



12 de febrero de 2018

**H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente**

De acuerdo con lo establecido en los "Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos" numeral 3.6 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada, considerando suficientemente sustentada la solicitud de Terminación de Proyecto de Investigación, propone el siguiente:

Dictamen

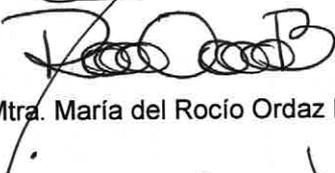
Aprobar la terminación del Proyecto de Investigación con número de registro N-291 "**Mutaciones en las Redes Sociales Telemáticas**" cuyo responsable es el Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux, adscrito al Área de Investigación "Semiótica del Diseño", que presenta el Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo .

Atentamente
Casa abierta al tiempo

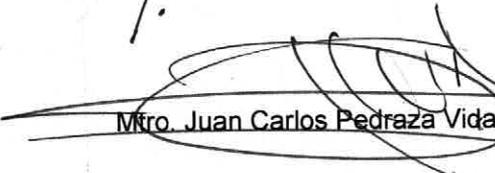
Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y Grupos de Investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de Áreas de Investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente


Mtro. Ernesto Noriega Estrada

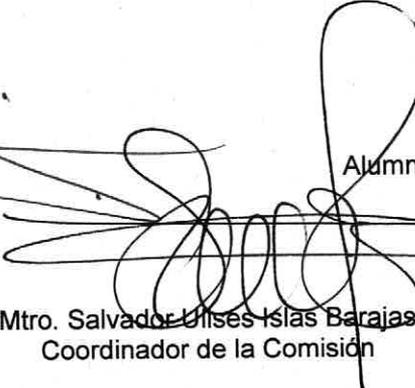

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux


Mtra. María del Rocío Ordaz Berra


Dra. Blanca Estela López Pérez


Mtro. Juan Carlos Pedraza Vidal


Alumno Eleazar Enrique Chaparro Romo


Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión



02 de febrero del 2018
Ev.Jx.035.18

Ocho
7/2/18
[Handwritten signature]

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro
Presidente del H. Consejo Divisional de CyAD
Presente.

Cons. Div. CuAD
FEB 07 PM 04:51 [Handwritten signature]

Asunto: Término de Proyecto de Investigación

Por medio de la presente solicito a usted, presente al H. Consejo Divisional la solicitud de término del proyecto de investigación titulado "mutaciones en las Redes Sociales Telemáticas" N-291, para su revisión y en su caso dar por concluido.

Dicho proyecto pertenece al Área de Semiótica del Diseño del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, siendo un servidor responsable de dicho proyecto.

Se anexa a la presente cuatro informes parciales e informe global de actividades así como los resultados finales de la investigación (artículos, seminarios, ponencias, creaciones, entre otras).

Sin otro particular por el momento, aprovecho la ocasión para hacerle llegar un cordial saludo.

Atentamente

"Casa Abierta al Tiempo"

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux
Jefe del Departamento de
Evaluación del Diseño en el Tiempo

Ciudad de México, a 6 de febrero de 2018.

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux
Jefe del Departamento de Evaluación
P r e s e n t e

Por este medio le solicito presente ante Consejo Divisional el Proyecto **“Mutaciones en las Redes Sociales Telemáticas”** con el número de referencia **N-291**, del cual usted mismo es responsable y que pertenece al Área de investigación Semiótica del Diseño, con el objeto de darlo por terminado. Se presentan reportes y productos del mismo.

Agradezco de antemano la atención, y le envío un cordial saludo.

A T E N T A M E N T E

“Casa abierta al tiempo”



Mtra. Norma Patiño Navarro

Jefa del Área Semiótica del Diseño

Ciudad de México, 2 febrero 2018

Mtra. Norma Patiño Navarro

Jefa del Área de Semiótica del Diseño

Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo

P R E S E N T E

Por este medio, presento cuatro informes Parciales y el Informe Global de Actividades del proyecto de investigación “**Mutaciones en las Redes Sociales Telemáticas**” N-291, del cual soy responsable, con el fin de que se de por Terminado. Se anexan producciones realizadas como parte del mismo.

En los Reportes anuales se presentan las actividades de los años 2012 a 2016, así como los productos de estas (artículos de investigación, seminarios, ponencias, creaciones, etc.), que son relativos a las temáticas del proyecto.

Sin más por el momento, enviándote un afectuoso saludo, se despide

Atentamente



Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Profesor Titular Área de Semiótica del Diseño

INFORME GLOBAL DE ACTIVIDADES y PRODUCCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Mutaciones en las Redes Sociales Telemáticas” N-291

Responsable: Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Participantes invitados: Manuel de la Cera Alonso, Oweena Fogarty O’Mahoney, Norma Patiño Navarro, Iván Torres Ochoa. Adriana Dávila Ulloa.

El proyecto de investigación “Mutaciones en las Redes Telemáticas” surge en 2012, durante la culminación de la tesis doctoral “Redes sociales interactivas. Tecnologías *streaming* y urbanización virtual”, en la que se abordan un conjunto de problemáticas y fenómenos inscritos en las tecnologías virtuales y en red. Dentro de estas, las tecnologías streaming y sus entornos enriquecidos (transmisión de contenidos audiovisuales, concurrencia de actores de diversos tipos, interacción entre actores a nivel textual y visual, persistencia y regularidades en los comportamientos y agenciamientos resultantes), han tenido un crecimiento significativo y diversas modalidades, que cambian o “mutan” constantemente.

Desde 2012, año en que se registra el proyecto “Mutaciones en las redes telemáticas”, sus líneas de investigación interactúan en dos ámbitos:

a) – En el crecimiento y proceso de consolidación del proyecto **cyad.tv**, coordinado desde 2009 por Oweena Fogarty y Jorge Ortiz Leroux, con el apoyo de los Maestros Iván Torres Ochoa y Adriana Dávila Ulloa, así como coordinadores de transmisiones streaming en vivo y estudiantes que apoyan desde el Servicio Social.

b) – En el desarrollo de líneas, problemáticas y fenómenos colectivos asociados a las redes y sus herramientas, con el fin de integrar ensayos, ponencias y artículos de divulgación e investigación en Foros, Congresos, Coloquios o Conferencias, en

donde se conjuga la participación de colegas del Area de Semiótica del Diseño: Manuel de la Cera, Oweena Fogarty, Norma Patiño Navarro, César Martínez Silva, Iván Torres Ochoa, Daniel Fajardo Montaña.

El proyecto se ha enfocado a la creación de artículos de investigación que se publicaron en revistas científicas, indizadas y de divulgación, así como la presentación de ponencias en foros nacionales e internacionales. Asimismo, se realizaron análisis de proyectos de comunicación y proyectos artísticos propios con el fin de evaluar y reconocer el impacto que tienen al circunscribirse en los entornos en red.

Como parte de las líneas o ejes de investigación del proyecto¹, se han realizado una serie de producciones de investigación y actividades de creación, reflexión y divulgación, que a continuación se presentan en forma cronológica, y que se desenvuelven en un contexto de transformaciones intensivas y aceleradas en el funcionamiento y comportamiento de los entornos en red e interactivos.

¹. Tres son los objetivos–líneas de investigación del proyecto *“Mutaciones en las redes telemáticas”*:

a)- Reconocer y problematizar el orden del discurso en los entornos sociales en red, identificando las formas de jerarquía de la información, así como los énfasis y las tendencias dominantes en la organización de los múltiples códigos informativos que circulan en su seno.

b)- Analizar las estrategias informativas en los entornos interactivos destinadas a atraer públicos, generar expectativas, propiciar interacciones y posicionar colectivamente la imagen de determinados sitios sociales y producciones discursivas basadas en la interactividad.

c)- Identificar y analizar los códigos, herramientas y formas de programación empleadas en estos entornos, con el fin de reconocer el desenvolvimiento, las modificaciones y actualizaciones de dichos recursos, así como sus posibles configuraciones futuras.

3.6.2.1 / RELACION DE ACTIVIDADES 2012-2016 de los integrantes del proyecto

- *Abril 2012: Seminario-Taller #NRVP México, Nuevas Realidades Video Políticas*, mayo de 2012, ICI-UAM -Azcapotzalco / LCI - Universidad Politécnica de Valencia, Coordinación: Jorge Ortiz L., Daniel Fajardo, Iker Fidalgo y Hernán Bula.²

- *Agosto 2012: Conferencia “Interacciones discursivas en el ágora virtual”*, Jorge Ortiz Leroux en el Congreso Internacional de Semiótica Visual de la AISV (Asociación Internacional de Semiótica Visual), Buenos Aires, Argentina.

- *Septiembre 2012: Conferencia “Las Redes como agoras virtuales”*, Jorge Ortiz Leroux, en el “Coloquio Diversas miradas a la plaza pública”, Posgrado CyAD, UAM-A.

- *Enero 2013: Obtención de Grado doctoral con la Tesis: “Las redes sociales interactivas: tecnologías streaming y urbanización virtual”*, Jorge Ortiz Leroux, Doctorado en Diseño, Línea Estudios Urbanos, CyAD, UAM-Azcapotzalco.

- *Junio 2013: Ponencia en Coloquio y artículo publicado El autorretrato en el videoarte y en las redes* Jorge Ortiz Leroux - Coloquio del Retrato, Coodinación Norma Patiño Navarro. Participación: Manuel de la Cera Alonso y Parada y Oweena Fogarty O'Mahoney.

² El Seminario-Taller #NRVP México permitió explorar modelos y experiencias de creación videográfica a través de la interacción con colectivos de videoastas mexicanos, con el fin de reformular las formas de participación individual y colectiva en la creación audiovisual. La dinámica del taller se enfocó en la creación de discursos inmediatos, virales y remezclados (remix) mediante tecnologías digitales, aprovechando los recursos compartidos de las redes y desarrollando estructuras narrativas no convencionales, que parten de la crítica de la realidad mediante estrategias como la reapropiación y la resignificación de la imagen. El resultado del Taller fue el miniFestival *Viral Mex (remix videopolítico)*. Del ejercicio resultó un audiovisual DVD colectivo de más de 15 creaciones videopolíticas.

- *Septiembre 2013*: **Artículo publicado en revista indizada: Perspectivas emergentes para una metodología del diseño en las redes interactivas.** Jorge Gabriel Ortiz Leroux, en Revista Taller 24 horas, pp. 19-28. Depto de Investigación, CyAD, UAM-Azcapotlco.
- Junio 2014: **Ponencia Las redes interactivas como entornos comunicativos paradójicos.** Jorge Ortiz Leroux, Adriana Davila Ulloa, Ivan Torres Ochoa, (ICI-cyd.tv), en “Congreso Internacional de Administración y Tecnologías”, Coordinación: Dr. Oscar Lozano, Area de Administración, División CSH, UAM-A.
- *Septiembre 2014*: **Ponencia y capítulo de libro publicado Videostreaming, comunicación y comunidad universitaria.** Jorge Ortiz Leroux, Hugo Carmona Maldonado, pp. 225-244, en libro: **Universidad, punto de encuentro de identidades, “Foro de Docencia 2014”**, Depto. de Evaluación del Diseño, CyAD, UAM-A, 295pp.
- *Noviembre 2014*: **Publicación en libro colectivo del capítulo *Espacio urbano virtual, poder, individualidades y comunidades en las redes sociales.*** Jorge Ortiz Leroux, y Elías A. Huamán Herrera, pp. 29-42, en libro: Huamán, Elías y Armando Cisneros. **Espacio urbano y argumentaciones interdisciplinarias.** UAM-A, Dpto de Evaluación del Diseño, CyAD. 2015. 149 pp.
- *Abril 2015*: **Ponencia en Coloquio: Configuraciones y ensamblajes visuales y textuales interactivos Memes y postmimesis en las redes.** Jorge Ortiz Leroux. “II Coloquio Internacional sobre Cultura y Arte. Estudios del abordaje multidisciplinario del arte actual: teoría y práctica”, Departamento de Estudios Culturales, Cuerpo Académico Cultura y Arte, Universidad de Guanajuato. Centro Cultural “El Nigromante” 22 al 25 de abril 2015. Mesa: Prácticas multidisciplinarias del arte actual., con la participación de Norma Patiño Navarro y Oweena Fogarty O’Mahoney.
- *Agosto 2015*: **Informe de investigación: Mutaciones en las redes telemáticas. El caso del Facebook / Manuel de la Cera.** Participante de proyecto.

-Octubre 2015: “**Coloquio Corporalidad, Sensorialidad e-Realidad**”, Área de Semiótica del Diseño, Coordinación: Gerardo Toledo. Participación: Norma Patiño Navarro, Jorge Ortiz Leroux, Oweena Fogarty O’Mahoney, Manuel de la Cera Alonso y Parada.

- *Octubre 2015: Ponencia en Coloquio: **Memes y post-mimesis en las redes.*** Jorge Ortiz Leroux. “Coloquio Corporalidad, Sensorialidad e-Realidad”, Area de Semiótica del Diseño, Coordinación: Gerardo Toledo. Participación: Norma Patiño Navarro, Oweena Fogarty O’Mahoney, Manuel de la Cera Alonso y Parada.

- *Noviembre 2015: Ponencia y artículo en proceso de publicación: **Prácticas artísticas en el espacio público. Danzaperra y el cuerpo en acción,*** Jorge Ortiz Leroux, Nayeli Benhumea Salto, “Seminario Internacional Arte, Historia y Cultura”, Coordinación: Felix Martinez, Armando Alonso, Area de Arquitectura del paisaje, Depto. de Medio Ambiente.

- *Enero 2016: Coordinación de libro colectivo y artículo publicado: **La Videopolítica como transgresión genérica y discursiva.*** Jorge Ortiz Leroux, en libro colectivo **#Realidades VideoPolíticas: Activismo y emancipación de la imagen red.** Depto. de Evaluación del Diseño, CyAD, UAM-A.

- *Mayo 2016: Ponencia en Congreso y artículo publicado: **Hacia una cartografía de las redes sociales virtuales: la (Des)Territorialidad de los movimientos sociales en México,*** Jorge Ortiz Leroux, en “Coloquio de Cartografías urbanas”, Area de Estudios Urbanos, Dpto. Evaluación del Diseño.

- *Junio 2016: Artículo de libro colectivo publicado. **Biopolítica y estética del cuerpo y la ciudad.*** Jorge Gabriel Ortiz Leroux, en libro: **Diversidad Metropolitana, artistas de la UAM Azcapotzalco en Cartagena, La Habana y Veracruz.** Dpto. de Evaluación, CyAD, UAM A. , en el que participan Norma Patiño Navarro y Manuel de la Cera Alonso y Parada.

**LISTADO DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO "MUTACIONES..."
2012-2016**

	Actividad	Fecha	Participante
1	Seminario-Taller: #NRVP México, Nuevas Realidades Video Políticas	Abril 2012	Jorge Ortiz Leroux, Adriana Dávila Ulloa, Iván Torres Ochoa, Olar Zapata
2	Conferencia: Interacciones discursivas en el ágora virtual	Agosto 2012	Jorge Ortiz Leroux
3	Conferencia: Las Redes como agoras virtuales	Septiembre 2012	Jorge Ortiz Leroux
4	Obtención de Grado doctoral con la Tesis: "Las redes sociales interactivas: tecnologías streaming y urbanización virtual"	Enero 2013	Jorge Ortiz Leroux
5	Artículo publicado: El autorretrato en el videoarte y en las redes, en libro: Persona y semejanza. Coloquio del retrato.	Junio 2013	Jorge Ortiz Leroux
6	Artículo publicado en revista indizada: Perspectivas emergentes para una metodología del diseño en las redes interactivas	Septiembre 2013	Jorge Ortiz Leroux
7	Ponencia Las redes interactivas como entornos comunicativos paradójicos.	Junio 2014	Adriana Dávila Ulloa, Iván Torres Ochoa, Jorge Ortiz Leroux
8	Capítulo de libro publicado Videostreaming, comunicación y comunidad universitaria	Septiembre 2014	Jorge Ortiz Leroux, Hugo Carmona
9	Capítulo de libro publicado Espacio urbano virtual, poder, individualidades y comunidades en las redes sociales.	Noviembre 2014	Jorge Ortiz Leroux, y Elías A. Huamán Herrera
10	Ponencia en Coloquio: Configuraciones y ensamblajes visuales y textuales interactivos Memes y postmimesis en las redes	Abril 2015	Jorge Ortiz Leroux
11	Informe de investigación: Mutaciones en las redes telemáticas. El caso del Facebook	Agosto 2015	Manuel de la Cera Alonso y Parada.
12	Ponencia en Coloquio: Memes y post-mimesis en las redes.	Octubre 2015	Jorge Ortiz Leroux
13	Coloquio: Corporalidad, Sensorialidad e-Realidad	Octubre 2015	Gerardo Toledo. Participación: Norma Patiño Navarro, Jorge Ortiz Leroux, Oweena Fogarty O'Mahoney, Manuel de la Cera Alonso y Parada.

14	Ponencia y Artículo en proceso de publicación: Prácticas artísticas en el espacio público. <i>Danzaperra</i> y el cuerpo en acción	<i>Noviembre 2015</i>	Jorge Ortiz Leroux, Nayeli Benhumea Salto
15	Coordinación de libro colectivo y Artículo publicado: La Videopolítica como transgresión genérica y discursiva, en libro colectivo <i>#Realidades VideoPolíticas: Activismo y emancipación de la imagen red.</i>	<i>Enero 2016</i>	Jorge Ortiz Leroux
16	Ponencia en Congreso y Artículo publicado: Hacia una cartografía de las redes sociales virtuales: la (Des)Territorialidad de los movimientos sociales en México	<i>Mayo 2016</i>	Jorge Ortiz Leroux
17	Capítulo de libro colectivo publicado. Biopolítica y estética del cuerpo y la ciudad, en libro: <i>Diversidad Metropolitana, artistas de la UAM Azcapotzalco en Cartagena, La Habana y Veracruz.</i>	<i>Junio 2016</i>	Jorge Ortiz Leroux

3.6.2.2 / RELACION CON LA DOCENCIA, PRESERVACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA CULTURA

El proyecto “Mutaciones en las redes sociales telemáticas” contribuye en buena medida a problematizar los contenidos del curso metodológico del X Trimestre enfocado en las herramientas y teorías para la construcción de proyectos Multimedia. Asimismo, apuntala los contenidos de la línea audiovisual (Preproducción de proyectos audiovisuales; Producción y Posproducción de proyectos audiovisuales), así como de sus temáticas específicas (Guionismo, Apreciación cinematográfica, Videostreaming, Montaje y Edición de video), contribuyendo a actualizar los medios, códigos y lenguajes que interactúan en el medio cibernético en donde intervienen los contenidos audiovisuales, en particular las tecnologías y plataformas videostreaming de transmisión de contenidos audiovisual en vivo o en línea.

En el mismo sentido, la construcción de públicos en red vía internet a través de la plataforma *cyad.tv*, de la cual se desarrollaron en el presente proyecto dos ponencias en torno a los procesos de comunicación, las formas de identidad de este canal, así como los mecanismos y estrategias para reconocer a los públicos no presenciales concurrentes, permite reconocer el proceso de construcción de públicos a través de la difusión, como parte de los contenidos de producción *videostreaming* en las materias optativas de la línea de Medios Audiovisuales en la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica.

3.6.2.3 / APORTACIONES AL CAMPO DE CONOCIMIENTO

La producción de investigación a través de ponencias, artículos de divulgación y capítulos de libros, como resultados tangibles del proyecto, ha perfilado una serie de aproximaciones, conceptos, categorías y metodologías para el estudio de las redes. Dichas aproximaciones tienen un carácter constructivo, de tal manera que los aportes aluden a un campo en persistente cambio y desarrollo, que se manifiesta en las distintas plataformas (Twitter, Youtube, Facebook), que han sido abordadas en casos específicos, así como en géneros y lenguajes (memes, videoarte y *videostreaming*, blogs), que igualmente han sido analizados en distintos niveles.

Asimismo, el proyecto se propone abordar en forma continua la reflexión sobre las estrategias en la consolidación del proyecto específico **cyad.tv**. La construcción de públicos, al mismo tiempo que el enriquecimiento de la plataforma en red **cyad.tv**, implica varios aspectos que forman parte de los objetivos del proyecto “Mutaciones en las redes...”:

> Por un lado, tal como se expresa en el artículo “*Las redes interactivas como entornos comunicativos paradójicos*”, las posibilidades de crecimiento de un canal audiovisual universitario son muy amplias y ofrecen distintas rutas, ya sea a través de medios paralelos como los perfiles y las redes sociales, o mediante

convocatorias u otras modalidades de participación de públicos concurrentes, potenciales y emergentes.

> La producción audiovisual a través de plataformas en vivo vía *streaming* requiere diferenciar géneros, contenidos y otros tipos de interacción con públicos concurrentes, quienes con cada vez mayor intensidad se convierten a la vez en consumidores y productores.

> La interacción entre plataformas, que permiten conjugar las producciones de contenidos fotográficos, documentales, plásticos, sintéticos e informáticos a través de las redes, provoca la emergencia continua (y discontinua) de nuevas aplicaciones y plataformas para la interacción entre públicos en los que interviene la imagen audiovisual. Tal es el caso de plataformas en crecimiento tanto desde las plataformas dominantes y corporativas (las asociadas con *Google* y *Facebook* como *Instagram*, *Spotify*, *Vimeo*, *Periscope*, etc.) como a través de plataformas *open source* y blogs u otras formas de soporte para autogenerar páginas, perfiles y comunidades virtuales en las redes.

3.6.2.4 / COHERENCIA ENTRE METAS, OBJETIVOS Y RESULTADOS

Los objetivos del proyecto “Mutaciones...” tienen un alcance más allá de los comportamientos y usos presentes en las redes, en la medida en que el crecimiento y los cambios acelerados en éstas tienden a generar nuevas experiencias, percepciones y modos de relación entre códigos, lenguajes y públicos interactuantes. Las metas particulares del proyecto, que podemos resumir en la producción de 8 artículos y capítulos de investigación, más de 10 Conferencias, así como Foros y Encuentros de carácter nacional e internacional, están íntimamente relacionadas con los objetivos del proyecto, y a la vez permiten poner en juego los alcances futuros que tiene.

Las tendencias y campos emergentes específicos permiten reconocer las formas discursivas y los códigos (objetivos del proyecto) que construyen a las redes

interactivas, y que las transforman día con día. De esta manera, los resultados descritos anteriormente son los esperados en la medida de las líneas de investigación abordadas, pero al mismo tiempo nos llevan a replantear las rutas posibles hacia donde enfocar las investigaciones posteriores, a la manera de una construcción iterativa del conocimiento.

3.6.2.5 / TRASCENDENCIA SOCIAL

El proyecto "*Mutaciones en las redes telemáticas*" mantiene vigencia dadas las condiciones propias de producción, distribución y consumo a través de las redes. Asimismo, permite la concurrencia de profesores-investigadores que a través de los eventos organizados por el Área de Semiótica del Diseño, ofrecen perspectivas concurrentes y paralelas sobre las producciones y creaciones en los entornos en red. La importancia de problematizar a las redes a través de sus discursos y sus herramientas es fundamental para reconocer a los actores interactuantes, sus formas de relaciones, sus expectativas culturales, sus comportamientos virtuales y reales, así como la relación entre estos ámbitos en que viven y se expresan, incluyendo en ello el consumo y producción de contenidos audiovisuales, cada vez más creciente globalmente. La importancia social, cultural y política de las redes interactivas, las redes sociales y los medios y contenidos digitales que los alimentan, es cada vez mayor, ya que impacta en comportamientos y sentidos de un conjunto de sujetos, actores y agenciamientos involucrados a su interior.

Reportes Parciales de Investigación

Proyecto N-291

MUTACIONES EN LAS REDES SOCIALES TELEMÁTICAS

Responsable: Jorge Ortiz Leroux

- **Indice General**

- 1er. Reporte 2013
- 2do. Reporte 2014
- 3er. Reporte 2015
- 4to. Reporte 2016

1er. Reporte: Mayo 2012 – Mayo 2013 (Proyecto N-291)

a) Resumen de la propuesta o planteamiento general del Proyecto

El primer año de la investigación se planteó el desarrollo de conceptos y prácticas que se dan en el seno de los entornos en red, como parte de su desenvolvimiento y sus transformaciones. Se realizó un Seminario sobre la temática de las “nuevas realidades videopolíticas”, organizado por el Laboratorio Investigación y Creación Intermedia-UAM Azcapotzalco, y el Laboratorio Intermedia de la Universidad Politécnica de Valencia, en el que se realizó un Seminario-Taller con presentaciones de 15 colectivos de creación y reflexión sobre el video y más de 20 alumnos que participaron en un taller de creación de videográfica. Como parte de este Seminario, los alumnos, colectivos y profesores participantes realizaron de una serie de más 20 piezas audiovisuales presentadas públicamente como *Festival VIRAL Mex 2012*.

Por otro lado, se presentaron dos ponencias que exploran el concepto de las “ágoras virtuales”. Una de estas en el Congreso Internacional de Semiótica Visual, realizado en Buenos Aires en agosto de 2012. La otra en el “Coloquio sobre las plazas públicas”, realizado en septiembre de 2012 en la UAM Azcapotzalco.

b) Objetivos

- Desarrollar aspectos, temáticas y formas discursivas que se manifiestan al interior de las redes cibernéticas.
- Generar conceptos y variables para el estudio de los discursos en las redes, así como sus formas de expresión y articulación.

c) Avance de la investigación con base en el plan de trabajo original

Dentro de los objetivos particulares del proyecto “Mutaciones en las redes...”, dos de ellos fueron abordados en las actividades realizadas en el 2012. Uno de ellos es el reconocimiento o identificación de los códigos y herramientas empleadas en las plataformas en red; el otro objetivo abordado fue el de el orden discursivo empleado en los sitios web o

en red. Ambos aspectos fueron explorados en las ponencias presentadas, mientras que la experiencia del seminario-taller, y sus resultados, se enfocaron a reconocer el potencial de desarrollo del medio audiovisual en las redes.

d) Desarrollo o estado de avance.

A continuación se presentan las actividades desarrolladas, que representan un 25 por ciento de avance del proyecto:

Abril 2012: Seminario-Taller #NRVP México, Nuevas Realidades Video Políticas, mayo de 2012, ICI-UAM -Azcapotzalco / LCI - Universidad Politécnica de Valencia, Coordinación: Jorge Ortiz L., Daniel Fajardo, Iker Fidalgo y Hernán Bula.¹ Participantes del Taller: Ivan Torres Ochoa, Adriana Dávila Ulloa.

Curso-Taller de Video y Nuevas Realidades Políticas

Tipo de Evento:

Curso-Taller teórico y práctico sobre producción de video

Nombre del Evento:

Curso-Taller de Video y Nuevas Realidades Políticas

Coordinador del Evento:

Mtro. Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Departamento:

Evaluación del Diseño en el Tiempo

Expositor o Ponente:

Externos:

Iker Fidalgo (Universidad Politécnica de Valencia)
Hernán Bula (Universidad Politécnica de Valencia)

Internos:

Miembros de ICI (Investigación y Creación Intermedia) e invitados nacionales (videoastas y creadores independientes)

Dirigido a:

Profesores y Estudiantes

Objetivo:

Explorar modelos y experiencias de creación y producción audiovisual videográfica que contribuyan a reconocer y comprender diversas formas de participación individual y social en los contextos globales contemporáneos, en particular las micro-experiencias de organización y las expresiones cotidianas y singulares ante la crisis de legitimidad política que se observa en distintos frentes locales y globales.

Contenido Sintético:

Curso-Taller teórico práctico colectivo de ida y vuelta con estudiantes y profesores relacionados con el ámbito audiovisual, los movimientos sociales, la relación entre arte y política con el fin de crear un intercambio de contextos, microhistorias y herramientas videopolíticas. Se pretenden crear sinergias para la creación en el contexto social y político mexicano, ahondando en las políticas de lo cotidiano como base de las actividades en el Taller.

Contenidos específicos:

- Accesibilidad de la imagen
Cultura audiovisual
Publicidad y video viral
Enseñanza del lenguaje audiovisual

Estudio de casos:

Video guerrilla
Colectivo de cine en Madrid
Referentes en el arte

- Información subjetiva frente a los mass media
Medios de comunicación alternativos
Nuevos canales (Facebook, twitter)
Audiovisual inmediato

Estudio de casos:

15M la revolución de twitter
La primavera árabe
El movimiento estudiantil chileno

- Creando memoria audiovisual

La imagen que perdura (perdurabilidad en la red)
Gestión de iniciativas
Encerrar la mariposa (crear publicaciones y selecciones sobre contextos y trabajos audiovisuales)

Estudios de caso:

Cine sin autor (Madrid)
Documental colectivo
Isaki Lacuesta y el cine documental, ficción-realidad
Documental DIY (Do It Yourself)

- Trabajo práctico:

Durante el Taller y en el marco del Festival que acompaña al Taller (Festival NRVP a exhibirse en más de 10 países de habla hispana) se realizará la edición de trabajos individuales o colectivos relacionado con el desarrollo del marco teórico expuesto.

¹ El Seminario-Taller #NRVP México permitió explorar modelos y experiencias de creación videográfica a través de la interacción con colectivos de videoastas mexicanos, con el fin de reformular las formas de participación individual y colectiva en la creación audiovisual. La dinámica del taller se enfocó en la creación de discursos inmediatos, virales y remezclados (remix) mediante tecnologías digitales, aprovechando los recursos compartidos de las redes y desarrollando estructuras narrativas no convencionales, que parten de la crítica de la realidad mediante estrategias como la reapropiación y la resignificación de la imagen. El resultado del Taller fue el miniFestival *Viral Mex (remix videopolítico)*. Del ejercicio resultó un audiovisual DVD colectivo de más de 15 creaciones videopolíticas.

Importancia para el Departamento:

El Curso-Taller y el Festival permitirán el reconocimiento de experiencias novedosas en la realización videográfica, reconociendo metodologías particulares insertas en el carácter de las redes y conceptos específicos sobre las formas de abordar realidades cotidianas significativas. Esto permite un proceso creativo de actualización en los lenguajes audiovisuales, enriqueciendo con ello los contenidos de diversas materias optativas de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica.

Duración, sesiones, fechas:

El curso-taller se realizará del 25 al 29 de junio en las instalaciones de nuestra Universidad. Las sesiones serán de 6 horas diarias (de 12 a 3, y de 4 a 7pm), durante cinco días, por lo que tendrá una duración de 30 horas. Asimismo estará acompañado de un Festival de Video a exhibirse el 3 y 4 de julio en la Sala K001. Dicho festival igualmente se celebrará en la Central del Pueblo, en el centro histórico del DF, durante fechas coincidentes (2 y 5 de julio).

Costo por participante:

Sin costo

Cupo mínimo y máximo:

10 mínimo, 20 máximo

Lugar de impartición:

Laboratorio ICI, Laboratorio de TV y Auditorio K001

Tipo de certificado:

Constancia a participantes y ponentes

Curriculum de expositores:

Iker Fidalgo (Vitoria, España) es *Licenciado en Bellas Artes* (Universidad de Bilbao). Enfoca su investigación en el arte integrado en movimientos de activismo político, nuevos constructos sociales y movimientos de contrapoder. Recibió una beca de investigación del museo ARTIUM de Álava que le permitió viajar a Buenos Aires y entrevistarse con colectivos y movimientos relacionados con estas premisas. Ha formado parte de varios colectivos interdisciplinarios, desarrollando trabajos de intervención, investigación y aprendizaje continuo. Actualmente realiza la Tesis Doctoral y se desempeña como investigador en el Laboratorio de Creaciones Intermedia, Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia.

Hernán Bula (San Juan, Argentina) es *Licenciado en Artes Visuales* (Universidad Nacional de San Juan), *Especialista en Video y Tecnologías digitales online-offline* (ESDI/MECAD y Universidad Nacional de Córdoba), realizó el *Máster en Producción Artística* en la Universidad Politécnica de Valencia y actualmente realiza el *Doctorado en Arte: Producción e Investigación*, en la misma universidad. Participó en varios proyectos de investigación en el campo del arte, realizó muestras individuales y expuso en diversas muestras colectivas en el país y el exterior. Su producción artística se desarrolla mayoritariamente en el campo del videoarte, las videoinstalaciones y el arte digital e interactivo. Es becario FPU del Ministerio de Educación del Gobierno de España, fue becario de la Fundación Carolina (2009/2010) y del CICITCA-UNSJ (2006/2007). Actualmente vive y trabaja en Barcelona y Valencia.

Nuevas Realidades Video Políticas / CRUCES

UAM Azcapotzalco / Universidad Politécnica de Valencia

9 de Mayo / Lab TV - Edif. P / UAM Azcapotzalco

12:00 hrs. >> Conversación entre Fernando Llanos y Alfredo Salomón

El video como herramienta creativa

Transmitida en vivo >> www.cyad.tv

Duración: 40 minutos

Lineas de reflexión de la charla:

- > El trabajo propio y la experiencia de creación videográfica.
- > El video como herramienta para la creación y para la crítica (de los propios medios y del entorno).
- > El estado actual de la distribución del video (medios, canales, réplicas, redes).
- > Rutas futuras posibles y/o deseables.

12:45 hrs. >> Mesa Redonda: *Devenir del video como herramienta*

César Martínez Silva / Jorge Morales Moreno / Blanca López Pérez /

Iker Fidalgo Aldai / Daniel Fajardo Montaño / Nicolas Amoroso

Jorge Ortiz Leroux: Moderador

Duración: 1 hora y 30 minutos

Lineas de debate:

- > Aproximaciones, estudios, tendencias para analizar la creación videográfica
- > Dilemas actuales de la producción y distribución del video
- > Los públicos, la apropiación y reapropiación videográfica.

Nuevas Realidades Video Políticas / CRUCES

UAM Azcapotzalco / Universidad Politécnica de Valencia

9 de Mayo / Lab TV - Edif. P / UAM Azcapotzalco

12:00 hrs. >> Conversación entre Fernando Llanos y Alfredo Salomón

El video como herramienta creativa

Transmitida en vivo >> www.cyad.tv

Duración: 40 minutos

Lineas de reflexión de la charla:

- > El trabajo propio y la experiencia de creación videográfica.
- > El video como herramienta para la creación y para la crítica (de los propios medios y del entorno).
- > El estado actual de la distribución del video (medios, canales, réplicas, redes).
- > Rutas futuras posibles y/o deseables.

12:45 hrs. >> Mesa Redonda: *Devenir del video como herramienta*

César Martínez Silva / Jorge Morales Moreno / Blanca López Pérez /

Iker Fidalgo Aldai / Daniel Fajardo Montaño / Nicolas Amoroso

Jorge Ortiz Leroux: Moderador

Duración: 1 hora y 30 minutos

Lineas de debate:

- > Aproximaciones, estudios, tendencias para analizar la creación videográfica
- > Dilemas actuales de la producción y distribución del video
- > Los públicos, la apropiación y reapropiación videográfica.

#
 FESTIVAL DE CINEACIÓN ALTERNATIVA
#NUEVAS REALIDADES VIDEO-POLÍTICAS ////
 //// CONSTRUYENDO NUESTRA MIRADA DEL PRESENTE

CONVOCATORIA!! TALLER #NUEVAS REALIDADES VIDEO-POLÍTICAS

La Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco en colaboración con la Comisión del Pueblo y el Laboratorio de Cineaciones del Departamento de Educación de la Universidad Politécnica de Veracruz, dentro del Festival Nuevas Realidades Video-Políticas convocamos a todos los estudiantes interesados en la producción audiovisual de comunicación, en particular a quienes deseen los conocimientos adquiridos en el taller aplicarlos a un taller práctico, a partir del día del TALLER #NUEVAS REALIDADES VIDEO-POLÍTICAS que se llevará a cabo en LIMA Azcapotzalco los días 20, 21, 22 y 23 de junio del 2012 de 12:00 a 19:00hrs.

El taller será impartido por los artistas, **Óscar Fidalgo** (Uruguay) y **Marcelo Biala** (San Juan, Argentina) junto con artistas y cineastas mexicanos.

El taller es gratuito y tiene un límite de 20 participantes. Para formar parte del TALLER #NUEVAS REALIDADES VIDEO-POLÍTICAS es necesario:

- Contar con conocimientos básicos en la elaboración y edición de videos (Adobe Premiere CS3) y manejo de equipo digital.
- Disponibilidad para asistir a todas las sesiones del taller.
- Contar con conocimientos básicos en la elaboración y edición de videos (Adobe Premiere CS3) y manejo de equipo digital.
- Disponibilidad para asistir a todas las sesiones del taller.
- Contar con conocimientos básicos en la elaboración y edición de videos (Adobe Premiere CS3) y manejo de equipo digital.
- Disponibilidad para asistir a todas las sesiones del taller.
- Contar con conocimientos básicos en la elaboración y edición de videos (Adobe Premiere CS3) y manejo de equipo digital.
- Disponibilidad para asistir a todas las sesiones del taller.

La inscripción se realizará por un período determinado por espacio y asistencia de la UAM Azcapotzalco, la Universidad Politécnica de Veracruz y la Comisión del Pueblo. A los interesados se les comunicará los resultados del curso mediante correo electrónico.

Para más información visita: www.uam.mx/intercom o a los teléfonos: 5278-5000 / 6772-9538

Coordinadores: **Jorge Lantieri, Óscar Zapata, Iván Sánchez y Mariana Escobar.**

Logos: C20, UAM, UNIV, EASA VECINA, ATM, CC CMX, etc.

TALLER

#NUEVAS REALIDADES VIDEO-POLÍTICAS ////
 //// CONSTRUYENDO NUESTRA MIRADA DEL PRESENTE

ESTAMPADA EN MEXICO JUNIO 30 JUNIO 2012

Agosto y Noviembre de 2012: Conferencia “Interacciones discursivas en el ágora virtual”, Jorge Ortiz Leroux en el Congreso Internacional de Semiótica Visual de la AISV (Asociación Internacional de Semiótica Visual), Buenos Aires, Argentina, Agosto de 2012; Facultad Ciencias Políticas, UNAM, Noviembre de 2012

Dilemas en los dibujos infantiles relacionados con la violencia

O

Georgina ORTIZ HERNANDEZ
UNAM, México
georginaortiz@gmail.com

Dilemas en los dibujos infantiles relacionados con la violencia Este trabajo forma parte de una investigación más amplia. Los resultados que se van a presentar tienen por objetivo exponer situaciones dilemáticas en la lectura de los dibujos infantiles relacionados con la violencia. Basándonos en códigos visuales, es posible analizar si los signos presentes en los dibujos se corresponden con los significados e interpretaciones culturales o presentan contradicciones y dilemas para el intérprete. Este trabajo es importante debido a su actualidad y pertinencia, ya que dentro del mundo de la imagen, un área significativa en el campo de la investigación es el análisis del dibujo, sobre todo los dibujos de los infantes, hecho que se corrobora con el gran número de investigaciones que se realizan en ese rubro. Por otro lado, no se puede negar que uno de los problemas fundamentales en todo el mundo es el crecimiento de los actos violentos en todos los grupos sociales tales como la familia, la escuela y el trabajo, sin olvidar la violencia que se transmite por la televisión y los medios electrónicos. Se partió de una concepción de la violencia como una manifestación de la agresión sutil que va desde la ofensa verbal hasta el asesinato y/o la tortura. Por otro lado el dibujo es una actividad espontánea, motora, coordinada y muy compleja que contribuye a la formación de la personalidad y permite a los niños expresar su estado psicológico y bienestar emocional, porque a través de él pueden decir lo que sienten, por lo tanto la representación gráfica de los niños es una metodología importante que nos puede generar más información que la palabra misma. El dibujo es un signo complejo en donde podremos leer los iconos, índices y símbolos con que los niños representan la violencia como vivencia personal y experiencia social. La violencia en el dibujo nos permitió conocer que los niños reconocen la violencia ficticia y la violencia real, aunque a veces pueden confundir la violencia con el dolor porque sus dibujos nos llevan a encontrar imágenes que representan más éste último que el propio acto de violencia. (situación que se ve por el tamaño y el uso de los colores). Los lugares en donde ocurren nos muestran mayoritariamente imágenes reales, en el sentido de que son lugares que se pueden identificar fácilmente. Sin embargo otra contradicción es que nos muestran muchos de ellos espacios campestres cuando el lugar en donde viven y asisten a la escuela son netamente urbanos. Los resultados obtenidos indicaron que existe dilema entre la expresión visual y el contenido cultural en los dibujos de violencia analizados.

Interacciones discursivas y prácticas paradójicas en las redes sociales en Internet

O

Jorge ORTIZ LEROUX
Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, México
coso966@yahoo.com.mx

La emergencia de las redes sociales en internet y su explosividad actual nos coloca ante problemáticas relevantes. En términos de la experiencia de los públicos masificados en las redes, las interacciones y ensamblajes entre discursos visuales y textuales dan lugar a apelaciones, aproximaciones, réplicas, desplazamientos y demás tipos de vínculos entre diversos campos discursivos, haciéndolos interactuar de modo más intenso y provocando con ello formas de participación novedosas en la aproximación y apropiación de dichos medios. La interacción entre lenguajes visuales, audiovisuales, textuales, editoriales, artísticos, periodísticos, etc. coloca a las redes como entornos sintéticos e integradores que catalizan amplias gamas problemáticas de las sociedades contemporáneas. Estas formas de apropiación en red evidencian una transgresión de lo individual y lo social (de lo público y lo privado), conformando experiencias que lindan entre ambos campos y que nos colocan ante dilemas claves: ¿las interacciones en red procuran formas de individualización socializada o socialidad individualizada, tal como se deja ver en los estudios realizados por Manuel Castells?; ¿estamos ante una emergencia de lo público como espacio múltiple y diferenciado pero también restringido y efímero?; ¿la extensión de lo público en las redes tiende a generar paradójicamente una mayor privatización y control de los contenidos, discursos y prácticas que lo acompañan? ¿qué papel juegan en todo esto las temporalidades que acompañan a dichos entornos interactivos? Como parte del complejo acercamiento al fenómeno de las redes, un análisis específico de las conversaciones que circulan en sitios determinados (You Tube, Twitter, Blogs) en función de acontecimientos y eventos puntuales, permite reconocer los intercambios entre imagen y texto como parte de un espacio público extendido en forma virtual que no tiene necesariamente un correlato en los espacios públicos “reales”, aunque lo puede tener en forma puntual e intensificada. Esto permite reconocer el conjunto de prácticas y discursos dominantes en las redes, pero también posibilita la distinción entre espacios públicos reales y virtuales y sus interacciones, llevándonos así a la exploración de formas singulares de politicidad (virtual y real), que no sólo responden a las prácticas tradicionales del campo de la política, y que están construidas sobre la base de signos, códigos, estrategias y sentidos particulares.

Interacciones discursivas en el Ágora Virtual.

Jorge Ortiz Leroux / Mesas de Diálogo: Memorias del Congreso AIVS, Asociación Internacional de Semiótica Visual, Universidad de Buenos Aires. Agosto de 2012; Facultad Ciencias Políticas, UNAM, Noviembre de 2012

La emergencia de la llamada hipertextualidad, y su expansión a través de las redes digitales, ha provocado tal proliferación de signos, códigos y lenguajes, que su estudio supone retos inquietantes. La magnitud y la velocidad de los flujos informativos a escala global provoca constantemente fenómenos y eventos impredecibles, dada su alta diversificación y su acelerada expansión y capacidad de penetración.

Los lenguajes hipertextuales han logrado rebasar los límites mediáticos que regían a los medios de comunicación tradicionales. Los hipermedios, multilaterales y heterogéneos, han escapado al rígido control mediático que caracterizan a la radio y la televisión, convirtiéndose en artefactos culturales que permanentemente construyen y reconstruyen sus códigos. La concurrencia globalizada e hipermasificada de las redes nos explica el porqué de esta capacidad mutativa. No estamos frente una simple masificación, popularización o moda, pues dicha concurrencia no es solo de individuos, sino que provoca el surgimiento de agentes, códigos y herramientas que interactúan en forma dinámica y permanente.

La mutación de los códigos modifica las prácticas, tanto reales como virtuales, entablando un ciclo de accesos, usos y apropiaciones que hace de las redes un fenómeno a la vez emergente y sintético. Aludo a la "emergencia" (como dice el filósofo Manuel de Landa) por su capacidad de sorpresa, porque aparece ahí cuando nadie la llama, pasando de lo virtual a lo real o viceversa, rebasando la opinión para llevarla a la acción, generando confluencias puntuales en un contexto de divergencias generalizadas, desestabilizando las formas estables del acceso al conocimiento y al poder. La cualidad sintética de las redes exhibe la potencialidad para articular no sólo los rasgos acumulados de diversos medios (radio+ teléfono+ literatura+ televisión+ arte), sino la aparición de formas discursivas complejas y paradójicas, que gozan de una importante efectividad.

