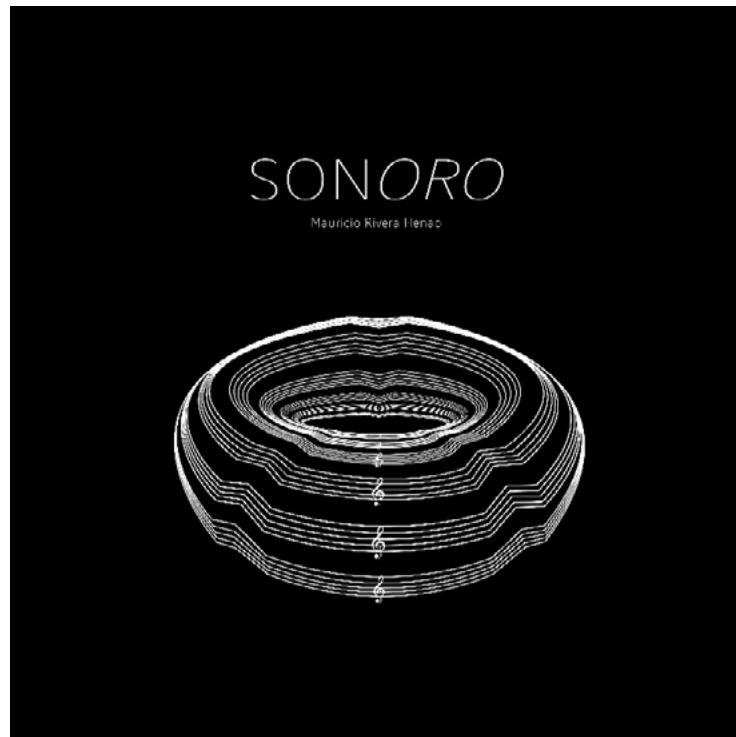


Figura 1. Escucha y libre descarga de la publicación digital de SONORO
<https://soundcloud.com/mauricio-rivera/sonoro>
<https://mauriciorivera.com/sonoro/>

como la recolección de basuras, los intercambios entre personas de diversos grupos sociales, la activación de recorridos para la recuperación de espacios, la ampliación del espectro de escucha, la importancia de las tradiciones orales y la comprensión de otras formas de vida. Todas ellas para privilegiar las relaciones ecológicas, reivindicar el valor patrimonial del territorio y resignificar el devenir del ser humano en la Tierra.

La formalización de **SONORO** se ha transformado con pantallas de video sincronizadas en las que se presentan partituras visuales de las piezas de escucha y videos correspondientes a cada obra. Se realiza en espacios de estudio con las piezas de escucha, mesas, bancas y una publicación que simula un disco de 45 revoluciones, el cual reúne todas las obras, las partituras que acompañan las piezas sonoras y un texto descriptivo de la intención artística. También se interviene el espacio público a través

de los impresos de las partituras, con un QR de libre acceso, los cuales, de igual manera, se encuentran para regalar en los espacios de exposición del proyecto.

REFERENCIA

ESCOBAR, A. (2017). *Autonomía y diseño: La realización de lo communal*. Tinta Limón.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (cc BY 4.0).