La hipertextualidad nos introduce también a un mundo de interacciones discursivas relevante para la Semiótica, pues nos enfrenta a un ensamblaje de medios y discursos en el cual los procesos de significación y semiosis parecen situarse en un estado crítico. Las posiciones entre enunciantes, representaciones y referentes, y por tanto entre ideas, sujetos y contextos, se mueven y dislocan constantemente. Los significados de los mensajes se mezclan con los de los procesos, y no se exhiben y perciben en forma evidente, sino que ponen en juego el sentido y el carácter social de los intercambios y las acciones.

Por ello considero que tendríamos que reconocer una serie de dilemas que pueden enriquecer el análisis en torno a las redes sociales:

1 > En las redes sociales **lo visual tiende a desplazarse en forma intensificada a su origen textual** (como ocurrió con el advenimiento de la imprenta), pero ahora inmerso en lo hipertextual, como un arreglo sintético de códigos enunciativos abstractos y figurados, textuales y gráficos, orales y cinéticos, que han puesto de relieve la importancia de la relación tensa y a la vez simbiótica y cenestésica entre las palabras y las imágenes.

2 > Con las hipertextualidades en red, **el ensamblaje entre lenguajes y medios** se presenta como un problema a la orden del día. Si la mezcla ha sido la estrategia predilecta del arte, en el caso de las redes actúa como el pegamento de las experiencias, como la razón de ser de los elementos emergentes.

3 > En las redes **las fronteras** que separaban a los componentes del proceso de comunicación **se han desvanecido**. Los emisores son receptores, y estos son a su vez canales de distribución; los códigos se vuelven mensajes cuando se concentran en canales dominantes, y estos se reconfiguran mientras más diversidad de voces se manifiesten. Esto significa que los intercambios ya no operan sólo entre sujetos concurrentes, sino entre sujetos-canales, sujetos-mensajes o sujetos-códigos que han logrado potenciar habilidades comunicativas interpelando el espacio público y social.

Las redes como Agoras públicas

Una de las virtudes de las redes sociales ha sido precisamente su capacidad para permitir la confluencia de sujetos con inquietudes diversas. En este sentido, el conglomerado social de las redes es expresión de la complejidad de la vida urbana contemporánea, cuya enorme cantidad de intereses, gustos y afectos, nos coloca ante nuevos retos.

Uno de estos dilemas es lo que observamos como un acelerado proceso de individualización contemporáneo que, al interior del espacio virtual de las redes, actúa como mecanismo potenciador de la subjetividad. El ágora tradicional, enmarcada en el nacimiento de las ciudades occidentales, y caracterizada por la atención en el acuerdo general a partir de una deliberación colectiva, tiene un símil en las ágoras contemporáneas, tal como lo son las redes en Internet, que han pasado por procesos de diferenciación y multiplicación, incluido su desplazamiento hacia el campo ocupado por los medios de comunicación. Las agoras virtuales se caracterizan por la expresión de singularidades bajo un espacio deliberativo común, con una naturaleza flotante y mutante, en el cual lo colectivo, curiosamente, está asentado en la individualidad. La sociedad de masas que se gesta en los siglos XIX y XX se encontró inmersa en procesos de creciente individualización; sin embargo la relevancia de lo individual estaba inscrita en el desarrollo de las figuras individuales emblemáticas del líder, el representante, el gestor, aunque también del héroe revolucionario y del transgresor radical.

Con las redes sociales, habría que preguntarnos qué tipo o modelo de participación pública se está gestando a partir del conjunto de prácticas e interacciones suscitadas. Si es cierto que lo singular y lo individual se expresan con mayor contundencia, esto entonces habría de tener un eco en lo comunitario, otorgándole mayor relieve, riqueza y densidad. Por eso nos interesa preguntarnos si en las redes ocurre que mientras más individualizado se manifieste

el sujeto, mayor potencia adquiere como entidad colectiva. ¿Se está extendiendo una cultura global múltiple y plural, y a la vez no homogéneas y predominantemente distante, fragmentada o apática?, ¿es factible el devenir de comunidades multiformes, conectadas y activas, que establezcan intercambios tanto fugaces como continuos y duraderos?

La declaración de una postura ante el mundo, condensada en lo que conocemos como el punto de vista, basado en un modelo renacentista y humanista cuyo emblema más acabado es la opinión pública, adquiere otro relieve en las redes. La expresión del punto de vista va ligada a la autoafirmación de un perfil propio que circula en torno a una red concurrente. Las atracciones y sinergias provocadas se mueven en un estado en el que intervienen procesos racionales y a la vez emotivos. Esto lo hace manifiesto lo que Derrick de Kerckhove cuando habla del punto de ser, es decir, el conjunto de conexiones que establecemos con el mundo en toda su complejidad, que nos permiten sentir y percibir el entorno tanto como reaccionar frente al mismo. En el punto de ser, a diferencia del punto de vista, las claves de la experiencia no se definen solamente en términos espaciales y posicionales, sino también en términos existenciales y sensibles, donde lo espacial se conjuga con lo temporal y delimita, más que posiciones, estados afectivos y situacionales, que conjugan de manera interesante la opinión con el estado afectivo que suscita esa opinión.

El ágora interactiva de las redes sociales reúne estas características como plataforma a la vez existencial y racional, en donde las modalidades de actuación atienden a contactos inmediatos e interpersonales que permiten el acceso a diversos modos de intimidad, al mismo tiempo que generan intercambios grupales que redundan en afirmaciones, adscripciones y acuerdos que impactan en forma común y colectiva. Por eso los desplazamientos del ámbito familiar y amistoso al campo de lo grupal y lo colectivo, tal como se expresa en las plataformas de Twitter y Facebook,

resulta ser una práctica vinculante y conectiva de primer orden en las redes. Lo existencial, en éste sentido, sería el motivo y el conducto de lo racional, entendido éste como el campo posible de las acciones comunicativas. Pero también lo racional motiva a lo existencial, interpeándolo y generando concurrencias más intensas, fundadas en la validez y legitimidad de los intercambios. La globalidad y alcance de las ágoras virtuales provoca que los elementos emotivos vinculantes, ligados a la charla íntima cobijada por un espacio común y loable, se extiendan al ámbito público en forma naturalizada, es decir, en forma integrada a la estructura del artefacto tecnológico. La globalizada plaza virtual de las redes no solo recupera el derecho a un espacio común de intercambio, sino que provoca una densidad y potencialidad de voces resonantes que trazan un mapa complejo, en el que se desenvuelven fuerzas transversales más que centros de poder definitorios.

En este sentido, la plaza virtual globalizada reproduce a la vez que renueva y actualiza las prácticas sociales y políticas tradicionales. Las acciones deliberativas, al menos al interior del entorno interactivo, tienden a apuntalar los liderazgos de tipo carismático (como es el caso del dominio *fandom*), pero también a desdibujarlos, perfilando otras maneras de interlocución no fundadas precisamente en el carisma del líder sino en el reconocimiento del intercambio horizontal, de uno a uno y con los demás, a partir de una serie de intereses comunes. La plaza virtual que genera la cultura desarrollada en más de una década del blog, trasladada y mezclada con las redes sociales, delinea formas de representación más horizontalizadas en virtud de su comportamiento tecnológico nodal, es decir, inserto en una red en la que cada punto atrae y repele a los demás, generando cambios, reciclajes y accesos pluralizados. Lo interesante en términos deliberativos y políticos es cuando los intercambios conducen no al reconocimiento de un líder, sino en una especie de "consenso discursivo". Los medioambientes interactivos han desarrollado campos propicios para la deliberación en condiciones de mayor horizontalidad que en otros espacios deliberativos, en la medida en que cualquier voz puede expresarse en cualquier momento.

Así que la idea del líder decimonónico de la época de las grandes revoluciones del siglo XX se enfrenta ahora a formas de liderazgo más horizontales, desligadas del carácter mesiánico y jerarquizado que las caracterizó en los últimos siglos. El urbanista Manuel Castells describe ciertos rasgos democráticos de Internet que perfilan estos procesos cuando habla de los valores del compartir y de las habilidades "tecnomercatocráticas" como fundamentos de la confianza entre los usuarios de las redes. El compartir saberes y habilidades especializadas, se ha convertido en una práctica cultural cada vez más extendida. De este modo, la confianza en las plazas virtuales parece sostenerse en atractores y liderazgos móviles que se basan en el intercambio de saberes y en la atribución **de formas de confianza de ida y vuelta, es decir, compartidas y rotativas**, dados los grados de efectividad del crédito otorgado por la comunidad a los diversos sujetos interactuantes. No es casual que las comunidades en red logren identificar en momentos puntuales y con una alta precisión a sujetos o agentes como los llamados bots (robots virtuales) o los trolls, cuyo rasgo fundamental es replicar en forma automática, despersonalizada y agresiva mensajes destinados a

desorientar las opiniones concurrentes y desestabilizar los procesos de interacción, tal como vimos en el pasado proceso electoral en nuestro país. Por eso los bots peñanietistas no lograron los consensos que sí obtuvo, por ejemplo, el movimiento #YoSoy132, (recordemos el hashtag #MarchaYoSoy132, que se mantuvo como trending topic global durante más de una semana), pues en este último caso la individualidad manifestada como opinión libre -fundada originalmente en un desacuerdo- fue el arma válida para la obtención de consensos y, sobre todo, para la proyección de los acuerdos hacia el espacio real, más allá del foro virtual.

Habría que preguntarnos también si esta emergencia de liderazgos horizontalizados en las redes habrá de diluir realmente a los liderazgos personalizados, sobre todo ante las tendencias actuales hacia la mercantilización y control de Internet, tal como se prefigura con la presencia dominante y recurrente de personajes famosos y otras figuras públicas que provienen de lo que se conoce como el fandom. Un ejemplo de esto ocurre con los intentos por introducir masivamente a Youtube películas de las grandes corporaciones del cine, así como contenidos de

música comercial a gran escala. En este sentido, el líder carismático y el artista o figura de fama son las dos caras de una moneda que en las redes funciona como modelo jerarquizado y mercantilista al cual se resisten y oponen las concurrencias horizontalizadas.

La crítica de los medios y el movimiento #YoSoy132

Para ejemplificar estos problemas recurro a una aproximación a las redes bajo la lente dirigida hacia el reciente proceso electoral mexicano del 2012. La crónica del triunfo anunciado del candidato del PRI Peña Nieto tuvo en los medios masivos, especialmente en la televisión, a su más ferviente cómplice. El duopolio de Televisa y TvAzteca actuó como el principal conducto del retorno del PRI al poder, provocando con su actuación interesada y sesgada la aparición, a dos meses del día de la votación, del movimiento #YoSoy132, cuyo blanco de ataques no sólo fue el candidato priista favorecido por los medios, sino precisamente los medios masivos como plataforma estratégica para el acceso a la presidencia.

El movimiento estudiantil #YoSoy132, cuyas convocatorias iniciales circularon en los entornos de Twitter y Facebook, se planteó desde su origen la democratización de los medios. Esta postura lo ha llevado a emprender una crítica de los códigos, entendidos como las reglas y parámetros usados para dar cobertura a los eventos de carácter público. Mientras la radio y la televisión apostaron por un discurso electoral abiertamente favorable al viejo partido oficial, delimitada en tiempos, formatos y narrativas coactivas y espectaculares, las redes emergieron como canalizadores del descontento ante estos tratamientos y por tanto por el derecho a ser informados mediante modos y formatos plurales.

El planteamiento por parte de dicho movimiento de un "código de ética" para los entornos mediáticos, ha significado una condensación del conjunto de opiniones, percepciones y demandas frente a las reglas impuestas de facto por los grupos mediáticos. Esta condensación de la opinión proviene de la propia experiencia generada en las redes, es decir, de sus rasgos de horizontalidad, anticentralidad y transversalidad, actuando como catalizadores de una opinión pública que apunta hacia replanteamientos de tipo ético. El arranque del movimiento estudiantil expresó esta condensación cuando el tema de discusión #MarchaYoSoy132 se convirtió durante más de tres semanas en trending topic global, a raíz de un evento político clave, que fue la interpelación de estudiantes de la Universidad Iberoamericana al candidato priista, en donde exhibieron sus intereses y su pasado vergonzoso.

El desplazamiento de ida y vuelta de la concurrencia virtual hacia el espacio físico de la protesta ha sido desde entonces fluido, asentando su capacidad de continuidad en las cualidades consensuales de los mensajes expuestos. Cuando Manuel Castells enuncia que en las redes el mensaje es el medio, y que en ellas el espacio domina sobre el tiempo, se refiere a la capacidad que tienen para validar los argumentos y contra-argumentos que ahí circulan. En el contexto mexicano, la cara inversa de este tipo de expresiones consensuales han sido los llamados bots o agentes virtuales, utilizados en gran medida por el PRI para atacar a las voces del movimiento y apuntalar la imagen de su candidato. A diferencia del movimiento #YoSoy132, sin embargo, los bots priistas no han logrado hasta ahora extender su disputa más allá del entorno virtual, mientras que los argumentos condensados por el 132 han procurado importantes consensos en medio de un entorno virtual que se caracterizaba por su fragmentación.

De este modo, el espacio crítico de las redes que aquí expongo, nos sitúa ante la posibilidad de reconfiguración de los códigos mediáticos de actuación y representación. Podríamos enumerar algunos factores que han contribuido a ofrecer relevancia discursiva a este tema.

> La retórica de las redes

Por un lado, la retórica de las voces en las redes sociales se mueve libremente en varios terrenos discursivos, tales como el comentario, la opinión, el diálogo, la conversación grupal, el debate de temas de interés, el debate "en vivo". Estos modos discursivos adoptan cualidades peculiares, que son enriquecidas mediante un conjunto de herramientas interactivas. El ejercicio de prácticas como el compartir, favorecer, notificar, convocar, votar, seguir, destacar, replicar, etc. ha generado distintas formas de adscripción a los mensajes y comentarios públicos, convirtiéndose muchas veces en prácticas recurrentes de interacción. Habría que preguntarnos en qué medida las prácticas más extendidas tienden a seguir insertas en discursos y modelos homogeneizantes y mediáticos de tipo comercial, y en qué medida tienden a multiplicarse prácticas emergentes alternativas que generan confluencias y mecanismos de permanencia.

En este sentido, si durante el sexenio panista del actual presidente Calderón las redes sociales fueron conducto para una expresión polarizada de los intercambios que rayaba en los extremos, el presente proceso electoral se ha caracterizado por la aparición de consensos que se fundamentan en el valor argumentativo de los intercambios discursivos. Esto nos indica la importancia que puede adquirir lo textual en las redes interactivas, haciendo valer los códigos y los regímenes de discursos según sus grados de intensidad y penetración. Lo interesante es que el referente voraz de estos regímenes discursivos, representado por los medios televisivos dominantes, es el blanco de una crítica a las codificaciones unilaterales que no son consecuentes con los rasgos propios del medio, como el permitir intercambios horizontales, compartidos, multilaterales. Esta valoración de la libertad y pluralidad de los códigos expresa una estrategia metalingüística al interior de medios y lenguajes, basada en la reapropiación y reconfiguración.

> Visualidad en red

Por otro lado, aludiendo igualmente al movimiento #YoSoy132, resulta significativo poner atención al conjunto de discursos propiamente visuales que se ensamblan con los textuales. En este sentido el surgimiento de todo tipo de imágenes en una diversidad de géneros y soportes (fotos, videos, carteles, identidades, ilustraciones), provoca una multiplicidad creativa que hace alusión puntual al lenguaje constructivo de la imagen, como vemos en los ejemplos aquí presentados. Los carteles producidos en el movimiento 132, por ejemplo, revelan una referencialidad hacia el lenguaje cartelístico al mismo tiempo que expresan la inmediatez y contundencia del mensaje textual. Aunque no son impresos, sino compartidos por comunidades de Facebook y Twitter, los carteles del movimiento que circulan en las redes en muchos casos son replicados en su textualidad en las movilizaciones callejeras. La retórica referenciada en la tradición cartelística, hace uso de códigos que han articulado al medio y se vale de metáforas, dobles sentidos, inversiones simbólicas, mezclas y recodificaciones que apelan a sus cualidades potenciales como medio sintético de comunicación, en donde la afrenta a través de la contundencia de los argumentos expresados, revela un uso instrumental y a la vez constructivo del medio, al entablar un proceso de generación no sólo de significados, sino de sentidos propios.

Aunado a lo anterior, el ensamblaje de medios y soportes es el signo de un proceso que podríamos denominar revulsivo de las redes. Un ejemplo interesante de esto lo constituyen las producciones vía streaming, especialmente las realizadas en vivo, que representan un ejercicio recodificador de las transmisiones noticiosas. El día de la toma pacífica de Televisa, cuando cientos de personas se congregaban en el Monumento a la Revolución para dirigirse a la acampada frente a la televisora, varios jóvenes in situ transmitieron el recorrido nocturno haciendo uso de recursos videográficos, conducción oral y chat en vivo, obteniendo durante una noche lluviosa miles de concurrentes locales y foráneos, que mediante diversos canales rebasaron el número de asistentes al acto en vivo.

La posibilidad conectiva de una transmisión streaming hacia los foros de twitter u otras plataformas sociales en red, nos habla no solo de una mezcla de soportes, sino de la posibilidad de interacciones entre imagen en movimiento, imagen fija, imagen secuenciada, narrativa oral, discursividad textual, y un conjunto de acciones conectivas de tipo distributivo que generan un entorno plural, con muchos soportes y canales. En la medida que las intervenciones no propicien conectividades,

estos canales y soportes tienden a mantenerse fragmentados. Por el contrario, en la medida que propicien concurrencias y vínculos tenderán a ser sintéticos, interactivos y relevantes, con un peso específico y la capacidad para generar duraciones y continuidades en función de los consensos logrados.

El uso del medio bajo modelos periodísticos, como ocurre con las transmisiones streaming, pone de manifiesto la búsqueda de formas diferentes y validas de ejercicio noticioso ante los déficits dominantes, pero también se inserta en procesos de interlocución que se dan en medio de la conflictividad política específica de nuestro país. Por ello las intermitencias en la creación de consensos y disensos es resultado del aprovechamiento de herramientas y de su uso intensificado temporalmente. Las condensaciones en la interlocución (como ocurre con los trending topics en Twitter) representan aquellas fugas que si bien apuntalan las formas dominantes, también generan rupturas, estableciendo disensos respecto a las dinámicas sociales y culturales predominantes, y consensos en torno a demandas colectivas emergentes, cuyo efecto más relevante es la transferencia de los intercambios virtuales con los intercambios y procesos sociales fuera de la red virtual.

En este sentido, es evidente que el medio no define a los movimientos como el 132, pero sí tiende a funcionar como una potente herramienta codificada que constantemente se actualiza para adaptarse y reconducir los usos y apropiaciones colectivas. Esto nos habla de las fluctuaciones en el comportamiento de las redes, de consensos a los que sobrevienen disensos, y de ciclos reactivos que se comportan de cara al contexto social en que se inscriben, lo cual desdibuja aquellas perspectivas que ven a las redes como entornos aislados del contexto, pero al mismo tiempo de aquellas que exageran las influencias de las redes en el campo sociopolítico actual.

Jorge Ortiz Leroux, Profr. Titular del Area de Semiótica del Diseño División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM Azcapotzalco, México

Septiembre 2012: Conferencia “Las Redes como ágoras virtuales públicas”, Jorge Ortiz Leroux, “Coloquio Diversas miradas a la plaza pública hoy en día”, Posgrado CyAD, UAM-A.



**Diversas miradas a la plaza pública
en la ciudad hoy en día**

Dirigido a estudiantes, académicos y profesionales de arquitectura y urbanismo
Público interesado en la temática y enfoque del seminario

Miércoles y jueves de 9:45 a 14:00 hrs y de 16:00 a 19:30 hrs
viernes de 9:45 a 14:00 hrs.

Duración: 20hrs

Coordinación: Dr. Christof Göbel

Fechas: 19, 20 y 21 de septiembre de 2012
Lugar: Auditorio K-001 Edificio "K", planta baja
Sede: UAM - Azcapotzalco

<p>Posgrado en Diseño División de Ciencias y Artes para el Diseño CyAD Carretera México-Toluca s/n Edificio K-001 Tel: 5652 56 571192310-31112 http://www.ife.com.mx/posgrado/posgrado.htm</p>	<p>Departamento de Evaluación del Grado en el Tiempo Área de Seminario y Actividades Complementarias E-565014, planta baja Tel: (5652) 56571192310 y 565256571192310 http://www.uam.mx/posgrado/</p>	<p>correo electrónico: @jorje.ortizleroux@posgrado.uam.mx @jorje.ortizleroux@posgrado.uam.mx jorje.ortizleroux@posgrado.uam.mx ortizleroux@posgrado.uam.mx</p>	<p>Universidad Autónoma Metropolitana UAM-Azcapotzalco Av. San Rafael Atlix Col. Azcapotzalco Dist. Azcapotzalco C.P. 06930 México, D.F.</p>
--	--	--	--

Las redes sociales como ágoras virtuales públicas

Ponencia presentada en el "Coloquio Diversas miradas a la plaza pública en la ciudad hoy en día".

Jorge Ortiz Leroux

La plaza pública tiene uno de sus orígenes el ágora, nombre que le dieron los griegos a la plaza pública de las ciudades-Estado o polis. Desde el punto de vista de su función pública, el agora es el espacio de reunión de los ciudadanos para discutir sobre los asuntos y problemas de la comunidad. El carácter congregante de la plaza o del ágora, su capacidad para integrar sujetos y subjetividades con formas diversas y desiguales de intercambio e interacción, la ha convertido históricamente en un espacio sugerente para reconocer las prácticas individuales y colectivas. La plaza pública es un crisol de estados de ánimo, de revueltas y convulsiones colectivas, pero también de intercambios íntimos y secretos, así como de distanciamientos e indiferencias; es un trazado estructural de los desplazamientos del ciudadano y a la vez un sitio congregante de intercambio social. La plaza ha sido incluso el destino de las prácticas colectivas, la finalidad de los procesos empáticos de las comunidades urbanas.

La plaza pública física, espacializada en el territorio urbano, tiene su similar en el espacio tecnológico y virtualizado de las redes. Las redes sociales son también un espacio congregante, en donde se discute sobre los problemas de la comunidad, por lo cual cada vez adquieren mayor relevancia. No podemos afirmar que la plaza virtual de las redes haya sustituido a la plaza física real, pues ésta no dejará de existir y transformarse a cada día. Sin embargo, el desplazamiento de las concurrencias hacia el espacio de las redes resulta, cuando menos, inquietante para los tiempos que corren. Las comunidades virtuales, como las ha llamado Manuel Castells, constituyen un ejemplo de estos desplazamientos poblacionales a los territorios virtuales (2003).

Las redes sociales, a medida que crecen y se expanden, han actualizado el papel relevante del Ágora como espacio adecuado para exponer, discutir y dirimir controversias, así como para canalizar inquietudes públicas. El carácter polifacético de las redes sociales como medios, pero también como espacios culturales que reúnen voces, textualidades e imágenes, ha logrado construir entornos dinámicos que articulan nuevas formas de interlocución, opinión y argumentación, convirtiéndose en poderosos foros de comunicación que revelan a la vez un déficit y un exceso: por un lado, la carencia de pluralidad en los medios masivos convencionales, centrados en unas cuantas voces y profundamente unilaterales y homogeneizados; por otro lado, la explosividad de voces en las propias redes sociales, que emergen como catalizador de la necesidad de expresión de las actuales generaciones y sectores sociales.

Una de las virtudes de las redes sociales ha sido precisamente su capacidad para permitir la confluencia de sujetos con inquietudes diversas. En este sentido, el conglomerado social de las redes es expresión de la complejidad de la

vida urbana contemporánea, cuya enorme cantidad de intereses, gustos y afectos, nos coloca ante nuevos retos y dilemas por resolver.

Uno de estos dilemas es el acelerado proceso de individualización contemporáneo, que al interior del espacio virtual de las redes actúa como mecanismo potenciador de la subjetividad. En este sentido, podemos diferenciar al ágora tradicional, enmarcada en el nacimiento de las ciudades y caracterizada por la atención en el interés general a partir de una deliberación colectiva, de las ágoras contemporáneas, que han pasado por procesos de diferenciación y multiplicación, incluido su desplazamiento hacia los medios de comunicación, hoy enmarcados en la sociedad hipertextual y en la llamada sociedad del conocimiento. Las ágoras virtuales se caracterizan por la expresión de singularidades bajo un espacio deliberativo común, con una naturaleza flotante y mutante, en el cual lo colectivo está asentado en la individualidad. El concepto de singularidad que Gilles Deleuze retoma de Spinoza (2006) aporta razones suficientes para reconocer el carácter peculiar que adquieren las prácticas en las redes actuales. La sociedad de masas que se gesta en los siglos XIX y XX, aunque inmersa en procesos de creciente individualización, no se caracterizaba por una relevancia del individuo moderno más allá de las figuras emblemáticas del líder, el representante o el gestor como modelos de ciudadanía. Con las redes sociales, la ciudadanía y la expresión libre de la opinión extiende sus posibilidades como entidad participante, dado que en la medida en que lo singular se expresa con mayor contundencia, lo comunitario adquiere mayor relieve, riqueza y densidad. De este modo, lo individual y lo social no se oponen, sino se complementan. Tal como ocurre con el concepto de *glocal* (Beck, 2004), que se basa en la integración de lo global y lo local, en donde mientras más locales son las expresiones, más globales son sus repercusiones, también en el caso de las redes mientras más individualizado se manifieste el sujeto, mayor potencia adquiere como entidad social o colectiva.

Esta dimensión individual, ampliamente extendida e inserta en una cultura global múltiple y plural, nos estaría hablando no de culturas y sociedades homogéneas, distantes, fragmentadas o apáticas, sino de comunidades concurrentes multiformes, conectadas y activas, que establecen intercambios tanto fugaces como continuos y duraderos. Es interesante observar que esta apuesta por la expresión individual manifiesta no solo la voluntad por declarar una postura ante el mundo, condensada en lo que conocemos como el *punto de vista*, que se basa en un modelo renacentista y humanista cuyo emblema más acabado es la opinión pública. Más allá de esto, mediante la expresión de la subjetividad en el marco de las redes, queda también manifiesto lo que Derrick de Kerckhove denomina el *punto de ser* (De Kerckhove 1999), es decir, el conjunto de conexiones que establecemos con el mundo en toda su complejidad, que nos permiten sentir y percibir el entorno tanto como reaccionar frente al mismo. En el *punto de ser*, a diferencia del punto de vista, las claves de la experiencia no se definen solamente en términos espaciales y posicionales, sino también en términos existenciales y sensibles, donde lo espacial se conjuga con lo temporal y delimita, más que posiciones, estados afectivos y situacionales, que conjugan de manera interesante la opinión con el estado afectivo que suscita esa opinión.

El ágora interactiva de las redes sociales reúne estas características como plataforma a la vez existencial y racional, en donde las modalidades de actuación atienden a contactos inmediatos e interpersonales que permiten el acceso a

diversos modos de intimidad, al mismo tiempo que generan intercambios grupales que redundan en afirmaciones, adscripciones y acuerdos que impactan en forma común y colectiva. Por eso los desplazamientos del ámbito familiar y amistoso al campo de lo grupal y lo colectivo, tal como se expresa en las plataformas de *Twitter* y *Facebook*, resulta ser una práctica vinculante y conectiva de primer orden en las redes. Lo existencial, en éste sentido, sería el motivo y el conducto de lo racional, entendido éste como el campo posible de las acciones comunicativas. Pero también lo racional motiva a lo existencial, interpelándolo y generando concurrencias más intensas, fundadas en la validez y legitimidad de los intercambios. La globalidad y alcance de las plazas públicas virtuales provoca que los elementos emotivos vinculantes, ligados a la charla íntima cobijada por un espacio común y loable, tal como lo reflejan las numerosas "conversaciones" (DeLanda 2006) que ahí ocurren, se extiendan al ámbito público en forma naturalizada, es decir, en forma integrada a la estructura del artefacto tecnológico. La globalizada plaza virtual de las redes no solo recupera el derecho a un espacio común de intercambio, sino que provoca una densidad y potencialidad de voces resonantes que trazan un mapa complejo, en el que se desenvuelven fuerzas transversales más que centros de poder definitorios.

En este sentido, la plaza virtual globalizada renueva y actualiza las prácticas sociales y políticas tradicionales, pues las acciones deliberativas, al menos al interior del entorno interactivo, tienden a desdibujar los liderazgos de tipo carismático (construidos sobre todo en una fuerte ascendencia emotiva centrada en la delegación de la confianza en el líder). La plaza virtual ha delineado algunas formas de representación horizontales en virtud de su pluralidad, sostenidas no sólo en personalidades unívocas sino más bien en consensos discursivos. Los medioambientes interactivos han desarrollado campos propicios para la deliberación en condiciones de mayor horizontalidad que en otros espacios deliberativos, en la medida en que cualquier voz puede expresarse en cualquier momento.

Así que la idea del líder decimonónico de la época de las grandes revoluciones del siglo XX se enfrenta ahora a formas de liderazgo más horizontales, desligadas del carácter mesiánico y jerarquizado que las caracterizó en los últimos siglos. El urbanista Manuel Castells describe ciertos rasgos democráticos de Internet que perfilan estos procesos cuando habla de los valores del compartir y de las habilidades "tecnomeritocráticas" como fundamentos de la confianza entre los usuarios de las redes (Castells 2003: 57-89). El compartir saberes y habilidades especializadas, se ha convertido en una práctica cultural cada vez más extendida. De este modo, la confianza en las plazas virtuales parece sostenerse en atractores y liderazgos móviles que se basan en el intercambio de saberes y en la atribución de formas de confianza de ida y vuelta, es decir, compartidas y rotativas dados los grados de efectividad del crédito otorgado por la comunidad a los diversos sujetos interactuantes. No es casual que las comunidades en red logren identificar en momentos puntuales y con una alta precisión a sujetos o agentes como los llamados *bots* (robots virtuales) o los *trols*, cuyo rasgo fundamental es replicar en forma automática, despersonalizada y agresiva mensajes destinados a desorientar las opiniones concurrentes y desestabilizar los procesos de interacción, tal como vimos en el pasado proceso electoral en nuestro país. Por eso los *bots* peñanietistas no lograron los consensos que sí obtuvo, por ejemplo, el movimiento #YoSoy132, (recordemos el hashtag #Marcha yo soy 132, que se mantuvo como *trending topic* global durante más de una semana), pues en este

ultimo caso la individualidad manifestada como opinion libre fue el arma válida para la obtencion de consensos y, sobre todo, para la proyeccion de los acuerdos hacia el espacio real, más alla del foro virtual.

Lo que aqui supongo es precisamente la tensión entre individualidad y liderazgo, algo que se manifestaba de forma diferente en la plaza publica masificada decimonónica. Mientras en la plaza tradicional las prácticas colectivas se perfilan bajo modelos centrados en liderazgos acendrados en la voz del lider, en la plaza virtual el liderazgo, definido como la confianza y adscripción a los dichos y actitudes de los sujetos concurrentes, aparece mediado por la intensidad de lo individual, es decir por una diferenciacion y singularidad en su proceder. Con ello los liderazgos se multiplican y, en cierta forma, se democratizan y se hacen más horizontales. La diferenciacion y la diversidad serían en este sentido los vectores que potencian un espacio comunitario plagado de voces y sentidos fundados en la resistencia a la homogeneización y a la uniformación de los actores, tal como ocurre con los modelos explotados y espectacularizados por los medios de comunicación tradicionales como la radio y la televisión. Por ello el carácter de las redes como plazas publicas tiende a manifestar un alto contenido social y político, a la vez que prefigura líneas y mecanismos de renovación del espacio y de las temporalidades sociales contemporáneas.

Habría que preguntarnos si esta emergencia de liderazgos horizontalizados en las redes habrá de diluir realmente a los liderazgos personalizados, sobre todo ante las tendencias actuales hacia la mercantilización y control de Internet, tal como se prefigura con la presencia dominante y recurrente de personajes famosos y otras figuras públicas que provienen de lo que se conoce como el *fandom*. Un ejemplo de esto ocurre con los intentos por introducir masivamente a *Youtube* películas de las grandes corporaciones del cine, así como contenidos de musica comercial a gran escala. En este sentido, el lider carismático y el artista o figura de fama son las dos caras de una moneda que en las redes funciona como modelo jerarquizado y mercantilista al cual se resisten y oponen las concurrencias horizontalizadas.

Para aproximarnos al fenómeno de horizontalidad que aquí he descrito, me referiré a lo que podemos llamar la retórica de las redes. Por un lado, la retórica de las voces en las redes sociales se mueve libremente en varios terrenos discursivos, tales como el comentario, la opinión, el diálogo, la conversación grupal, el debate de temas de interés, el debate "en vivo". Estos modos discursivos adoptan cualidades peculiares, que son enriquecidas mediante un conjunto de herramientas interactivas. El ejercicio de prácticas como el compartir, favorecer, notificar, convocar, votar, seguir, destacar, replicar que se han popularizado sobre todo en *Facebook* y *Twitter*, ha generado distintas formas de adscripción a los mensajes y comentarios públicos, convirtiéndose en prácticas recurrentes de interacción.

La hipótesis de la horizontalidad en los foros virtuales supondría en primer lugar afirmar la potencialidad de la argumentación como la base de los consensos, lo cual nos dice que en las redes lo visual esté retornando a su origen textual, como ocurrió con el advenimiento de la imprenta durante el Renacimiento. La importancia que parece adquirir lo textual en las redes interactivas proviene justamente del valor que adquiere el intercambio de ideas para llegar a acuerdos, lo cual implica una relevancia otorgada a la argumentación, haciendo valer los códigos y los

discursos según sus grados de intensidad y penetración. La proliferación de prácticas discursivas en las redes, muchas de las cuales son de carácter argumentativo, ha dado lugar al desarrollo de formas de comportamiento y de códigos de conducta que emergen como una reacción ante los códigos dominantes de los medios televisivos y radiales. Así por ejemplo, si durante el sexenio del presidente Calderón las redes sociales fueron conducto para una expresión polarizada de los intercambios que rayaba en los extremos y en la violencia verbal, el reciente proceso electoral se caracterizó por la aparición en las redes sociales de consensos fundamentados en el valor argumentativo de los intercambios discursivos. La confrontación abierta no ha dejado de manifestarse, pero lo interesante es la emergencia de un terreno de confluencia virtual de ideas que permitió la confluencia física y real de las mismas. Esto nos indica la importancia que adquiere lo textual en las redes interactivas, al mismo tiempo que hace válida la posibilidad de reconfiguración de los códigos del debate público mediante la crítica y reapropiación de los medios de comunicación, en este caso como una deliberación procedente desde las redes interactivas.

Aludo aquí al movimiento que ya referí del #YoSoy132 para percatarnos también de una retórica visual que resulta significativa por la manera en que se ensamblan los recursos visuales con los textuales. Los carteles producidos en el movimiento 132, por ejemplo, revelan una referencialidad histórica hacia el lenguaje cartelístico, al mismo tiempo que expresan la inmediatez y contundencia del mensaje textual. Aunque no son impresos, sino han sido compartidos por comunidades de *Facebook* y *Twitter*, los carteles virtuales del movimiento en algunos casos son replicas de la acción en las calles, o bien son replicados en su textualidad en las propias movilizaciones callejeras.

Así, al interior de las redes, la visualidad del cartel pasa por una retórica referenciada en la tradición cartelística mediante lenguajes, códigos y estéticas que hacen uso de metáforas, inversiones simbólicas, mezclas y recodificaciones, apelando a las cualidades potenciales del cartel como medio sintético de comunicación. Hacia afuera de las redes, la alusión textual reproducida en cientos de réplicas consigna la potencialidad del mensaje, más allá de su formalidad y su propuesta estética. Esta doble situación de lo visual y lo textual en su posicionamiento virtual y real, nos habla de conexiones significativas no solo en términos de la construcción de mensajes y discursos, sino en su función colectiva como mecanismo de recodificación de las prácticas de recepción informativa.

Lo que revelan las nuevas formas de comunicación en las redes es la situación crítica en la que se hallan los medios de comunicación tradicionales. La inventiva del lenguaje de quienes crearon estos carteles, hayan sido o no realizados por diseñadores (lo cual resulta también interesante para el profesional actual del diseño), es resultado del descrédito acumulado (más lo que se acumule en la semana) de los monopolios televisivos, no precisamente por ser monopolios, lo cual ya es decir mucho en nuestro país, sino por usar deliberadamente el medio para anteponer sus intereses, recurriendo a argumentaciones y discursos que pregonan objetividad pero no la ponen en práctica. La diferencia entre los discursos de Televisa y los discursos de los jóvenes que interpelaron a Peña Nieto y a la propia Televisa, radica no solo en las motivaciones e intereses de cada uno, sino en la transparencia de los mensajes y en la capacidad argumentativa empleada. El hecho de que las redes permitan una expresión transparente y que potencien su expresión en forma simultánea, que es otra de sus cualidades (De Kerchove), nos habla entonces de la necesidad

de hallar formas de deliberación diferentes a las dominantes, que sean plurales y concurrentes, horizontales y transparentes, compartidas y diversificadas.

Lo mismo podemos decir de las producciones vía *streaming* en el contexto electoral, especialmente las realizadas en vivo, que representan un ejercicio recodificador de las transmisiones noticiosas. El día de la toma pacífica de Televisa, cuando cientos de personas se congregaban en el Monumento a la Revolución para dirigirse a la acampada frente a la televisora, varios jóvenes *in situ* transmitieron vía teléfono celular el recorrido nocturno haciendo uso de recursos videográficos, conducción oral y *chat* en vivo, obteniendo durante una noche lluviosa miles de concurrentes locales y foraneos, que mediante diversos canales rebasaron incluso el número de asistentes al acto en vivo.

La posibilidad conectiva de una transmisión *streaming* hacia los foros de *twitter* u otras plataformas sociales en red, nos habla no solo de una mezcla de soportes, sino de la posibilidad de interacciones entre imagen en movimiento, imagen fija, imagen secuenciada, narrativa oral, discursividad textual, y un conjunto de acciones conectivas y distributivas que generan un entorno con muchos soportes y canales. Habría que decir que en la medida que las intervenciones no propicien conectividades, estos canales y soportes nacientes tienden a mantenerse fragmentados, mientras que en la medida que propician vínculos tienden a ser sintéticos, interactivos y relevantes, con un peso específico que es la capacidad para generar duraciones y continuidades en función de los consensos logrados.

Estos rasgos y prácticas emergentes, heredados del agora y los foros colectivos de las plazas públicas, hoy en día son recuperados como valores positivos en los foros virtuales. Su futuro es incierto y mutante, y su desarrollo es resultado del contexto demandante y crítico del cual proceden, además de sostenerse en un terreno fructífero, basado en el comportamiento transversal y dinámico de las redes digitales. En este sentido la temporalidad en las redes también resulta un elemento significativo a considerar. Con las redes ya no se coloniza sólo el espacio, sino también el tiempo, como dice Paul Virilio (2003). Pensemos en las interacciones sincrónicas y asincrónicas que producen constantes acercamientos y distanciamientos entre públicos fluctuantes, que provocan reconocimientos intermitentes cuyo denominador común, me atrevería a decir, no es precisamente la conformación de identidades. La ambivalencia entre el carácter efímero de los intercambios y su capacidad para dar lugar a relaciones duraderas, coloca a las redes como plataformas en las que la individualidad persiste mediante el tránsito por múltiples identidades, sobrepuestas unas sobre otras, dislocadas incluso entre sí, de tal manera que más que una identidad se configuran en cada sujeto distintas maneras de ser y de percibir el mundo. La fórmula del *punto de ser* que sugiere De Kerchove, se acerca más al carácter cambiante de la experiencia individual y colectiva de las redes, de tal manera que en el ejemplo que seguimos la identidad del movimiento 131 (estudiantes de la Ibero) paso a convertirse en la del 132 (estudiantes en general) y prospectivamente en la del 133 (comunidades concurrentes), al ser proyección de los cambios experimentados en su devenir como movimiento, pero también en sus propósitos de horizontalidad y autonomía respecto de los partidos y las instituciones tradicionales.

Concluyendo, podemos decir que las redes son un símil de las plazas públicas al funcionar como ágoras deliberativas, pero no las sustituyen ni las desdibujan, sino que potencian sus cualidades integradoras al permitir transferencias puntuales entre lo virtual y lo real. Asimismo, las ágoras virtuales permiten una expresión individualizada que, curiosamente, se intersecta con lo colectivo mientras mayor diferenciada se manifieste.

Esta diferenciación, que fortalece la autonomía y soberanía individual, tiene frente a sí una ola dominante de homogeneización que proviene de los medios de comunicación tradicionales, entablando así campos de batalla discursivos que pasan por el uso de argumentos, razonamientos y consensos, pero también de ataques, desestabilizaciones y recomposiciones, todos ellos mediados por estados emotivos y existenciales que adquieren gran relevancia. Por eso dicha autonomía individual puede redundar en distanciamientos distópicos y en formas de aislamiento que hacen de las redes territorios múltiples pero marginales (que son los dominantes), pero también puede configurar eslabones potenciales de interacción, que son puntuales e impactan significativamente en el espacio real, poniendo en cuestión las formas verticales y autoritarias que median la deliberación pública, tal como vimos durante el reciente proceso electoral que aquí comentamos.

Bibliografía:

- > Beck, Ulrich (2004). **¿Qué es la globalización?: falacias del globalismo, respuestas a la globalización.** Ediciones Paidós Ibérica.
- > Castells, Manuel (2003). **La galaxia Internet.** Mondadori de bolsillo, Barcelona . 363 pp.
- > Castells, Manuel. (2002) **La era de la información. Vol I, La sociedad red.** Siglo XXI editores, México. 590 pp.
- > Deleuze, Gilles. **En medio de Spinoza.** Ed. Cactus, Buenos Aires, 2006. 190 pp.
- > De Kerchove, Derrick. (1999) **La piel de la cultura.** Gedisa, Barcelona 1999. 254 pp.
- > De Landa, Manuel. **A new philosophy of society. Assemblage theory and social complexity.** Continuum, London, 2006. 142 pp.
- > Virilio, Paul. **La velocidad de la liberación.** Manantial, Buenos Aires, 1997. 190 pp.

Referencias en red:

- > BLOQUEO de 24 hrs a TELEvisa Chapultepec 26 de julio 2012: http://www.youtube.com/watch?v=96ret_A0EGI
- > MARCHA ANTI PEÑA NIETO DF. ¡¡ NO QUIERO A PEÑA NIETO !!: <http://www.youtube.com/watch?v=siLw2hkjLDw>
- > Marcha Anti Peña Nieto. Haciendo historia. 19/05/2012
<http://www.youtube.com/watch?v=LxzDaw-V8mI>
- > <http://www.facebook.com/yosoy132media>

d) _ Conclusiones parciales y/o finales, 1er. Reporte

El desarrollo de esta fase del proyecto permitió el acercamiento a aspectos temáticos relevantes en la conformación de las redes, tanto en sus usos y apropiaciones por parte de públicos específicos como en el desarrollo de herramientas y códigos para el enriquecimiento en la experiencia de los usuarios de las mismas.

2do. Reporte: Mayo 2013 – Mayo 2014 (Proyecto N-291)

a) Resumen de la propuesta o planteamiento general del Proyecto

El segundo año de la investigación se enfocó, por una parte, en la culminación de la **tesis de grado doctoral** “*Las redes sociales interactivas: tecnologías streaming y urbanización virtual (Jorge Ortiz Leroux)*”, en la que se plantean una serie de principios y conceptos claves para el estudio de las redes, a partir de las teorías rizomáticas y los estudios sobre los entornos virtuales, que se aproximan al proceso de actualización de las producciones audiovisuales, como es el caso de *YouTube*.

Por otro lado, se presentó la **ponencia** “El autorretrato en el videoarte y en la redes” en el “*Coloquio del Retrato*”, que fue publicado como **libro colectivo**, en donde se abordaron referentes artísticos del retrato en el video, así como las formas específicas de expresividad del videoarte y su inserción en los medios digitales y virtuales, en particular a través de la exposición pública del rostro personificado en las plataformas en red.

Por otro lado, se publicó un **artículo en la revista indizada** *Taller Servicio 24 horas*, sobre la metodología de estudio para las redes interactivas, en el cual se explora la necesidad de reconocer y construir métodos y metodologías flexibles, constructivas, iterativas y transdisciplinarias para el estudio de las redes. Estos rasgos incluyen la necesidad de incorporar en los estudios de campo formas o modalidades de “etnografía virtual” que contemplen los temas y los actores de la investigación como agenciamientos flexibles, deslocalizados, resignificados y colectivos, tal como funcionan y devienen tecnológicamente las plataformas en red, bajo un contexto complejo de control y mercantilización de las mismas.

Por último, se desarrollaron en sesiones virtuales y presenciales entre UAM Azcapotzalco y la Universidad Politécnica de Valencia, una serie de planteamientos y **bases para la realización de una publicación colectiva** que permitiera dar continuidad al Taller #NRVP- Nuevas Realidades Videopolíticas (2012), mediante la convocatoria a artistas, creadores y colectivos mexicanos, españoles y argentinos, enfocados al análisis y la producción videográfica y documental

b) Objetivos

- Explorar prácticas sociales y artísticas que se manifiestan a través de los entornos en red y en redes sociales, con el fin de reconocer los usos y apropiaciones particulares
- Sistematizar y desarrollar propuestas metodológicas para el estudio de las redes, así como generar espacios de reflexión colectiva sobre los usos sociales y políticos de las redes a través de las producciones visuales y audiovisuales.

c) Avance de la investigación con base en el plan de trabajo original

Como parte del proyecto se planteó la necesidad de explorar los aspectos metodológicos en el estudio de las redes, por lo cual el artículo indizado contribuyó en este sentido a perfilar

aspectos fundamentales que actualizan los procesos de análisis y creación en términos del diseño y sus consecuencias sociales. Asimismo, se ampliaron los casos de estudio en plataformas y medios virtuales que permiten reconocer el campo del arte como un enclave fundamental para el desarrollo y transformación de las redes.

d) Desarrollo o estado de avance.

A continuación se presentan las actividades desarrolladas, que representan un 50 por ciento de avance del proyecto:

Enero 2013: **Obtención de Grado doctoral con la Tesis: “Las redes sociales interactivas: tecnologías streaming y urbanización virtual”, Jorge Ortiz Leroux, Doctorado en Diseño, Línea Estudios Urbanos, CyAD, UAM- Azcapotzalco.**

UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
METROPOLITANA
Casa abierta al tiempo 
Azcapotzalco

DIVISION DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

**LAS REDES SOCIALES INTERACTIVAS:
TECNOLOGÍAS STREAMING Y URBANIZACION VIRTUAL**
Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Tesis para optar por el grado de **Doctor en Diseño**
Línea de Investigación: Estudios Urbanos

Miembros del jurado:

Dr. Elias A. Huemán Herrera
Director de tesis

Dra. Oweena Fogarty O'Mahoney
Dr. Nicolás Amoroso Boelcke
Dr. Eduardo Espinosa
Dr. Jordy Micheli Thirión
Dr. Christoff Goebel

México D.F. junio 2012


Casa abierta al tiempo

LA
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

EXPIDE EL GRADO DE
DOCTOR EN DISEÑO
(LÍNEA ESTUDIOS URBANOS)

A
JORGE GABRIEL ORTIZ LEROUX

EN VIRTUD DE HABER REALIZADO
LOS ESTUDIOS CORRESPONDIENTES
EN LA UNIDAD AZCAPOTZALCO
CONFORME A LOS PLANES
Y PROGRAMAS APROBADOS
POR EL COLEGIO ACADÉMICO


DR. ELIAS A. HUEMÁN HERRERA
C.A. 20-0386-0000000-0000000


DRA. OWEENA FOGARTY O'MAHOONEY
C.A. 20-0386-0000000-0000000


DR. EDUARDO ESPINOSA
C.A. 20-0386-0000000-0000000

México D.F. a 20 de mayo del 2012

Junio 2013: Ponencia en Coloquio y artículo publicado **El autorretrato en el videoarte y en las redes**, Jorge Ortiz Leroux - Coloquio del Retrato, Coodinación de Coloquio: Norma Patiño Navarro. Libro: Persona y Semejanza. Coloquio del retrato, 2013.

El autorretrato en el videoarte y en las redes, Jorge Ortiz Leroux

“El dios-déspota nunca ha ocultado su rostro,
al contrario: se fabrica uno e incluso varios.
La máscara no oculta el rostro, es rostro”
(Deleuze y Guattari, 1988: 121).

Pensar el autorretrato implica indagar en cada quien, en cada singularidad que se exhibe a sí misma y hace de esa exhibición, conciente o inconcientemente, un discurso, sea éste estético o no. El discurso sobre uno mismo desborda lo que uno es, se coloca ante una invención que atraviesa territorios tan conocidos como desconocidos. Todo dibujante ha delineado su propio rostro alguna vez, haciendo eco de un juego "egográfico" (como se me ocurre ahora denominarlo) que proyecta lo interior y lo exterior del retrato y de lo retratado, generando con ello un símil y a la vez una fuga del símil.



Fotograma de *Quelle est belle*, Man Ray.

La singularidad de la autoimagen, del configurarse y mostrarse uno mismo, reside en dejar huella de una imagen ausente y a la vez presente, de algo que siempre está cambiando, es decir, la imagen ambigua de nosotros mismos. La imagen de lo que somos no la podemos ver más que a través del espejo en que nos reflejamos; por ello el autorretrato representa un juego y una inversión simbólica, que va de lo singular a un modelo y de lo individual a una "proyección" colectiva canonizada.



Fotograma de *Pinchneck*, Bruce Naumann.

El proceso del autorretrato es un asunto de configuración de modelos y estilos, de ideales y permanencias históricas y temporales. Los retratos de reyes y príncipes quizás son la parte más espectacular e integral, hablando históricamente de este lenguaje. Pero el desarrollo del mismo ha pasado por una alteración de parámetros y valores a medida que la autorrepresentación se ha hecho más fragmentada y compleja. Las modalidades de cada medio expresivo transforman al retrato al grado incluso de vaciarlo de todo contenido vital y auténtico, como cuando un político crea una imagen artificial de sí mismo mediante los consabidos recursos falsarios del Photoshop. En la publicidad tenemos el colosal ejemplo del rostro femenino de las "divas" del cine y la industria del espectáculo, elemento *sui generis* de poder y de conversión de la autoimagen (la de cualquier artista o creador de imágenes) en un atractivo público extendido.

Cuando la imagen de uno mismo se populariza, la imagen-mercancía establece una posición de dominio. El poder del rostro, que es el de la rostridad, es decir la omnipotencia del significante como dice Gilles Deleuze, ejerce sus cualidades disuasorias y persuasivas a través de ciertas configuraciones formales (sobre todo las del gesto facial), soportando en la forma el contenido y colonizando a éste como una estrategia de ubicuidad pública, es decir, para ganarse fama y utilizar el rostro como moneda de cambio.



Fotograma de *Freeing the memory*, Marina Abramovic.

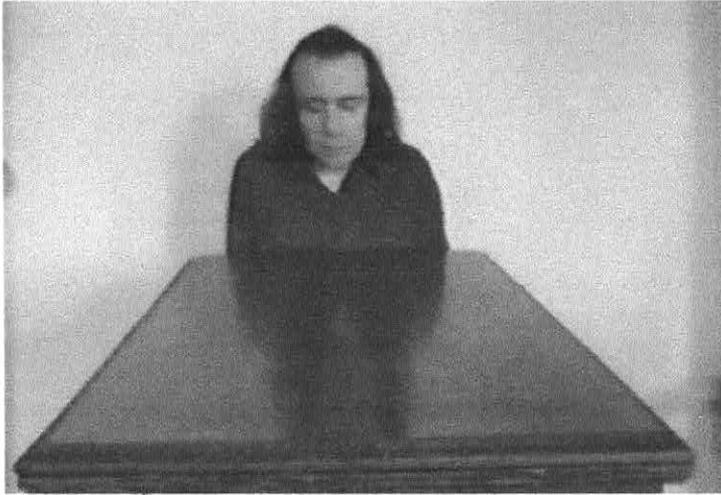
En el autorretrato, sea este o no publicitario, hay un cuestionamiento de la identidad. Las claves y códigos del rostro-sujeto nos pueden llevar al esplendor del retrato (veamos las portadas clásicas de revistas de la moda), pero también a la subversión de esta modalidad, entrando en el juego libre de la configuración de la rostridad. La identidad se construye en el retrato, pero al mismo tiempo en su devenir se descompone y reconfigura, mutando cada vez para no vaciar del todo su poderío. Recordemos que la historia del arte ha tenido al autorretrato entre sus hijos predilectos, tal como lo exhiben la cultura clásica y el discurso occidental retratístico. Si hoy la autorrepresentación plástica parece subsistir es porque indaga en una multiplicidad de identidades virtuales y reales, provocadas por el exceso y masificación de exhibibilidad del cuerpo, de uno mismo y de su imagen compartida.

:::

Para aproximarnos un poco más al autorretrato, elijo navegar a tientas, buscar pretextos, azares y líneas de fuga en el motor virtual de Google. La primera entrada me remite a un texto de Caroline Bernardette de Editorial El Cálamo, que dice:

El rostro humano es uno de los principales objetos de estudio del arte. En un retrato, el rostro no es sólo modelo sino también una instancia única y singular a la que el artista intenta dar vida en un cuadro o en cualquier realización plástica.

(<http://www.elcalamo.com/benardet2.html>)



Fotograma de *Undertone*, Vito Acconci

Luego encuentro una tesis de Maestría en Artes de la Universidad Javeriana de Bogotá, en la que Carlos Mejía Giraldo, hablando de lo ajeno en el autorretrato, dice lo siguiente:

El reflejo en el espejo atrae, fascina y cautiva, hace prisionero. El ser humano no se ha contenido a la hora de explotar sus recursos.

(<http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/artes/tesis147.pdf>)

Navegando más allá de la vigésima entrada de Google sobre el autorretrato, aparece una interpretación más de Mercedes Replinger:

Un retrato hace visible aquello que está escondido en un movimiento que va desde dentro hacia fuera, desde el fondo a la superficie, subrayando con ello el aspecto transitorio, de pasaje, que todo retrato contiene como imagen de un modelo ausente. Desde esta perspectiva, el autorretrato es una variedad particular de este hacer aflorar lo disimulado; es un género que obliga al artista a ser delator y juez de sí mismo, *en una intriga de la que resulta difícil salir.*

(http://salonkritik.net/06-07/2008/06/autorretrato_del_artista_posti.php)



Fotograma de *Vertical Roll*, Jonas Mekas

Así que la potencialidad del retrato procede de su carácter polifacético, de su ambigüedad y de las múltiples interpretaciones que lo acompañan. Por eso el retrato y la autorrepresentación del autorretrato ha atravesado todo tipo de soportes y medios. Por ejemplo, el paso del retrato en el cine al de la televisión atrajo nuevas formalidades, como el big close-up y la fragmentación del cuerpo, que emergen como consecuencia del menor grado de iconicidad del nuevo medio. En la misma medida, el tránsito del retrato de los medios analógicos a los medios digitales, genera diferentes enfoques, pronunciamientos y conexiones.

En este sentido, abordo de pasada dos campos en donde el autorretrato se ha perfilado fluidamente. Uno de ellos es el videoarte, nutrido en buena medida por prácticas performativas. Al igual que en el lenguaje televisivo, en la creación videográfica el bajo perfil de resolución promueve el uso de planos cerrados y encuadres exagerados del rostro o de alguna de sus partes.



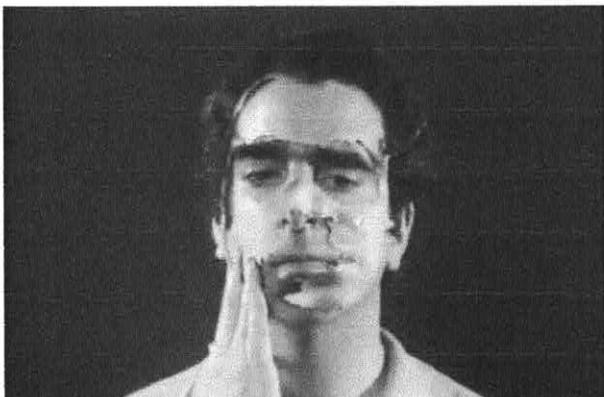
Fotograma de *Theme Song*, Vito Acconci

Partiendo de una propuesta conceptual, Vito Acconci utiliza en *Theme Song* (1973) el video en blanco y negro emplazado desde una esquina de la habitación, poniendo en evidencia el hecho de ser observado por el espectador. Al mismo tiempo, Acconci muestra la falsedad de la intimidad explotada por la televisión, incluida la capacidad de seducción, constantemente aderezada por Acconci con la afrenta al público: "Te quiero dentro de mi". Como dice Michael Rush, el narcisismo de Vito es un excelente contrapunto de la cultura de la celebridad que circula en la pantalla televisiva.



Fotograma de *Left Sidee, Right Side*, Jonas Mekas

Por su parte, Joan Jonas aborda en sus videos el papel de la mujer y la política de lo personal, mostrando fragmentos de su cuerpo y una cadencia distorsionada del mismo mediante el uso de la repetición y de la señal electrónica interrumpida, tal como ocurre en *Vertical Roll*. Igualmente, en *Left Side, Right Side*, Jonas juega con su rostro y un espejo, ante la cámara, confundiendo la percepción del público a través de la inversión de su propia imagen. El uso de Jonas de una imagen no convencional de la mujer en pantalla, así como las autorreferencias al medio y a las confusiones que provoca, hacen de su trabajo una exploración del lenguaje videográfico y de las poéticas que articulan el rostro público.



Fotograma de *Three transitions*, Peter Campus

Asimismo, la pieza clásica de videoarte *Three Transitions* de Peter Campus, mediante el uso del croma videográfico, construye una metáfora del ser interior y exterior. Campus crea una ilusión de autotransformación borrando la superficie de su rostro, descubriendo un juego de la doble personalidad y de los desfases entre dos rostros, que son en realidad el mismo. También en Campus los recursos del medio se ponen a disposición de una nueva manera de retratarse a sí mismo mediante la revelación de lo inesperado.



Fotograma de performance *Walking in exaggerated manner around the perimeter of a square*, Bruce Naumann

Bruce Naumann usa su propio cuerpo más allá del rostro e introduce al espectador a su espacio de trabajo, generando un encuentro voyeurista con un autor que pone a correr la cinta y genera configuraciones libres, como tratando de explorar cuál es la manera de proceder del medio videográfico al vincularse con el cuerpo como materia escultórica digna de ser manipulada mediante posiciones y emplazamientos infinitos.



Fotograma de *Art must be beautiful*, Marina Abramovic

Otro ejemplo sobresaliente es el de Marina Abramovic. Su trabajo performático, en muchos casos, adquiere fuerza en la imagen de video a partir de una frontalidad a cuadro de su rostro. Su pieza *Art most be beautiful* se introduce en el propio dolor personal y desafía los límites físicos y mentales. En este performance se puede ver a Abramovic peinando su larga cabellera agresivamente. Con un cepillo en una mano y un peine en la otra, trabaja en su cara y pelo, mientras repite la frase "el arte debe ser bello, el artista debe ser bello". Su voz delata que está sintiendo dolor, y su rostro también deja claro que ella se está haciendo daño.

El estado extremo al que lleva el dolor autoinfligido por Marina Abramovic pone de relieve el devenir de la cultura occidental del riesgo, del peligro y de la guerra condensados en el sujeto individual. De este modo, la artista ejerce una crítica de nuestro tiempo a través de la personificación de la angustia autorretratada.



Fotograma de *I'm not the girl who misses much*, Pipilotti Rist

Como eco del trabajo de Abramovic, la suiza Pipilotti Rist también utiliza el autorretrato como una crítica de la cultura occidental, específicamente en la vertiente de la cultura pop con la pieza *I'm not the girl who misses much*, en donde su danza frenética ante la cámara ironiza no sólo una de las frases líricas de la canción *La felicidad es una arma caliente* de Los Beatles, sino también el empleo de la figura femenina como arma clave del videoclip explotado por cadenas como MTV. Pipilotti Rist mantiene un diálogo crítico con la cultura pop en toda su obra mediante el uso de un colorido intenso y de emplazamientos novedosos hoy ampliamente explotados por la cultura publicitaria, tal como lo es el uso de la cámara en mano estabilizada con aditamentos ajustados al cuerpo.

El otro campo que me interesa explorar como parte del género del autorretrato es su uso extendido en las redes. Aludo en primer lugar a un caso originario y emblemático que explota la propia la imagen a través de la *webcam*. Se trata de JennyCam, que es el primer ejemplo de presencia pública autobiográfica en Internet.

JennyCam exhibe la intimidad de su cuarto durante las 24 horas del día a lo largo de siete años, a través de una webcam instalada en su propia habitación. Detrás de JennyCam esta Jennifer Ringley, una joven de Pennsylvania

desarrolladora de sitios web que se convierte a mediados de los noventa en una pionera del estrellato en Internet, obteniendo millones de visitas diarias (sobre todo por la realización de performances de *streaptease*), que accede públicamente a *talkshows*, propicia temas de disertación doctoral y padece la condena de la iglesia católica. Su experiencia sirvió como inspiración para la realización de películas como *El show de Truman* e indirectamente de fenómenos televisivos como los *RealityShows*.



JennyCam desde su sitio en Internet a través de una webcam

En algún momento JennyCam recibe correos que reclamaban hacer de su vida un "show" (lo cual refutó varias veces), pero también es presa de amenazas de muerte. Su página fue varias veces *hackeada*, y pese a que éstas irrupciones pudieron constituir "bromas", llevaron a Ringley a suspender sus performances de *streaptease* y las historias de su pequeña mascota de peluche que la acompañaban a diario. Después de cerrar el sitio el primero de enero de 2004 y haber "vendido" su imagen por Internet por varios años, declaró haberlo hecho como un experimento sociológico tendiente "a abrir una ventana al zoo humano".

Al ejemplo emblemático de JennyCam le siguieron otros ya insertados en las tecnologías propiamente *streaming*, como el caso de *lonelygirl15*, cuya popularidad en *YouTube* le dio una proyección global que una vez más se fundamentó en el emplazamiento a cuadro, a modo de bitácora autobiográfica de una chica frente a un público cautivo y expectante.



La actriz neozelandesa Jessica Lee Rose como *lonelygirl15* en su canal de Youtube

El primer video de *lonelygirl15* subido a YouTube tuvo en un principio casi cuatro millones de visitas, un número bastante importante para un videoblog que nació en junio de 2006 y concluyó en agosto de 2008. La apuesta de *lonelygirl15*, personaje representado en realidad por la actriz neozelandesa Jessica Lee Rose, se debió a una trama bien construida, basada en la tensión amorosa con su pretendiente, así como en el hecho de ocultar a sus padres sus confesiones íntimas en video.

Al igual que en el caso de *JennyCam*, lo interesante es que estos hitos de popularidad provienen de ejercicios planeados por sus productores para obtener dichos efectos espectaculares, utilizando una supuesta autenticidad como gancho clave para atraer al público.

Del mismo modo, pero insertos ya en una industria que produce mucho dinero, los sitios sociales que generan puestas en escena con personajes a cuadro, han crecido a gran escala a nivel global. Una buena parte de estos sitios (como Justin.tv) lindan entre la seducción y el erotismo, sin llegar a la acción pornográfica, mientras otros entran de lleno en este género, creando formas de autorrepresentación que caben perfectamente en el género del autorretrato. La industria de la seducción social por internet es tunel y escapatoria de los deseos del espectador, al mismo tiempo que una plataforma laboral a la que ingresan jóvenes en plena adolescencia, de cuyas condiciones de trabajo no se sabe mucho hasta ahora.



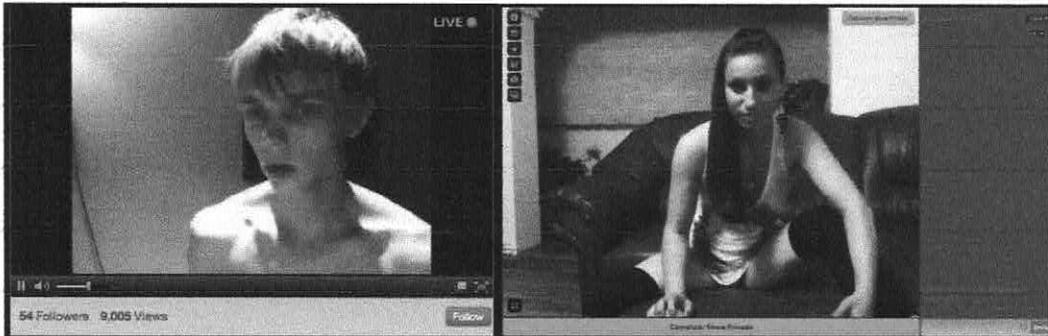
Transmisión streaming de los perfiles sociales del sitio Justin.tv

La exhibición de la intimidad no es en este sentido un simple *hobby* o pasatiempo, como pudiera parecer a primera vista dadas las estrategias narrativas intensamente personalizadas (yo te cuento mi vida, tu me sigues y me apoyas). Se trata de un artificio que se vale justamente de las cualidades omnipotentes del rostro personificado, es decir, de un significante que a la vez engaña y engancha, o que si evidencia su engaño es para intensificar el contacto establecido. En nuestro país tenemos como caso emblemático al *werevertumorro*, cuyas habilidades histriónicas y de comediante son una extensión del teatro de carpa y de móviles irónicos ampliamente explorados por décadas como parte de la cultura popular y sus genialidades. Sin embargo, no está lejos la posibilidad de que los emplazamientos de adolescentes revelando intimidades por la red, autorretratándose, ocupen escenarios más allá de los estadounidenses, europeos o asiáticos, tal como ya ocurre con la industria pornográfica, cuya extensión en el orbe ocupa todos los resquicios.



Transmisión streaming de los perfiles sociales del sitio Justin.tv

El caso del porno, que representa un nada desdeñable mercado que ocupa más del 35 por ciento del consumo de imágenes en internet, incursiona en formas de autorretrato con una alta sofisticación, empleando autoconstrucciones narrativas, emplazamientos múltiples de cámara y automanipulación de las tomas. Las chicas de la industria porno están detrás de un mercado que genera grandes cantidades de dinero, promoviendo el pago por cada prenda desprendida de su cuerpo, o generando sistemas de pago mediante sesiones 1 a 1 ofrecidas bajo el régimen *pay per view*, al modo en que funcionan las subastas en el mercado del arte.



Transmisión streaming desde sitios pornograficos en la red

El autorretrato es un género versátil que ha penetrado tanto al arte como a las industrias culturales. En su intento de ir del fondo a la superficie, ha podido sobrevivir al tiempo, hasta llegar incluso a grados sublimes, como ocurrió con Leonardo y su Gioconda. Entre el disimulo y la simulación, mucho tendrá el autorretrato y sus estrategias, que descubrir y al mismo tiempo ocultar.

Septiembre 2013: Artículo publicado en revista indizada: Perspectivas emergentes para una metodología del diseño en las redes interactivas. Jorge Gabriel Ortiz Leroux, en *Revista Taller Servicio 24 horas*, pp. 19-28. Depto de Investigación, CyAD, UAM-Azcapotzalco.

Perspectivas emergentes para una metodología del diseño en las redes interactivas

Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Abstract:

El presente artículo es un texto inédito que tiene el objetivo de reflexionar sobre las **redes interactivas** (que agrupan a los medios digitales e interactivos insertos en las redes globales como Internet), con el fin de

problematizar el papel de las tecnologías en la cultura y la sociedad contemporáneas. Uno de los campos científicos de esta reflexión es el carácter epistemológico del diseño, es decir, el plantear y replantear sus **metodologías** y sus procesos de configuración, dados los acelerados cambios en los comportamientos de productores y consumidores en dichas redes interactivas. Las **teorías rizomáticas** (Deleuze) y las **epistemologías abiertas y críticas** (Feyerabend), permiten un replanteamiento científico y una reflexión de este tipo, generando pautas, principios y dilemas que permiten reconocer los grados de control y los grados de libertad que desatan y tensan los entornos interactivos.

Palabras Clave:

Metodologías, redes, rizomatismo, anarquismo epistemológico, interactividades, emergencias.

Introducción

La construcción de aproximaciones teóricas sobre el papel del diseño dentro de las redes Internet es un asunto relevante por la actualidad de estos medios y lenguajes emergentes. Uno de los campos de esta teorización, como es el de las metodologías del diseño, ha sido incipientemente desarrollado en términos de problematizar los procesos de diseño y los postulados metodológicos pertinentes, impactando los alcances del diseño en la construcción de sentidos y significados dentro del complejo mundo de las producciones interactivas y en red.

El diseño ha sido visto como una disciplina potencial dentro del campo digital y cibernético sobre todo por la manera como se inserta en los ámbitos comercial y publicitario, además de su influencia en la configuración de las "interfaces" de todo tipo de plataformas y entornos interactivos. De ello dan cuenta las numerosas currículas universitarias que abordan en nuestro país este campo con carreras como diseño interactivo (Universidad Iberoamericana), diseño multimedia (Universidad Anahuac), diseño gráfico digital (IPN), etc. Si bien es cierto que dichos campos disciplinarios encaran y establecen procedimientos específicos para la formación profesional, es pertinente preguntarse por la lógica en que se inscriben estas metodologías en relación con el conocimiento en general. Es decir, es necesario problematizar, plantear y replantear el estado epistemológico del diseño para los entornos interactivos.

Una de las razones que respalda esta motivación indagatoria es el acelerado avance de los medios y lenguajes digitales (del *hardware* y el *software*), su profunda inserción en los procesos sociales y culturales no mediada necesariamente por reflexiones, sino pujante en sus fines pragmáticos, es decir en sus intenciones ligadas a una industria global de producciones virtuales, el cual actualiza el sistema de las industrias culturales, como enunciaron Adorno y Horkheimer (*cf.* Martín-Barbero 1987: 42-68)², generando con ello a una explosividad mercantil sin precedentes.

² Para una aproximación al concepto de industria cultural, ver: "Industria cultural: capitalismo y legitimación" en: Martín-Barbero, Jesús. **De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía.** Anthropos-UAM-

En este sentido, es pertinente hablar de que los "acontecimientos digitales y virtuales" han rebasado a las reflexiones generales sobre dichos acontecimientos, provocando entre otras cosas que las tecnologías sean vistas como entidades cuasi omnipotentes o, lo que es lo mismo, como responsables de los grados de descomposición y deshumanización -incluidas sus soluciones- que rodean la globalidad contemporánea.

Para abordar el problema en torno a cómo se inserta el diseño en las redes interactivas, sugiero dos caminos: Uno de ellos a partir de las reflexiones epistemológicas aportadas por Paul Feyerabend, cuyo "anarquismo epistemológico" permite reconocer la idea-fuerza de que en metodología "todo sirve", y que el conocimiento debe incorporar múltiples métodos y pasos para resolver problemas, pasando de unos a otros procedimientos de manera rápida e inesperada, en función de los cambios que revelan dichos problemas (*cf.* Feyerabend 2013: *web*).

El otro camino que sugiero es problematizar el paisaje rizomático desarrollado por Gilles Deleuze y Félix Guattari, cuya adscripción empirista y crítica no sólo engancha con el espíritu dinámico de Feyerabend, sino que ha alentado un sinnúmero de aproximaciones que siguen la estela de las ideas de *conectividad*, *diversidad* y *multiplicidad* como rasgos distintivos del comportamiento de las redes, tanto en sus configuraciones como en sus usos sociales, así como la idea del *calco* y del *mapa* como posibles configuraciones creativas y relevantes aplicables a las sociedades contemporáneas (*cf.* Deleuze 1988: 9-32)

Apuntes para una perspectiva epistemológica del diseño en las redes

A Feyerabend no le disgusta el conocimiento racional, sino los presupuestos que pretenden validar solo una razón posible y verdadera del conocimiento. Las ciencias, defiende, son empresas esencialmente anarquistas, rodeadas todo el tiempo de "accidentes y coyunturas, y curiosas yuxtaposiciones de eventos". (Feyerabend 2013: 1, *web*). Esta deriva de la historia no ha sido cabalmente comprendida por la ciencia, sobre todo por la educación científica que, según Feyerabend, establece sistemas y dominios con lógicas propias, encerradas en sí mismas, que tienden a desvincularse de campos de estudio alternos, o de procesos y vicisitudes históricas.

Este carácter excluyente de las ciencias, y del conocimiento en general, no es deseable, pues deja de lado la imaginación y la libertad:

El intento de aumentar la libertad, de procurar una vida plena y gratificadora, y el correspondiente intento de descubrir los secretos de la naturaleza y del hombre implican, por tanto, el rechazo de criterios universales y de todas las tradiciones rígidas. Ciertamente, también implican el rechazo de una gran parte de la ciencia contemporánea (Feyerabend 2013: 2).

A. 1987/2010. pp. 42-82. Para acudir directamente a los autores ver: Adorno, Theodor y Max Horkheimer. **Dialéctica de la Ilustración**. Ed. Trotta, España, 2006. 304 pp.

Frente a las prácticas inalterables, obligatorias y disciplinarias del conocimiento científico, Feyerabend enuncia la posibilidad de una ciencia que no esté sometida a reglas, por más imprescindibles que pudieran parecer.

Dada cualquier regla por muy 'fundamental' o 'necesaria' que sea para la ciencia, siempre existen circunstancias en las que resulta aconsejable no sólo ignorar dicha regla, sino adoptar su opuesta. Por ejemplo, hay circunstancias en las que es aconsejable introducir, elaborar y defender hipótesis *ad hoc*, o hipótesis que contradicen resultados experimentales bien establecidos y generalmente aceptados. (Feyerabend 2013: 3)

La veta libertaria explorada por este autor da lugar a un enfoque empirista en el que más que las argumentaciones lógicas, lo que es relevante son los eventos, es decir, los "problemas" de los que debe partir toda investigación, como dice Popper (Feyerabend 2013: 4). En este sentido, el proceso de la investigación no puede ser dirigido por un programa que se le impone, sino en sentido inverso mediante un *contrainductivismo*, pues "es el proceso el que contiene las condiciones de realización de todos los programas posibles". (Feyerabend 2013: 4)

Uno de los corolarios más provocadores de esta perspectiva, es el principio de que en el desarrollo humano y el conocimiento "todo sirve". La apertura cognitiva que encierra este principio origina una metodología pluralista y al mismo tiempo limitada. En el "todo sirve" hay una especie de reconciliación con las perspectivas sofistas y, por supuesto, las relativistas, donde las alternativas, las contrarreglas, las oposiciones, la ausencia de verdades inmutables, constituyen un aliciente para liberar de sus ataduras al conocimiento establecido y dominante.

¿Qué nos sugieren estas consideraciones en términos de diseño? ¿Qué implica reconocer que en el diseño es válido romper las reglas, enfocarse en eventos más que en argumentaciones, abrirse a todas las posibilidades emergentes? ¿Qué criterios flexibles serían pertinentes para dar cuenta de la complejidad del mundo del diseño, la imagen y la hipertextualidad de las redes interactivas?

Algunos fenómenos y tendencias que conforman el entorno de las redes, de las cuales retomo los interesantes planteamientos de la "etnografía virtual" elaborada por Christine Hine, nos pueden dar la pauta para responder a estas preguntas. Veamos algunas de estas pautas desde la virtualidad:

- > En las redes el espacio se estudia como algo conformado y reconfigurado, de modo que el proceso de investigación es fluido, dinámico y móvil.
- > El objeto de investigación no es fijo, puede reformularse para dirigirse hacia los flujos y conexiones en vez de hacia la localidades y los límites.
- > El reto de los campos virtualizados es reconocer cómo se mueven los límites y flujos entre lo virtual y lo real, revisando las conexiones con el fin de saber cuando detenerse y hasta dónde llegar.
- > El estudio de las redes es intersticial e intermitente, conviviendo entre varias actividades y dislocando así no sólo el espacio de la investigación, sino también su temporalidad.

> No es pertinente un modelo holístico y “completo”, sino parcial y aproximativo, basado en relevancias estratégicas y no en representaciones fieles de la realidad.

> Los informantes y el investigador en las redes son parte y a la vez están alejados del proceso de conocimiento, dado que se mueven en diferentes estadios espaciales y temporales. Las interacciones cara a cara o las que no lo son, resultan de la misma importancia. (cf. Hine 2004: 55-88)

El conjunto de consideraciones de la etnografía virtual de Hine es consecuente con las características de los medios interactivos, en la medida en que reconocen que el dinamismo y la incertidumbre gobiernan la movilidad estructural de dichos medios. Así por ejemplo, los rasgos anticentralizados de las redes como estructuras reticulares líquidas (cf. De Kerckhove 1999), o las características solidarias de los intercambios en red a través de las comunidades virtuales (cf. Castells 2002, vol. I), nos hablan de entornos en los que es imposible que se establezcan en forma definitiva centros de poder (nodos dominantes) de las redes, dado que las apariciones de nodos emergentes y de flujos inesperados gobiernan el intercambio acelerado de la información.

Esta movilidad da cuenta de un medio más dinámico que sus predecesores, que requiere con mayor razón criterios más flexibles y adaptables a los cambios repentinos y vertiginosos. Cuando Feyerabend enuncia que valen más los eventos que las argumentaciones, nos está colocando ante un terreno empírico de situaciones, circunstancias y acontecimientos que, sin duda alguna, constituyen hoy en día la materia más sugerente para abordar los territorios dislocados de las redes. Fenómenos como *Wikileaks*³ o el movimiento virtual *Anonymous*⁴, los cuales han posicionado prácticas alternativas sobre el flujo y el control de la información, dan cuenta de esta explosividad significativa, poniendo de relieve los usos divergentes (ruptura de reglas) de públicos que a la vez que consumen y demandan información, son capaces de procesarla y producirla con recursos propios, en la medida de sus posibilidades, crecimiento y alcances.

Anteponer los eventos a las argumentaciones, como sugiere Feyerabend, implica desplazarse transversalmente a lo largo del objeto de estudio, o incluso pasar de uno a otro sin que esto constituya una declinación de la labor indagatoria. Los objetos de estudio no fijos (cf. Hine 2004: 55-83) nos permiten acceder a distintos rasgos y

³ *Wikileaks* es un entorno virtual que ha logrado posicionarse a nivel global al proporcionar noticias e información relevante al público a través de su portal, o difundiéndola en medios de comunicación como la prensa a nivel local y global. *Wikileaks* publica documentos de fuentes originales, presentando evidencias de la autenticidad de dicha información. Al mismo tiempo, ha desarrollado tecnologías y soportes para el desenvolvimiento de sus actividades. Su filosofía se fundamenta en la libertad de expresión y el derecho público a la información, en particular en la Declaración universal de los derechos humanos., trabajando como una fuente periodística que reconoce y acepta a su vez fuentes anónimas de información. Para mayor información acudir a su portal: wikileaks.org

⁴ *Anonymous* es un entorno de activismo individual y grupal con una fuerte presencia y desarrollo en las redes, que se manifiesta por la libertad de expresión y la independencia de Internet. De una participación inicial en Internet, su activismo se ha extendido al espacio social, haciéndolo de manera anónima, y adoptando el seudónimo como una manera de enunciar la ausencia de líderes o dirigentes como cabezas visibles de su movimiento. El activismo de *Anonymous* se manifiesta a nivel local en cada país, en donde se han generado numerosas cuentas de dicho movimiento en las redes sociales. En nuestro país, la presencia de *Anonymous* se manifiesta tanto a través de Facebook (*Anonymous México Oficial*) como a través de Twitter (*@Your AnonNews*). Para mayor información ver: es.wikipedia.org/wiki/Anonymous

comportamientos de las redes en tanto entornos en formación, sujetos a sus usos y constantes actualizaciones. Las prácticas desatadas por el fenómeno de los *Wikileaks* (emanado del conjunto de fenómenos "wikis" como estructuras documentales e informativas abiertas y colectivas en red)⁵, en realidad están dislocando las posiciones espaciales y temporales fijas (el secreto de Estado, por ejemplo, es revelado mediante la transparencia y el libre flujo informativo). La espacialidad no física y virtualizada de las redes, es decir su don de ubicuidad, permite que los posicionamientos se trasladen desde el espacio delimitado del conflicto político (lo local y lo regional) hacia el espacio fluido de la conflictividad global, generando crisis en cascada ante el descubrimiento y difusión de informaciones ocultas, confabulaciones del Estado, espionaje político y demás revelaciones emergentes en el entorno virtual.

Siguiendo con el ejemplo, no es descabellado entablar una relación del fenómeno global de *Wikileaks* con otros acontecimientos suscitados igualmente en cascada, como la sucesión cronológica de la Primavera árabe, el 15M español, el Yosoy132 mexicano, las Protestas estudiantiles chilenas o la Indignación brasileña⁶, todas ellas alentadas en su propia medida por las redes interactivas y enfocadas a cuestionar el carácter excluyente y antidemocrático de las políticas globales dominantes. Unos y otros objetos y fenómenos de estudio permiten establecer hipótesis concurrentes, aproximaciones sobre tendencias emergentes, ejes de análisis sobre comportamientos significativos y recurrentes, permitiendo con ello pasar de unos a otros fenómenos en forma fluida y libre. La singularidad de fenómenos emergentes como estos no significa tampoco que a partir de ellos haya que enunciar criterios universales, sino que sus características encuentran en las redes un territorio fértil para reconocer la potencialidad de éstas como medios de comunicación y como artefactos culturales adaptados a las situaciones críticas contemporáneas, y al mismo tiempo como detonadores de respuestas colectivas que surgen en forma espontánea e inesperada.

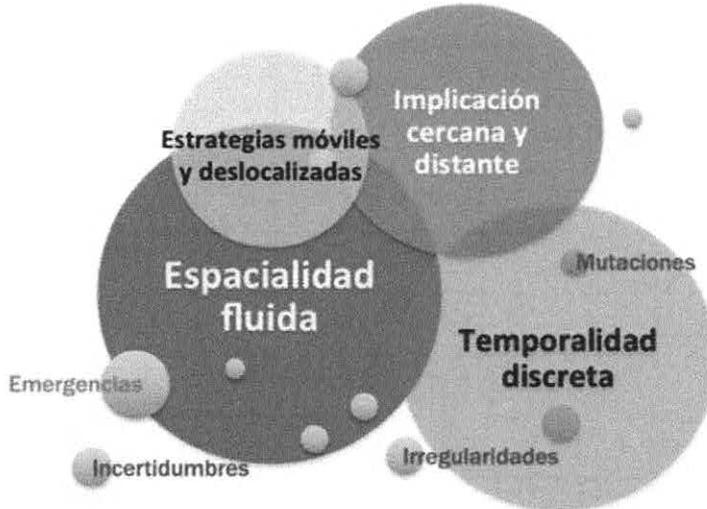
Estas tendencias también se manifiestan en las modalidades de la temporalidad sincrónica y asincrónica que soportan los códigos instaurados del tiempo real (transmisiones en vivo) y el tiempo diferido (contenidos bajo demanda). Considerar el papel que juegan las modificaciones y dislocaciones temporales resulta fundamental en el estudio de las redes, dado que las modificaciones espaciales ocurren como una alteración de los tiempos de

⁵ Los wikis, cuyo nombre proviene del hawaiano wiki que significa rápido, son sitios web cuyas páginas pueden ser editados por múltiples usuarios en forma ágil y efectiva, permitiendo que los usuarios creen, modifiquen o borren textos en forma compartida. Para más detalles ver: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

⁶ Los movimientos de "indignación" recientes, de un modo u otro acompañados por la explosividad y uso de las redes interactivas, tienen una serie de rasgos comunes, pero igualmente pueden ser diferenciados según el ámbito local en el que han emergido. La primavera árabe, por ejemplo, se pronunció contra el *status quo* político y el control centralizado o dictatorial del poder estatal. El movimiento 15M español se enfocó al reclamo de una democracia participativa más allá de los partidos políticos. El Yosoy132 mexicano apuntó su crítica a los medios de comunicación como plataforma para la recomposición priista del régimen. La protesta estudiantil chilena se pronunció contra las medidas privatizadoras en la educación media y superior. El movimiento de indignados brasileño apuntó sus armas contra la corrupción y las medidas antipopulares gubernamentales. Pese a estas particularidades, el signo general de estos movimientos reside en una fuerte participación de sectores juveniles e incluso ilustrados de la población, dando lugar al desarrollo de una forma de "conciencia colectiva" que tiende a expresarse en argumentaciones y opiniones comunes dentro y fuera de las redes.

consumo y producción. Es decir, el espacio y el tiempo se entrecruzan en las redes de modo peculiar, *sui generis*, provocando una situación crítica enmarcada en formas diversas de repetición, frecuencia, aceleración y desaceleración, velocidad y otras características temporales ligadas al campo de las interactividades. La explicación de Virilio (cf. 1997: 37-52) sobre lo que llama los límites de la velocidad bajo las tecnologías telemáticas, permite reconocer la forma dinámica en que se desenvuelven el espacio y el tiempo en las sociedades contemporáneas, colocando al tiempo como una dimensión clave para entender las formas de urbanización global actual, ya no definidas solo bajo la colonización del espacio, sino mediante la colonización y urbanización acelerada del tiempo presente. Más allá de observar el tiempo solo como una dimensión lineal o cronológica, lo que revelan las redes interactivas en forma muy clara, es un comportamiento flexible de la temporalidad, que se mueve entre el pasado, el presente y el futuro en forma dinámica, o en forma extendida y distendida (como dice Paul Ricoeur en su lectura crítica de San Agustín) (1996), provocando con ello una modificación en las percepciones y experiencias de los sujetos.

Aproximación a las redes interactivas desde el Diseño



Esquema 1. Rasgos relevantes para el estudio de la interactividad a partir de las propuestas de la etnografía virtual (esquema realizado por el autor).

Otro aspecto relevante de la aproximación a las redes es el papel del investigador individual, de su grado de inmersión y separación del objeto de estudio, de sus implicaciones interactivas, cooperativas y colaborativas. Esto significa que las investigaciones de carácter individual, aunque persisten como modelos en universidades, en la academia y en la reflexión intelectual, se encuentran frente a un entorno en el que la construcción de distintos agenciamientos, adscripciones individuales y colectivas, sesgos grupales e identitarios resultan ser tan diversos como inciertos. En este sentido, la reflexión epistemológica del diseño tendría que ser consecuente, por un lado, con el origen moderno del diseño como un campo interdisciplinario que procede en forma aproximativa, por relevos, sucesiones y reacomodos, que hacen del saber una construcción plural y colectiva, tal como plantea Bernhard

Burdek en su aproximación teórica del diseño (cf. 1985). Por otro lado, el hacer y el ser del diseño-dirigido a los medios interactivos y en red tendría que ser capaz de dar cuenta de las irregularidades, mutaciones, incertidumbres y tendencias emergentes que acompañan esos campos.

La aproximación rizomática desde la interactividad

El paisaje rizomático desarrollado por Gilles Deleuze y Félix Guattari (cf. Deleuze 1988: 9-32), nos introduce en un conjunto de paradojas que si bien no son vistas por estos autores como una metodología propiamente dicha, permiten visualizar -a la luz de sus perspectivas- los territorios de las redes interactivas de manera sumamente sugerente. El rizomatismo enuncia propiedades físicas, materiales, orgánicas, maquínicas, al mismo tiempo que subjetivas, imaginarias, virtuales o cognitivas. Su pluralidad nace de la metáfora de una *formación orgánica irregular* (el rizoma o tubérculo) cuyas arborescencias y enraizamientos libres, informales y descentralizados manifiestan grados de libertad que resultan pertinentes para analizar los entornos interactivos. Mas allá de la figura vertical de la raíz y el árbol, el rizoma evoca la figura de la hierba mala, con sus irregularidades y azares en el devenir orgánico de las formas vivas.

La conectividad, heterogeneidad, multiplicidad, asignificancia, copia y mapa, principios básicos del rizomatismo, representan distintos niveles de crítica sobre las interpretaciones disciplinarias y sus límites. Lo conectivo es vínculo e intercambio entre entidades, flujo de energías, informaciones y codificaciones, todas ellas producidas, distribuidas y consumidas socialmente. En la conectividad hay relevos y sustituciones entre órganos que realizan funciones y las trasladan a otros órganos (⁷), como ocurre con el organismo humano, en cuyo interior y exterior fluyen materialidades (químicas, eléctricas), codificaciones (genéticas, biológicas) y subjetividades (corporales y mentales) que constituyen el complejo organismo y vida individual y colectiva.

Lo conectivo rizomático pasa por cualidades que se vuelven de algún modo líquidas, es decir, capaces de atravesar diversas superficies con mayor libertad (a diferencia de lo estable y sólido). Las conexiones (que pueden ser orgánicas, líquidas, eléctricas, etc.) permiten agenciamientos maquínicos y colectivos, es decir, procesos de "producción de producciones (acciones, pasiones, angustias, dolores) que no cesan de establecer conexiones, flujos, cortes y acoplamientos" (Deleuze 1985: 13). Las conexiones nunca parten del mismo punto, son en este sentido afocales y no se comportan como puntos de vista (perspectiva central), sino como puntos-de-ser (cf. De Kerckhove 1999: 214-15), es decir, como una forma de conciencia de la complejidad y precisión de nuestras conexiones con el mundo. Los puntos en los que se establecen las conexiones son esencialmente heterogéneos. No parten y regresan a una arborificación con su origen (raíz-árbol), no tienen un pivote de control, no convierten la unidad con el dualismo que se le desprende. Se lanzan en todas direcciones y regresan o van hacia puntos no preconcebidos, no determinados, azarosos.

⁷ El planteamiento conectivo ya estaba incipientemente formulado por Deleuze y Guattari en el Anti-Edipo, específicamente en el Capítulo 1: "Las máquinas deseantes". Ver: Deleuze, Gilles y Félix Guattari. **El Anti-Edipo. Capitalismo y Esquizofrenia**. Paidós, Barcelona 1985. pp. 11-54.

Al lado de la conectividad, la heterogeneidad (principio de la diferencia) aborda desde una perspectiva netamente empirista el problema de la particularidad y la especificidad, planteada desde la línea spinoziana como "singularidad", la cual supone siempre la diferencia respecto de la unicidad o la homogeneidad. La heterogeneidad sería una suerte de zona de no retorno de las fugas y los flujos, con su pérdida y reaparición en otros ámbitos. Asimismo, la heterogeneidad realiza la crítica de instancias superiores, de una punta de pirámide o un eje rector que sostenga todas las líneas de acción y pensamiento.

¿Será el reconocimiento de las heterogeneidades el trasfondo sobre el cual disciplinas como el diseño podrían dejar de sustentarse en la llamada decodificación para acceder y reconocer con más claridad los procesos irreversibles de re-codificación, siempre negados ante la supremacía otorgada al código? Lo heterogéneo es la interposición de códigos y sus transgresiones permanentes, un proceso que pretende ser ocultado porque se supone en forma reduccionista, errónea y normativa, que el intercambio de información debe sujetarse al código para permitir su efectividad, siendo que ésta se nutre también de las capacidades transgresoras de la conectividad y la heterogeneidad, es decir, recodificando y transitando por procesos combinatorios y plurales en el uso y apropiación de los códigos.

Por su parte, el problema de la multiplicidad en Deleuze y Guattari constituye un aspecto fundamental de desplazamiento conceptual en términos de la dicotomía sujeto-objeto. Primero en la crítica de su separación: un ente frente a otro o un ente que subyuga a otro -y/o viceversa. En segundo lugar en la crítica a su integración como unidad: lo Uno de lo que irremediamente procede un Sujeto que domina a un Objeto o viceversa. (cf. Deleuze 1988: 30-33).

Las multiplicidades no "encarnan" en figuras o representaciones objetuales o subjetivas (más bien intermitentes entre ambas), y no tienen un carácter jerárquico. Son movimientos, "determinaciones, tamaños y dimensiones" que en el momento en que se transforman, cambian la naturaleza de la propia multiplicidad (cf. DeLanda 2002). En las infinitas conexiones que se establecen con el mundo, generadoras de agenciamientos, el sujeto y el objeto se desvanecen cada vez a medida que las dimensiones en que se despliegan no permanecen jamás fijas o inalteradas, y constantemente se conectan con otras dimensiones: siempre en devenir, perforando los límites, desdefiniendo las propias multiplicidades, desarticulando los puntos espacio-temporales que delimitan o definen a los entes.

También en la multiplicidad hay un cuestionamiento del espacio, en el sentido de territorio no fijo, siempre factible de ser desterritorializado y reterritorializado. En este sentido, las multiplicidades dan forma a procesos, no a productos finales, de manera que los resultados pueden ser altamente disimilares uno de otro, "tal como ocurre con los cristales de sal formados en el mundo mineral" (DeLanda 2002: 22). El devenir de las multiplicidades es un proceso divergente a la constitución de identidades, dando paso a la emergencia de entidades cambiantes. Es en primer lugar un proceso de diferenciación progresiva que reconoce los caminos posibles como rangos de libertad. Es también un proceso de singularidades que pasan por transformaciones activas, transiciones, bifurcaciones y turbulencias a partir de diversos nodos o puntos atractores, todo lo cual conlleva cambios físicos concretos que afectan a las multiplicidades actuantes. Un proceso en principio infinito, indeterminado, incesante, que a la vez

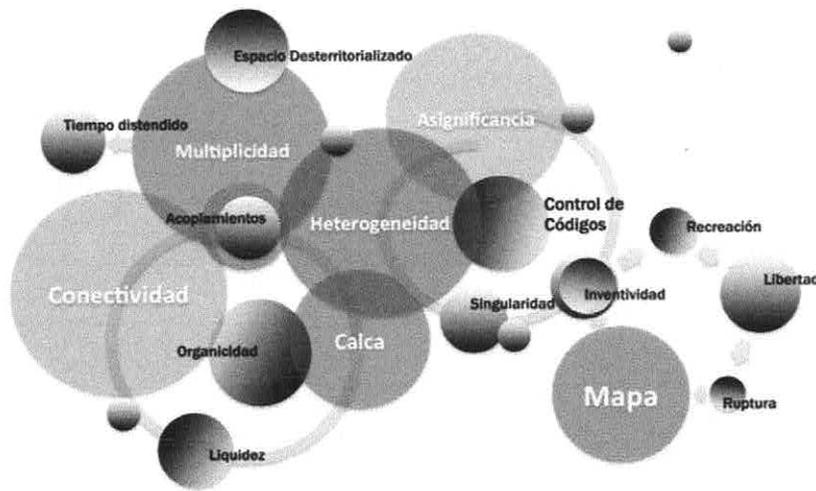
suscita cambios, elementos diversos, formas insospechadas. El conjunto de multiplicidades forma una continuidad entrelazada que desdibuja su aparente identidad y uniformidad, pues el proceso de diferenciación progresiva incluye un hacer y un deshacer constantes, a partir de las condiciones de n cantidad de eventos y sucesos recurrentes.

El otro grupo de principios rizomáticos (asignificancia, copia y mapa) representa una crítica a los modelos dominantes a la vez que una incitación a la creación de alternativas viables a dichos modelos. La "ruptura asignificante" planteada por estos autores se enfoca a realizar una crítica del significante (por ejemplo, dentro de los modelos semióticos). Para ello efectúan un desdibujamiento del "imperio del significante", es decir, de las formas, imágenes, rostros, inscritos en el espacio social mediatizado (hoy explosivo en las redes interactivas). La ubicuidad desterritorializante de la imagen la hace apropiarse de conceptos, colonizarlos y ocupar desmedidamente los contenidos, desvirtuándolos y provocando confusiones para repositonar su poder y su influencia. Ante el exceso contemporáneo de la imagen, el principio desmitificador de la postura asignificante implica reconocer la necesidad de develar el sentido declinante de los contenidos y contextos frente a las formas y figuraciones, planteando una especie de semiótica compuesta y plural que dé cuenta de los múltiples sentidos más que de los múltiples simulacros, falsaciones o virtualizaciones predominantes.

En la misma medida, la postulación de los principios de la copia y el mapa, que son dos caras a la vez convergentes y opuestas de las entidades, relaciones y agenciamientos, ofrece una perspectiva clave para problematizar las "repeticiones" y las "diferencias". Con ello se aborda el asunto del original y la copia, lo recreado y lo nuevo, la tradición y la modernidad, lo homogeneizado y lo diverso, lo posible y lo real, la virtualización y la actualización. Estos aspectos, que forman parte sustancial del proceso de diseño, tanto en la creación de formas, objetos e imágenes, como en la configuración de sentidos y conceptos, constituyen también dilemas claves de los medios interactivos, pues en ellos se entablan los múltiples caminos posibles para designar mundos y configurar procesos y objetos.

Con la copia y el mapa el asunto se torna complejo. La copia o calca no es la simple repetición exacta de un modelo previo. Es también un desplazamiento del original en términos de similaridad, analogía, semejanza y otros usos de la configuración basada en modelos previos. En este sentido la copia demuestra un dinamismo tanto como un conservadurismo ligado a su origen (el referente, objeto o cosa). Por su parte el mapa o diagrama, siendo el elemento dinamizante por excelencia, ligado a la innovación y gestación de una realidad alterna, también expresa modos estabilizados y regulados. Deleuze propone un traslapamiento entre copia y mapa, con el fin de generar reconfiguraciones en los campos intermedios entre ambos, dando lugar a tensiones que enriquecen los diversos trazados. El enfoque rizomático en los hechos está partiendo también de la consideración de muchas capas superpuestas (*manifolds*, le llama De Landa) que como en el pastel mil hojas, las delgadas superficies transparentes dejan ver las demás y configuran a la vez un todo complejo de superposiciones. Entre la copia, que es repetición, y el mapa, que es invención, ocurren entrecruzamientos que hacen más visibles las realidades interactuantes.

Ensayo de un mapa rizomático para las Redes



Esquema 2. Propuesta esquemática de la estructura rizomática de las redes.

¿Como podríamos sintetizar estas aproximaciones en términos del diseño en la interactividad? Lo resumo en los siguientes puntos:

> **El diseño es conectivo** cuando establece plataformas inter y transdisciplinarias, pero también al permitir todo tipo de vínculos en sus configuraciones, generando tensiones entre el hardware y el software (y el *mindware*, como propone De Kerckhove), entre los diseños y sus usos, entre los estilos y modelos impuestos o libres. Lo conectivo en el diseño reside de antemano en su carácter social, pero con irrupción de las redes interactivas lo cultural, intercultural e intersubjetivo adquieren otras singularidades, dando lugar a un gran potencial de conexiones inesperadas y significativas.

> **La diversidad del diseño** nace de su estado global multiplicado en millones de nodos. Con la diversidad y la multiplicidad se replantean lo espacial y lo temporal. El espacio virtual multidimensional y las temporalidades "ubicuas" de las redes, confrontan las nociones tradicionales, lo cual se refleja en re-nociones como tiempo real y diferido, espacio-tiempo crítico, ciberespacio, espacios inmersivos, espacio multidimensional, realidad virtual, desterritorialidad, virtualización y actualización, etc.... Estas acepciones no solo revelan la diversidad del problema, ni se autovalidan en ningún sentido, sino que son signo de la potencialidad del campo social y cultural en que han logrado penetrar, generando procesos y enfoques novedosos sobre la relación entre lo analógico y lo digital.

> **El dilema >significante>copia>mapa** pone al diseño en el vértigo del ejercicio configurativo. De la figuración (el icono de una cosa) a la recreación (su replica o repetición) y de ahí a la diagramación (mapa diverso del mundo), el Diseño ha generando trazos históricos que lo llevan de la tradición a su ruptura, pasando de estadios replicantes

como la publicidad, a formaciones rupturistas como ocurre en el arte. En este sentido, el mapa también tiene un sentido político en tanto es transgresión.

En el campo de los diseños interactivos los niveles de complejidad y emergencia se han profundizado en la medida que los signos atraviesan procesos de una intensa reconfiguración, resignificación y reinterpretación. Asimismo, la intersección y mezcla de códigos, lenguajes y procesos de trabajo ha puesto al día la emergencia de nuevos lenguajes o suburbios de lenguaje que es importante reconocer. Esto ha dado lugar a una multiplicación y diferenciación de las formas de hacer y pensar el diseño, lo cual nos coloca ante un panorama relevante por su potencial innovador. Este carácter diferenciador y autónomo de los estados en que se mueven las condicionantes y rasgos del diseño interactivo es justamente lo que aquí reconocemos como emergencia. "Por la vía del concepto de emergencia se capta la diferenciación y autonomía del mundo moderno, así como la complejidad de sus relaciones." (Mascareño 2008: 251). En la diferenciación y autonomía reside el trasfondo transdisciplinario que forma parte del bagaje del diseño desde sus orígenes; detrás de ello aparecen las emergencias como el terreno propicio para las creaciones de diseño en el campo de las redes y la interactividad.

Tanto las epistemologías libertarias como los planteamientos rizomáticos están en sintonía con el diseño como acto creativo y liberador. La necesidad de nuevas configuraciones ya no está dada unilateralmente, sino que ha conformado un mapa de sistemas, exigencias, tendencias, fugas, etc., que hace más diverso y complejo el proceso de diseño, tal como postulan las teorías de la emergencia. En esa diversidad, reconocer el conjunto de propiedades y valores que estructuran el espacio-tiempo virtual, nos permite abrir el camino hacia los acontecimientos (como propone Feyerabend), hacia su historia y devenir, y hacia sus efectos en la (re)estructuración del espacio-tiempo real y virtual.

Bibliografía consultada:

- > Adorno, Theodor y Max Horkheimer. **Dialéctica de la Ilustración**. Ed. Trotta, España, 2006. 304 pp.
- > Burdek, Bernhard. **Diseño**. Gustavo Gili, Barcelona, 1985. 220 pp.
- > Castells, Manuel. **La era de la información. Vol I, La sociedad red**. Siglo XXI editores, México, 2002. 590 pp.
- > De Landa, Manuel. **Intensive science and virtual philosophy**. Continuum, London 2002. 380 pp.
- > Deleuze, Gilles y Félix Guattari. **El Anti-Edipo. Capitalismo y Esquizofrenia**. Paidós, Barcelona 1985. pp. 11-54.
- > __. **Mil mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia**. Pretextos, Valencia, 1988. 522 pp._
- > De Kerckhove, Derrick. **La piel de la cultura**. Gedisa, Barcelona 1999. 254 pp.
- > Feyerabend, Paul. **Tratado contra el método**. Enlace de Bibliotecas Digitales. www.ebiblioteca.org. Junio 2013. 39 pp. Archivo pdf: <https://anonfiles.com/file/258628d7af7ef425659db12ca8aff077>. Introducción.
- > Hine, Christine. **Etnografía Virtual**. Ed. UOC. Barcelona, 2004. 210 pp.
- > Martín-Barbero, Jesús. **De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía**. Anthropos-UAM-A. 1987/2010. 297 pp.
- > Ricoeur, Paul. **Tiempo y Narración. Tomo III**. Siglo XXI, México, 1a. Ed. 1996. pp. 629-1074.
- > Virilio, Paul. **La velocidad de la liberación**. Manantial, Buenos Aires, 1997. 190 pp.

Revistas:

- > Mascareño, Aldo. *Acción, estructura y emergencia en la teoría sociológica*. Revista de Sociología número 22. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile. 2008

Referencias en Internet:

- > <http://wikileaks.org/About.html>
- > <http://es.wikipedia.org/wiki/Anonymous>
- > <http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>

Octubre 2013. **Nuevas realidades Video Políticas**: Se realizaron varios encuentros presenciales y virtuales entre el Laboratorio Intermedia de la UPV y el Laboratorio ICI de la UAM-A, en los que se propuso desarrollar un proyecto de publicación editorial sobre el tema de las "realidades videopolíticas". Como resultado de estas reuniones, se consensaron capítulos, contenidos e invitados para abordar dichos temas y ejes de investigación. Después de integrar propuestas y convocar a los invitados a participar en el proyecto, se integró una propuesta global de los contenidos seleccionados, que a continuación se muestra.

INDICE tentativo

#Nuevas Realidades Video Políticas / #NRVP España-México

Introducción. ¿Por qué este libro? ¿Cómo hemos llegado aquí? El porqué del contexto ESPAÑA/MEXICO....**Iker/Hernán/Leroux/Olar/Xio/Ivan (mex-esp)**

1. El video como herramienta política

- La democratización de medios de producción/distribución/intercambio/inmediatez y la creación de infraestructura de visibilidad/contrainformación. **Hernán Bula (esp)** - La cámara como arma. **Fito Rodriguez (esp)** - El videoarte crítico/político en el contexto actual. **Sarah Minter, Silvia Gruner o Gabriela Golder (mx-arg)**

- Imágenes y poder. El dispositivo en el cine documental político actual. **Ruben Dittus (chile)** - El documental político y militante. **Carlos Mendoza (mex)** - La imagen crítica: apropiaciones y reapropiaciones desde el territorio audiovisual. **Laura Baigorri (esp)**

- Mediatización y producción audiovisual. **Jorge Leroux (mex)** -

- Video comunitario y movimientos sociales. **Roberto Olivares (mex)**

2. Experiencias desde la memoria y la subjetividad

- Memoria colectiva. Emancipación del discurso. (Ejemplos cine indígena, cine desde la minoría, video participativo, etc.) **Iker Fidalgo (esp)** - Construcción de la memoria a través del video. **Tania Aedo (mex)** - La memoria secuestrada por los mass media / *desde las experiencias?*(**Olar y otra gente**)(**mex**)

- El infinito archivo digital: Posibilidades y limitaciones. **Hernán (esp)** - Producción de documental en el entorno neozapatista (La Guillotina). **Jorge Leroux/Rogelio Espinosa/Karina Ochoa (mex)** - Artivismo. Perspectivas de género en el video. **Producción y Milagros/Ina - Rodmy (mex)** - Video y derechos Humanos. **HIJOS mexicano. Azeneth Faráh (mex)** - El poder del video *on-line*: nuevos espacios, nuevas narrativas, nuevas posibilidades políticas. **Fernando Llanos (mex)** - Movimientos sociales y tecnología. **Jaime Toret (esp)**

3. Metodologías colectivas de creación audiovisual

- Introducción. **Daniel Fajardo (mex)** - La construcción y el uso de la imagen desde lo político y lo colectivo. **Amador Savater (esp)**

Colectivos y metodologías/ Casos de estudio: - El proyecto #NRVP (concepción, desarrollo y estado actual). **Iker/Hernán (esp)** - #NRVP-MEXICO (sinergia, organización, taller, experiencia...). **Xiomara/Daniel Fajardo/JorgeLeroux/Ivan Sanchez (mex)** -Tsinarini. Video y empoderamiento. El caso de Cheran K'eri. **Matthieu Jeuland (mex-fr)** -El tequio - Gallina Ciega- Oaxaca. (**mex**) - Video y producción de imagen durante YOSOY132. (**Artistas aliados (contacto: Karla Villegas) (mex)** -La experiencia de la plaza (**15MBCN TV// Xavier artigas) (esp)** -El cine como base (**CINE SIN AUTOR**)(**esp**)

Participación de académicos y colectivos mexicanos en #NRVP:

- > Documental político y cultura disidente / **Carlos Mendoza**
- > Documentalistas periféricos: Indicios sobre la realización cinematográfica popular en la Ciudad de México / **Ehécatl Cabrera Franco**
- > Artistas Aliados y el Frente Autónomo Audiovisual (Video y producción de imagen durante #YoSoy132) "El video 131 y los 132 videos que le siguieron" / **Ezequiel Reyes**
- > El video como maquinaria de combate político / **Heriberto Paredes - Subversiones**
- > Memoria de la memoria videográfica / **Pablo Gaytán**
- > La fotografía como acción política: Regeneración Radio y su comunicación antisistémica **Regeneración Agencia independiente**
- > **Viral Mex** / Varios

-
- > El video como herramienta de análisis: la apropiación como estrategia en el discurso feminista / **Ana M^a Herrero Cervera**
 - > Documentalistas bolivianas: *superficies de emergencia*, historia de vida, experiencias y contextos de aproximación al cine documental: / **Diego Salgado**
 - > Intervenciones audiovisuales en Buenos Aires dentro del proceso de la revuelta de 2001 / **Edén Bastida Kullick**
 - > Cabanyal Z: Una experiencia de resistencia barrial / Valencia

-
- > La Videopolítica como transgresión genérica / Jorge Ortiz Leroux
 - > Experiencias colectivas / Daniel

Julio 2013. Presentación de Informe. Proyecto "Mutaciones en las redes sociales telemáticas" en CyAD Investiga 2013



N-291

Mutaciones en la redes telemáticas

Responsable del proyecto:
Jorge Gabriel Ortiz Leroux



>> INVESTIGACIÓN:

El proyecto de investigación "Mutaciones en las redes telemáticas" tiene su punto de partida en la exploración de los acelerados cambios experimentados en las redes interactivas (tanto en redes internet, intranet o extranet) y sus alcances como medios de comunicación, creación e interacción entre públicos locales, regionales y globales a través de plataformas en red.

El proyecto se enfoca al reconocimiento de herramientas, signos, códigos y significaciones circulantes en torno a dichas redes, así como sus consecuencias en la formas de uso y apropiación por parte de individuos, organismos y colectividades.

La ambigüedad y diversidad en el campo de las redes se presenta como un dilema clave para dar cuenta de las tendencias dominantes y emergentes que ocurren en el medio, que van desde los intentos por mercantilizar y comercializar la información, hasta las tendencias de compartir, intercambiar y distribuir en forma masiva y libre todo tipo de contenidos.

>> OBJETIVO GENERAL:

- Generar conceptos y herramientas de análisis que se aproximen y comprendan el fenómeno de las redes locales y sociales interactivas, sus transformaciones a partir de su extensión e intensificación, así como sus mutaciones en función de las nuevas formas de uso y apropiación.

>> OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Reconocer y problematizar el orden del discurso en los entornos sociales en red, identificando las formas de jerarquía de la información, así como los énfasis y las tendencias dominantes en la organización de los múltiples códigos informativos que circulan en su seno.

- Analizar las estrategias informativas en los entornos interactivos destinadas a atraer públicos, generar expectativas, propiciar interacciones y posicionar colectivamente la imagen de determinados sitios sociales y producciones discursivas basadas en la interactividad.

- Identificar y analizar los códigos, herramientas y formas de programación empleadas en estos entornos, con el fin de reconocer el desenvolvimiento, las modificaciones y actualizaciones de dichos recursos, así como sus posibles configuraciones futuras.



Esquema 1. Análisis de interacción en el sistema YouTube en función de los entornos de participación de los públicos locales y regionales en línea de las redes sociales.

>> PRODUCTOS:

- Agosto 2012: Conferencia "Interacciones discursivas en las redes" en el Congreso Internacional de Semiótica Visual de la AISV (Asociación Internacional de Semiótica Visual), Buenos Aires, Argentina.

- Septiembre 2012: Conferencia "Las Redes como agoras virtuales", en el "Coloquio Diversas miradas a la plaza pública", Posgrado CyAD, UAM-A.

- Enero 2013: Grado doctoral con la Tesis: "Las redes sociales interactivas: tecnologías streaming y urbanización virtual", Doctorado en Diseño, Línea Estudios Urbanos, CyAD, UAM- Azcapotzalco.

>> METAS:

Publicación de los resultados de las investigaciones sobre las redes telemáticas en revistas, anuarios y libros especializados.

Desarrollo de entornos interactivos tanto a nivel hipotético (metodologías) como en aplicaciones específicas (proyectos de diseño, de difusión y creación artística).



Esquema 2. Análisis de interacción en el sistema YouTube en función de los entornos de participación de los públicos locales y regionales en línea de las redes sociales.

Participan:



Oweena Fogarty



César Martínez



Norma Patiño



Manuel de la Cera



Karla Villegas



Maestranza e integrantes de ICI (Investigación Creación Intermedia)



Adriana Dávila



Ivan Torres



Nayeli Benhumea

Alumnos de Servicio Social

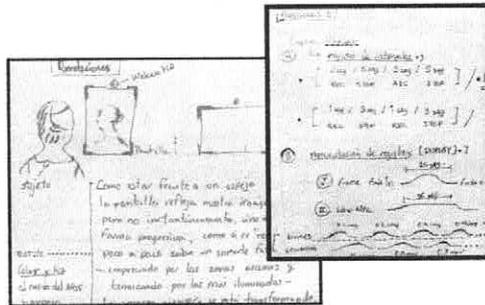
Cecilia Castro Borja
Javier Flores Medina

Malcolm Dawson Cortés
Daikokí Reyes Ruiz

>> AVANCES Y APLICACIONES:

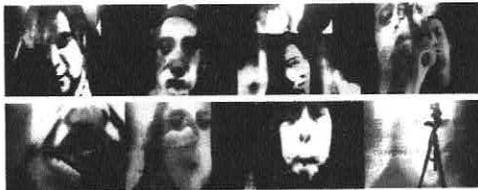
Como parte de la aproximación a los lenguajes visuales emergentes y su vinculación con las redes, se realizaron las siguientes actividades:

> Producción en vivo de la pieza interactiva *Cuerpos en serie*, basada en la aplicación "Revelaciones" (Jorge Leroux), dentro del Programa de transmisiones streaming *Intermedia Otoño 2012*, desde Laboratorio ICI, noviembre 2012.

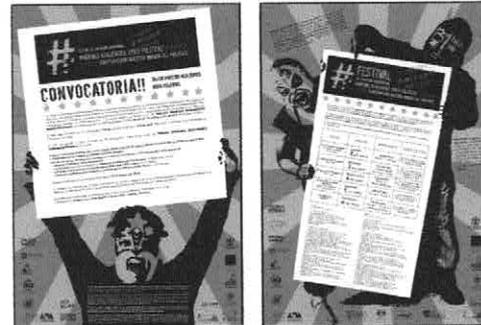


Bocetos para programación en *Processing* de la pieza "Revelaciones", desarrollada con la asesoría de Hernando Barragán, Universidad de los Andes.

El desarrollo de aplicaciones mediante la programación basada en lenguaje *Java* (como *Processing*) es cada vez más extendido, sobre todo por su impacto en los dispositivos móviles. En la pieza "Revelaciones" se exploran los recursos del proceso de impresión y revelado fotográfico, puestos en acción dentro de la programación digital interactiva.



> Festival y Taller #NRVP México, Nuevas Realidades Video Políticas, mayo de 2012, ICI-UAM -Azcapotzalco / LCI - Universidad Politécnica de Valencia



Taller impartido por Iker Fidalgo y Hemán Bula
Coordinado por Daniel Fajardo, Ivan Sánchez,
Xiomara Enriquez y Jorge Leroux.

El Taller #NRVP México permitió explorar modelos y experiencias de creación videográfica a través de la interacción con colectivos de videoastas mexicanos, con el fin de reformular las formas de participación individual y colectiva en la creación audiovisual. La dinámica del taller se enfocó a la creación de discursos inmediatos, virales y remezclados (remix) mediante tecnologías digitales, aprovechando los recursos compartidos de las redes y desarrollando estructuras narrativas no convencionales, que parten de la crítica de la realidad mediante estrategias como la reapropiación y la resignificación de la imagen. El resultado del Taller fue el miniFestival *Viral Mex* (remix videopolítico).



d) Conclusiones parciales y/o finales, 2º. reporte

El estudio de los lenguajes, códigos y herramientas de los medios análogos y digitales en las redes, revela su versatilidad y dinamismo. Durante esta segunda etapa se diversificó el estudio de los elementos y herramientas involucradas en las redes, tal como aquellas que provienen de prácticas artísticas que impactan en las plataformas y redes sociales. Igualmente, se perfilaron algunos referentes metodológicos para el estudio de las redes desde el punto de vista del diseño o los diseños, reconociendo las características propias de esos espacios virtuales y su impacto en la forma en que intervienen los actores, investigadores y agentes que propician la investigación. Asimismo, la terminación de la tesis doctoral, que perfiló elementos y principios para la aproximación a las redes y a sus modalidades expositivas (como la modalidad audiovisual-streaming), permitió abrir nuevos caminos para este estudio, tal como el proyecto de creación-reflexión al que avanzó el Seminario Taller #NRVP (Nuevas realidades Videopolíticas). El anteproyecto de publicación sobre "videopolítica y redes", se perfila en este sentido.

3er. Reporte: Mayo 2014 – Mayo 2015 (Proyecto N-291)

a) Resumen de la propuesta o planteamiento general del Proyecto

El tercer año del proyecto se enfocó en la publicación de dos capítulos en sendos libros colectivos, así como la presentación de ponencias en congresos y coloquios.

Por una lado, se publicó el capítulo *Espacio urbano virtual, poder, individualidades y comunidades en las redes sociales*, de coautoría: Jorge Ortiz Leroux, y Elías A. Huamán Herrera, en el libro: Huamán, Elías y Armando Cisneros. *Espacio urbano y argumentaciones interdisciplinarias*. En dicho capítulo se conceptualiza la idea del “espacio urbano virtual” y de sus efectos sociales y culturales en las colectividades e individualidades de la urbanizaciones contemporáneas.

Asimismo, se publicó el artículo *Videostreaming, comunicación y comunidad universitaria*, de coautoría: Jorge Ortiz Leroux y Hugo Carmona Maldonado, en el libro: *Universidad, punto de encuentro de identidades*, en el cual se expone y analiza el proceso de construcción identitaria a través de un canal universitario de comunicación (CyAD.tv).

Por último, se presentó la ponencia **Las redes interactivas como entornos comunicativos paradójicos**, en coautoría Jorge Ortiz Leroux, Adriana Davila Ulloa e Ivan Torres Ochoa, (ICI-cyd.tv), en el “Congreso Internacional de Administración y Tecnologías”, División CSH, UAM-A., en donde se expone el proyecto cyad.tv en función de los procesos organizativos involucrados en la creación y transmisión audiovisual streaming, en sus fases de pre, producción y posproducción, así como el uso de redes sociales en estos procesos.

b) Objetivos

- Desarrollar la sistematización y estructura de los procesos de creación y producción audiovisual en redes (videostreaming) con base en la experiencia del canal universitario cyad.tv
- Reconocer las practicas individuales y colectivas en las redes a través de las formas de interacción entre sujetos y agentes en contextos específicos.

c) Avance de la investigación con base en el plan de trabajo original

La descripción y análisis de los procesos de creación audiovisual en las redes permite establecer fases, procesos, modos organizativos. La sistematización, en este sentido, del proyecto cyad.tv y de sus fases, configura un modelo específico en el flujo de trabajo, enfocado a producir contenidos audiovisuales mediante un canal de comunicación universitario.

En términos del proyecto de investigación, este recorrido posibilita el reconocimiento de las transformaciones que observan las distintas fases de producción, lo cual contribuye a la

evaluación, actualización y consolidación de este tipo de proyectos dirigidos a las redes. Asimismo, permite visibilizar las distintas herramientas, codificaciones –del software al hardware- y modalidades de transmisión de contenidos audiovisual e información asociada y ensamblada.

Por otro lado, la generación de campos de estudio emergentes, como se plantea respecto al “espacio urbano virtual”, muestra la potencialidad del entorno cibernético y el de las redes para abordar y ensamblar las prácticas en red con los estudios interdisciplinarios, culturales, transdisciplinarios, etc, en los que está inscrito el proyecto de investigación.

d) Desarrollo o estado de avance.

A continuación se presentan las actividades desarrolladas, que representan un 75 por ciento de avance del proyecto:

Junio 2014: **Ponencia Las redes interactivas como entornos comunicativos paradójicos.** Jorge Ortiz Leroux, Adriana Davila Ulloa, Ivan Torres Ochoa, (ICI-cyd.tv), en “Congreso Internacional de Administración y Tecnologías”, Coordinación: Dr. Oscar Lozano, Area de Administración, División CSH, UAM-A.

Las redes interactivas como entornos comunicativos paradójicos Producción streaming ICI- Investigación y Creación Multimedia - cyad.tv

Jorge Ortiz Leroux, Adriana Davila Ulloa, Ivan Torres Ochoa

Nuestro país es una de las doce naciones con mayor número de cibernautas a nivel global, sumando más de 52 millones de personas conectadas, según un estudio desarrollado recientemente por el Tecnológico de Monterrey. A pesar de que esta cifra es engañosa pues la calidad de los servicios en red en México y su relación con los costos en otros países está por debajo de los estándares a nivel no solo global, sino latinoamericano, es relevante problematizar el papel de las plataformas en red en la medida que potencian la relación con los públicos que demandan y consumen contenidos cada vez más diversificados.

Una de las formas de interacción desarrollada desde las redes son las tecnologías y los lenguajes *streaming*. Los lenguajes streaming integran un conjunto de medios y lenguajes: lo audiovisual, lo televisivo, lo textual, lo hipertextual. El proyecto de Investigación y Creación Intermedia, que forma parte del Area de Semiótica del Diseño, de la Division CyAD de la UAM Azcapotzalco, ha planteado desde su origen el reconocer y poner en práctica estas tecnologías emergentes de comunicación, incluyendo su potencialidad para intervenir en los procesos informáticos que impactan al ámbito universitario.

Las tecnologías y lenguajes streaming condensan diversas características de la transición entre los medios de comunicación analógicos y los medios digitales. El lenguaje streaming acumula y expande la cualidad de transmisión audiovisual en tiempo real, es decir, las trasmisiones en directo o en vivo iniciadas por la radio y la televisión, potenciando la relación con el público mediante numerosas herramientas enriquecidas. Estas acumulan actualmente algunas prácticas como el chatear, bloggear y transmitir en

México, entre los doce países con mayor número de cibernautas. Claudia Herrera Beltrán. *La Jornada*. Jueves 25 de octubre de 2012. (<http://www.jornada.unam.mx/2012/10/25/sociedad/041n1soc>).

directo, actualizando los usos de la telefonía y el correo. Hoy, estos medios y tecnologías se han expandido en forma rápida y explosiva, funcionando de manera sintética bajo modos de percepción a la vez colectivos e individualizados. A medida que la tecnología streaming ha avanzado, los usos y formas de producción audiovisual se han transformado, diversificando los contenidos, la cantidad y los tipos de producción. El movimiento generado por los entornos *streaming* funciona en forma similar a la de cualquier mercancía, segmentándose y jerarquizándose en función de opciones genéricas y temáticas, de calidades y servicios añadidos, así como de accesos libres y restringidos o por pago. Si en un principio los sitios sociales de videostreaming ofrecían un acceso libre y gratuito a todas las transmisiones, con el crecimiento de consumidores y productores de contenidos audiovisuales, poco a poco los accesos empezaron a diversificarse y a ser ofertados con costos y oportunidades fluctuantes.

En este sentido, es el uso el que determina el desarrollo del medio, mientras la oferta y la demanda establecen a su modo un juego de tensiones que perfila el carácter de la industria y la cultura *streaming*. Así por ejemplo, los sitios *Hulu* y *Veoh* están dirigidos hacia el público que demanda en forma libre el acceso a series de televisión y programas comerciales famosos, convirtiéndose prácticamente en una extensión de la tv hacia internet, mientras sitios como *Vimeo* se dirigen hacia el mercado de los artistas y profesionales de la producción audiovisual, con una alta calidad y resolución en los archivos depositados, y *Metacafé* se destina hacia el público que desea ganar dinero subiendo material propio, obteniendo con ello nuevos públicos y adeptos.

Habría también que reconocer que el espectador de Internet ha transformado el llamado carácter pasivo-receptivo del televidente en una participación más activa, sobre todo por ser generadora de contenidos textuales, visuales y audibles en forma multidireccional. El *streaming* adopta la modalidad de la presencia en vivo tanto como de la presencia diferida. Esto lo hace un soporte con fuertes posibilidades de desarrollo. Sus cualidades como depósito de memoria digital y como medio de transmisión telemática son sólo su punto de partida. En esta medida la extensión de nuevos recursos en el

streaming se habrá de desarrollar en correlación con la intensificación de sus contenidos. El predominio del instante real, presente y simultáneo del *streaming* en vivo, que define actualmente la supremacía del presente sobre el pasado y del exceso contemporáneo de la imagen, como le llama Paul Virilio, habrá de entrar en conflicto consigo mismo. Del exceso al vacío hay un solo paso, que es el de sus límites para responder a lo real, tanto en su forma física como en la imaginaria.

Dilemas de la producción y creación streaming

En las tecnologías videostreaming es justo donde se inserta el Proyecto ICI, en particular en la más reciente fase de su trabajo, sintetizada en el proyecto **cyad.tv** que a continuación revisaremos, no sin antes reconocer una serie de aspectos que es relevante destacar:

1 > Los valores de la "cultura Internet" se desarrollan bajo los **principios de horizontalidad, reconocimiento y libertad** (Manuel Castells), a partir de las condiciones propiciantes y las motivaciones individuales y colectivas que los animan. Al mismo tiempo, es un entorno mercantil masificado en el que lo individual juega un papel relevante..

2 > Las actividades y procedimientos de trabajo se dan bajo un **reconocimiento global y a la vez detallado de las herramientas de producción**, y de las fases y procesos involucrados. En este sentido, la división del trabajo no impide el intercambio de funciones (por ejemplo, tomar una cámara, dirigir sus encuadres, diseñar el montaje escénico), propiciando el enriquecimiento emanado de las formas singulares de trabajo visual, comunicativo y organizativo.

3 > Las **estrategias de coordinación** de actividades, tanto en los momentos de preproducción, producción y posproducción, atienden en forma particular la generación de públicos, la creación de mecanismos de difusión y el diseño de una imagen propia,

consecuente con sus propósitos y alcances. Esta creación sincrónica de un espacio interactivo y de una imagen propia y coherente con dicho entorno, provoca una apropiación del trabajo a partir de los pliegues creativos que ofrece, antes que de modelos fijos en el hacer.

La estrategia de comunicación y retroalimentación en tiempo real 2 >>>

El proyecto ICI, a través de la plataforma *cyad.tv*, tiene como objetivo transmitir video en vivo vía Internet, así como video sobre demanda (Video On Demand), los cuales permiten la difusión de proyectos de investigación, documentales, artísticos y pedagógicos.

La plataforma de transmisión incluye una infraestructura que se compone de recursos tecnológicos físicos de transmisión, recursos humanos y un sitio de presencia en la web.

Uno de los objetivos particulares de transmitir contenidos audiovisuales por Internet es establecer una manera de comunicación directa con el público, motivándolos a comentar, discutir y preguntar sobre los tópicos de las transmisiones. Dentro del sitio web de *cyad.tv* se ha incorporado un área de chat, en donde se intercambian mensajes durante la transmisión en vivo.

Dentro del chat, el usuario puede identificarse a través un *nickname*². Esta herramienta es útil para generar opiniones y comentarios sobre el contenido transmitido o sobre la calidad de la transmisión en sí, estableciendo una liga de comunicación entre el participante que recibe la señal y el equipo de ICI o el organizador del evento. Así mismo, ha resultado útil para comprobar la asistencia de los participantes virtuales, reportándose cada vez que inicia la sesión.

² Sobre nombre, apodo o alias que autogenera una persona para identificarse dentro de una conversación vía chat.

Otra de las herramientas incorporadas a la plataforma de transmisión, obtenida en forma gratuita del sitio *clustrmaps.com*, es un mapa de ubicación que se encuentra en la parte inferior del sitio *cyad.tv*, el cual proporciona datos sobre el lugar desde donde acceden los receptores. Opera mediante la actualización de datos en tiempo real, ofreciendo un conteo de visitas totales cada 24 horas, así como el área precisa de la visita (ya sea municipio, región o ciudad).

Como ejemplo tenemos los datos que muestra el mapa el 25 de octubre de 2012: 1927 visitas desde el 24 de abril del mismo año. Tras acceder al mapa, podemos visualizar la información en forma más detallada y gráfica. Entonces se manifiesta el historial de visitas y la cantidad aproximada de personas que acceden desde cada región del planeta.

Observamos así un mapa con puntos rojos y amarillos correspondientes a las visitas pasadas (rojos) y actuales (amarillo). Debajo de la gráfica se encuentran los datos del número de visitantes en forma de puntos. El tamaño del punto indica un aproximado de visitas desde el lugar geográfico específico. Así, observamos una concentración de público primero en México, particularmente en el centro de la ciudad. Luego, es clara la participación de personas en Estados Unidos, Sudamérica y Europa. En la figura 7, presentamos la tabla que confirma los datos exactos de visitas. En la parte inferior de la gráfica encontramos un espacio donde la información de los visitantes recientes se despliega con más detalle, mostrando población, fecha y hora de visita.

Por otro lado, la herramienta estadística con la que cuenta *Userservers*, nuestro servicio de alojamiento del sitio, complementa la información obtenida en tiempo real y sirve para el estudio del público, siendo un apartado de control donde se guarda el historial de accesos por año, mes, día y hora, con actualizaciones cada 24 horas.

En estas gráfica y tabla observamos un número de visitas mayor en noviembre de 2011, así como en abril y septiembre de 2012. En noviembre de 2011 los visitantes fueron más activos explorando el sitio, cuando el canal dió inicio a sus transmisiones en vivo, mientras que el lapso de no transmisión en vivo permaneció con menos visitas, aunque con actividad dedicada a la visita de los archivos de video bajo demanda alojados de dicho evento.

Durante la transmisión en vivo del Seminario de Urbanismo Internacional (SUI), del 16 al 20 de abril desde el Museo Franz Mayer, observamos esta concurrencia diferenciada, en donde es interesante reconocer los picos de actividad en la semana posterior al evento, que se reflejan en las visitas al acervo de Video sobre demanda, es decir las memorias en video de eventos pasados.

En esta figura es evidente el crecimiento de actividad desde las 9 am hasta el último pico, a las 2 am, por lo cual podemos separar dos rangos de interés: El primero de las 10 a las 19 horas, que corresponde al horario del evento SUI, y el segundo que va de las 23 a las 2 horas, en donde podemos pensar que el flujo se dirigió hacia el acervo de

videos alojados.

Diseño de imagen y difusión en redes.

El proceso de producción de un programa realizado por cyad.tv implica tres fases de principio a fin: **Preproducción** (creación de imagen de programa), **Producción** (transmisión, montaje y registro en vivo), y **Posproducción** (edición de material para V.O.D.).

Una manera efectiva de comunicar contenidos sintéticos a través de la red es mediante las características y posibilidades de los Motion Graphics, que permiten la manipulación de imágenes fijas o móviles en un entorno multidimensional. Este material retoma de los *spots* publicitarios de t.v. una duración de 30 segundos: son breves, concisos y su información presenta varios beneficios, entre los cuales se encuentra la divulgación en un formato no sólo atractivo, sino eficiente por su naturaleza multisensorial. En los últimos cinco años los contenidos generados en video representan el mayor número de visitas en la red.

> Imagen de programa:

> Promocional de evento > Cortinillas de continuidad > Supers

Promoción y Difusión:

> Redes sociales / Facebook - Eventos > Invitaciones por e-mail a bases de datos > Gestión de sitio Web cyad.tv

Construcción en pantalla de discurso visual para eventos universitarios

1407 amigos.

25,000 visitantes

> Uso de escritorio como plataforma de presentaciones de ponente. > Uso dinámico de tres fuentes de video. > Uso de doble pantalla (split screen) para presentación simultánea de ponente y ponencia. > Cortinillas y textos de apoyo para Transmisión. > Gestión del chat para invitación al público concurrente.

V.O.D. Uso de herramientas disponibles en red para generar discursos visuales

A. Livestream (Cuenta Gratuita):

> Fuentes de video en vivo (con switcher análogo) > Escritorio online > Dobles pantallas:

1:2 (cam + Escritorio)

1:1 (Cam + Escritorio) > Fuentes de audio diversas

B. Livestream (Cuenta Premium)

> Embebido libre de página en sitio de dominio > Herramientas Extras de edición en vivo

El proceso de creación de **un discurso y un público**, representa el reto más importante de cyad.tv. El acercamiento a las concurrencias mediante herramientas que les sean útiles, tal como lo vimos aquí mediante el perfil en *facebook* o mediante el *chat* en vivo, contribuye a trazar las rutas de trabajo que abren el panorama al proceso creativo de la imagen, tal como vimos también con el caso de los Motion Graphics.

Conclusiones:

El proceso de creación de cyad tv implica: > Generación de una plataforma de comunicación > Definición de procesos de producción audiovisual. > Estrategias de vínculo con áreas y grupos de la UAM > Estrategias de vínculo

con públicos concurrentes > Definición de imagen y sentido de programas y eventos

Bibliografía:

> Castells, Manuel. **La era de la información. La sociedad red**. Tomo I. FCE, México, 2006 > Costa, J. (2005). **Identidad televisiva en 4D**. La Paz, Bolivia: Design > Pal Pelbart, Peter. **Filosofía de la deserción**. Tinta Limón ediciones, Buenos Aires, 2009. pp. 95-98 > "México, entre los doce países con mayor número de cibernautas". Claudia Herrera Beltrán. *La Jornada*. Jueves 25 de octubre de 2012. (<http://www.jornada.unam.mx/2012/10/25/sociedad/041n1soc>).

Septiembre 2014: Ponencia y capítulo de libro publicado Videostreaming, comunicación y comunidad universitaria. Jorge Ortiz Leroux, Hugo Carmona Maldonado, pp. 225-244, en libro: **Universidad, punto de encuentro de identidades, "Foro de Docencia 2014"**, Depto. de Evaluación del Diseño, CyAD, UAM-A, 295pp.

Videostreaming, comunicación y comunidad universitaria

Jorge Ortiz Leroux / Hugo Carmona Maldonado

Introducción

Las tecnologías de la información y comunicación (TICs) han modificado no sólo el estilo de vida de las personas, sino también su forma de aprender, socializar y interactuar. Cada vez que un individuo interactúa con tecnologías y espacios reales o virtuales, genera relaciones empáticas y significantes dentro de diversos "círculos" de concurrentes, produciendo identidades y formas de relación que persisten y se desenvuelven a partir de una serie de condiciones, tanto materiales como subjetivas (e intersubjetivas).

La universidad pública emplea con cada vez mayor intensidad estas TICs no solo como un medio para mantenerse vinculada al quehacer de la sociedad, sino como un modo de incorporar herramientas que reconozcan y expresen las visiones de la realidad generadas desde la propia comunidad universitaria.

La televisión universitaria, en cualquier nivel de cobertura (tv abierta, tv por cable, internet), ofrece la posibilidad informar y comunicarse con su comunidad de diversas maneras, para entender y responder de mejor manera a sus inquietudes y necesidades. En particular, las cualidades de la transmisión de televisión vía *streaming*, emergen de su propia naturaleza: múltiple, conectiva y diversificada. La interacción directa o indirecta (tanto en sentido espacial como temporal) entre el hablante, el oyente y los que dirigen el medio, pone en escena, en el caso de las televisiones universitarias vía *streaming*, el campo de las ciencias y la cultura, extendiendo el espacio de la universidad hacia oyentes y hablantes y configurando un espacio común. Esto amplifica y diversifica el concepto de identidad más allá de las fronteras universitarias. Docentes a distancia, ex alumnos dentro y fuera del campus, concurrentes externos, especializados o no en diversas materias, se integran a este "espacio digital común" para ofrecer ideas, preguntar y replicar visiones, compartir inquietudes.

¿Cómo se logran estas interacciones? ¿Cuál es el alcance de este medio potencial? ¿Cómo se relaciona con las actividades universitarias? ¿Qué posibilidades y retos enfrenta en medio de los cambios locales y globales? ¿Hacia donde dirige sus propósitos e intenciones?

Medios masivos y nuevos entornos comunicativos

La revolución tecnológica a nivel global ha provocado desplazamientos relevantes en los modelos de comunicación y en las formas de circulación de la información. Los modelos de televisiones públicas que prevalecieron en la época de la posguerra en el siglo XX se han transformado de manera acelerada en este siglo XXI, generando nuevas plataformas, medios y modos de transmitir contenidos audiovisuales. La expansión de los servicios audiovisuales

(Cebrián 2004: 21-27) ha modificado las programaciones convencionales pasando de contenidos de tipo generalista a contenidos temáticos y especializados, multiplicando los canales "abiertos" y provocando la explosión de canales por "cable", integrando servicios multimedia asociados al consumo audiovisual televisivo, introduciendo procesos convergentes de telecomunicación que incorporan la producción audiovisual a la red Internet. (Cebrian 2004: 25) El modelo tradicional de la prensa como factor de poder ideológico primordial, se desplazó en los cincuenta y sesenta hacia los medios radiales y televisivos, convirtiendo a estos en primer poder ideológico (Esteinou 2007: 2), el cual incluso empieza a competir con los poderes formales (presidencial, parlamentario, judicial). El tránsito convulsivo de los medios provocó también que las televisiones públicas hayan dado paso a las cadenas corporativas monopólicas, hoy más poderosas de lo que antaño lo fueron grandes cadenas como la BBC, la NBC u otras fincadas en los Estados nacionales. La convergencia tecnológica (integración de radio, prensa, tv, cine y otros servicios informativos en un solo consorcio), ha creado monopolios globales como Time-Warner y News Corporation, cuyos competidores latinoamericanos lo representan grupos comunicativos también privados y convergentes como Red Globo y Televisa, cuyas producciones traspasan fronteras nacionales.

El espacio público ocupado por estos consorcios se ha ampliado e incorporado a la actual revolución informativa. La introducción de la cibernética y de las redes de comunicación e información permitieron nuevas convergencias, como es el caso de la transmisión de contenidos audiovisuales por internet (*streaming*). La explosión de las redes en general, y de las redes sociales en particular, acrecentó las posibilidades conectivas y tecnológicas para la transmisión audiovisual, generando nuevos espacios públicos virtuales, que por un lado ha permitido la emergencia de un sinnúmero de producciones civiles no procedentes los medios masivos, pero por otro tiende también a fortalecer el crecimiento y concentración de grupos monopólicos de comunicación, sobre todo dado el crecimiento inusitado de consumidores reales y potenciales conectados en red.

Asimismo, las reformas y leyes de telecomunicaciones aprobadas entre 2013 y 2014 en nuestro país, tienen consecuencias en los campos de la producción audiovisual pública y privada que son claves para el futuro de estos medios.

El primer aspecto polémico de las recientes reformas es el énfasis en el carácter comercial de la producción audiovisual, con una serie de reglamentaciones que se ocupan de repartir segmentos de gran audiencia ya de por sí monopolizados (se les declare o no así). El efecto inmediato de esta tendencia comercial es que lo que eran las concesiones públicas (como por ejemplo lo es uamradio 94.1) se convertirán simplemente en concesiones, por lo que ya no podrán solicitar recursos públicos. Estas concesiones se diferenciarán desde 2015 de las concesiones comerciales por el hecho de no ofrecer espacios publicitarios pero acceder a patrocinios a cambio de una leyenda que identifique al mismo. Las nuevas concesiones estarán además reguladas por la Secretaria de Gobernación bajo un esquema de supervisión de contenidos y revisión de barras infantiles. Como dicen varios especialistas al respecto (Javier Esteinou, Genaro Villamil), esto representa una vuelta al pasado en materia de medios, pues no se enfoca en promover nuevos medios y voces que produzcan contenidos, sino en proteger y regular a los medios ya existentes.

Con las reformas en telecomunicaciones subsiste la pregunta sobre la forma en que se diversificarán los contenidos y se conformarán visiones más plurales de la realidad nacional e internacional. Si en el siglo XX la prensa representó la posibilidad de construir espacios de pluralidad a través de una opinión pública creciente, hoy el problema es cómo construir, con el aprovechamiento de los medios electrónicos, espacios más plurales que reflejen la diversidad social y cultural que los medios monopólicos no han logrado ni desean construir.

En este contexto, el reto de las televisiones universitarias, en particular de aquellas que utilizan las plataformas de transmisión en red, reside en su capacidad para acceder a públicos intra y extrauniversitarios, ofreciendo contenidos que reflejen la producción de conocimientos y herramientas que se generan en la Universidad y que funcionen como plataforma de opiniones y reflexiones sobre la realidad local y global.

Televisiones e identidades universitarias

El crecimiento del espectro radioeléctrico a través de nuevas infraestructuras de telecomunicación representa una oportunidad para las televisoras universitarias. En México existen televisoras universitarias ya emblemáticas como la del IPN y la UNAM, pero también se producen contenidos numerosas universidades⁸. Todos estos canales o medios cumplen una función social que escapa a la lógica empresarial y de mercado, y que se ha enfocado a una de las tres funciones televisivas tradicionales: la formativa. Si bien las otras dos funciones de la televisión (información y diversión) no representan el centro de las producciones audiovisuales universitarias, la integración y mezcla de géneros contemporánea, requiere que las producciones construyan propuestas novedosas que entablen vínculos empáticos con públicos específicos.

El dilema de estas televisoras es justamente mantener esa función social y no sucumbir a las lógicas empresariales, sin desmedro de la calidad de los contenidos y estableciendo estrategias para generar contenidos diversos e innovadores. Uno de los aspectos claves que diferencia justamente a las televisión tradicional de la transmitida por internet, es la inclusión de herramientas de comunicación con los públicos concurrentes, cuya participación generalizada en las redes sociales los incorpora como interlocutores de entornos de opinión e intercambio textual. Así, las transmisiones *streaming*, que incorporan un *chat* durante las transmisiones en vivo, o que integran *blogs* y demás espacios de comentarios al interior de los canales de transmisión, generan formas peculiares de percibir y experimentar dichas transmisiones.

La televisión universitaria tendría que enfrentar los siguientes dilemas y retos:

1 > Los valores de la "cultura Internet" se desarrollan bajo los principios de horizontalidad, reconocimiento y libertad (Manuel Castells), a partir de las condiciones propiciantes y las motivaciones individuales y colectivas que los animan. Al mismo tiempo, es un entorno mercantil masificado en el que tanto lo individual como lo colectivo juegan un papel relevante.

2 > Las actividades y procedimientos de trabajo se dan bajo un reconocimiento global y a la vez específico de las herramientas de producción, y de las fases y procesos involucrados. En este sentido, la división del trabajo no impide el intercambio de funciones (por ejemplo, tomar una cámara, dirigir sus encuadres, diseñar el montaje escénico), propiciando el enriquecimiento y la integración de funciones, emanada de las formas singulares de trabajo visual, comunicativo y organizativo.

3 > Las estrategias de coordinación de actividades, tanto en los momentos de preproducción, producción y posproducción, atienden en forma integrada la generación de públicos, la creación de mecanismos de difusión y el diseño de una imagen propia, consecuente con sus propósitos y alcances. Esta creación sincrónica de un espacio interactivo y de una imagen propia y coherente con dicho entorno, provoca una apropiación del trabajo a partir de los pliegues creativos que ofrece, más que en modelos fijos en el hacer.

Es mucho lo que pueden aportar las universidades a la televisión. Más allá de los formatos espectaculares y el entretenimiento banalizante, lo importante es la generación de una oferta educativa y cultural alternativa, acorde con el entorno crítico que forma parte de las universidades y con gran parte del público televisivo que reclama diferentes miradas del mundo.

No cabe duda de que se debería explotar el enorme potencial e influencia que este medio de comunicación posee, y hacerlo pues en beneficio del sistema educativo de las universidades, especialmente ahora que las huestes de estudiantes tradicionales descienden y hay que aspirar a nuevos contingentes de alumnos más mayores y profesionalizados. Dar a conocer la voz de la universidad socialmente, mostrar a toda la sociedad lo que en ella se

⁸ Cuentan con canales de transmisión streaming en nuestro país las Universidades de Aguascalientes,

lleva a cabo (estudios, investigaciones, actividades, cursos, etc.), acercar el mundo universitario y sus avances... sigue siendo ésta una valiosa aportación en la «culturización de la sociedad». (Aguaded 2008: 682).

La presencia de las televisiones universitarias a nivel global es cada vez mayor. Igualmente, sus enfoques son diferentes, unos dirigidos hacia el interior de sus comunidades y con estilos didácticos y profesionalizantes claramente definidos, mientras otros realizan producciones más eclécticas y diversificadas. Asimismo, mientras unas incluyen a alumnos y profesionales en la realización de los programas, otras incluyen a los tres sectores universitarios (profesores, estudiantes y personal administrativo), en la producción de contenidos.

Por otro lado, la generación de públicos involucra un elemento fundamental suplementario: la identificación con el canal, con su línea editorial y con las concurrencias que genera. En este sentido, la convergencia de públicos diferenciados en un canal identificado con el sello de una Universidad constituye un potencial en términos de construcción de vínculos y empatías. Esta identidad se conforma como un eslabón interpersonal e interdisciplinario en permanente cambio. El flujo y la constante movilidad de las comunidades estudiantiles contribuye a que las identidades universitarias observen distintos comportamientos e intereses. Para una canal de comunicación como lo es la televisión por internet universitaria, las características de estos lazos identitarios presentan también varios dilemas:

- Los vínculos, como ocurre con las redes sociales, se dan a partir de las llamadas "comunidades virtuales", cuyo rasgo sobresaliente es el interés en temáticas y acontecimientos específicos (Castells).
- La motivación de los concurrentes se incrementa durante las transmisiones "en vivo", dado el carácter de "oportunidad" de eventos puntuales a los que no es posible asistir presencial y físicamente.
- La interacción textual entre concurrentes y emisores es fundamental para reconocer el interés en temas y campos de saber específicos. El emisor de un canal universitario debe poner énfasis en esta función fática, que es la función asignada al canal de comunicación (Román Jacobson), dado que permite la permanencia de contacto emotivo con el público.
- Los mecanismos de identificación alternan la propia identidad universitaria como miembro de una comunidad con la identidad del sujeto que comenta y opina, como ocurre con el campo creciente y expandido de la opinión pública, aunda a las identidades generacionales y urbanas que permanecen como trasfondo social de las interacciones.

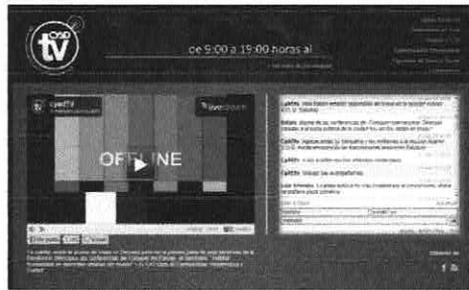
Estos fenómenos producen identidades híbridas y cambiantes que colocan a las televisiones universitarias ante el reto de responder a las crecientes demandas informativas de las comunidades propias y de la sociedad en general. Las televisiones universitarias requieren conformar espacios públicos de información y formación, haciendo válido el Derecho a la Información que aparece como un valor fundamental en el contexto actual. En el ejercicio de este derecho, y en el empleo de estrategias y concurrencias individuales y colectivas, sociales e institucionales, está fincada la posibilidad de construir identidades activas y participantes interesadas en el intercambio comunicativo e informativo.

Cyad.tv: estrategias de comunicación y retroalimentación

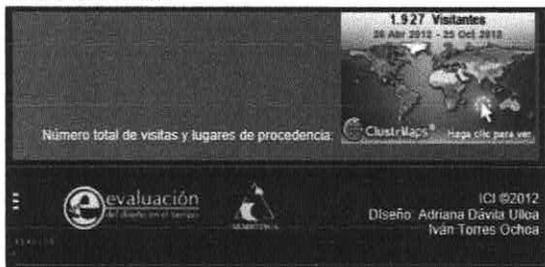
El proyecto ICI, a través de la plataforma www.cyad.tv, tiene como objetivo transmitir video en vivo vía Internet, así como video sobre demanda (Video On Demand), los cuales permiten la difusión de proyectos de investigación, documentales, artísticos y pedagógicos.

La plataforma de transmisión incluye una infraestructura que se compone de recursos tecnológicos físicos de transmisión, recursos humanos y un sitio de presencia en la web.

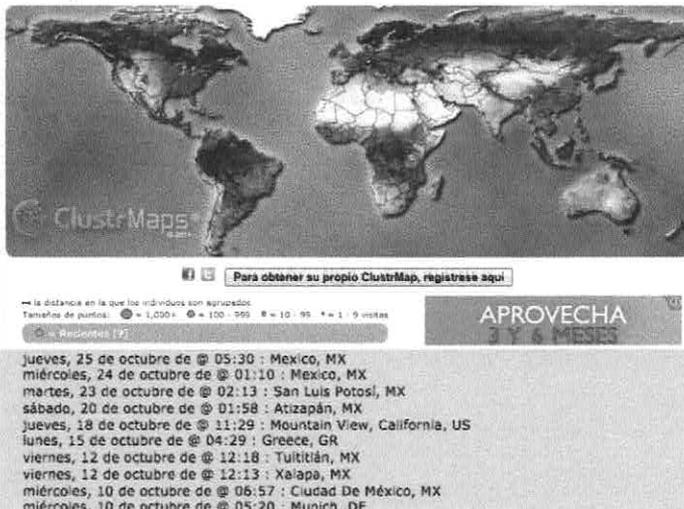
Uno de los objetivos particulares de transmitir contenidos audiovisuales por Internet es establecer una manera de comunicación directa con el público, motivándolos a comentar, discutir y preguntar sobre los tópicos de las transmisiones. Dentro del sitio web de cyad.tv se ha incorporado un área de chat, en donde se intercambian mensajes durante la transmisión en vivo.



Dentro del chat, el usuario puede identificarse a través un *nickname*⁹. Esta herramienta es útil para generar opiniones y comentarios sobre el contenido transmitido o sobre la calidad de la transmisión en sí, estableciendo una liga de comunicación entre el participante que recibe la señal y el equipo de ICI o el organizador del evento. Así mismo, ha resultado útil para comprobar la asistencia de los participantes virtuales, reportándose cada vez que inicia la sesión.



Otra de las herramientas incorporadas a la plataforma de transmisión, obtenida en forma gratuita del sitio *clustrmaps.com*, es un mapa de ubicación que se encuentra en la parte inferior del sitio *cyad.tv*, el cual proporciona datos sobre el lugar desde donde acceden los receptores. Opera mediante la actualización de datos en tiempo real, ofreciendo un conteo de visitas totales cada 24 horas, así como el área precisa de la visita (ya sea municipio, región o ciudad).



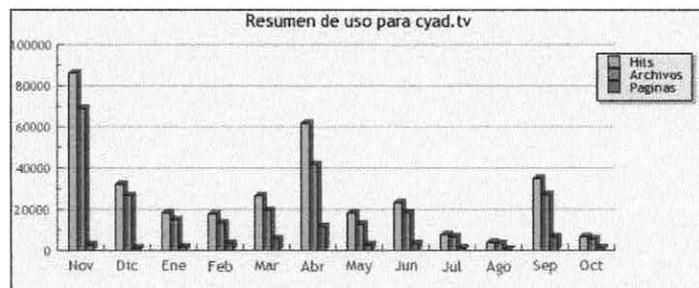
⁹ Sobre nombre, apodo o alias que autogenera una persona para identificarse dentro de una conversación vía chat.

Como ejemplo tenemos los datos que muestra el mapa el 25 de octubre de 2012: 1927 visitas desde el 24 de abril del mismo año. Tras acceder al mapa, podemos visualizar la información en forma más detallada y gráfica. Entonces se manifiesta el historial de visitas y la cantidad aproximada de personas que acceden desde cada región del planeta. Observamos así un mapa con puntos rojos y amarillos correspondientes a las visitas pasadas (rojos) y actuales (amarillo). Debajo de la gráfica se encuentran los datos del número de visitantes en forma de puntos. El tamaño del punto indica un aproximado de visitas desde el lugar geográfico específico. Así, observamos una concentración de público primero en México, particularmente en el centro de la ciudad. Luego, es clara la participación de personas en Estados Unidos, Sudamérica y Europa. En la figura 7, presentamos la tabla que confirma los datos exactos de visitas. En la parte inferior de la gráfica encontramos un espacio donde la información de los visitantes recientes se despliega con más detalle, mostrando población, fecha y hora de visita.

Totales actuales para cada país
Del 26 Abr 2012 al 25 Oct 2012

México (MX)	1,828	United States (US)	27
Distrito Federal	1,525	Argentina (AR)	13
México	177	Germany (DE)	11
Veracruz-Llave	45	Spain (ES)	10
Guanajuato	10	Colombia (CO)	8
Oaxaca	9	Greece (GR)	7
Jalisco	8	Peru (PE)	4
Hidalgo	6	Bolivia (BO)	4
Guerrero	6	Canada (CA)	3
Puebla	5	Italy (IT)	2
Morelos	4	Paraguay (PY)	2
Colima	4	Switzerland (CH)	1
Nuevo Leon	4	Russian Federation (RU)	1
Sinaloa	3	United Kingdom (GB)	1
Michoacán de Ocampo	3	Puerto Rico (PR)	1
San Luis Potosí	2	Costa Rica (CR)	1
Yucatán	2	Venezuela (VE)	1
Queretaro de Artaaga	2	Guatemala (GT)	1
Chiapas	2	Haiti (HT)	1
Baja California	1		
Sonora	1		
Tlaxcala	1		
Aguascalientes	1		
N/A	7		

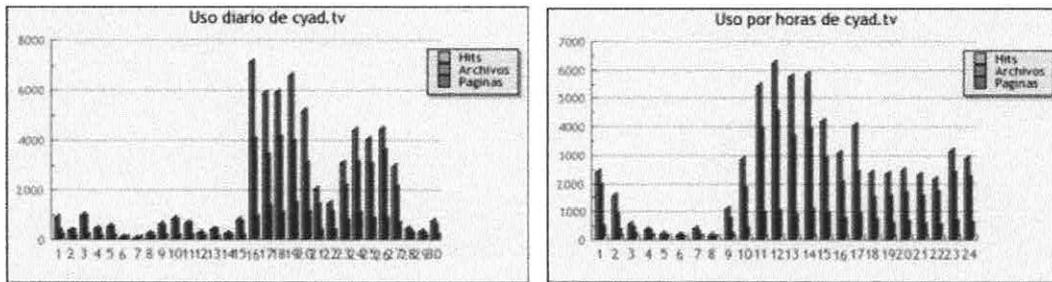
Por otro lado, la herramienta estadística con la que cuenta *Users*, nuestro servicio de alojamiento del sitio, complementa la información obtenida en tiempo real y sirve para el estudio del público, siendo un apartado de control donde se guarda el historial de accesos por año, mes, día y hora, con actualizaciones cada 24 horas.



Mes	Promedio Diario				Totales Mensuales					
	Hits	Archivos	Páginas	Visitas	Sitios	KBytes	Visitas	Páginas	Archivos	Hits
Oct 2012	268	223	53	41	377	225,209	1,030	1,348	5,586	6,701
Sep 2012	1,160	902	219	139	1,018	878,502	4,178	6,596	27,078	34,812
Ago 2012	120	103	18	11	252	113,876	368	558	3,212	3,733
Jul 2012	243	216	32	21	335	257,726	677	1,010	6,718	7,561
Jun 2012	778	604	102	72	710	693,255	2,162	3,087	18,131	23,361
May 2012	591	406	91	60	475	545,745	1,888	2,823	12,605	18,332
Abr 2012	2,063	1,382	392	253	1,342	3,914,050	7,592	11,789	41,486	61,890
Mar 2012	852	627	187	109	724	2,512,823	3,403	5,803	19,452	26,415
Feb 2012	604	452	124	79	607	1,485,259	2,295	3,607	13,135	17,530
Ene 2012	589	485	49	24	419	671,283	755	1,547	15,065	18,264
Dic 2011	1,040	862	43	23	504	1,394,783	735	1,343	26,743	32,263
Nov 2011	2,866	2,296	89	52	1,210	2,336,401	1,572	2,670	68,905	85,985

En esta gráfica y tabla observamos un número de visitas mayor en noviembre de 2011, así como en abril y septiembre de 2012. En noviembre de 2011 los visitantes fueron más activos explorando el sitio, cuando el canal dió

inicio a sus transmisiones en vivo, mientras que el lapso de no transmisión en vivo permaneció con menos visitas, aunque con actividad dedicada a la visita de los archivos de video bajo demanda alojados de dicho evento.



Por ejemplo, durante la transmisión en vivo del Seminario de Urbanismo Internacional (SUI), del 16 al 20 de abril de 2012 desde el Museo Franz Mayer, observamos esta concurrencia diferenciada, en donde es interesante reconocer los picos de actividad en la semana posterior al evento, que se reflejan en las visitas al acervo de Video sobre demanda, es decir las memorias en video de eventos pasados.

En esta figura es evidente el crecimiento de actividad desde las 9 am hasta el último pico, a las 2 am, por lo cual podemos separar dos rangos de interés: El primero de las 10 a las 19 horas, que corresponde al horario del evento SUI, y el segundo que va de las 23 a las 2 horas, en donde podemos pensar que el flujo se dirigió hacia el acervo de videos alojados.

Desde otros aspectos virtuales, también es posible identificar la actividad producida por la plataforma. En redes sociales como *Facebook* encontramos una actividad constante por parte de un perfil creado para mantener el contacto constante entre los usuarios de servicio que proporciona *cyad.tv*. Con un total de 2863 contactos que interactúan con los mensajes que se emiten desde los administradores, cuya línea es promocionar las actividades de difusión y transmisión que se realizan, así como una serie de anuncios que los mismos actantes promueven.

Dentro de la población que interactúa y que identificamos a través de la red social que ya comentamos y que son los que actúan como público en las transmisiones a través del chat, identificamos a alumnos, profesores y ex alumnos (hoy profesionistas) principalmente. Así, cada ocasión en que cada uno de estos actantes (receptores) participa al expresar sus opiniones, comentarios y/o preguntas, aporta desde su perspectiva un elemento más dentro del proceso comunicativo establecido. Tenemos que aclarar que cada transmisión tiene un emisor que no es precisamente la plataforma *cyad.tv*; ésta se vuelve un canal y codificador en ciertos momentos. El emisor varía de acuerdo a la actividad transmitida. Son los organizadores de cada evento académico y sus ponentes o actantes los que adquieren el rol inicial de emisor.

Asimismo, son estos receptores los que al participar, ya sea por chat o por red social, se identifican con un interés común desde la temática que plantea cada emisión, o bien, desde la posibilidad de compartir un espacio físicamente inaccesible. Este estado virtual presencial implica un estado de auto conciencia, es decir, no necesitan comprobar su presencia pues nadie les obliga a estar presentes, es convicción y decisión personal. Esto plantea un primer nivel de identidad, al menos con los participantes temporales durante alguna transmisión, tan es así que, aún si conocerse, se genera un estado participativo constante.



Es decir, al estar inmersos dentro de las temáticas que en interés comparten, al verter sus planteamientos y generar respuestas e interacciones comunicativas, son estos usuarios los que se identifican de inicio con la plataforma (ya sea por el chat o por la red social) creado entre ellos, “marcadores sociales mutuamente reconocibles” (Gutman, 2008, p. 58) razón que los motiva a mantenerse activos en este medio y formando colectividad (identidad colectiva), tema que más adelante se retomará.

La identidad no es una característica personal o innata al ser, es y sólo así lo es, en sociedad cuando el individuo la construye, a través de lo que Larraín (2001) plantea como los tres elementos componentes de la identidad.

Primero, los individuos se definen a sí mismos, o se identifican con ciertas cualidades, en términos de ciertas categorías sociales compartidas. Al formar sus identidades personales, los individuos comparten ciertas lealtades grupales o características tales como religión, género, clase, etnia, profesión, sexualidad, nacionalidad, que son culturalmente determinadas y contribuyen a especificar al sujeto y su sentido de identidad. Larraín (2001)

Así, en la plataforma *cyad.tv*, los diferentes individuos se identifican con sus pares por ser usuarios de la plataforma, por estar a distancia, por estar vinculados a la institución, por la temática que atiende la transmisión, o por cualquier razón vinculante. El hecho es que de acuerdo a lo citado anteriormente, no importa que no exista una corporalidad física para el establecimiento de una identidad individual, sustentada en la aceptación que sus pares le otorgan por compartir algún interés.

En un segundo término se plantea la capacidad de intervención o de acción y al resultado de la misma como una extensión de la identidad individual, es decir, atribuimos el sentido de lo “mío” como una adhesión lógica a la definición del “yo”. Así sucede en el acto preciso de compartir las opiniones, preguntas y/o comentarios generados en cualquier foro o red, y en consecuencia, extendiendo mi identidad al campo virtual. Tal vez ésta sea la razón del por qué la participación en la plataforma *cyad.tv* encuentra cada vez mayor reflejo en los intereses universitarios, no sólo por la ventaja que el Internet por su naturaleza ya ofrece, si no porque permite la identificación de los usuarios y la exposición de sus comentarios vinculados a las temáticas de su interés.

Toda propiedad significa una extensión de la personalidad; mi propiedad es lo que obedece a mi voluntad, es decir, aquello en lo cual mi sí mismo se expresa y se realiza externamente. Y esto ocurre antes y más completamente que con ninguna otra cosa, con nuestro propio cuerpo, el cual, por esta razón, constituye nuestra primera e indiscutible propiedad. (James 1980, p291)

Como comentamos, la percepción de identidad no se construye únicamente con la percepción propia del individuo, es indispensable la percepción de los demás, asimilamos las opiniones de los otros. Al interactuar en *cyad.tv* aseveramos que nuestras opiniones sean aceptadas, comentadas o incluso rechazadas, pues son estas las respuestas que redefinen si mis percepciones son correctas o requieren ser adecuadas. Si bien todos compartimos el contenido de la transmisión, no necesariamente ocurre lo mismo con los puntos de vista que emergen de la misma. Las diferencias ayudan a la auto definición, “pero también son aquellos con respecto a los cuales el sí mismo se diferencia, y adquiere su carácter distintivo y específico” (Larraín 2001 p. 5). La participación en el grupo formado y la respuesta que emerge del mismo colabora en mi identificación siempre y cuando los demás participantes me resulten significativos, “sin embargo, solo las evaluaciones de aquellos otros que son de algún modo significativos para el sujeto cuentan verdaderamente para la construcción y mantención de su autoimagen” (Larraín 2001 p. 5). Es así como se evidencian estos tres elementos constructores de identidad en las acciones que realizan los usuarios de *cyad.tv*, que en consecuencia generan una empatía con la plataforma, pero sobre todo con el grupo que se conforma, en donde cada usuario ejercía su identidad cualitativa en conjunto y reciprocidad con los demás participantes.



La existencia de varios niveles de usuarios, como resultado de la naturaleza del proyecto *cyad.tv*, pero también de las herramientas de vinculación que se usan para interactuar con los observadores, indican la existencia de diversas identidades que se conjuntan bajo la premisa de un objetivo comunicativo pre existente, así las posibilidades de intercambio de información se multiplican. El resultado se presupone como la existencia de una colectividad que adquiere una identidad grupal, una cultura colectiva.



Es obvio indicar que quienes forman parte de esta identidad colectiva en *cyad.tv* están claros en todo momento que a su vez son parte de otra identidad más grande, son comunidad de la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco y en su mayoría de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Una identidad colectiva que forma parte de otra identidad colectiva. Lo interesante resulta en la capacidad de reconocer las diferencias existentes entre sus integrantes como identidades individuales y así conformar las características que como grupo cultural conforman la identidad de *cyad.tv*.

Bibliografía:

- > Castells, Manuel. La era de la información. La sociedad red. Tomo I. 2006, FCE, México. 460 pp.
- > Cebrián Herreros, Mariano. Modelos de televisión: generalista, temática y convergente con Internet. 2004, Paidós Comunicación, Barcelona, 319 pp.
- > Aguaded, J. Ignacio y Yolanda Macías, "Televisión universitaria y servicio público" en *Comunicar*, nº 31, v. XVI, 2008, Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478; páginas 681-689.

- > Esteinou Madrid, Javier, "La Televisión Universitaria y la Construcción de Un Nuevo Modelo de Comunicación Social en América Latina". 2007, en Global Media Journal, Edición Latinoamericana, Tecnológico de Monterrey, Volumen 4, Número 7. http://gmje.mty.itesm.mx/esteinou_madrid.html
- > Larraín, Jorge, "Identidad Chilena". 2001, Ed. Lom, Santiago de Chile.
- > Tugendhat, E. "Identidad: personal, nacional y universal". 1996, en Persona y Sociedad Volúmen X.
- > James, William, "The Principles of Psychology". 1890, Macmillan, Londres.
- > Sojo, Ana, "Identidades y sentido de pertenencia y sus tensiones contemporáneas para la cohesión social: ¿del derrotero a las raíces, y/o de las raíces al derrotero?. 2009, en Políticas Sociales, Naciones Unidas, Santiago de Chile.

*Noviembre 2014: Publicación en libro colectivo del capítulo **Espacio urbano virtual, poder, individualidades y comunidades en las redes sociales**. Jorge Ortiz Leroux, y Elías A. Huamán Herrera, pp. 29-42, en libro: Huamán, Elías y Armando Cisneros. **Espacio urbano y argumentaciones interdisciplinarias**. UAM-A, Dpto de Evaluación del Diseño, CyAD. 2015. 149 pp.*

ESPACIO URBANO VIRTUAL, PODER, INDIVIDUALIDADES Y COMUNIDADES EN LAS REDES SOCIALES

Jorge Ortiz Leroux, y Elías A. Huamán Herrera

Introducción El extraordinario avance cibernético en la última década ha incidido considerablemente en la dinámica de la sociedad, sobre todo en la manera como se apropia del espacio y el tiempo en la dimensión virtual. Dimensión que por sus características peculiares es un medio eminentemente libertario en toda su extensión, al menos por ahora. En este contexto el objetivo del presente artículo es llamar la atención sobre la manera como las redes sociales concentran un poder único en la dimensión virtual del espacio urbano, a través de lo que podemos denominar provisionalmente ágora pública digital.

Las redes sociales como ágoras públicas digitales

La plaza pública tiene uno de sus orígenes el ágora, nombre que le dieron los griegos a la plaza pública de las ciudades-Estado o polis. Desde el punto de vista de su función pública, el ágora es el espacio de reunión de los ciudadanos para discutir sobre los asuntos y problemas de la comunidad. El carácter congregante de la plaza o del ágora, su capacidad para integrar sujetos y subjetividades con formas diversas y desiguales de intercambio e interacción, la ha convertido históricamente en un espacio sugerente para reconocer las prácticas individuales y colectivas. Más ahora que, gracias a la evolución socio-técnica de nuestros tiempos, cada sujeto o comunidad no solo participa sino también reproduce (a su manera) nuevas ágoras.

La plaza pública digital es un crisol de estados de ánimo, de revueltas y convulsiones colectivas, pero también de intercambios íntimos y secretos, así como de distanciamientos e indiferencias; es un trazado estructural de los desplazamientos del ciudadano y a la vez un sitio congregante de intercambio social. La plaza ha sido incluso el destino de las prácticas colectivas, finalidad de los procesos empáticos y disímbolos de las comunidades urbanas. 1

Así, la plaza pública física, espacializada en el territorio urbano, tiene su símil en el espacio cibernético y virtualizado de las redes. Las redes sociales son también un espacio congregante, en donde se discute sobre los problemas de la comunidad, por lo cual cada vez adquieren mayor relevancia. No podemos afirmar que la plaza virtual de las redes haya sustituido a la plaza física real, pues ésta no dejará de existir y transformarse a cada día. Sin embargo, el desplazamiento de las concurrencias hacia el espacio de las redes resulta, cuando menos, inquietante para los tiempos que corren.

Las redes sociales, a medida que crecen y se expanden, han actualizado y enriquecido el papel relevante del Ágora como espacio adecuado para exponer, discutir y dirimir controversias, así como para canalizar inquietudes públicas. El carácter polifacético de las redes sociales como medios, pero también como espacios culturales que reúnen voces, textualidades e imágenes, ha logrado construir entornos dinámicos que articulan nuevas formas de interlocución, opinión y argumentación, convirtiéndose en poderosos foros de comunicación que revelan a la vez un déficit y un exceso: por un lado, la carencia de pluralidad en los medios masivos convencionales, centrados en unas cuantas voces y profundamente unilaterales y homogeneizados; por otro lado, la explosividad de voces en las propias redes sociales, que emergen como catalizador de la necesidad de expresión de las actuales generaciones y sectores sociales.

Una de las virtudes de las redes sociales ha sido precisamente su capacidad para permitir la confluencia de sujetos con inquietudes diversas. En este sentido, el conglomerado social de las redes es expresión de la complejidad de la vida urbana contemporánea, cuya enorme cantidad de intereses, gustos y afectos, nos coloca ante nuevos retos y dilemas por resolver.

Uno de estos dilemas es el acelerado proceso de individualización contemporáneo, que al interior del espacio virtual de las redes actúa como mecanismo potenciador de la subjetividad. En este sentido, podemos diferenciar al ágora tradicional, enmarcada en el nacimiento de las ciudades y caracterizada por la atención en el interés general a partir de una deliberación colectiva, de las ágoras contemporáneas, que han pasado por procesos de diferenciación y multiplicación, incluido su desplazamiento hacia los medios de comunicación, hoy enmarcados en la sociedad hipertextual y en la llamada sociedad del conocimiento. Las ágoras virtuales se caracterizan por la expresión de singularidades bajo un espacio deliberativo común, con una naturaleza flotante y mutante, en el cual lo colectivo está asentado en la individualidad. La sociedad de masas que se gesta en los siglos XIX y XX, aunque inmersa en procesos de creciente individualización, no se caracterizaba por una relevancia del individuo moderno más allá de las figuras emblemáticas del líder, el representante o el gestor como modelos de ciudadanía. Con las redes sociales, la ciudadanía extiende sus posibilidades como entidad participante, dado que en la medida en que lo singular se expresa con mayor contundencia, lo comunitario adquiere mayor relieve, riqueza y densidad, de tal modo que lo individual y lo social no se oponen, sino se complementan. Tal como ocurre con el concepto de lo *glocal*, que se basa en la integración de lo global y lo local, en donde mientras más locales son las expresiones, más globales son sus repercusiones, también en el caso de las redes mientras más individualizado se manifieste el sujeto, mayor potencia adquiere como entidad social o colectiva.

Esta dimensión individual, ampliamente extendida e inserta en una cultura global múltiple y plural, nos estaría hablando no de culturas y sociedades homogéneas, distantes, fragmentadas o apáticas, sino de comunidades concurrentes multiformes, conectadas y activas, que establecen intercambios tanto fugaces como continuos y duraderos. Es interesante observar que esta apuesta por la expresión individual manifiesta no solo la voluntad por declarar una postura ante el mundo, condensada en lo que conocemos como el *punto de vista*, que se basa en un modelo renacentista y humanista cuyo emblema más acabado es la opinión pública. Más allá esto, mediante la expresión de la subjetividad en el marco de las redes, queda también manifiesto lo que Derrick de Kerckhove denomina el *punto de ser*, es decir, el conjunto de conexiones que establecemos con el mundo en toda su complejidad, que nos permiten sentir y percibir el entorno tanto como reaccionar frente al mismo. En el *punto de ser*, a diferencia del punto de vista, las claves de la experiencia no se definen solamente en términos espaciales y posicionales, sino también en términos existenciales y sensibles, donde lo espacial se conjuga con lo temporal y delimita, más que posiciones, estados afectivos y situacionales, que conjugan de manera interesante la opinión con el estado afectivo que suscita esa opinión. En este sentido, ésta urbanización del tiempo resulta importante como receptor de diferentes estados de ánimo de los sujetos.

Así, el ágora interactiva de las redes sociales reúne estas características como plataforma a la vez existencial y racional, en donde las modalidades de actuación atienden a contactos inmediatos e interpersonales que permiten el acceso a diversos modos de intimidad, al mismo tiempo que generan intercambios grupales que redundan en afirmaciones, adscripciones y acuerdos que impactan en forma común y colectiva. Por eso los desplazamientos del ámbito familiar y amistoso al campo de lo grupal y lo colectivo, tal como se expresa en las plataformas de *Twitter* y *Facebook*, resulta ser una práctica vinculante y conectiva de primer orden en las redes. Lo existencial, en éste sentido, sería el motivo y el conducto de lo racional, entendido éste como el campo posible de las acciones comunicativas. Pero también lo racional motiva a lo existencial, interpellándolo y generando concurrencias más intensas, fundadas en la validez y legitimidad de los intercambios. La globalidad y alcance de las plazas públicas virtuales provoca que los elementos emotivos vinculantes, ligados a la charla íntima cobijada por un espacio común

y loable, se extiendan al ámbito público en forma naturalizada, es decir, en forma integrada a la estructura del artefacto tecnológico. La globalizada plaza virtual de las redes no solo recupera el derecho a un espacio común de intercambio, sino que provoca una densidad y potencialidad de voces resonantes que trazan un mapa complejo, en el que se desenvuelven fuerzas transversales más que centros de poder definitorios.

De esta manera, la plaza virtual globalizada renueva y actualiza las prácticas sociales y políticas tradicionales, pues las acciones deliberativas, al menos al interior del entorno interactivo, tienden a desdibujar los liderazgos de tipo carismático (construidos sobre todo en una fuerte ascendencia emotiva centrada en la delegación de la confianza en el líder). La plaza virtual delinea formas de representación más horizontales en virtud de su pluralidad, sostenidas no sólo en personalidades unívocas sino más bien en consensos discursivos. Los medioambientes interactivos han desarrollado campos propicios para la deliberación en condiciones de mayor horizontalidad que en otros espacios deliberativos, en la medida en que cualquier voz puede expresarse en cualquier momento.

Así que, la idea del líder decimonónico de la época de las grandes revoluciones del siglo XX se enfrenta ahora a formas de liderazgo más horizontales, desligadas del carácter mesiánico y jerarquizado que las caracterizó en los últimos siglos. El urbanista Manuel Castells describe ciertos rasgos democráticos de Internet que perfilan estos procesos cuando habla de los valores del compartir y de las habilidades "tecnomeritocráticas" como fundamentos de la confianza entre los usuarios de las redes. El compartir saberes y habilidades especializadas, se ha convertido en una práctica cultural cada vez más extendida. De este modo, la confianza en las plazas virtuales parece sostenerse en atractores y liderazgos móviles que se basan en el intercambio de saberes y en la atribución de formas de confianza de ida y vuelta, es decir, compartidas y rotativas dados los grados de efectividad del crédito otorgado por la comunidad a los diversos sujetos interactuantes. No es casual que las comunidades en red logren identificar en momentos puntuales y con una alta precisión a sujetos o agentes como los llamados *bots* (robots virtuales) o los *trols*, cuyo rasgo fundamental es replicar en forma automática, despersonalizada y agresiva mensajes destinados a desorientar las opiniones concurrentes y desestabilizar los procesos de interacción, tal como vimos en el pasado proceso electoral en nuestro país. Por eso los *bots* peñanietistas no lograron los consensos que si obtuvo, por ejemplo, el movimiento #YoSoy132, (recordemos el hashtag #MarchaYosoy132, que se mantuvo como *trending topic* global durante más de una semana), pues en este último caso la individualidad manifestada como opinión libre fue el arma válida para la obtención de consensos y, sobre todo, para la proyección de los acuerdos hacia el espacio real, más allá del foro virtual.

Lo que aquí suponemos es precisamente la tensión entre individualidad y liderazgo, algo que se manifestaba de forma diferente en la plaza pública masificada decimonónica. Mientras en la plaza tradicional las prácticas colectivas se perfilan bajo modelos centrados en liderazgos acendrados en la voz del líder, en la plaza virtual el liderazgo, definido como la confianza y adscripción a los dichos y actitudes de los sujetos concurrentes, aparece mediado por la intensidad de lo individual, es decir por una diferenciación y singularidad en su proceder. Con ello los liderazgos se multiplican y, en cierta forma, se democratizan y se hacen más horizontales. La diferenciación y la diversidad serían en este sentido los vectores que potencian un espacio comunitario plagado de voces y sentidos fundados en la resistencia a la homogeneización y a la uniformación de los actores, tal como ocurre con los modelos explotados y espectacularizados por los medios de comunicación tradicionales como la radio y la televisión. Por ello el carácter de las redes como plazas públicas tiende a manifestar un alto contenido social y político, a la vez que prefigura líneas y mecanismos de renovación del espacio y de las temporalidades sociales contemporáneas.

Habría que preguntarnos si esta emergencia de liderazgos horizontalizados en las redes habrá de diluir realmente a los liderazgos personalizados, sobre todo ante las tendencias actuales hacia la mercantilización y control de Internet, tal como se prefigura con la presencia dominante y recurrente de personajes famosos y otras figuras públicas que provienen de lo que se conoce como el *fandom*. Un ejemplo de esto ocurre con los intentos por introducir masivamente a *Youtube* películas de las grandes corporaciones del cine, así como contenidos de música comercial a gran escala. En este sentido, el líder carismático y el artista o figura de fama son las dos caras de una moneda que en las redes funciona como modelo jerarquizado y mercantilista al cual se resisten y oponen las concurrencias horizontalizadas.

Para aproximarnos al fenómeno de horizontalidad que aquí describimos, nos referiremos a lo que podemos llamar la retórica de las redes. Por un lado, la retórica de las voces en las redes sociales se mueve libremente en varios terrenos discursivos, tales como el comentario, la opinión, el diálogo, la conversación grupal, el debate de temas de interés, el debate "en vivo". Estos modos discursivos adoptan cualidades peculiares, que son enriquecidas mediante un conjunto de herramientas interactivas. El ejercicio de prácticas como el compartir, favorecer, notificar, convocar,

votar, seguir, destacar, replicar que se han popularizado sobre todo en *Facebook* y *Twitter*, ha generado distintas formas de adscripción a los mensajes y comentarios públicos, convirtiéndose en prácticas recurrentes de interacción.

La hipótesis de la horizontalidad en los foros virtuales supondría en primer lugar afirmar la potencialidad de la argumentación como la base de los consensos, lo cual nos dice que en las redes lo visual esté retornando a su origen textual, como ocurrió con el advenimiento de la imprenta durante el Renacimiento. La importancia que parece adquirir lo textual en las redes interactivas proviene justamente del valor que adquiere el intercambio de ideas para llegar a acuerdos, lo cual implica una relevancia otorgada a la argumentación, haciendo valer los códigos y los discursos según sus grados de intensidad y penetración. La proliferación de prácticas discursivas en las redes, muchas de las cuales son de carácter argumentativo, ha dado lugar al desarrollo de formas de comportamiento y de códigos de conducta que emergen como una reacción ante los códigos dominantes de los medios televisivos y radiales. Así por ejemplo, si durante el sexenio del presidente Calderón las redes sociales fueron conducto para una expresión polarizada de los intercambios que rayaba en los extremos y en la violencia verbal, el reciente proceso electoral se caracterizó por la aparición en las redes sociales de consensos fundamentados en el valor argumentativo de los intercambios discursivos. La confrontación abierta no ha dejado de manifestarse, pero lo interesante es la emergencia de un terreno de confluencia virtual de ideas que permitió la confluencia física y real de las mismas. Esto nos indica la importancia que adquiere lo textual en las redes interactivas, al mismo tiempo que hace válida la posibilidad de reconfiguración de los códigos del debate público mediante la crítica y reapropiación de los medios de comunicación, en este caso como una deliberación procedente desde las redes interactivas.

Aludimos aquí al movimiento que ya referimos del #YoSoy132 para percatarnos también de una retórica visual que resulta significativa por la manera en que se ensamblan los recursos visuales con los textuales. Los carteles producidos en el movimiento 132, por ejemplo, revelan una referencialidad histórica hacia el lenguaje cartelístico, al mismo tiempo que expresan la inmediatez y contundencia del mensaje textual. Aunque no son impresos, sino han sido compartidos por comunidades de *Facebook* y *Twitter*, los carteles virtuales del movimiento en algunos casos son réplicas de la acción en las calles, o bien son replicados en su textualidad en las propias movilizaciones callejeras.

Así, al interior de las redes, la visualidad del cartel pasa por una retórica referenciada en la tradición cartelística mediante lenguajes, códigos y estéticas que hacen uso de metáforas, inversiones simbólicas, mezclas y recodificaciones, apelando a las cualidades potenciales del cartel como medio sintético de comunicación. Hacia afuera de las redes, la alusión textual reproducida en cientos de réplicas consigna la potencialidad del mensaje, más allá de su formalidad y su propuesta estética. Esta doble situación de lo visual y lo textual en su posicionamiento virtual y real, nos habla de conexiones significativas no solo en términos de la construcción de mensajes y discursos, sino en su función colectiva como mecanismo de recodificación de las prácticas de recepción informativa.

Lo que revelan las nuevas formas de comunicación en las redes es la situación crítica en la que se hallan los medios de comunicación tradicionales. La inventiva del lenguaje de quienes crearon estos carteles, hayan sido o no realizados por diseñadores (lo cual resulta también interesante para el profesional actual del diseño), es resultado del descrédito acumulado (más lo que se acumule en la semana) de los monopolios televisivos, no precisamente por ser monopolios, lo cual ya es decir mucho en nuestro país, sino por usar deliberadamente el medio para anteponer sus intereses, recurriendo a argumentaciones y discursos que pregonan objetividad pero no la ponen en práctica. La diferencia entre los discursos de Televisa y los discursos de los jóvenes que interpellaron a Peña Nieto y a la propia Televisa, radica no solo en las motivaciones e intereses de cada uno, sino en la transparencia de los mensajes y en la capacidad argumentativa empleada. El hecho de que las redes permitan una expresión transparente y que potencien su expresión en forma simultánea, que es otra de sus cualidades (De Kerchove), nos habla entonces de la necesidad de hallar formas de deliberación diferentes a las dominantes, que sean plurales y concurrentes, horizontales y transparentes, compartidas y diversificadas.

Lo mismo podemos decir de las producciones vía *streaming* en el contexto electoral, especialmente las realizadas en vivo, que representan un ejercicio recodificador de las transmisiones noticiosas. El día de la toma pacífica de Televisa, cuando cientos de personas se congregaban en el Monumento a la Revolución para dirigirse a la acampada frente a la televisora, varios jóvenes *in situ* transmitieron vía teléfono celular el recorrido nocturno haciendo uso de recursos videográficos, conducción oral y *chat* en vivo, obteniendo durante una noche lluviosa miles de concurrentes locales y foraneos, que mediante diversos canales rebasaron incluso el número de asistentes al acto en vivo.

La posibilidad conectiva de una transmisión *streaming* hacia los foros de *twitter* u otras plataformas sociales en red, nos habla no solo de una mezcla de soportes, sino de la posibilidad de interacciones entre imagen en movimiento, imagen fija, imagen secuenciada, narrativa oral, discursividad textual, y un conjunto de acciones conectivas y distributivas que generan un entorno con muchos soportes y canales. Habría que decir que en la medida que las intervenciones no propicien conectividades, estos canales y soportes nacientes tienden a mantenerse fragmentados, mientras que en la medida que propician vínculos tienden a ser sintéticos, interactivos y relevantes, con un peso específico que es la capacidad para generar duraciones y continuidades en función de los consensos logrados.

Estos rasgos y prácticas emergentes, heredados del ágora y los foros colectivos de las plazas públicas, hoy en día son recuperados como valores positivos en los foros virtuales. Su futuro es incierto y mutante, y su desarrollo es resultado del contexto demandante y crítico del cual proceden, además de sostenerse en un terreno fructífero, basado en el comportamiento transversal y dinámico de las redes digitales. En este sentido la temporalidad en las redes también resulta un elemento significativo a considerar. Con las redes ya no se coloniza sólo el espacio, sino también el tiempo, como dice Paul Virilio. Pensemos en las interacciones sincrónicas y asincrónicas que producen constantes acercamientos y distanciamientos entre públicos fluctuantes, que provocan reconocimientos intermitentes cuyo denominador común, me atrevería a decir, no es precisamente la conformación de identidades. La ambivalencia entre el carácter efímero de los intercambios y su capacidad para dar lugar a relaciones duraderas, coloca a las redes como plataformas en las que la individualidad persiste mediante el tránsito por múltiples identidades, sobrepuestas unas sobre otras, dislocadas incluso entre sí, de tal manera que más que una identidad se configuran en cada sujeto distintas maneras de ser y de percibir el mundo. La fórmula del *punto de ser* que sugiere De Kerchove, se acerca más al carácter cambiante de la experiencia individual y colectiva de las redes, de tal manera que en el ejemplo que seguimos la identidad del movimiento 131 (estudiantes de la Ibero) paso a convertirse en la del 132 (estudiantes en general) y prospectivamente en la del 133 (comunidades concurrentes), al ser proyección de los cambios experimentados en su devenir como movimiento, pero también en sus propósitos de horizontalidad y autonomía respecto de los partidos y las instituciones tradicionales.

El ágora virtual como libertad de expresión y como medio de dominio del sujeto Partimos del pensamiento, de que la práctica política en las redes sociales, en tanto, es una práctica social estrechamente vinculada al problema del poder, debe entenderse como una relación, un ejercicio y una actividad constitutiva de todos los grupos sociales de la sociedad. En este contexto, pensamos que las relaciones de poder son constitutivas de diferentes tipos de sujetos. Es decir, se trata de una construcción de la subjetividad por las relaciones y el ejercicio del poder en las redes y, a la inversa, de la posibilidad de construcción, mantenimiento y transformación del ejercicio y las relaciones de poder en las redes a partir de las relaciones subjetivas. ¿Cómo trata el poder de imponer su verdad en las redes sociales?

(Caso "El rafa" - You tube) A partir de este caso, el presupuesto del presente trabajo refuerza el tema de la subjetividad política y postula que ésta se constituye y se mantiene en un plano imaginario, entendido en sus dimensiones psíquicas: individual y colectiva (Social y política). En antípoda, también podemos decir que toda práctica política está sostenida por un imaginario social que puede servir como soporte privilegiado de la constitución de relaciones de sometimiento y alienación que están más allá de la voluntad de los sujetos. Si pensamos en la idea del poder como gobierno. Foucault intenta demostrar la inexistencia de un poder central absoluto, constituido en referencia exclusiva al quehacer político, y al contrario de las teorías tradicionales de la ciencia política advierte la inmensa diversidad de formas de poder (Foucault, 1998); y discutiendo con Deleuze plantea que el poder no es una forma-estado sino múltiples prácticas de dominación, una diversidad de modos de acción, de afectación, de unos sobre otros. Se ejerce el poder cuando unos individuos son capaces de gobernar y dirigir conductas. Entonces conducir conductas significa gobernar, pues gobernar para Foucault constituye la forma más acabada de poder. A partir de esta idea, el gobierno es un acto de gobernar, no exclusivo del estado, en tanto entidad jurídico-política. Gobernar es una práctica que está presente en toda la sociedad, a través de una compleja red de relaciones sociales, y aquí el ágora virtual urbano es una muestra clara de que mediante dispositivos analógicos su construcción se relaciona con prácticas ubicables en distintas condiciones sociales, económicas y culturales del campo y la ciudad.

"El rafa" denota en su convocatoria no solo contrarrestar la dirección de conductas del actual sistema de gobierno, sino que pone en evidencia las carencias y limitaciones particulares del presidente como representante y conductor de los intereses de la cúpula dominante; es relevante los millones de visitas a videos de "el rafa" mostrando críticas acérrimas al presidente, cargadas de mofas por la falta de liderazgo (despersonalizado por el "teleprompter") y tacto político, asociadas a sus clásicas dificultades con el inglés y la lectura. Sino que además "el rafa" muy en el fondo trata de reorientar las conductas hacia la transformación de todos sus seguidores y simpatizantes.

Este caso pone de manifiesto una consecuencia foucaltiana de la conquista del sujeto por el sujeto, y demuestra enfáticamente que el sujeto no es el centro ni domina la realidad (Descartes). Por lo tanto es producto de la realidad apropiada por la técnica del sujeto (Heidegger).

Una conclusión

En conclusión, podemos decir que las redes son un símil de las plazas públicas al funcionar como ágoras deliberativas, pero no las sustituyen ni las desdibujan, sino que potencian sus cualidades integradoras al permitir transferencias puntuales entre lo virtual y lo real. Asimismo, las ágoras virtuales permiten una expresión individualizada que, curiosamente, se intersecta con lo colectivo mientras mayor diferenciada se manifieste.

Esta diferenciación, que fortalece la autonomía y soberanía individual, tiene frente a sí una ola dominante de homogeneización que proviene de los medios de comunicación tradicionales, entablando así campos de batalla discursivos que pasan por el uso de argumentos, razonamientos y consensos, pero también de ataques, desestabilizaciones y recomposiciones, todos ellos mediados por estados emotivos y existenciales que adquieren gran relevancia. Por eso dicha autonomía individual puede redundar en distanciamientos distópicos y en formas de aislamiento que hacen de las redes territorios múltiples pero marginales (que son los dominantes), pero también puede configurar eslabones potenciales de interacción, que son puntuales e impactan significativamente en el espacio real, poniendo en cuestión las formas verticales y autoritarias que median la deliberación pública, tal como vimos durante el reciente proceso electoral y el actual gobierno que aquí comentamos.

Bibliografía de apoyo:

- Burgess, Jean et Joshua Green. **YouTube. Digital media and society series.** Polity Press, Cambridge, USA. 2009. 172 pp.
- Castells, Manuel. **La galaxia Internet.** Mondadori de bolsillo, Barcelona 2003. 363 pp. • Castells, Manuel. **La era de la información. Vol I, La sociedad red.** Siglo XXI editores, México, 2002. 590 pp.
- De Landa, Manuel. **A new philosophy of society. Assemblage theory and social complexity.** Continuum, London, 2006. 142 pp.
- De Kerchove, Derrick. **La piel de la cultura.** Gedisa, Barcelona 1999. 254 pp. • Katz, James E. Y Ronald Rice. **Social Consequences of Internet Use. Access, Involvement and Interaction.** The MIT Press, London, England, 2002. 460 pp. • Virilio, Paul. **La velocidad de la liberación.** Manantial, Buenos Aires, 1997. 190 pp.

d) Conclusiones parciales y/o finales, 3er Reporte

El proyecto ha pasado del análisis de estudios de caso, a la reflexión sobre la creación y producción de contenidos en red, pasando por la construcción de aspectos metodológicos relevantes para el campo de la investigación. La acción-sistematización de procesos de trabajo inmersos en las redes, contribuye a sentar bases empíricas que tienen a su vez fundamentos y vertientes conceptuales de las que se nutre la presente investigación.

Este tercer periodo permitió consolidar algunos temas desarrollados, mediante el vínculo con prácticas y producciones específicas, a partir de un proyecto colectivo que asimismo ha atravesado por procesos de formación y consolidación.

4to. Reporte: Mayo 2015 – Mayo 2016 (Proyecto N-291)

a) Resumen de la propuesta o planteamiento general del Proyecto

En la última fase del proyecto se analizan otros casos relevantes, por un lado respecto al discurso visual-textual de los llamados “memes”, y por otro lado las interacciones en Facebook mediante experiencias de difusión cultural y artística.

Asimismo, se abordan nuevamente experiencias artísticas a partir de creaciones propias que se vinculan al trabajo en escena *en vivo*, con la modalidad de transmisión *videostreaming*, inscritas en el proyecto corporal visual del colectivo DanzaPerra.

En cuanto a la continuación de proyecto de videopolítica, se realiza el artículo *La Videopolítica como transgresión genérica y discursiva*, Jorge Ortiz Leroux, como parte de los capítulos del proyecto de publicación colectiva planeado en 2013 para el libro en proceso de edición *#RVP, Realidades Video Políticas, activismo y emancipación de la imagen red*.

También se presentó la ponencia *Hacia una cartografía de las redes sociales virtuales: la (Des)Territorialidad de los movimientos sociales en México*, Jorge Ortiz Leroux, dentro del “Coloquio de Cartografías urbanas”, Área de Estudios Urbanos, Dpto. Evaluación del Diseño.

Se realizó también el artículo *Biopolítica y estética del cuerpo y la ciudad*. Jorge Ortiz Leroux, en el libro: *Diversidad Metropolitana*, artistas de la UAM Azcapotzalco en Cartagena, La Habana y Veracruz. Dpto. de Evaluación, CyAD, UAM Azcapotzalco.

b) Objetivos

- Desarrollar el estudio de aspectos relevantes de interacción social en las redes, reconociendo el papel que juegan las tecnologías y medios empleados en los usos y formas de participación, interacción, conflictividad y movilidad desatados por los mismos.
- Reconocer la importancia del uso de herramientas de registro y mapeo de interacciones sociales en las redes, con el fin de aplicarlos en estudios espaciales y temporales específicos.

c) Avance de la investigación con base en el plan de trabajo original

Los resultados del cuarto año de la investigación, que se resumen en ponencias y artículos presentados y en proceso de publicación, así como la coordinación de libros colectivos, muestran la diversidad de enfoques, campos y que permiten reconocer las mutaciones en las redes. El análisis de herramientas y plataformas, así como de sus efectos en los agentes virtuales y reales, pone en evidencia las posibilidades expresivas y comunicativas en las redes, su intensificación y, por tanto, las mutaciones que ocurren en forma acelerada,

continua y a la vez discontinua. Los distintos enfoques, análisis, sistematizaciones, clasificaciones, aproximaciones, han servido como base para problematizar el desenvolvimiento, los sentidos y significaciones de las producciones en red, en particular las codificaciones videostreaming y la producción audiovisual en los medios y entornos virtuales. La presente investigación ha abordado este conjunto de aspectos, que requieren un proceso de reconocimiento, lectura e interpretación continuo, flexible y colectivo.

d) Desarrollo o estado de avance.

A continuación se presentan las actividades desarrolladas, que representan un 75 por ciento de avance del proyecto:

Abril 2015: Ponencia en Coloquio: Configuraciones y ensamblajes visuales y textuales interactivos Memes y postmimesis en las redes. Jorge Ortiz Leroux. "II Coloquio Internacional sobre Cultura y Arte. Estudios del abordaje multidisciplinario del arte actual: teoría y práctica", Departamento de Estudios Culturales, Cuerpo Académico Cultura y Arte, Universidad de Guanajuato. Centro Cultural "El Nigromante" 22 al 25 de abril 2015. Mesa: Prácticas multidisciplinarias del arte actual.

Octubre 2015: Ponencia en Coloquio: Memes y post-mimesis en las redes. Jorge Ortiz Leroux. "Coloquio Corporalidad, Sensorialidad e-Realidad", Area de Semiótica del Diseño, Coordinación: Gerardo Toledo.

Configuraciones y ensamblajes visuales y textuales interactivos Memes y postmimesis en las redes Memes y post-mimesis en las redes

Jorge Ortiz Leroux

Abstract:

Los procesos de diseño involucrados en la creación de mensajes en las redes sociales han transitado de la discursividad textual (tal como la masificó el chat), hasta la configuración de imágenes-texto sintéticas. El potencial discursivo de la imagen virtual (imagen-texto, imagen-movimiento) no proviene necesaria, conciente o inconcientemente del arte, pero atraviesa procesos similares y recurre a prácticas artísticas que canalizan e impregnan sus diversos sentidos. Así por ejemplo, el cartel virtual implica nuevos formatos e intenciones, otros ritmos y relaciones con acontecimientos y situaciones, otras densidades temporales desde las cuales sostiene su potencial. Lo mismo ocurre con los llamados memes, donde la imagen-texto virtual puede recurrir a la fotografía como constatación de acontecimientos y situaciones, o al dibujo "mínimo" como recurso comunicativo eficaz. Los géneros y transgéneros, ahí multiplicados han penetrado ya a la imagen-movimiento virtual, estallando en narratividades multipantalla que replantean aún más los

procesos de configuración formal y de conceptualización. La ponencia revisa estos fenómenos a la luz de algunos ejemplos relevantes procedentes de la red Internet.

Abordo el tema de los memes no por la importancia que pudiera tener en sí mismo este "recurso visual" recién incorporado a los suburbios de Internet, sino como pretexto para observar los cambios de la imagen en las redes, y por la manera en que hace presente las relaciones entre los entornos virtuales y los entornos reales. Recorro para esto inicialmente a wikipedia y su sentencia es aguda: el meme es una unidad teórica de información cultural transmitible de uno a otro.¹⁰



Más allá de ser un instrumento que se ha vuelto una moda, o quizás precisamente por eso, resulta perturbadora la inscripción de la mimética del meme (o sea, las historias y sentidos que ahí circulan) en modelos de comunicación que llevan lo controversial a transitar fácilmente de lo banal a lo grave. Siempre el "meme" va a irrumpir y "hacerla de jamon" frente a un acontecimiento memorable (aquí un primer vínculo meme-memoria), o ante un fenómeno absurdo digno de ser ridiculizable, escamoteable, desmontable.

El recurso del meme se ubica en el mismo plano temporal del mensaje comunicativo inmediato, como lo es el cartel o el anuncio publicitario, pero no guarda ninguna relación con el propósito reactivo y coactivo del cartel ni con el fin mercantil y consumista del anuncio. Se inserta más bien, por su impronta ágil y sugerente, en el territorio cada vez más expandido del *fandom*, fenómeno paralelo en donde juega un papel clave la afición a algún pasatiempo o un fenómeno colectivo que toma parte del "tiempo de ocio" que ya el situacionismo había problematizado a fines del siglo XX. El meme no coloca a una persona anónima frente a nosotros, a menos que surja de un acontecimiento extraordinario que concentre la atención, como ocurre con los accidentes. El propósito es poner en la palestra al personaje o figura popular o carismática, desdoblar sus dichos y sus hechos, y poner en la picota sus altas, bajas o confusas pasiones.

¹⁰ <http://es.wikipedia.org/wiki/Meme>



En este sentido, si bien el "memeismo" apunta hacia acontecimientos o escenarios netamente banales o triviales, como todo tipo de afición colectiva, sus recursos y estrategias comunicativas provocan que los mensajes o los sentidos ahí expresados adquieran un tono más profundo y comprometedor que la sola afición o vicio por equis cosa. De hecho son las aficiones contemporáneas un problema cada vez más acuciante e inquietante, si pensamos en los fanatismos, las adicciones, las modas. El memeismo bien puede ser el mejor dispositivo para desviar la atención de cualquier acontecimiento ciertamente relevante (cualquiera que pudiese ser considerado desde el criterio de cada quien); sin embargo, lo curioso es su manera de convertir cualquier absurdo en una crítica casi ontológica, que trasciende incluso las personas o figuras que representa, trasmutando así lo superficial y trivial, que es donde finca su origen. El origen del meme puede ser absurdo, pero sus efectos no lo son.



Si aceptamos que el meme pudiera ser un instrumento crítico de lo que somos o pensamos, habría que indagar en cuales serían las razones de este tipo de fugas del espacio histórico de la banalidad mediática. Habría que observar como esta retórica visual tiene mutaciones y destinos recodificados (como el paso del meme estático al meme animado), posicionados en nuevos entornos y redes (como los intercambios entre Facebook y Tumblr, por ejemplo), es decir, precursores del potencial de descomposición y recomposición formal por medio de los recursos que las propias redes provéen.

Una primera explicación posible de su impacto, posicionamiento y proyección, es que la **articulación texto-imagen** del meme se ocupa de ejercer la crítica cara a cara, sea del tipo que sea. Puede decirse que el meme tiene como antecesores a la sátira de la caricatura, cuya tradición en nuestra país es por cierto muy vasta, e incluso sobrepolitizada si revisamos algunos episodios históricos. El meme y el comic, miméticos por naturaleza, son muy

eficaces para poner en entredicho los comportamientos dominantes y los ridículos y excesos del poder. El choteo de los personajes famosos es la burla misma de lo coyuntural, pero también de aquello en lo que cada uno puede incurrir.



Así como el cómic en cada lugar y circunstancia manifiesta una modalidad del ser idiosincrático, los memes adaptan las coyunturas de todo tipo para poner en entredicho los absurdos del presente, revelar sus imposturas y verdades, y con ello ocupar el espacio intensivo y virtual de la crítica despiadada y ridiculizante *in extremis*, que linda en sus formas más intensas entre lo personal y lo político.

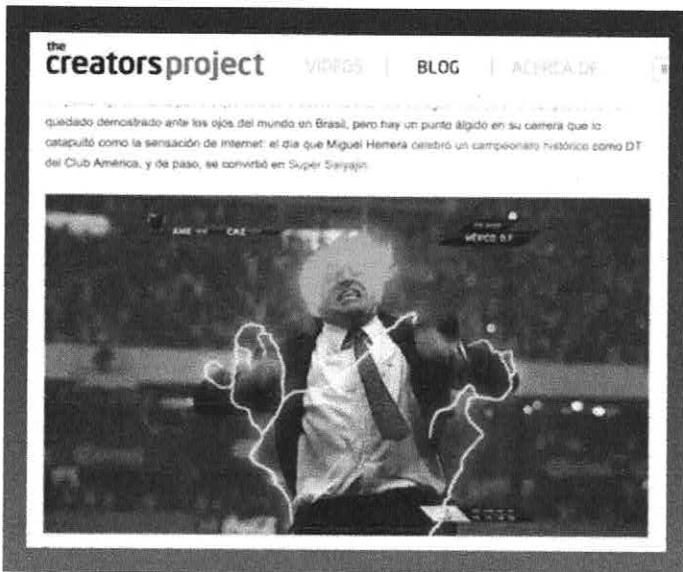
El vínculo del texto y la imagen articula los dichos con los hechos. Si bien la articulación mimética parte de una analogía, es decir, de una relación de parecido, semejanza o imitación, el meme imita sólo para ubicar su referente en un acontecimiento preciso, pero lo que busca es distanciarse del acontecimiento mediante una interpretación textual que fuerza a la imagen a ser descompuesta y reinterpretada. Esta interpretación solo puede ser aguda, no repite o imita al acontecimiento, lo confronta, le extrae y descubre su lado oculto, sus revelaciones, sus inversiones.

El meme animado o los relatos recodificados

La potencialidad de la imagen virtual como lenguaje hipertextual proviene de la incorporación de la electrónica a los medios digitales. Como sugiere Solín:

"Con la electrónica, las combinaciones extremadamente sofisticadas, durante mucho tiempo reservadas solo a los laboratorios, se encuentran al alcance de cada uno, un neófito al que se le suministra algunas tomas no experimenta ninguna pena en modificar el tiempo, en agregar o quitar varios elementos, en cambiar los colores, en transformar el movimiento para hacerlo casi insensible, o al contrario para, de repente, trastornarlo todo" (Solín: 219).

Aunado a esto, el acoplamiento de la electrónica y la informática, que integra la posibilidad de transmitir y computar la información, también administra de modo completamente flexible los cambios de ritmo, las inflexiones y demás trucos y recursos temporales, provocando un control completo entre el tiempo de lo representado (la historia) y el tiempo del espectáculo (la atención del público).



Aquello que ya había generado el videoclip, como lo es el construir "un tiempo abierto, sin principio ni fin", "desarreglar temporalmente la imagen", o "provocar la espera o la precipitación" (220-221), aparece también potencializado en las cada vez más visualizadas interfases en las redes, sobre todo a través de las plataformas de blogging o microblogging¹¹, que tienen cada vez más contenidos de imagen fija y en movimiento. Quizás esta potenciación procede de una carencia o declinación, que es el desdibujamiento de la continuidad sonora de la imagen-movimiento, esa ausencia que algunas veces se muestra como presencia discreta. La dominancia de la imagen desvinculada de su par sonoro, inscrita en la movilidad y multiplicada en la medida del aceleramiento en el flujo de datos, genera nuevas formalizaciones y nuevas percepciones.

La imagen en movimiento virtual se distancia en este sentido de la pantalla monocanal, y se reconvierte en diversas modalidades que circulan entre unas y otras redes sociales, actualizando continuamente sus propias exploraciones. Así, el *display* unívoco de video se multiplica en multimágenes o multipantallas móviles que reconstruyen las acciones y las historias desde efectos e intenciones recompuestas. Lo que ya el *split screen* había recreado en el propio videoclip, plataformas como *Tumblr* lo adaptan y actualizan a modo de mosaico visual posteadado, en donde el tiempo se condensa, se fragmenta, se precipita.

La imagen multicanal establece choques multipolares, dirigidos en todas las direcciones expuestas, y con cadencias y aceleraciones contrapuestas. El vértigo de estos choques gana en impacto por el uso de imágenes recicladas. La imagen en *loop* revela la capacidad sintética y a la vez dinámica. El propósito es justamente condensar al máximo el acontecimiento, la circunstancia o la historia misma. Por eso los experimentos de reciclaje de imagen basados en el materia cinematográfica o televisiva resultan tan sugerentes como cualquier *trailer* o *teaser* de película. Generan esa unidad informática y cultural de sentido que ya de por sí forma parte de la secuencia de cine, es decir, su unidad mínima de contenido. El juego de planos y contraplanos, las oposiciones formales y semánticas, la condensación o extensión de acciones, configura un entremado secuencial que se transforma en la búsqueda de sentido.

El horizonte de esta multidireccionalidad de acciones, repeticiones y tensiones puede estar tematizada o extratematizada, tal como ocurre con el mundo del blog o de los microblogs. El doble juego del *loop* en concordancia con el eco de pantallas y acciones, produce vertigos de ida y vuelta que si bien repiten el acto, permiten revisarlo cada vez en forma distinta, potenciando así el juego aleatorio que reubica con cada ciclo los instantes de la repetición. Estos accidentes, que provienen en sí de la técnica del montaje acelerado (o montaje *salvaje*, como le llama Martin Jay), encuentran en la repetición cíclica, dispuesta en razón de los alcances del medio y de su necesidad de construcción secuencial extremadamente sintética, un soporte para la recreación en continuidad del sentido de los acontecimientos.

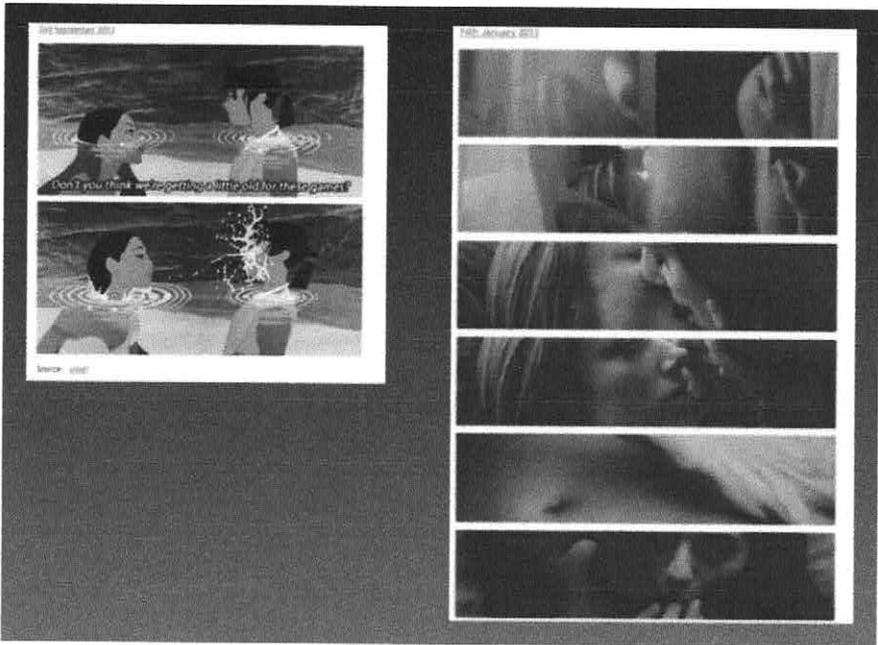
¹¹ blogging, microblogging:

Recordemos que en 2012 ya había aparecido un género videográfico de seis segundos, creado para la plataforma *Vine*, no por casualidad adquirida en 2014 por *Twitter*, que como es sabido también basa su plataforma en la síntesis informativa. Tenemos entonces soportes tecnológicos integrados a redes sociales que están generando nuevas narrativas, altamente sintéticas y aceleradas, basadas en disposiciones alternativas y cuya potencialidad se basa en otro aspecto, apenas sugerido hasta aquí, que es también preciso abordar: la narrativa o narratividad.

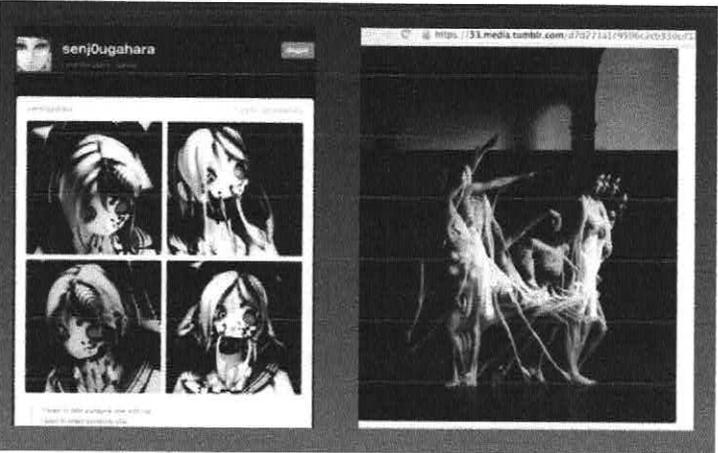
La narrativa es clave para entender las nuevas articulaciones visuales en las interfases de las redes, en donde, a diferencia del cine o el video, se prescinde directamente de la continuidad del audio, y se tematizan las historias de modos diferentes. Si la narración es "el despliegue del cambio realizado o potencial" (234), habría que precisar los diferentes cambios que ocurren en lo narrado. La narración implica una exposición, una presentación, para lo cual se vale de una historia, que es secuencialmente desarrollada que genera numerosos cambios. Sin embargo, el desarrollo narrativo también genera cambios que no son exclusivos de la historia, cambios que tienen que ver con la manera como el público recibe ese desarrollo narrativo. En este sentido, una cosa es lo que se cuenta, y otra es lo que se despliega. Lo que se cuenta es mimético, lo que se despliega produce cosas distintas a la historia mimética, en donde caben acciones-sensaciones, percepciones, efectos, choques, mutaciones y demás afecciones secuenciales del acomodo de la imagen.

Por ello no es suficiente con reconocer la historia o las historias, sino ponderar el relato (la integración narrativa en su conjunto, incluida la recepción del espectador), su desarrollo y las transformaciones efectuadas a lo largo del mismo. Pongo un ejemplo para distinguir mejor esta precisión: la imagen en movimiento cuenta historias como lo hace la literatura, y utiliza para ello un relato; pero al mismo tiempo la imagen movimiento genera relatos no historizados, como lo hacen por ejemplo el ensayo o la poesía. En el ensayo aparecen intermitencias entre hechos e ideas, las acciones son interpretadas y descompuestas para recrear y verificar su sentido, que ocurre a los ojos del visionado audiovisual público. En la literatura también se revisan e interpretan las acciones, pero siempre aparece en el centro el desarrollo de una o varias historias, de un hilo conductor en el que protagonistas y acciones muestran múltiples desarrollos. En el ensayo hay una versificación que no sigue una historia sino pasa de un acontecimiento a otro, sin un aparente hilo conductor más que los vínculos que se realicen entre cada imagen móvil.

La visualidad de la imagen en movimiento virtual se puede presentar así como opinión o ensayo visual, que más que contar algo, sostiene posturas ante algo: replica, denosta, sugiere, anima, a fin de cuentas, interpreta cosas. El relato es la mejor manera para llevar estas acciones o circunstancias a una situación dramática, tal como sostienen las tesis de la narratología, en donde las reglas de funcionamiento de la historia han llegado a ser muy sofisticadas, ya sea con base en anécdotas o atracciones que culminan en puntos dramáticos y climax que cierran el relato. En el relato del ensayo visual, como aquí sugiero, estaríamos ante dramaturgías no miméticas (recordemos a Rancière cuando habla del arte de la posmodernidad como una inflexión antimimética), sostenidas en la interacción entre las acciones. Esta interacción entre acciones, sin que medie entre ellas una idea secuencial de contenido, produce efectos y reacciones que en su texto imagen-movimiento Deleuze refiere como intervalos. El intervalo, que es esa frontera o espacio que asocia dos sucesos, y que interactúa en todos sentidos, es un elemento potencial para provocar significados o informaciones culturales, válidas colectivamente.



La constante interacción entre historias, intervalos, sensaciones y posturas hace que la imagen virtual móvil se convierta ya no simplemente en una unidad significativa, sino más bien en un nudo de sentidos. La multiplicidad de imágenes provoca de por sí este eco semántico. El microblogging, que es la plataforma donde circula esta imagen múltiple (como Tumblr), permite que las historias y los discursos tengan lecturas cada vez más abiertas e intertextuales, es decir, canalizan la conexión entre temas, contenidos y formas narrativas, actuando como mecanismo de asociación entre los acontecimientos y la manera de problematizarlos.



Por ello los discursos que descubren y revelan secretos, mentiras y artilugios hegemónicos, adoptan su sitio en este entramado digital. Si por un lado en el campo de la textualidad, plataformas informativas como Wikileaks descubren anécdotas y otras minucias y secretos de las redes secretas del poder oligárquico y tecnocrático, por su lado la visualidad hace lo suyo en la percepción de estos mecanismos que operan desde el poder. Guerras, violencia, narcotráfico, devastación ambiental y demás fenómenos impresentables del presente convulso e incierto, adquieren entonces un tono agravado, y se reconstruyen desde aristas ocultas y enfoques dislocados. Lo que no circula por la televisión lo hace en las redes bajo modalidades hipermediáticas que pueden ser tan hipercríticas como hiperbanalizantes, pues sus efectos son inciertos y efímeros a final de cuentas.

El desafío formal de estos arreglos visuales, produce un discurso que transgrede las historias particulares y se bifurca en reclamos disímiles o en desafío que se pierden en el fragor instantáneo, sobre todo por ser eléctricos y digitales. Los reclamos colectivos son tan claros y transparentes como inocuos y pasajeros. Y sin embargo, el hecho de que ahí se manifiesten demuestra que los canales y los códigos empleados representan una alternativa comunicativa para hablar del presente.

Bibliografía:

Deleuze, **La imagen tiempo**. Paidós. Barcelona, 2002.
Jay, Martin. **La interpretación de la imagen**. Paidós, Barcelona, 2000.
Ranciere, Jacques. **El malestar en la estética**.
Solín, . Audiovisual etc
Todorov, Tzvetan, en: Analisis estructural del relato

Noviembre 2015: Ponencia y artículo en proceso de publicación: Prácticas artísticas en el espacio público. Danzaperra y el cuerpo en acción, Jorge Ortiz Leroux, Nayeli Benhumea Salto, "Seminario Internacional Arte, Historia y Cultura", Coordinación: Felix Martinez, Armando Alonso, Area de Arquitectura del paisaje, Depto. de Medio Ambiente.

Prácticas artísticas en el espacio público Danzaperra y el cuerpo en acción

Jorge Ortiz Leroux y Nayeli Benhumea Salto

Para abordar el tema de la conformación de la ciudad a través del arte es necesario reconocer aquellos aspectos que han transformado las prácticas artísticas y estéticas en el espacio público global en las últimas décadas. Uno de estos aspectos es la manera en que los habitantes de las ciudades viven la ciudad, cómo la experimentan y perciben, así como qué tipo de relaciones entablan con el entorno y los demás habitantes.

Las ciudades están llenas de símbolos que le otorgan identidad pero también la transforman. Quizás uno de los rasgos fundamentales de las ciudades actuales es su constante transformación, su adaptación constante e incluso inadvertida. En este sentido los símbolos en las ciudades permanecen pero a la vez se actualizan, renuevan o transforman, como nuestra emblemática bandera tricolor, hoy recurrentemente mostrada en protestas callejeras con sórdidos colores en blanco, gris y negro, o incluso salpicada de manchas rojas, haciendo alusión a la violencia producto de la malograda bola de nieve en que se han convertido las guerras contra las drogas que hoy tienen en vilo a las urbes mundiales.

Las urbes son resultado de su historia y su memoria, de sus voces y modos de movimiento, sus intercambios, encuentros, juegos y conversaciones.¹ Una historia vital de la ciudad tiene que atender a los sujetos que la habitan, que son a su vez las moléculas de un cuerpo-ciudad sin el cual no tendrían movimiento. Ni la ciudad se explica sin sus pobladores, ni viceversa. Como un cuerpo, ambas entidades han establecido una relación simbiótica que así como se puede enfermar o descomponer, igualmente se recompone o reinventa.

¹ Viviescas M., Fernando. "El espacio Público: la imaginación de la ciudad". Festival internacional de arte. Medellín, 1997, p. 4, en: Londoño Villada, Claudia Mónica. **Arte público y ciudad**. Revista de Ciencias Humanas, Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

Esta premisa vale igualmente para entender la relación entre arte y ciudad. El arte público ha dejado de ser

predominantemente ese espacio conmemorativo o celebratorio con que el Estado o los gobiernos legitiman su presencia mediante esculturas o estatuas dedicadas a los próceres de la patria. No en balde, las revueltas más lúdicas de la historia reciente a nivel mundial han tomado como acción emblemática la destrucción o caída de las esculturas de caudillos que representan al poder. El arte en las calles, en este sentido, ha rebasado al arte oficial u oficialista. Analistas del arte en las ciudades (sea como arte urbano o arte en el espacio público) hablan de que hoy “se vive un momento en que la calle vuelve a ser reivindicada como espacio para la creatividad y la emancipación”,² cuyo origen se remonta, como dice Claudia Lontaño, a “una ruptura con las lógicas del monumento y el espectáculo, en un proceso de consolidación estética que enriquece el paisaje urbano, permitiendo la movilización de sentidos y fortaleciendo niveles expresivos que establecen la comunión entre el mundo cotidiano y las determinantes de una política ciudadana que, a su vez, democratiza el acceso a la obra de arte”.³

Las prácticas estéticas o artísticas que buscan establecer una intercomunicación entre los ciudadanos, el arte y el espacio, son resultado y respuesta a un proceso histórico en el que las urbes entran en crisis por distintos factores: segregación, concentración de pobreza, pérdida de calidad de vida, deterioro de los centros históricos, degeneración arquitectónica y del espacio público, etc., todo lo cual tiene consecuencias como la deshumanización y la pérdida de espacios de encuentro, intercambio y convivencia.⁴

² Delgado, Manuel. **El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos**. Barcelona: Editorial Anagrama, 1999, p. 19., en: Londoño: op.cit.

³ Londoño Villada, Claudia Mónica. “Arte público y ciudad”, en: **Revista de Ciencias Humanas**, Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

⁴ Gomez Aguilera, Fernando. “Arte, ciudadanía y espacio público”, en **On the waterfront**, Num. 5, marzo de 2004 Fundación César Manrique, ISSN 1139-7365, p. 36

De este modo la recuperación de las ciudades, más allá de cualquier actitud nostálgica, supone tanto la rehumanización de los vínculos entre los urbanitas, como el reconocimiento de un ámbito plural y heterogéneo de intereses y modos de ser y vivir, reconociendo al espacio público con “lugar de expresión, de identidad y de pluralidad de las formas de ciudadanía democrática contemporánea”⁵ Este tipo de ciudadanización puede rastrearse desde el surgimiento de las vanguardias artísticas del siglo XIX (por ejemplo el cartelismo que irrumpe en calles y avenidas en París), pero se consolida en los sesentas del siglo XX con el *land art* y el minimalismo, con la emergencia de una especie de escultura negativa que rompe la lógica del monumento, *deslocaliza* las piezas, muestra sus modalidades abstractas y revela su condición esencialmente nómada.⁶ La transformación de la escultura ha pasado por la pérdida de formalidad, materialidad y contorno, así como por la negación de la masa, el volumen y la verticalidad, introduciendo además su carácter efímero y la reivindicación del proceso constructivo y de la acción por encima de la obra. Estas mutaciones de la escultura también ocurrirán con las otras artes, como en los años sesentas en que los artistas optan por expresarse en el espacio público, tanto en el espacio urbano como en parajes naturales, realizando con ello una crítica al sistema comercial del arte encabezado por las galerías, y apelando al mismo tiempo al deseo utópico de restablecer los vínculos entre arte y vida, como había ocurrido ya a finales del siglo XIX, con el fin de aproximar al ciudadano al arte moderno y hacer de las ciudades espacios menos despersonalizados.

Espacio, lugar y prácticas artísticas

El auge de prácticas artísticas en el espacio público a partir de los sesentas, inaugura estrategias específicas en torno a la relación entre las obras y los espacios en que se despliegan. Las acciones artísticas comienzan a cargar de resonancias concretas a los lugares, dotando a estos de situaciones que les

⁵ Gomez Aguilera, ibid, p.36

⁶ Krauss, Rosalind. "La escultura en el campo expandido", pp. 292-293, en: Gomez Aguilera, *ibid*, p.40

otorgan valor y fuerza urbana.⁷ El lugar no sólo es concebido por sus propiedades formales, como la escala, las dimensiones y el emplazamiento, sino también por sus características sociales y políticas, por la historia y memoria que evocan.

Si pensamos en el happening, el *graffiti*, el arte callejero, el *performance* u otras formas de intervención en el espacio público, la relación obra-lugar ocupa un lugar fundamental no solo por convertirse en un foco de atención del creador, sino por sus efectos en la resignificación del espacio urbano. El diálogo que establecen las obras, y sobre todo los procesos emprendidos por estas, con el espacio en donde se despliegan produce una percepción diferente del propio lugar, reconfigurando así una **triada significativa entre público, objeto artístico y espacio**. Si bien la intercomunicación con el espacio y el público ya había sido explorada por las artes vanguardistas de la modernidad, la emergencia de la posmodernidad y de la globalidad contemporánea, con su énfasis en la experiencia del público, el *desdibujamiento* del papel central del autor y la focalización de aspectos relevantes y críticos de la vida cotidiana, ha puesto mayor énfasis en los intercambios e interacciones entre el ciudadano y el espacio habitable no solo como soporte de las obras artísticas, sino como un contexto concreto que habla a través de "sensaciones, pulsaciones, vacíos y silencios",⁸ que circulan libremente en un espacio que muchos han denominado "expandido".

En particular resulta interesante destacar que las relaciones establecidas en estos espacios expandidos y revitalizados ocurren también como encuentros intermediales, es decir, como eslabonamientos o vínculos entre lenguajes, medios y narrativas que ocurren muy a menudo en las prácticas artísticas en su propio desarrollo. Uno de estos vínculos es el establecido entre el cuerpo y la imagen en movimiento, ya de por sí elementos irrenunciables y claves de la modernidad urbana. Los lenguajes corporal y audiovisual tienen sus propias características que al intersectarse se potencializan, dando lugar a un elemento nuevo que

⁷ Gomez Aguilera, *ibid*, p.43

⁸ Londoño Villada, *op.cit.*

podemos reconocer como cuerpo-imagen, que puede ser procesado y manipulado en forma diferente a como ocurre con la danza o la coreografía. Por un lado el audiovisual contiene la imagen y el audio en un plano bidimensional integrado, carente de profundidad y volumen pero suficientemente iconográfico para representar lo que sea y poder convertirlo en un cuerpo en movimiento. El cuerpo análogo, por su parte, distribuido en el espacio y en interacción con el cuerpo visual, vicario y virtual, establece una tensión consigo mismo, con el espacio escénico y con esta replica virtual y fragmentaria.

Los vínculos entre imagen y cuerpo son consustanciales al medio videográfico y audiovisual, pero en este caso lo que nos interesa subrayar es la manera como estos elementos se comportan en el espacio público, sea o no este concebido como un espacio escénico. En este sentido, la imagen en movimiento usada en el espacio escénico, y a su vez este espacio representado en el espacio público, conforman un soporte complejo de cuerpo, imagen y contextos que articula un lenguaje híbrido propicio para la práctica artística. Así lo deja ver Nayeli Benhumea en su texto sobre videodanza.

En la escena el cuerpo es imagen y medio; concebido como imagen, las características de ésta son determinadas por las técnicas bajo las cuales se entrena el bailarín y que sintetizan lo que una cultura comprende como posibilidades para un cuerpo en movimiento; como medio, el cuerpo del bailarín al moverse sobre la escena objetiva, a través de su propia corporalidad, las ideas del coreógrafo.⁹

El cuerpo y la acción en el espacio

Modificar la cotidianidad con el cuerpo y a través de la acción. Lanzarse en medio de la multitud con este cuerpo observado, cuestionado, este cuerpo que ha sido olvidado, sometido, violentado, controlado, manipulado, este

cuerpo, *mí cuerpo*, es el cuerpo en el colectivo, en la memoria y en la construcción social.

⁹ Lachino, Hayde y Nayeli Benhumea. Videodanza, de la escena a la pantalla. 2012, UNAM, Coordinación de Difusión Cultural. 118 pp. p. 53

Accionar en el espacio público desde el cuerpo, implica, olvidarse de todos los constructos que el hombre tiene sobre el cuerpo, el de sí mismo formado por sus propias creencias, y el institucionalizado, que recae en todos los cuerpos por una construcción objetualizada, sometida, violentada, coartada. Suceder con el cuerpo en la calle, desde la acción en movimiento, supone una abstracción para el otro, pues su primer pregunta es ¿quién es ese cuerpo y qué hace?: una mujer, joven, pelo largo, vestida de negro, con un rebozo, descalza sobre el asfalto. Este cuerpo no es cualquiera, contiene símbolos que hemos construido a lo largo de la historia, asimismo es observado según estos significados. El movimiento, la *acción*, es una forma de deconstrucción sobre esta idea de cuerpo que tenemos

predispuesta. La acción modifica la lectura sobre el cuerpo que vemos, incluso yo misma ¹⁰ me modifico en medida de la acción que realizo, es decir, mi cuerpo es capaz de ejercer cierto nivel de fuerza, cierto tiempo, ciertos desplazamientos en el espacio que me dotan de significados capaces de traducirse por los otros; es en este lugar que la abstracción sucede y el que observa *resignifica* y reconfigura al cuerpo, incluyendo el suyo, a través del mío.

Por tanto, esta acción corporal sucede abstrayendo toda idea fundamentada en una lógica cotidiana, yendo a lugares del cuerpo que sugieren una aproximación a lo establecido, para denotar la liberación de un cuerpo que se exime así mismo de cargas simbólicas. Es decir, la acción en el campo de lo público, deviene en la deconstrucción de los espacios establecidos, sometiéndolos a cambios de significado, no solamente en el terreno de la espacialidad, sino en el terreno de lo corpóreo. La acción corporal, aunque política, se convierte en poética. La transgresión del *cuerpo-acción* en la vida pública, supone una irrupción en los cánones de pensamiento sobre el saber del cuerpo, lo expone, lo exhibe, invita al espectador a la construcción de una lectura sobre el cuerpo danzante ajena pero proveniente al mismo tiempo de la problematización de éste. Se refleja en su propio cuerpo.

¹⁰ Hace referencia a quien realiza la acción que es la autora del texto, Nayeli Benhumea.

Mediante la acción se interviene no sólo el espacio, sino a los otros cuerpos que se encuentran cercanos, se intervienen los objetos, se interviene e interrumpe la vida cotidiana, los tránsitos y el tiempo de la gente, el tiempo del espacio. La intervención da permiso a la modificación y alteración en todos los sentidos. El espacio, los peatones, el tiempo, son modificados, se transforman al tiempo de la acción, alteran el supuesto orden y lo reconfiguran aunque sea por un instante que es el instante de la acción misma. Sin embargo, el cuerpo es potencia que logra provocar la memoria en otros cuerpos. Desde este lugar, el cuerpo que acciona construye su acción, desde la transgresión (no desde la agresión aunque puede hacerlo), su intención es alterar el tránsito, convertirlo en otra cosa, en el tiempo de lo *poético* dotado de carga significativa, de lucha constante a través de ese cuerpo condicionado que se subleva a él mismo.

Es aquí que el cuerpo-acción se plantea la lucha por la reconstrucción del cuerpo mismo, por *devolver el cuerpo su propio pensamiento*, al aquí y ahora, olvidándose de sus constructos y llevándolo al campo de lo público, exponiéndolo así a una *revolución corporal colectiva*.

“Un cuerpo que actúa en el espacio, que lo atraviesa, lo organiza y le da vida a través de sus sentidos, que lo somete a planes y a estrategias, un cuerpo que se deja atrapar y transformar por fuerzas de su entorno histórico, social, emotivo, sensitivo, que nota todas las presencias y ausencias, susceptible a los fluidos que lo influyen”.¹¹

La acción del cuerpo en el espacio está cargada de significados negativos, la negación del cuerpo ha hecho que nos separemos de él, dejando a la mente como el único lugar de pensamiento, razonable e incuestionable, “...es el lugar que soporta las sanciones de la Verdad, la Razón, la Racionalidad, específicamente en Occidente, cuyo mito cultural se fundamenta en la deslegitimación de los instintos, las sensaciones, los afectos, las pasiones” dice Mónica

Salcido.¹² A la mente se le ha cargado de un amplio significado, pero también ha sido unificada en el cuerpo.

¹¹ Delgado, Manuel, *Tránsitos, Espacio público, Masas corpóreas*, Barcelona, 2005. ¹² Salcido, Mónica, Yo filósofa, en <http://revistarepublicante.com/yo-filosofa/>. Consultado el 17 de julio de 2016.

Descartes, en sus *Meditaciones Metafísicas*, se refiere al cuerpo como una cosa sin importancia, pues es a través del pensamiento que incluso los sentidos, mayormente relacionados con el cuerpo, se piensan, no se sienten. El cuerpo, en este sentido, es una herramienta centrada en y para la mente, una herramienta para la existencia del pensamiento.

“No admito ahora nada que no sea necesariamente cierto; soy por lo tanto, en definitiva, una cosa que piensa, esto es, una mente, un alma, un intelecto, o una razón, vocablos de un significado que antes me era desconocido. Soy, en consecuencia, una cosa cierta, y a ciencia cierta existente. Pero ¿qué cosa? Ya lo he dicho antes, una cosa que

piensa”.¹³ *Una cosa que piensa*, no un cuerpo pensante, sino una cosa que piensa, la mente, en cuanto que el pensamiento necesita un lugar para existir; digamos que es la mente la que provee al cuerpo, a la cosa, lo necesario para que el pensamiento pueda verterse en toda su mayor expansión. El cuerpo entonces, se separa de su propio estar en el que se abre un mundo de preguntas inexplicables acerca de su percepción, de sus deseos, pasiones, incluso su sexualidad condicionada, sus enfermedades y dolencias. Hemos considerado al cuerpo incapaz de curarse a él mismo, de escucharse y de responderse. La *cosa que piensa* se vuelve entonces una tensión dialéctica entre cuerpo y mente, en la que ni uno ni otro valen más, sino que interactúan como algo inseparable.

Dos intervenciones de Danzaperra

El colectivo Danzaperra nace justamente con esta idea, que es la de desencadenar una reacción del ciudadano común al presenciar una pieza artística en el espacio público. Las piezas de las que aquí hablaremos son “Trayectos al crepúsculo” y “Espejo de las maravillas”, efectuadas en 2007 y 2008 respectivamente.

¹³ Descartes, Rene, *Meditaciones Metafísicas*, Edición electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.!

La primera de ellas se aventura a realizar una intersección que juega con el tiempo a través del video, el cuerpo y la memoria. Haciendo uso de una transmisión en vivo vía *streaming*, la pieza se realiza en el centro histórico de la ciudad de México, que históricamente ha servido como registro de trayectos colectivos en innumerables eventos sociales y políticos como marchas y protestas de todo tipo. Las calles aledañas al centro guardan en su memoria los pasos de la inconformidad que por décadas han dejado su huella, su grito, su voz. Campesinos, indígenas, mujeres, gays, colonos, estudiantes, sindicalistas, todos ellos anónimos pero recurrentes en su presencia, han dejado su impronta frente al relevo histórico y generacional del absurdo, que paradójicamente es también de la esperanza. Esta sucesión de energías y singularidades que confluyen en el corazón de la urbe y que forman parte de la vida diaria pero también del inconciente colectivo, es recreada en la pieza por medio de una coreografía escénica individual en la calle, entre vendedores ambulantes y transeúntes que ignoran el contrapunto que esta acción ejerce a través de la red internet, al ser montada y alternada con imágenes históricas de la protesta.

En su presentación en vivo, “Trayectos al crepúsculo” tiene una duración de treinta minutos, durante los cuales intervienen tres cámaras y un sistema de transmisión vía web que permite realizar un montaje dirigido alternativamente al público virtual, ubicado no solo en sus navegadores habituales, sino también al interior de (esta) La Casa de la Primera Imprenta en el Centro histórico mediante una proyección de acciones vivo, mientras el público *in situ* observa atentamente el desenvolvimiento del montaje corporal en los pasillos de lo que fuera un corredor de ambulantes a un costado del Palacio Nacional. La transversalidad de sucesos y acciones permitió al colectivo Danzaperra reconocer la potencialidad de medios y lenguajes visuales, al mismo tiempo que explorar la relación posible con públicos diversos, análogos y virtuales, con el fin de generar un espacio simbólico común que puso en diálogo situaciones concurrentes en espacio diferenciados. En este sentido, la capacidad del llamado tiempo real para ofrecer esta ubicuidad o unidad temporal, acompañada de una ruptura de la unidad espacial, resultó interesante como forma de experimentar con el espacio y el tiempo a través de lo que ya definimos como cuerpo-imagen.

La segunda pieza, "Espejo de las Maravillas", también fue similar en tanto dislocación de las funciones regulares del espacio y el tiempo. Para realizar esta intervención se utilizaron herramientas videográficas, proyección en vivo de vídeo en vivo, luz y coreografía dancística, todo ello desplegado en un espacio de tránsito en el metro de la ciudad de México, en particular en una sección del pasaje de la estación La Raza conocido como la Bóveda Celeste. La intervención coreográfica y multimedia se realizó durante dos fines de semana, en un sitio cuya peculiaridad es la luz negra tenue que envuelve el entorno estrellado del firmamento, donde todo el tiempo fluye gente que se dirige al norte de la ciudad, o que incluso sale de la ciudad por la estación autobuses Norte.

El pasaje fue intervenido en dos tiempos, repitiendo dos veces una secuencia de 15 minutos, la primera de ellas cortando la circulación de la gente y la otra permitiendo el flujo de público entre la escena intervenida. La iconografía videográfica se valió de elementos cotidianos del viajante del metro, en situaciones al interior de los vagones y en su fluir por escaleras y pasillos. La coreografía dancística construyó un discurso corporal como lectura singular del sentir y vivir de los usuarios de este transporte colectivo. Esta tensión cuerpo- imagen-contexto-usuario permitió que el primer tiempo de la puesta escénica, más convencional al ser pensado como espacio escénico, se transformara en el segundo tiempo en un espacio de interacciones imprevistas, improvisaciones y juegos entre el público y el espacio lúdico.

La producción de la pieza resultó de la selección de la misma en la Convocatoria Peatonal del la Secretaría de Cultura del Gobierno del D.F., que distribuyó un reducido pero significativo apoyo económico a 20 colectivos seleccionados para intervenir el Metro. La producción en el sitio representó el movimiento de los dispositivos necesarios a cargo de cada grupo participante, incluida la logística y la

energía para alimentar el espacio visual y audible. El resultado fue muy relevante no sólo por la transformación efímera, simbólica y formal del espacio, sino por la interacción lograda con el público que se transformó por momentos en participante del evento.

En ambos casos, podemos decir que la vivencia de estas intervenciones se configuró como un proceso social y estético en virtud del lugar en que se realizó y a partir de las interacciones que produjo. El arte contemporáneo en el espacio público tiende a convertirse en un testimonio efímero de lo instantáneo, en un suceso disruptor que se resiste al cumplimiento de las funciones emblemáticas de los sitios públicos, así como de las funciones sociales instituidas, por lo que genera diálogos públicos sobre intereses emergentes y compartidos.

El aspecto natural del paisaje urbano es en este sentido transformable mediante este tipo de intervenciones no convencionales, que producen nuevas relaciones entre las personas y el entorno compartido, y que permiten recomponer el espacio público y social que ha sido degradado y desarticulado históricamente. Los espacios públicos y la urbes no son solo lugares para vivir, sino también para evocar, si pensamos a la ciudad como un sistema vivo cuyos habitantes describe así Manuel Delgado:

los actores de una alteridad que se generaliza: paseantes a la deriva, merodeadores, extranjeros, viandantes, trabajadores y vividores de la vía pública, disimuladores natos, peregrinos eventuales, viajeros de autobús, enemigos públicos, individuos a la intemperie, pero también grupos compactos que deambulan, nubes de curiosos, masas efervescentes, coágulos de gente, riadas humanas, muchedumbres ordenadas o delirantes..., múltiples formas de sociedad peripatética, apenas institucionalizada, conformada por un multiplicidad de consensos «sobre la marcha».¹⁴

¹⁴ Delgado, Manuel. "Etnografía del espacio público", en: **Espacio y territorio. Miradas antropológicas**, D. Provansal ed., Publicacions de la Universitat de Barcelona, Barcelona, 2000, pp. 45-54, p. 47

!

En conclusión, las prácticas artísticas en el espacio público son un acicate para la interacción de la pluralidad, una herramienta poderosa para organizar la experiencia y construir nuevas realidades, así como un medio para actualizar la memoria, fundamental para que las ciudades pervivan por medio de sus gestos, palabras y memorias, símbolos y sentidos.

Bibliografía utilizada:

- VIVIESCAS M., Fernando. "El espacio Público: la imaginación de la ciudad". Festival internacional de arte. Medellín, 1997, en: Londoño Villada, Claudia Mónica. **Arte público y ciudad**. Revista de Ciencias Humanas, Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

- DELGADO, Manuel. **El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos**. Barcelona: Editorial Anagrama, 1999.

- DELGADO, Manuel. "Etnografía del espacio público", en: **Espacio y territorio. Miradas antropológicas**, D. Provansal ed., Publicacions de la Universitat de Barcelona, Barcelona, 2000.

- DELGADO, Manuel, *Tránsitos, Espacio público, Masas corpóreas*, Barcelona, 2005. - LONDOÑO Villada, Claudia Mónica. "Arte público y ciudad", en: **Revista de Ciencias Humanas**,

Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.

- GOMEZ AGUILERA, Fernando. "Arte, ciudadanía y espacio público", en **On the waterfront**, Num. 5, marzo de 2004 Fundación César Manrique, ISSN 1139-7365, p. 36

- KRAUSS, Rosalind. "La escultura en el campo expandido", en: Gomez Aguilera, **op.cit.** - LACHINO, Hayde y Nayeli Benhumea. Videodanza, de la escena a la pantalla. 2012, UNAM, Coordinación

de Difusión Cultural. 118 pp. p. 53

- SALCIDO, Mónica, *Yo filósofa. Filosofar es aprender a morir*, 2012 (fecha de consulta: 3 de julio de 2016). Disponible en: <<http://revistareplicante.com/yo-filosofa/>>

- DESCARTES, Rene, *Meditaciones Metafísicas*, Edición electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

Jorge Ortiz Leroux

Profesor-investigador Titular, UAM Azcapotzalco. Doctor en Diseño y Estudios Urbanos, UAM Azcapotzalco y Maestro en Artes Visuales, ENAP-UNAM. Videasta, diseñador, editor de publicaciones. Articulista en las revistas La Guillotina y Zona Muerta. Conferencista en diversos foros académicos sobre fotografía, video, espacios públicos, etc. Expositor de plástica, fotografía, arte digital, video documental y videoarte en diversos foros culturales y académicos. Realizador de los videos documentales *Tierna Furia* (1995); *Fiesta de la Palabra* (1997); *Trazando senderos, sembrando futuro*, (2001); *Loxicha, crónica del miedo roto* (2002); *Libres y locos* (2003), *Tras la Muerte Viva*

(2006). * Realizador de los cortometrajes "El Accidente", "Estranguladme!", "La Cueva", "Dispersión Discordante", y de las piezas en Videostreaming "Trayectos al Crepúsculo", "Espejo de las Maravillas" y "Caos", como parte del colectivo DanzaPerra.

Nayeli Benhumea Salto

Ciudad de México, 1983 Videasta y diseñadora gráfica

Es egresada de la Maestría en Artes Visuales, Facultad de Artes y Diseño, UNAM, Licenciada en Diseño de la Comunicación Gráfica, UAM, Azcapotzalco. Realizó una Especialidad en Creación Dancística en el Centro de Investigación Coreográfica del INBA. Es coautora del libro *Videodanza. De la escena a la pantalla* y dirige el proyecto de producción audiovisual DANZAPERRA. Su trabajo videográfico se ha mostrado en diferentes festivales de video de las ciudades de Marseille, Chile, México, Brasil y Buenos Aires.

Es profesora de las asignaturas de Producción de Videoarte y Proyecto Artístico en la Universidad Autónoma del Estado de México, colabora como diseñadora en *Átmo Urbano*, diseño de muebles y *Dolor Local*, colectivo de ilustradores; asimismo investiga y escribe sobre videodanza.







Agosto 2015: Informe de investigación: Mutaciones en las redes telemáticas. El caso del Facebook / Manuel de la Cera. Participante de proyecto.

Proyecto: Mutaciones en las redes telemáticas
El caso del Facebook / Manuel de la Cera

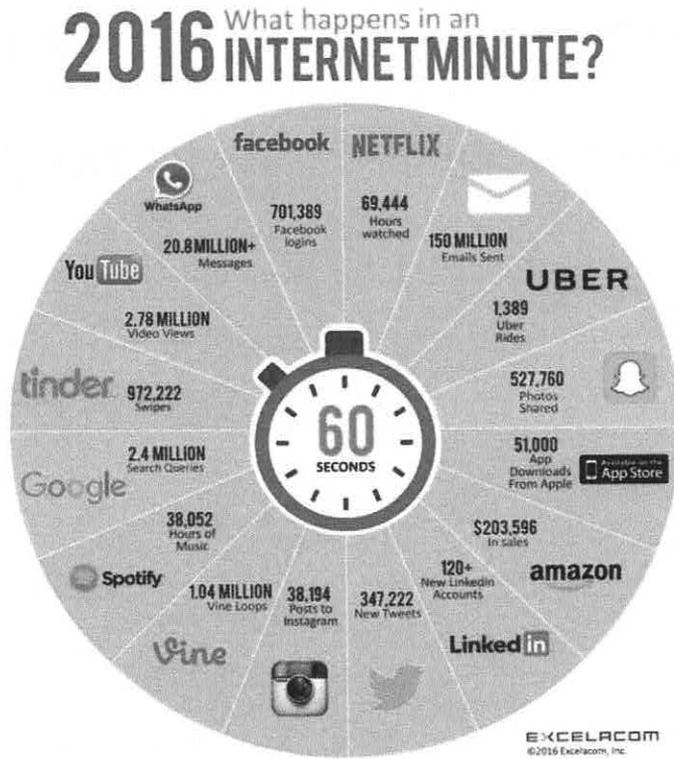
Preámbulo

Desde hace algunos años abrí una cuenta en la red social conocida como Facebook. En un inicio lo hice como una mera curiosidad y como una manera de extender mis espacios de socialización personales.

Con el paso del tiempo fui descubriendo las potencialidades de esta plataforma digital y al ir agregando contactos y páginas con las cuales tengo enlaces directos me percaté de la enormes opciones que se me abrían para difundir el arte, la música , el diseño y muchas cosas más. En ninguna otra etapa de la historia se había presentado un fenómeno de flujos de información recorriendo casi la totalidad del planeta como ocurre en nuestro tiempo.

Las cantidades inmensas de bytes que circulan en internet , a través de las denominadas redes sociodigitales constituyen un prodigioso caudal de datos cuyas proporciones cincelan una estampida de conocimiento acumulado ante el cual es fácil sucumbir arrollado estrepitosamente , si no se tiene la capacidad de discriminar entre el follaje y la hojarasca y la totalidad del bosque , o para hablar en términos más apegados a la jerga predominante del ciberespacio , la posibilidad de “ esfumarse ” en la *nube* es enorme.

Basta dar un vistazo a la infografía que recientemente se publicó en el sitio “ Visual Capitalist ” para quedar anonadado ante los números que arroja lo que ocurre durante un minuto de tiempo en la Internet (fig 1)



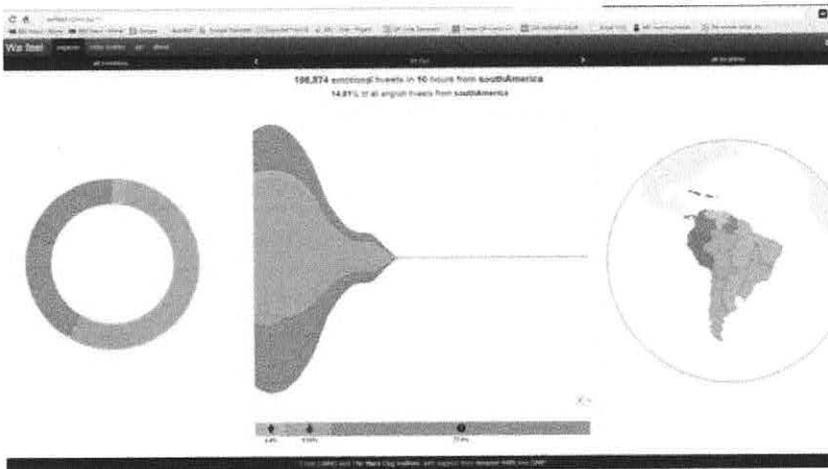
Se puede afirmar , aun sin mayor base empírica , sino simplemente por mera intuición, que no existe en la Tierra ningún ser humano que por sí mismo pudiera absorber y consultar todo el contenido que circula actualmente en Internet . Es literalmente imposible para nadie lograr tal proeza.

En ese sentido vale citar la entrevista que en el año 2012 le hicieron al sociólogo polaco Zygmunt Bauman en la que afirmó : “ Ahora sé que el exceso de información es peor que su escasez ” (Fuente: Sociología contemporánea “) Pese a ello , hoy en día , existen algunas instituciones que han buscado “ tomar el pulso emocional de todo el planeta “ tal es el caso del Instituto “ Black Dog “ y la agencia científica australiana “ We feel “ que han unido esfuerzos para monitorear a través de Twitter los diversos estados emocionales de sus usuarios.

La BBC informa que :

El Instituto "Black Dog" y la agencia científica australiana CSIRO unieron esfuerzos para tomar el pulso emocional de todo el planeta con su iniciativa "We Feel".

Al monitorear a Twitter buscando una amplia gama de términos emocionales, escogieron una muestra aleatoria del 1% de mensajes públicos en la red y analizaron un promedio 19.000 de tuits por minuto para calcular cómo se siente la comunidad de esta red social en un determinado momento. El resultado es **un mapa** que muestra los porcentajes relativos de distintos estados emocionales -sorpresa, alegría, amor, tristeza, ira, miedo- en distintas partes del mundo. Y ese mapa revela cómo esos estados emocionales oscilan en respuesta a acontecimientos nacionales y globales.

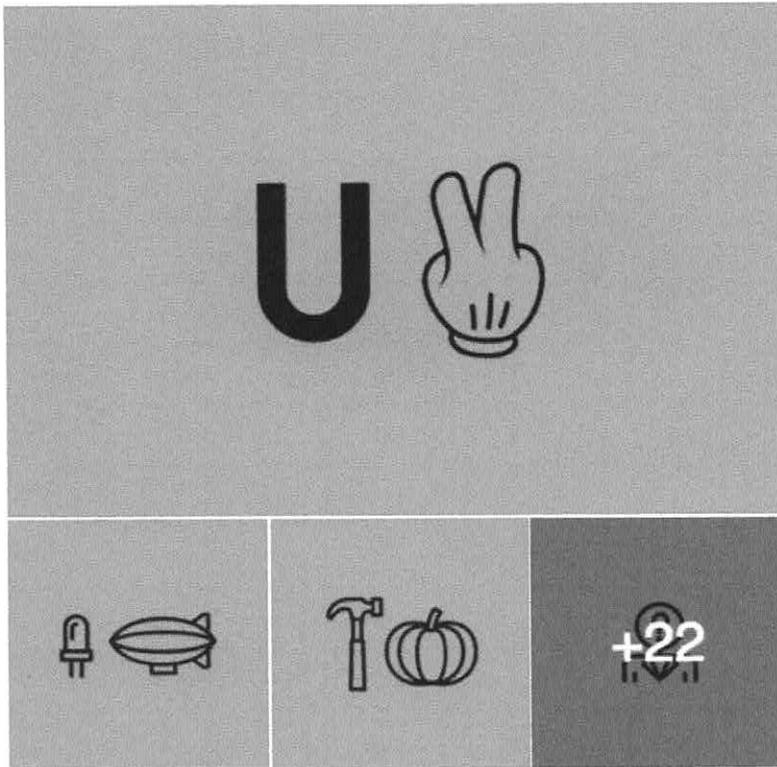




Manuel De La Cera compartió el álbum de Rock Achorao!

4 h · ·

Signos icónicos...



Rock Achorao! agregó 25 fotos nuevas al álbum ADIVINA — con Ronald Campos y 5 personas más.

15 de julio de 2015 ·

Me gusta esta página

¿QUÉ BANDAS DE ROCK SON?

El estudio de diseño español Tata & Friends es el creador de "Rock Band Icons", una serie de ilustraciones que muestran los nombres de ...

[Ver más](#)

Me gusta Comentar Compartir

Itzel Wulf, Karla Gascón y 13 personas más



D.d. Mac Lo que entendí fue

U2

1 Led Zeppelin ... [Ver más](#)

[Ver traducción](#)

[Me gusta](#) · [Responder](#) · 1 · 33 min

Enero 2016: Coordinación de libro colectivo y artículo por publicar: **La Videopolítica como transgresión genérica y discursiva**. Jorge Ortiz Leroux, en libro colectivo **#Realidades VideoPolíticas: Activismo y emancipación de la imagen red**. Depto. de Evaluación del Diseño, CyAD, UAM-A.

La Videopolítica como transgresión genérica y discursiva Jorge Ortiz Leroux

Libro: #Realidades VideoPolíticas: Activismo y emancipación de la imagen red

El presente artículo es una aproximación a la idea de la videopolítica como un hecho emergente que permite reconocer las herramientas videográficas dentro del contexto cambiante de la relación entre los medios audiovisuales y el posicionamiento político que conllevan. La relación entre arte y política, inserta implícitamente en el concepto de videopolítica, se encuentra mediada por los recursos visuales que potencializan los vínculos entre ambas dimensiones, incluidas las modalidades que adopta el lenguaje audiovisual al transitar de los medios electrónicos a los cibernéticos. Al mismo tiempo, esa relación ha adquirido una renovada actualización como resultado de un mayor acceso social a los medios y recursos creativos, y por tanto al desarrollo y potencialización de los recursos discursivos en los medios videográficos.

En este sentido, algunos aspectos relevantes que aquí se retoman para reconocer el potencial del video, se enfocan a dos campos fundamentales: por un lado la función eminentemente discursiva, y por tanto orientada a situarse en un lugar concreto y una posición determinada ya sea como creadores o como receptores de la materia videográfica; por otro lado, el papel fundamental que juega el montaje no como operación meramente técnica, sino como construcción significativa que otorga sentido y dirección a la práctica videográfica.

I. Discursividad y Política

Abordar las particularidades del lenguaje audiovisual como discursividad política implica entender a ésta como un lenguaje y acto público que ocupa y se despliega en el lugar paradójico y convulso de la actualidad *post* y *transmoderna*¹². La videopolítica, la acción videográfica que hace política, sea aquella que se propone incidir políticamente, la que incide sin proponérselo, o la que se lo propone y no incide, plantea la relación simple entre video y política, es decir, entre un medio y un propósito. Si bien esta relación supondría inicialmente pensar en la relación medial entre cine-política o prensa-tv-política, la materia videográfica, dada su inmediatez y cadencia, contiene elementos reales y simbólicos singulares y potenciales, cuya interacción con la política, en todas sus acepciones como ser o deber ser, como transgresión u opresión, como defecto o virtud, resultan claves para problematizar este medio y sus fines.

Los medios videográficos y digitales han potenciado la puesta en escena de lo audiovisual a partir de una extensividad (espacial) e intensividad (virtual) expansivas, registrada en millones y billones de emisiones y consumos reales y virtuales (hoy transversalizados en las redes), que tienen su origen en una multiplicación global de intercambios económicos, sociales y culturales. La imagen ha ocupado el lugar del mundo (Heidegger), ha extendido sus artilugios diversificándose como lenguaje técnico (Bernjamin, Flusser) que a través de la reproducción-exposición y la síntesis exponen al mundo sus propias virtudes y potencialidades, tanto como sus absurdos y miserias. La articulación desigual de formatos, procesos y códigos tecnológicos y culturales en permanente mutación y explosión mediática, dispuesta en el ámbito de las industrias culturales, ha generado convulsiones estéticas y éticas que nos ayudan a reconocer los vínculos entre video y política.

¹² La *posmodernidad* y la *hipermodernidad* suponen una crítica a los cimientos y efectos de la modernidad; mientras aquella sugiere una fuga de la teleología moderna –el progreso o las utopías–, la segunda exacerbada las críticas a los efectos devastadores y ambiguos de una modernización globalizante desigual y desafiante. La *transmodernidad* supondría en algún modo situar estos dilemas de cara a las diversidades culturales y civilizatorias contemporáneas periféricas. (Ver Lyotard, Lipovetsky, Dussel)

La videopolítica puede o no inscribirse en el terreno del activismo o del arte. En ambos opera como propósito o como liberación. El acto político videográfico es acontecimiento en la medida de su abordaje temático pero también en función de su apuesta creativa como lenguaje, lo cual nos lleva a reconocer el “estudio de las formas y los lenguajes artísticos –y no solo el estudio de los contenidos- a la hora de examinar el nivel de significación política de una obra de arte” (Hernández 2008: 21) Este dilema nos sitúa en la manera como los recursos audiovisuales han entrado en contacto con nuevas modalidades de producción y postproducción, cada vez más líquidas y orgánicas, binarias y a la vez caóticas, generando un paisaje convulso que parece poner en duda la validez unívoca de un paradigma global. Hoy en día las producciones con mayor impacto pueden emerger de cualquier nodo capaz de generar discursos, tanto desde los centros hegemónicos como desde los nodos periféricos, en medio de un entorno de distribución de herramientas y accesos “democratizantes” (por su proliferación) que tiene como contraparte nuevos y más sofisticados mecanismos de regulación y control.

Esta tensión entre una deseable política comunicativa participativa, de carácter pública y rasgos “angélicos” (como imaginó Habermas), opuesta a las estrategias hegemónicas de control y direccionamiento del espacio publicitario audiovisual, ha sido heredada por los entornos en red, que se conforman como campos de batalla mediados por el carácter distributivo y a la vez mercantil de los contenidos audiovisuales. He ahí su efecto político. Las aspiraciones mediadoras del espacio hipotético de las redes sociales como sistemas críticos de opinión pública (incluida en estos sistemas la visualidad como estrategia de comunicación y opinión, ya sea en entornos audiovisuales como *YouTube*, *Vimeo*, *Vine*, *Periscope* o sus replicas en *Facebook*, *Twitter* u demás redes sociales), apuestan por medios detonantes de prácticas expansivas y participativas, que son el terreno en el que han emergido sin fin de opiniones, posturas y creaciones que desde el discurso audiovisual amplían el espacio de la politicidad audiovisual actual.

II. Lo real y lo virtual audiovisual

Asumir una postura frente a los fenómenos contemporáneos a partir de un planteamiento visual-discursivo como el emprendido por los medios audiovisuales (cine-tv-video) supone un doble problema. Por un lado, en virtud de que el emplazamiento óptico frente a lo real genera una evidente tensión entre los hechos (factuales y visibles) y sus interpretaciones (las resultantes de la imagen móvil); por otro lado, porque la construcción de un lenguaje que habla con su propia voz, casi un metalenguaje (emanado del vínculo entre imagen, tiempo, narración y demás artilugios), interpela a la realidad *pos-hiper* moderna desde una estrategia transgresora de hechos co-existentes e interconectados, que proviene sin duda de la literatura, pero que también tiene múltiples y actualizadas nutrientes.

La doble interpelación de la imagen audiovisual, cuyas fuentes originarias abonaron la naturaleza paralela (Griffith) y concurrente (Eisenstein) del montaje de la imagen móvil¹³, nos incita a pensar que también hay un decir y un ver (Barthes-Ranciere) videográficos que se ponen en juego constantemente. El decir del discurso atraviesa al video desde el montaje de las historias y las ideas expuestas; la visibilidad construye su discurso desde una intertextualidad que crea un *(des)orden de los hechos* no solo como continuidad, sino como discordancia. Pero palabra e imagen intercambian papeles: la imagen se puede volver un decir, y el decir sugerir imágenes. La interacción de hechos y planos, de circunstancias y emplazamientos vino a transgredir el hecho de que también el ver como decir, y el decir como ver, transgreden la separación de forma y contenido que ha deambulado en torno a la crítica de la imagen.¹⁴

Tal como el cine de ficción o el cine documental tuvieron que enfrentar esto a su manera, el discurso político videográfico es depositario de estos dilemas, empezando por no conformar ningún género en particular. Ya el cine-*ojo* de Dziga Vertov y las lecciones de propaganda de Goebels habían demostrado la especificidad y los aportes del discurso audiovisual propagandístico en un contexto histórico de bipolaridad global, inscrita en la disputa en el siglo XX entre capitalismo-socialismo. Desde entonces, la multiplicación de medios, emisores y códigos ha filtrado y permeado la discursividad política ya sea desde el periodismo noticioso, el reportaje televisivo, el documental social

¹³ La imagen móvil o imagen en movimiento, como la llama Deleuze, es presentada a partir de un panorama genealógico de las escuelas fundantes del lenguaje cinematográfico: desde la estética norteamericana de David Griffith, seguida por la soviética de Serge Eisenstein y por el cine extensivo francés, todas ellas en una vertiente de montaje orgánico, hasta el contrapunto histórico de esta tradición tripartita de montaje, que es la fuga inorgánica del cine intensivo alemán. Vgr. Deleuze, 1983.

¹⁴ Recordemos que ya Barthes había problematizado el dilema de la forma y el contenido, declarando que existe una “forma del contenido” y un “contenido de la forma” que ocupan el espacio expresivo y significativo. Vgr. *Mitologías*, Capítulo II. “El mito hoy”, pp. 199-257.

y/o militante, el cine de arte, el videoarte o los géneros experimentales. La *videopolítica* es una entidad transversal que ocupa estos y otros lugares, y que sobre todo está inscrita en un orden multipolar y complejo que da lugar a todo menos una estructura estable o articulada en forma genérica o temática. De ahí su riqueza y futuro potencial.

III. Apuntes para un hipotético espacio de la videopolítica

El espacio político de la videopolítica se hace más complejo en la medida de su inserción y resignificación en el espacio digital de las redes. La videopolítica rebasa las ataduras formales que distinguen lo político de lo no político, provocando una transversalidad de géneros y lenguajes en interacción (por ejemplo la comedia-política), así como en los modos de articulación técnica, las codificaciones y programaciones emergentes (como los *videoblogs*, los *memes* animados y demás *microrrelatos* virtuales).

La videopolítica contraviene la clasificación genérica a la vez que diversifica y heterogeneiza el lenguaje audiovisual. De ser género, la videopolítica estaría destinada a seguir pautas y modelos, empezando por el modelo hegemónico cinematográfico. Su posición transversal desde todas las modalidades y formatos existentes y emergentes¹⁵, supone una intromisión y alteración del espacio que ocupa, colocándose del lado de la crítica y del devenir creativo. En este sentido, el carácter político del video reside no solo ni principalmente en el tema, como ya enunciamos, sino en su capacidad para transgredir las formas creadas, generar rupturas plásticas o estéticas, y desde ellas interpelar el orden visual producido y distribuido. Lo político ocupa lo estético a través de una emancipación formal (por cierto, herencia directa de las vanguardias), que apunta hacia la posibilidad infinita y múltiple del acto artístico perturbador, pero que escapa de las intenciones teleológicas, incluso en el ámbito estricto o ampliado de la política. El videoarte, como género reconocible, ha apostado por este camino de la ruptura plástica, pero se ha distribuido tanto en los entornos en red que ya no es posible delimitarlo o ubicarlo, es decir, está en todos lados, ahí donde virtualmente aparece.

Los efectos que esta política de emancipación, desde el medio y desde el género, tal como se han manifestado en el terreno estético del arte, se expresan en la representación de hechos y acontecimientos, pero también en su autonomización. El documental político aparece como un acto relacional entre acontecimientos, al mismo tiempo que como una dislocación del lenguaje audiovisual tradicional. Por ello es importante considerar que este proceso ha emanado de las condiciones existentes (las "condiciones de producción" benjaminianas) incluida la reconfiguración y síntesis binaria de la materia videográfica, que ha inscrito al medio en forma irrenunciable a un modelo de alta sofisticación y codificación altamente cambiante e *innovativo*. La binariedad y sus múltiples formas y réplicas han hecho de la materia videográfica un medio expansivo y penetrante de tal magnitud que no importa ya su carácter verosímil, como le ocurrió hace décadas cuando comenzó a posicionarse globalmente, sino su idoneidad, posición e irrupción en el mercado global y a la vez desigual de las imágenes.

El modelo hegemónico global de comunicación electrónica y digital que, como dice Castells, produce nodos, flujos, ejes, códigos y programaciones dominantes y contrahegemónicas, no solo establecen un campo de batalla proliferante, sino que desarticulan las posiciones y oposiciones de emisores y receptores, así como los propósitos y despropósitos de los mismos. Los consorcios televisivos, por ejemplo, se han visto obligados a mutar o desaparecer, lo que ha generado ejemplos perversos (como el poder factico y mediático alcanzado por figuras y agentes de las telecomunicaciones –tanto en los contextos europeos o americanos–, o el crecimiento global convergente y paradójico de las redes audiovisuales como *Youtube*, *Vimeo*, *Vine*, etc.) que han desatado o cobijado reacciones informativas y contrainformativas que tienden por supuesto a crecer.

IV. La interacción de imágenes en continuidad: el montaje del distanciamiento y el desmontaje brechtianos

El montaje, lejos de ser entendido coloquialmente como una simple operación técnica, es el elemento fundamental para la reconfiguración discursiva de la materia audiovisual. Detrás de todos los acontecimientos existe una "red de relaciones" (Didi-Hubermann), "que es una extensión virtual que pide al observador, simplemente, multiplicar

¹⁵ Siguiendo a Deleuze y sus cuatro grandes vertientes originarias del cine (norteamericano-soviético-francés-alemán), podemos reconocer las rupturas italiana del neorrealismo, o la francesa e inglesa del nuevo cine de posguerra, o la "continuidad" de las rupturas norteamericanas, aún al interior de la industria hollywoodense, procedentes de las expansiones y contradicciones de la industria cinematografía y de la emergencia de las expresiones periféricas cuya historiografía ya es transcontinental.

heurísticamente sus puntos de vista" (DH 2008: 56). El teatro épico brechtiano se basa en una técnica de montajes líricos que generan un territorio móvil, un "laberinto a cielo abierto de desvíos y umbrales" (DH 2008: 56), en donde la narración dramática procede por medio de curvas más que linealidades, generando discontinuidades antes que continuidades. El cine documental de carácter político es un ejemplo claro de este montaje lírico, que exhibe a través de los sujetos y actores reales el devenir de acontecimientos que resultan aún heridas sociales abiertas. El relato de la matanza del 68 (*El Grito*, 1969) o la masacre de los estudiantes de Columbine (*Bowling for Columbine*, Michael Moore, 2002), por ejemplo, exponen estas realidades bajo un tipo de revisión heurística e integral de acontecimientos que construye escenas y territorios, así como hipótesis e interpretaciones que corresponde al espectador seguir y construir. Estas estrategias devienen de un montaje que multiplica las miradas y las apreciaciones, constituyendo no propiamente un medio didáctico o aleccionador, sino un detonador de opiniones y puntos de vista.

Sobre la propuesta de montaje brechtiana, Walter Benjamin comenta: "(Brecht) trata los elementos de lo real en el sentido de un arreglo experimental, por el cual el teatro épico no reproduce estados de cosas, sino que los descubre. Su descubrimiento se hace por interrupción de los desarrollos" (DH 2008: 57). Las interrupciones, recortes, suspensos no solo crean discontinuidades y choques, sino que originan aquello que Benjamín denomina "intervalos", cuyo papel es el de obstaculizar las "ilusiones" del público, produciendo una toma de posición "crítica" del propio público.

La "toma de conciencia" brechtiana confronta, por un lado, las ilusiones producidas por la intemporalidad de la ficción; por otro lado desmonta, haciendo uso de elementos reales, la actualidad cronológica de los acontecimientos, resituándolos en "un montaje de historicidad inmanente" (DH 2008: 58), en el cual lo que prevalece no son las cosas que ocurren, sino las relaciones entre acontecimientos, los conflictos y complejidades que los hacen vincularse. Este tipo de montaje es llamado por el propio Brecht "distanciamiento": una toma de posición, un alejamiento que supone *aguzar la mirada* y, sobre todo, permite apreciar las diferencias. "En el distanciamiento, es la simplicidad y la unidad de las cosas la que se vuelve lejana, mientras que su complejidad y su naturaleza disociada pasan a primer plano" (DH 2008: 62). Para Brecht, la historización cumple precisamente este papel: romper la continuidad de las cosas para ingresar en un estado crítico y recompuesto de la historia.

La estrategia del distanciamiento funciona asimismo como un acto de sorpresa que alerta la mirada y la curiosidad del espectador, creando así intervalos que provocan la actitud analítica y crítica, empezando por el hecho de desarticular la percepción al relacionar hechos aparentemente no vinculados. Este acto perturbador, configurado artísticamente y efectuado mediante procedimientos de un montaje "a golpes", que recuerda a los empleados por Eisenstein con sus "choques patéticos", se sostiene sobre "una intencionalidad dialéctica que pretende, a partir de un ocultamiento, la comprensión de los fenómenos desde sus relaciones de particularidad-generalidad, contradicción y desarrollo histórico, discontinuidad de salto y unidad de términos contradictorios" (DH 2008: 64) El intervalo es el espacio ocupado por el espectador como mecanismo de comprensión de hechos aparentemente evidentes, naturales o "naturalizados", como dice Roland Barthes.

El arte moderno ha hecho evidente prolíficamente esta estrategia de distanciamiento.¹⁶ El acto de "desmontaje" que esto supone, el video y la videopolítica lo realizan mediante varias estrategias: por una lado a través del testimonio de lo real, sean las realidades convencionales o las microrrealidades ocultas, que provocan una empatía de las afecciones y una necesidad de explicación de las mismas; por otro lado, la distorsión y recomposición del mundo a través del re-cuento de los acontecimientos, efectuada a través de mecanismos de reposicionamiento de miradas respecto de las realidades mostradas, generando aquello que Badiou denomina como la experiencia relacional. El cine en el siglo XXI estaría entrando en ese estado en el que ya no prevalece como testimonio del dolor o terror experimentados en el siglo XX y repetidos hasta el cansancio, sino como el mecanismo y herramienta para poder relacionar hechos, entablar vínculos ocultos o inadvertidos, repensar los efectos y las causas de las cosas, todas ellas vividas como una politicidad inmanente.

¹⁶ Por ejemplo, James Joyce lo hizo con su Ulises mutando rápida y frecuentemente situaciones; Cezanne con sus exageraciones en pintura; los dadaístas y surrealistas mediante yuxtaposiciones y automatismos; Chaplin con el simple acto de comer una bota cual si fuese un manjar. La poesía lo ha emprendido predisponiendo los elementos hasta sus formas más extremas, llevando a las lenguas a desarrollarse por nuevos senderos, procurando conducirnos a ver las cosas de manera distinta a como las vemos usualmente.

La discordancia del discurso videográfico y el juego dialéctico de oposiciones no tardó en transformarse formalmente hasta situarse en el “libre juego” de subjetividades. Lo curioso es que esta potencialidad del libre juego puede ser vista en todos los frentes: los medios hegemónicos, los institucionales, los del ámbito artístico-cultural-académico o los de la militancia y el *artivismo*, todas ellas con sus replicas y sus diversas intensidades e identidades virtuales y reales.

V. El *cut-up* viral burroughsiano

William Burroughs problematizó desde hace décadas esta actualidad dentro y fuera de las redes a través de la imagen del virus como lenguaje *letal*. En *La revolución electrónica* (1970; 2009), este genio ensayista considera que la palabra hablada mutó como un virus que se convirtió en palabra escrita, que pudo ser alojada en sus huéspedes en forma simbiótica. Estas palabras viralizadas escritas son imágenes y secuencias de imágenes, imágenes en movimiento que como virus exitoso ha logrado penetrar en miles y millones de huéspedes, permitiéndoles crear nuevos virus-palabras-imágenes de modo irreversible.

La maquina videográfica permite liberar al virus de la palabra-imagen en forma sumamente peligrosa. “El grabador 1 –dice Burroughs- es el huesped posible para el virus de la gripe. El grabador número 2 es el medio a través del cual el virus consigue acceso al huesped... El número 3 es el efecto producido en el huesped.” (Burroughs 2009: 31). Y ubica en el futuro próximo esta estrategia:

La operación básica de grabación de imágenes, más imágenes y reproducción, puede ser llevada a cabo por cualquiera con un grabador y una cámara. Cualquiera puede jugar... Si cualquiera puede ser el grabador 3, entonces el grabador 3 pierde poder. Dios debe ser *El Dios*. (Burroughs 2009: 31)

¿Cuales son las posibilidades de estos registros? William Burroughs las enlista: para esparcir rumores, para desacreditar a los oponentes, como arma para intensificar disturbios, **como arma para mezclar y anular líneas asociativas establecidas por los medios masivos**. Aquí es donde el profeta da en el clavo, y enuncia enseguida su estrategia infalible: el *cut-up*.

El *cut-up*, técnica aleatoria literaria francesa, consiste en el rearrreglo (reacomodo, reconfiguración) de un texto para crear otro nuevo. El reacomodo permite generar asociaciones de todo tipo: metafóricas, literales, neutrales. El reensamble de partes comienza para Burroughs con una hoja en blanco partida en cuatro segmentos iguales; el reacomodo 3,2,4,1, y todos los demas posibles, creados por esta técnica de *corte, división o desmenuzamiento*, crea una situación codificada, un dispositivo codificador. Textos-imágenes, fragmentos-imágenes, producen alteraciones de la realidad, mensajes codificados a distintas voces, mensajes hostiles que producen desacuerdos, o mensajes atractivos y entretenidos que producen visiones o ilusiones.

Con el *cut-up* y sus decodificaciones resultantes, el mensaje se ha convertido en miedo, si pensamos a la manera burroughsiana. El virus debe replicarse, atacar y conseguir o no su propósito, mutar si es preciso y conseguir virus aliados, en medio de una especie de enjambre de virus-policías buenos y malos. La videopolítica forma parte de esta vorágine viral plena de réplicas y mutaciones. Del documental al videoarte, del cine a las plataformas virales en red, el proceso de contagio ha podido conformar un panorama atomizado, multiplicado y heterogéneo, pero igualmente ilustrativo de la potencialidad discursiva y comunicativa del medio audiovisual como herramienta para la política. Quizas los referentes más intensificados hoy día sean las redes sociales enriquecidas por tecnologías *streaming* como soportes de la opinión, el comentario y la disputa de visiones, pero nada asegura que ese lugar sea el unico o el más adecuado para que ocurran esos intercambios productivos y distributivos.

El panorama actual de la producción videográfica ha multiplicado como nunca antes la producción audiovisual que “anula las líneas asociativas” dominantes en los medios masivos. Los detonantes de ello han sido dos razones concurrentes: por un lado los movimientos sociales, antisistémicos y de indignación extendidos

transcontinentalmente y coincidentes todos ellos en una afrenta abierta a los políticos y los partidos e instituciones que los sostienen, autoafirmando con ello el posicionamiento legítimo de individuos o colectividades frente al *status quo* político; por otro lado, la proliferación de herramientas electrónicas y digitales que contribuyen a dislocar y recomponer los lenguajes visuales como medio para la creatividad, reposicionándolos como armas democratizantes (virales ciertamente) y rearticuladoras del propio lenguaje audiovisual.

La videopolítica se encuentra ya en el punto en el que las convulsiones y revoluciones sociales se entremezclan con las rebeliones y resistencias colectivas, pero también de las afrentas y divergencias individuales, los desacuerdos e indignaciones singulares y demás formas de discordancia política que tienen un doble frente en la tensión entre lo real y lo virtual. Hoy existen *N* grabadores y reproductores dispuestos a dislocar y reconfigurar el panorama del espacio vital público y privado. ¿Hay alguien o algo que pueda detener este potencial viral? ¿Hasta dónde podrán ser controlados los virus lenguajes codificadores y hasta donde es deseable que se incremente su dispersión?

Bibliografía:

- Barthes, Roland. **Mitologías**. Ed. Siglo XXI, México, 1980, 257 pp.
- Burroughs, William, **La revolución electrónica**. Caja Negra editora, Buenos Aires, 2009, 89 pp.
- Deleuze, Gilles. **La imagen movimiento**. Paidós Comunicación, Barcelona, 1983, 318 pp.
- Didi Huberman, Georges. **Cuando las imágenes toman posición**. Antonio Machado Libros, Colección Pensamiento, Madrid, 2008, 252 pp.
- Hernández, Rubén. **Pere Portabella. Hacia una política del relato cinematográfico**. Errata naturae, Madrid, 2008. 313 pp.

Mayo 2016: Ponencia en Congreso y artículo publicado Hacia una cartografía de las redes sociales virtuales: la (Des)Territorialidad de los movimientos sociales en México, Jorge Ortiz Leroux, en "Coloquio de Cartografías urbanas", Area de Estudios Urbanos, Dpto. Evaluación del Diseño.

Hacia una cartografía de las redes sociales virtuales: la (Des)Territorialidad de los movimientos sociales en México

Jorge Ortiz Leroux

Abstract:

Tradicionalmente el estudio de las redes sociales por medio de diagramas, mapas o cartografías tiene su origen en el llamado análisis de las redes sociales (ARS), que interpreta a las redes como grafos compuestos por nodos y ejes, los cuales son representados matemáticamente a partir de bases de datos y encuestas. Actualmente ésta forma de abordar la territorialidad de la interacción en las redes también ha sido abordada bajo el esquema de la visualización de redes, la cual permite descubrir estructuras invisibles a partir de *insights* que exploran fenómenos e interacciones de todo tipo al interior de las propias redes.

Partiendo de la hipótesis de que los mapas son creaciones dinámicas que relacionan más que conceptos y presencias, significaciones y relaciones virtuales, el presente texto aborda la trayectoria de algunos movimientos y sus acciones sociales en México a la luz de su impacto en las redes como Twitter, reconociendo una serie de aspectos que tienen que ver con cuestiones básicas como: ¿Qué tipo de datos se pueden obtener y cómo pueden recuperarse y procesarse para construir una cartografía de las redes sociales en internet? ¿Qué actores y agentes sociales y colectivos interactúan en las redes y qué herramientas existen para cartografiarlos? ¿Qué posiciones, intensidades, recurrencias, réplicas ocurren y articulan los territorios de interacción y participación? ¿Cómo se territorializa y desterritorializa esta participación? ¿Cómo se manifiesta esta actividad en tanto ciclo temporal y secuencial?

El objetivo del artículo es el de reconocer qué importancia tienen las redes sociales virtuales para los movimientos, cómo los configuran o reconfiguran y qué relaciones e intercambios se establecen entre sus dinámicas reales y virtuales, en un proceso permanente de territorialización y desterritorialización.

Cartografía rizomática y visualización de las prácticas en red

Para abordar la cartografía virtual retomamos inicialmente los problemas planteados por la postura rizomática de Gilles Deleuze y Félix Guattari, quienes conciben los *mapas* como una oposición y a la vez efecto de los *calcos o copias*. El mapa no es simplemente una reproducción o copia, sino una creación e invención. "(El mapa) es un asunto de *performance*, mientras que el calco remite a una supuesta *competance*". Mientras la performática parte de un principio vital y expresivo, la competencia es un asunto mecánico y contable. El mapa "ezquizoanalítico" rizomático procede de los principios de conectividad, heterogeneidad y asignificancia, es decir, de los modos en que múltiples actores, agentes y acciones se relacionan, constituyendo una herramienta dinámica que articula un mundo a la vez real y alterno que se pregunta sobre las entidades y su devenir, sus mutaciones constantes y sus modos de actualización.

En el entorno de las redes interactivas, el mapa no es sólo un registro, sino una acción de distinción y *virtualización*, la cual "aumenta el grado de libertad y profundiza un motor vacío" (Lévy 1999: 20). La virtualización confronta lo posible y lo real, los enfrenta mediante un acto que resitúa y reconfigura los elementos que componen el mundo. El campo problemático del mapa invita a experimentar, a llevar a cabo una operación inventiva y constructiva que cierta y paradójicamente renace de un calco, de una *mimesis* que estabiliza fotográfica o radiográficamente la multiplicidad de lo real, pero que tiende a regenerarse y actualizarse constantemente.

Dentro del mapa, dicen Deleuze y Guattari, hay calcos o copias que es necesario descubrir, *traslapar* y poner en cuestión. Los entornos de las redes actúan a la vez como calcos y mapas, con tensiones permanentes entre estructuras estabilizadas y líneas de ruptura emergentes. La cartografía virtual construye mapas desde una mezcla entre lo establecido y lo emergente, entre lo real y lo virtual. El mapamundi, por ejemplo, ya es un territorio delimitado del que no podemos escapar si queremos mirar la interactuante globalidad actual, pero sobre el cual se pueden recomponer los elementos que integran espacios y lugares. La territorialización de la copia cartográfica, en este sentido, debe hacer *rizoma* con los *nodos y ejes* que recomponen los lugares para hacerlos singulares y propios,

creando un contexto de alteración territorial capaz de ser reinterpretado y reflexionado. Todo mapa se compone de nodos y ejes articulados de forma infinita, tal como lo sugiere Manuel Castells en su voluminosa obra *La sociedad Red*.

Esta reinterpretación es una tarea que se vale de medios y herramientas visuales en permanente actualización. El análisis de las redes sociales (ARS), por ejemplo, parte de un modelo matemático que mediante datos informativos procedentes de la encuesta y la entrevista construye representaciones y replicas estadísticas-visuales que reinterpretan el territorio a partir de datos y códigos que proyectan los fenómenos a los que aluden. Este sistema complejo informativo, que ha tabulado y racionalizado los actos en red, se ha expandido actualmente hacia modelos informativos e interactivos de visualización que resultan relevantes por su manera peculiar de abordar lo territorial, como lo es el caso de las plataformas en línea para la generación de representaciones cartográficas.

Recurrimos en este sentido a la transparencia, simultaneidad e interactividad como rasgos sustantivos y claves en las redes (De Kerckhove), cuya potencialidad permite (des)territorializar tanto el espacio como el tiempo, y contribuye al mismo tiempo a generar diseños y visualizaciones basados en la concurrencia de actores y propósitos que hacen fluir un conjunto de acciones y situaciones dadas y en gestación. Las plataformas colaborativas de código abierto posibilitan una lectura de la concurrencia simultánea de una diversidad de actores y agenciamientos que es importante reconocer y recuperar.

Movimientos sociales y plataformas en red de representación cartográfica

Crear un mapa de las redes es un asunto colosal y complejo. Actualmente hay un terreno emergente de plataformas de visualización basados en la concurrencia en tiempo real y diferida de públicos virtuales. Este es el caso de la plataforma *CartoDB*, cuya capacidad de reconstruir el espacio de las concurrencias virtuales nace de una estrategia dinámica de visualización ordenada en torno al mapa mundial. La lógica no unitaria de tiempo y espacio en los entornos virtuales, permite que se de cuenta de procesos de convergencia y concurrencia desde una dimensión extensiva del tiempo. Esta cualidad justamente está asociada con el comportamiento desterritorializado de los movimientos sociales emergentes a nivel global.

Si entendemos los movimientos sociales a partir del *enjeu* (apuesta) expresado por Alain Touraine, en la que los objetivos se manifiestan como aquello "que está en juego", entonces el carácter expansivo, global y concurrente de los movimientos sociales contemporáneos nos habla de un conjunto de expectativas que nos permiten entenderlos no como fenómenos marginales, sino como un horizonte cultural que parte del conflicto y que se mueve desde las expectativas de clase hacia la disputa por "la dirección de la historicidad en una colectividad concreta" (Touraine 2006: 255). Detrás de los movimientos sociales surge una disputa cultural en el sentido de la reapropiación de los conocimientos, valores y horizontes históricos deseables frente a los modelos hegemónicos de poder, representados éstos por el sistema de partidos políticos y la hegemonía económica corporativa a nivel global.

La apuesta de los movimientos sociales, en este sentido, recorre transversalmente los ejes tradicionales de la clase o el estrato social, de la etnia o la raza. Los componentes del movimiento social son múltiples y diferenciados, y si bien

se despliegan como una acción de clases en el sentido de optar por una sociedad diferente al modelo capitalista neoliberal, se concentran en la definición de una identidad, una oposición y una apuesta (según el modelo sugerido por Touraine Identidad-Oposición-Totalidad). Es por ello que los movimientos no se concentran en la toma del poder como acción política, sino en la definición de un adversario y de unos objetivos como horizonte que identifica a sus miembros. La consecuencia de esto es la diferenciación de actores que lo componen al mismo tiempo que la unificación en torno a propósitos comunes.

Reconociendo estos rasgos, podemos advertir el modo de comportamiento de los recientes movimientos sociales en México como lo han sido el #YoSoy132 y el Movimiento por los 43 desaparecidos de Ayotzinapa. En ambos, el factor congregador fue la identidad suscrita y explícita en torno a la propia autodenominación del sujeto colectivo agraviado por las estructuras de poder. La potencialidad numérica del 132, cifra que suma a la n potencia el desprecio del candidato Peña Nieto a los estudiantes de la Universidad Iberoamericana en su visita fallida a este campus universitario, alertó al conjunto de sectores sociales que se identificaron con ellos como si la afrenta hubiese ocurrido a cada miembro de la sociedad. Al éxito del video viral que mostró credencial en mano la identidad estudiantil de quienes apelaron a Peña Nieto en la *Ibero*, provocó un caudal de voces empáticas congregadas en torno a un objetivo inicial, que fue el de cuestionar las acciones represivas de Peña Nieto contra el pueblo de Atenco siendo gobernador del estado de México, pero que se condujeron, como una estrategia colectiva de sentido histórico y cultural, hacia una apuesta mayor que la denuncia del acto represivo, es decir, hacia el cuestionamiento de la alianza de los poderes *de facto* (sobre todo los mediáticos) para imponer a Peña como presidente para el período 2012-2018, y por lo tanto la consecuente demanda de democratización y pluralidad efectiva en los medios de comunicación ante el poder excesivo concentrado en los mismos.

Las cartografías que al paso del tiempo podemos hoy día reconfigurar en las redes, permiten en este sentido observar el desenvolvimiento de los actores que poblaron y han poblado este conflicto aún latente, incluso si su presencia en las calles es ya inexistente. La plataforma *CartoDB*, basada en un soporte de base de datos, puede ser utilizada para rastrear el comportamiento de estas concurrencias en *Twitter* reconociendo los agentes involucrados y su modo de comportamiento en el tiempo. En este sentido es posible (aquí se ha hecho como una creación propia mediante una cuenta gratuita en *CartoDB*) observar y registrar el momento de posteo del hashtag #YoSoy132 realizado por los actores situados en el espacio de la red. También es posible a partir de este tema (convertido en *Twitter* en *trending topic*), registrar el comportamiento de los amigos y seguidores del nodo generador de esta tendencia temática viralizada, o al mismo tiempo registrar el comportamiento diacrónico de los *retweets* realizados en torno al propio tópico, y reconocer la cantidad de actores específicos involucrados en la temática viralizada, ubicando su ID (dirección de una máquina activada en la cuenta de *Twitter*) y el nombre de perfil del actor que utiliza dicha máquina identificada.

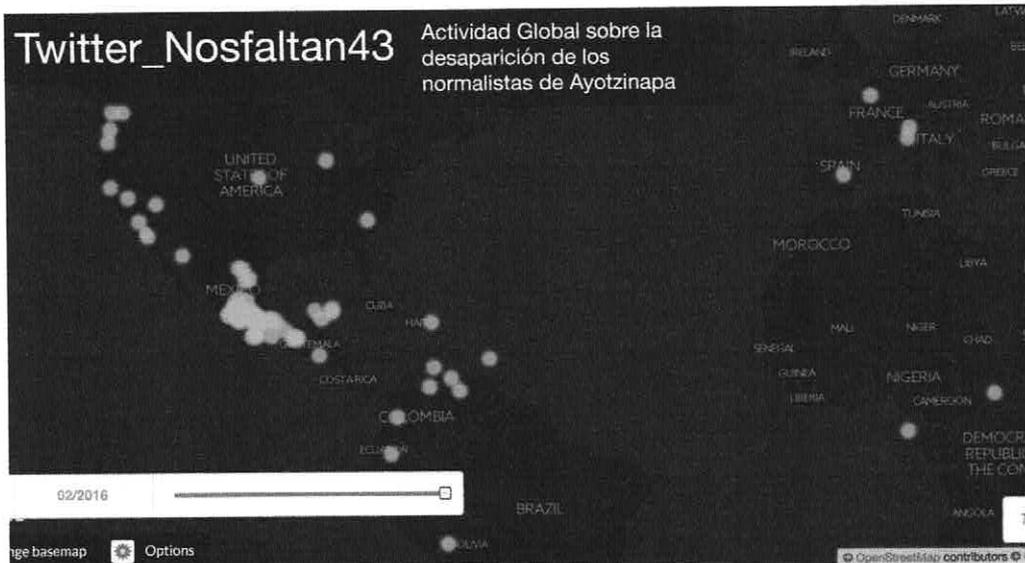


Fig. 1 / Actividad Global sobre el hashtag #Nosfaltan43 registrada y construida bajo la plataforma CartoDB. Mapa virtual: **Jorge Ortiz Leroux**

En la figura 1 observamos el comportamiento del público concurrente al trending topic #Nos faltan43 de Twitter, registrado desde CartoDB y construido bajo parametros temporales específicos, lo cual nos permite reconocer el comportamiento del público global ante estos acontecimientos a lo largo de espacios temporales específicos. En la figura 2 las concurrencias latinoamericanas en torno al mismo tema muestran en forma mas detallada los nodos de las direcciones IP activas durante el periodo 2014-2015.

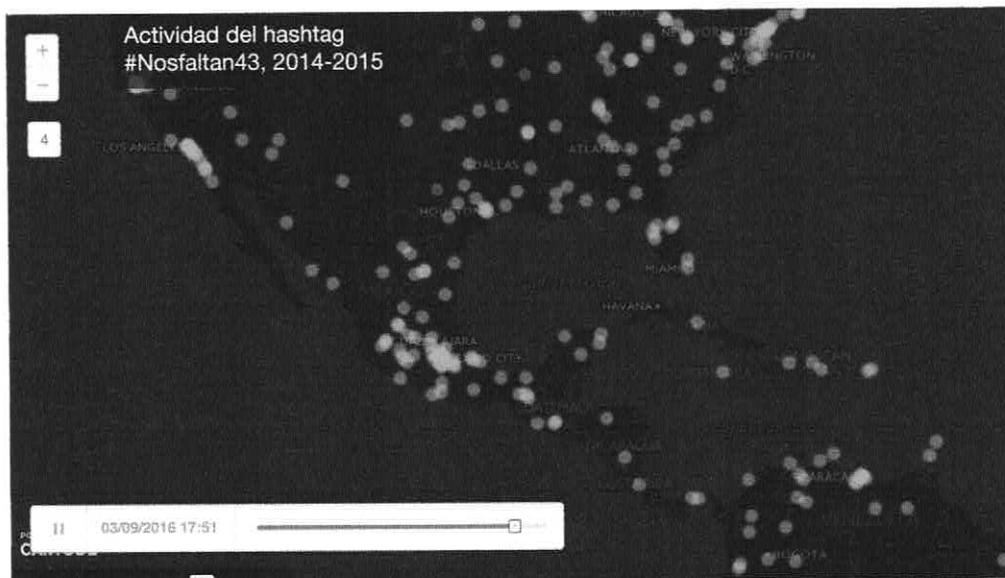


Fig. 2 / Actividad Global en México y países colindantes sobre el hashtag #Nosfaltan43 registrada y construida bajo la plataforma CartoDB. El mapa registra los nodos de direcciones IP's activas durante el periodo 2014-2015. Mapa virtual: **Jorge Ortiz Leroux**

En el mismo sentido, la plataforma CartoDB permite acceder a las direcciones específicas de los agentes que postean mensajes en torno a una temática o un hashtag en particular. La figura 3 muestra el listado de los agentes

participantes del hashtag #YoSoy132, ordenado en forma descendiente según el conteo de mayores seguidores del actor participante, de quien se incluye el nombre del perfil que utiliza en su cuenta de Twitter.

cartodb_id	the_geom	actor_displayname	actor_followerscount	actor_friendscount	actor_id	actor_image
77	-102.0000, 20.0000	espagnolo ibarra	256147	26399	id.twitter.com:34649261	https://pbs.twimg.com/profile_images/8009734...
27	-74.0131, 40.2204	Decupe Wall Street	212817	1849	id.twitter.com:335369838	https://pbs.twimg.com/profile_images/6861577...
99	-96.7191, 17.0711	Quadratin Casaca	69952	243	id.twitter.com:180266790	https://pbs.twimg.com/profile_images/6950461...
30	-101.0000, 23.0000	Revela México	38027	18864	id.twitter.com:2529039192	https://pbs.twimg.com/profile_images/6289978...
43	-102.0000, 23.0000	Revela México	27826	18720	id.twitter.com:2529039192	https://pbs.twimg.com/profile_images/6289978...
78	-102.0000, 23.0000	longfiles.com	17318	12474	id.twitter.com:234939086	https://pbs.twimg.com/profile_images/4239635...
84	-99.1277, 19.4288	ManuelGarciaEstrada	8965	4916	id.twitter.com:152102571	https://pbs.twimg.com/profile_images/6799048...
113	-109.0000, 23.0000	Tigre Catalán	5111	5093	id.twitter.com:156052978	https://pbs.twimg.com/profile_images/9937242...
54	-100.0000, 21.0000	wnae444	5078	5111	id.twitter.com:254891293	https://pbs.twimg.com/profile_images/6978818...
129	-96.9167, 19.3333	Noticias RadioVer	4768	49	id.twitter.com:60700118	https://pbs.twimg.com/profile_images/6841172...
83	null	notnoticia.mx	4740	2075	id.twitter.com:63848991	https://pbs.twimg.com/profile_images/4761285...

Fig. 3 / Base de datos resultado de la búsqueda del hashtag #YoSoy132 en la plataforma CartoDB

La base de datos de CartoDB es el fundamento de la representación cartográfica, la cual puede ser a su vez filtrada con el fin de obtener representaciones visuales que muestren los impactos en distintos rubros: amigos del agente o actor; seguidores del posteo del actor; réplicas; tiempo de posteo, etc.

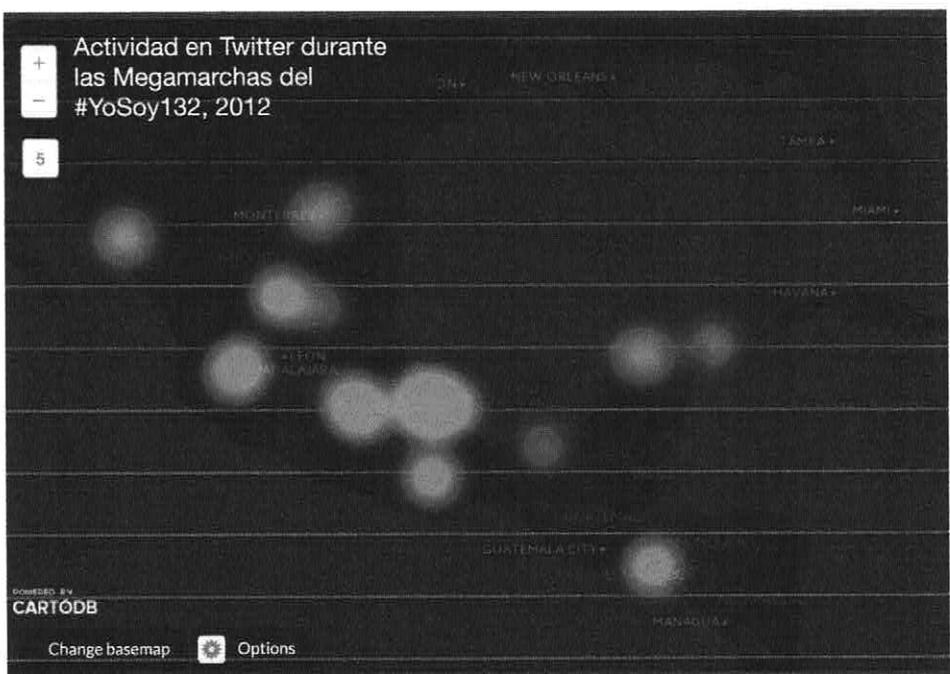


Fig. 4 / Actividad en México y países colindantes sobre el hashtag #YoSoy132 registrada y construida bajo la plataforma CartoDB. El mapa registra la actividad del año 2012.
 Mapa virtual: **Jorge Ortiz Leroux**

La figura 4 representa la actividad en Twitter durante el año 2012 respecto al hashtag #YoSoy132, en donde es evidente la concentración de concurrencias en las ciudades más importantes del país como la ciudad de México, Guadalajara, Veracruz y Monterrey. Uno de los agentes con mayor participación en este evento realiza su actividad en Twitter desde San Luis Potosí, lo cual queda plasmado en el propio mapa, a pesar de ser aquella una ciudad con una participación social discreta en este tipo de acontecimientos políticos. El mismo agente (en este caso una personalidad relevante en los acontecimientos del movimiento YoSoy132: Epigmenio Ibarra¹⁷) puede ser reconocido en la figura 5, mediante su ubicación en la ciudad de San Luis Potosí en el centro del país, en donde se observa que es el agente con mayores réplicas del trending topic YoSoy132, es decir, la zona más intensamente blanca del registro de actividad en el mapa.



Fig. 5 / Actividad de retweets o réplicas sobre el hashtag #YoSoy132. Se registra la actividad del año 2012. Mapa virtual: **Jorge Ortiz Leroux**

¹⁷ Epigmenio Ibarra es productor de televisión y profesor de comunicación en la Universidad Iberoamericana. Asesoró la producción de los videos que respondieron públicamente al candidato Peña Nieto después de su visita a esta Universidad, los cuales detonaron la realización de protestas públicas contra Peña Nieto y de las Megamarchas del llamado movimiento YoSoy132 durante las campañas presidenciales de 2012.

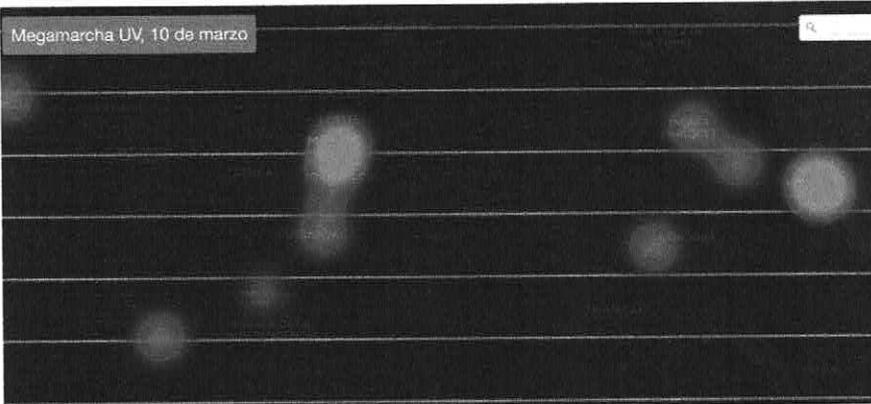


Fig. 6 / Actividad en torno al hashtag #MegamarchaUV. 10 de marzo de 2016.
Mapa virtual: **Jorge Ortiz Leroux**

La Figura 6, por otra parte, muestra en general este proceso de representación visual en torno a un evento puntual reciente: la llamada Megamarcha de la UV (Universidad Veracruzana), en el contexto de la disputa presupuestal que logró unificar a todos los sectores de esa Universidad, incluidas las autoridades de la misma, ante el recorte federal del presente año. El mapa representa la actividad realizada el 10 de marzo, día en que se realizó una marcha en el estado de Veracruz, así como en otras regiones del país, en apoyo a la demanda de la Universidad Veracruzana. El mapa deja ver la centralidad de la ciudad de México como nodo de réplicas y opiniones en torno al conflicto, así como el impacto específico en las ciudades veracruzanas más importantes como Córdoba y Jalapa. En este caso, la instantaneidad y la transparencia como efectos del “tiempo real” virtual (De Kerckhove) se alinean en el día preciso en que se desarrollan las concurrencias, generando un acto informativo-significativo casi noticioso que puede extenderse o intensificarse según el grado de interacción que el acontecimiento provoque en los públicos reales y virtuales que se manifiesten.

En conclusión, podemos decir que la representación virtual que nos ofrecen herramientas y plataformas como *Twitter* y *CartoDB* en torno a eventos de carácter local, nacional y global, expresa procesos de interacción “virtual” que desterritorializan las formas de participación “real”, ocupando espacios inadvertidos o emergentes que extienden o intensifican los acontecimientos que ocurren en el espacio físico público. Las protestas y manifestaciones que acompañan los eventos que aquí seguimos nos hablan de ciertos niveles de correspondencia entre el lugar físico del acontecimiento y su réplica virtual, así como de desplazamientos hacia otros espacios que permiten reconocer las proyecciones e imaginarios que operan en la escala virtual, y que hipotéticamente tenderían a manifestarse también en la escala real, constituyendo así procesos de Reterritorialización que completan el ciclo rizomático, heterogeneo y múltiple con el que podemos analizar a los entornos interactivos virtuales, tal como lo son estas plataformas en red de representación cartográfica.

El principio rizomático de la cartografía se refiere precisamente a una estructuración basada en *nodos*, *atractores* y *puntos en movimiento* bajo una red o mapa que se compone y descompone permanentemente. Los mapas que aquí construimos pueden ser rearticulados cada vez en la medida que las participaciones en red son abiertas y se encuentran en constante transformación.

Bibliografía:

- Deleuze, Gilles y Felix Guattari. **Mil mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia**. Pretextos, Valencia, 1988. 522 pp. Ver "Introducción: Rizoma", pp. 9-29.
- De Kerchove, Derrick. **La piel de la cultura**. Gedisa, Barcelona 1999. 254 pp. Ver capítulo: "Inteligencia Colectiva: el ascenso de Internet y la aldea global", pp. 209-219.
- Lévy, Pierre. **¿Que es lo virtual?** Paidós Multimedia, Barcelona, 1999. 141 pp.
- Mapas virtuales bajo plataforma *CartoDB*; Perfil Jorge Ortiz Leroux. 2016:
<https://jorge-leroux966.carto.com/dashboard/maps>
> **Megamarchas #YoSoy132**: <https://jorge-leroux966.carto.com/viz/6a4b01c4-e729-11e5-ac1c-0ef24382571b/map>
> **#Nos faltan43**: <https://jorge-leroux966.carto.com/viz/8a070fd2-e6ff-11e5-95ae-0e31c9be1b51/map>
> **Megamarcha UV** (Universidad Veracruzana): <https://jorge-leroux966.carto.com/viz/fe0f1428-e741-11e5-939d-0e8c56e2ffdb/map>

Junio 2016: Artículo en libro colectivo en proceso de publicación. **Biopolítica y estética del cuerpo y la ciudad**. Jorge Gabriel Ortiz Leroux, en libro: **Diversidad Metropolitana, artistas de la UAM Azcapotzalco en Cartagena, La Habana y Veracruz**. Dpto. de Evaluación, CyAD, UAM A.

BIOPOLÍTICA Y ESTÉTICA DEL CUERPO Y LA CIUDAD

Jorge Ortiz Leroux

¿Es posible vivir sin lugar? ¿Es posible habitar allí donde no se producen lugares?
Massimo Cacciari

No podemos entender a la ciudad sin los cuerpos que la integran. Sean estos materias físicas, orgánicas o virtuales constituyen los elementos vivos que dan forma a la urbe, de modo que la transformación histórica de las ciudades supone la transformación de la corporalidad urbana. Las prácticas artísticas dan cuenta de estas transformaciones y de las huellas temporales que constituyen cada ciudad. El arte es en sí una corporalidad urbana que sigue y a la vez conforma las mutaciones y actualizaciones del entorno.

La relación de arte con las ciudades modernas puede servir como plataforma para encarar nuevas valoraciones que nos permitan comprender las urbes. Las metrópolis, como modelos dominantes en la era de las colonizaciones emanadas de la Conquista de América, han pasado a convertirse en múltiples y heterogéneas ciudades posmodernas que ya no responden al esquema tradicional de centro y periferia, o al modelo de articulación espacial racionalizado que prevaleció en las grandes ciudades hasta el siglo XX. Hoy asistimos a la emergencia de la "posmetrópoli" (Cacciari 2010), caracterizada por la imposibilidad de establecer proyectos globales programados y a una indiferenciación que genera diversas formas de inestabilidad en la conformación de la urbe.

Este proceso histórico de transformación urbana conlleva varios aspectos: se modifican las temporalidades (no solo las cronológicas, sino las de los ritmos de vida); se aceleran las moviidades corporales, incluidas todas las

modalidades del sedentarismo y nomadismo contemporáneos; se diversifican las prácticas y percepciones estéticas, transformando la manera de ser y vivir en ciudad. ¿Cómo vincular y comprender estos procesos concurrentes? ¿Hacia dónde se dirigen cuerpos, ritmos y movibilidades en un contexto complejo e incierto? ¿Qué rasgos novedosos pueden delinearse como parte de las prácticas sociales y estéticas en las ciudades actuales?

El cuerpo (des)programado: entre Fausto y Prometeo

La transformación de las ciudades corre paralela a la transformación de los seres que la componen. La ciudad posmetropolitana, como la denomina Massimo Cacciari, es contradictoria por el surgimiento de "*hábitats virtuales*" que comparten tiempos con los "*hábitats tradicionales*", acumulando modos de vivir y ser que una vez que emergen y pretender ser comprendidos, mutan rápidamente y desafían toda explicación, sobre todo aquellas que intentan universalizar conceptos y prácticas. Atizando un poco estos intentos, resulta interesante la perspectiva que plantea Paula Sibilia (quien retoma a su vez a Herminio Martins) y coloca a los cuerpos y subjetividades contemporáneas ante los proyectos occidentales prometéico y fáustico, que corresponden, por un lado, al proyecto de emancipación humana a partir del conocimiento racional y, por otro, al proyecto fáustico tecnocientífico que incorpora nuevos saberes y prácticas ya no ligados al progreso y a los límites del saber y de las ciencias, sino que pretende la ruptura de los umbrales de vida hacia "*una apropiación ilimitada de la naturaleza (humana y no humana) y el capitalismo, con su impulso hacia la acumulación ilimitada de capital*" (Sibilia 2005: 50).

Los proyectos prometéico y fáustico remiten en buena medida a los proyectos moderno y posmoderno, el primero apuntando a un futuro prometedor siempre lejos del alcance social real, casi divino o simplemente utópico, y el segundo asociado al encuentro presente con el conocimiento íntimo de las cosas para apurarse a cambiarlas y hacerlas reales con ayuda de la técnica. La era del fuego, en este sentido, deja lugar a la era de la electricidad (y del mundo electrónico y digital), o lo que es lo mismo, la revolución industrial (máquinas de vapor) se superpone con la revolución de las telecomunicaciones (máquinas virtuales). La mutación procedente tendría efectos en los cuerpos y modos de ser, abriéndose a posibilidades infinitas y ambiciosas que transgreden incluso la frontera de lo humano y lo poshumano, de lo orgánico y lo posorgánico.

Hay detrás de esto, por supuesto, una manera diferente de ver el poder y el saber, que en terminos foucaultianos transgrede varios dominios claves: por un lado, las instancias de dominio ya no son unidireccionales (Estado-individuos), sino que se distribuyen como relaciones de poder que "*aparecen en todos y cada uno de los ámbitos en los cuales nos movemos, en los espacios de trabajo, y generan tensiones en el espacio familiar, en las relaciones de pareja, y aún en la mal llamada intimidad*" (García Canal 2005: 33); por otro lado los cuerpos, bajo esta "*microfísica del poder*", ya no son castigados o reprimidos, sino que sus derechos y espacios de libertad son restringidos, regulados y controlados, así como racionalizado su consumo alimenticio y ordenados y pautados sus gestos, actos y vida cotidiana.

Esta sociedad disciplinaria foucaultiana fue percibida en decadencia por el propio Foucault, y pronto fue problematizada por Gilles Deleuze bajo el esquema de las "*sociedades de control*", en donde la vigilancia de los comportamientos ya no está situada en las instituciones (como la cárcel), sino en las tecnologías de control del espacio, el tiempo y el movimiento de los cuerpos (pensemos hoy en los ámbitos expansivos de las telecomunicaciones). Estos fenómenos son a la vez sociales y técnicos, y a la vez individuales y masificantes, en donde se constituye "*un aparato institucional dedicado a lograr el autodomínio del sujeto y su sujeción, mientras se recaban todos los datos posibles que puedan hacerlo entrar en otro régimen de visibilidad.*" (Rodríguez) A este complejo régimen de vigilancia, control, disciplina y autodisciplina se le conoce como biopolítica. En un régimen biopolítico, en este sentido, los cuerpos son regulados y autorregulados bajo un orden ilimitado de mecanismos de control, cada vez más reconocidos, racionalizados, normados y efectuados en el espacio público y social. Fáusticamente, las ciencias y las técnicas informáticas hacen salir lo oculto e inexistente (como dice Heidegger en su obra "*La pregunta por la técnica*"), produciendo nuevas existencias que son constantemente programadas y reprogramadas, intervenidas por sistemas informáticos y modeladas en formas inusitadas. Las tecnologías informáticas, en este sentido son los eslabones potenciales más eficaces de la biopolítica.

El cuerpo es una de las materias intervenidas con mayor impacto por un proyecto fáustico que se ha planteado ya la posibilidad de extender la existencia humana y desafiar la muerte. La dialéctica entre vida y muerte transita así hacia una lucha empedernida por extender los lazos de la vida actuando contra la condición del cuerpo enfermo y otorgando a la humanidad la capacidad de alterar sus propios códigos genéticos y biológicos. Si la muerte es el límite del biopoder, contra ella los poderes distribuidos y redistribuidos en el campo de las ciencias hacen actuar "*el*

derecho de intervenir para hacer vivir" (Sibilia: 58), aún a costa de malograr la salud y dilatar la muerte aprendiendo a vivir con las enfermedades. La informática ha intervenido en este sentido tanto en esta vertiente puesta en duda por los postulados tanatológicos (el derecho ético para decidir morir), como en la vertiente de intervención genética a través de la programación, que apunta hacia la creación de inteligencias y medioambientes artificiales. La mayor contradicción que encierra esta carrera por la extensión de los códigos de la vida a través del instrumental informático y tecnológico, es la persistencia de una escalada hacia la muerte a través de las guerras "preventivas" o de "baja intensidad" emprendidas por Estados nacionales y supranacionales. La fuga nihilista hacia la potencialización de un superhombre encierra en sí misma la denigración de las formas de vida hacia formas de dominio, control y exterminio brutales, de las cuales no quedan excluidas las posmetrópolis contemporáneas, y en las que la conformación programática de códigos (software y hardware informáticos y genéticos) controlados y dominantes puede resultar, más allá de liberar las potencialidades humanas, en mecanismos de exclusión y mayores formas de desigualdad.

La ciudad hipercontrolada y la revolución de los virus

Félix Guattari imaginaba una ciudad en la que cada uno podía salir de su departamento, su calle, su barrio, gracias a su tarjeta electrónica (dividual) que abría tal o cual barrera; pero también la tarjeta podía no ser aceptada tal día, o entre determinadas horas: lo que importa no es la barrera, sino el ordenador que señala la posición de cada uno, lícita o ilícita, y opera una modulación universal!"

Deleuze, Posdata sobre las sociedades de control.

El dilema planteado por Cacciari sobre las posmetrópolis apunta hacia la disolución de los "lugares", manifestado en el hecho de vivir en una especie de antiespacio en donde "nuestros asentamientos se mueven en el ciberespacio; debemos imaginar nuestras casas como sensores" (Cacciari: 36)¹⁸. Más allá de la restauración del agora tradicional y del modelo occidental de la polis, estaríamos actualmente ante un espacio contradictorio en donde se está y no en la casa, somos y no somos, habitamos y no podemos habitar lo que ocupamos. El ciberespacio es este sitio complejo que se encuentra en tensión con nuestra naturaleza originaria (physis) que tiende siempre a ocupar lugares, en donde todo aquello que ocupa un lugar es un cuerpo.

Por ello la tensión contemporánea entre cuerpos reales y virtuales, entre cuerpos físicos y orgánicos, adquiere cada vez mayor relevancia. Nuestra transformación en entidades cada vez menos territorializadas, o metamorfoseadas en formas energéticas e incorpóreas, parece llevarnos hacia los terrenos que ya la ciencia ficción había venido construyendo. En este sentido no suenan nada descabelladas las profecías de William Burroughs en su obra "La Revolución Electrónica", en la que coloca a la palabra, emitida originariamente por una voz corporal, como un virus en potencia que ha logrado replicarse por todas partes y en modos insospechados.

La diferencia entre la especie humana y los animales, como señala Burroughs, estriba precisamente en la cualidad articuladora de la palabra como una articulación del tiempo, es decir, la capacidad de generar información que puede ser transmitida en el tiempo a través de la escritura. Si "la palabra escrita se infiere del habla humana (entonces las palabras son) secuencias de imágenes, imágenes en movimiento" (Burroughs 1970: 26) que se han convertido en un virus que a su vez ha hecho posible la palabra hablada. La palabra no ha sido reconocida como virus en tanto ha establecido un estado de simbiosis estable con el huésped en que se aloja. El virus de la palabra ha hecho simbiosis parasitaria con el cuerpo humano para propagarse y convertirse, si es posible dada su expansión celular, en "una bomba de tiempo dejada en este planeta para ser activada por control remoto" (Burroughs 1970: 27) Este virus exitoso, que no altera el metabolismo de sus huéspedes pero sí su estructura biológica convirtiéndolo en parte útil de aquellos, es "una unidad muy pequeña de palabra e imagen" (Burroughs: 30), la cual opera en tres fases: a) el huésped posible para el virus; b) el medio a través del cual el virus accede al huésped; c) el efecto producido por el virus en el huésped. La cadena de actores, acciones y acontecimientos que sugiere esta teoría nos introduce de lleno en las cadenas de montaje y asociación que se activan a partir de los centros discursivos que emanan de las palabras y las imágenes.

¹⁸ Cacciari cita aquí a Mitchell, William J., *City of bits: Space, Place, and the Infobahn*, The MIT Press, Cambridge (Mass), 1995

No hay nada místico en esta operación. Efectos sonoros de disturbios pueden producir un disturbio real en una situación de disturbio. Silbatos de policía grabados atraerán a los policías. Disparos grabados, y sacarán sus armas. "*Dios, nos están