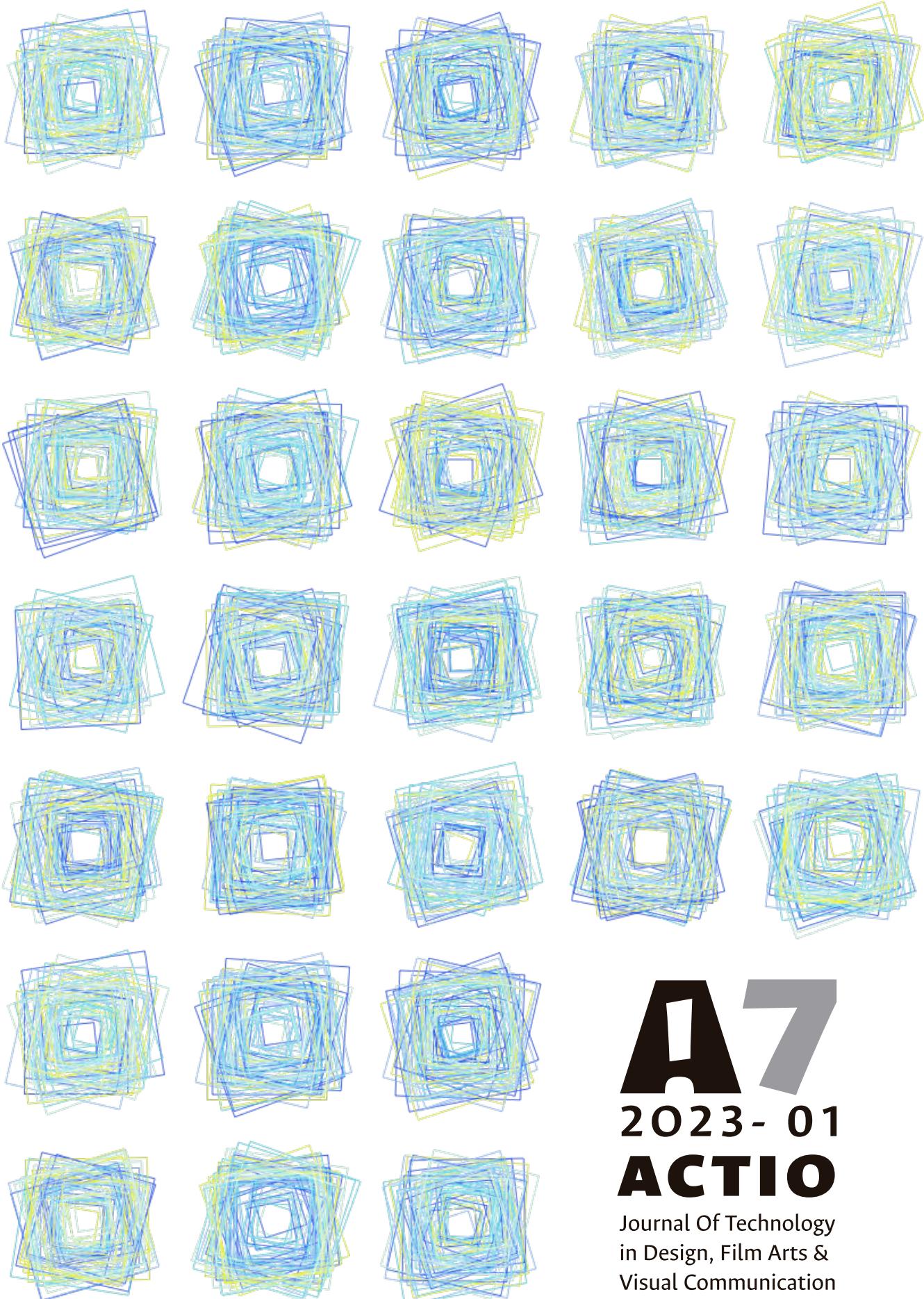


PORADA REALIZADA POR CÓDIGO PYTHON EN DRAWBOT

Basado en gist.github.com/justvanrossum

```
# declaramos los parámetros iniciales
border = 110
dist = 50
numFrames = 30
colors = [ (random(), random(), random()) for _ in range(5)]
# creamos las repeticiones para cada uno de los recuadros
cellXY = ( width() - 2*border - 4*dist ) / 5
print(cellXY)
print(colors)
for frame in range(numFrames):
    newPage()
    frameDuration(1/60)

# creamos un loop para duplicar cada uno de los recuadros for x in range(5):
    posX = border + x*(cellXY+dist)
    for y in range(5):
        posY = border + y*(cellXY+dist)
        for z in range(15):
            with savedState():
                size = randint(30,110)
                stroke(0,0,0, 0.4+random())
                #stroke(*choice(colors))
                strokeWidth(.2 + .5*random())
                #fill(*choice(colors))
                fill(None)
                blendMode("screen")
                translate(posX + cellXY/2 - size/2, posY + cellXY/2 - size/2)
                rotate(randint(-20,20), center=(size/2, size/2))
                middle = randint(-8,8)
            # creamos el contenedor
            rect(middle, middle, size, size)
        # se guarda la imagen
        saveImage('actio7.gif')
        saveImage('actio7.png')
```



A7
2023- 01
ACTIO

Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication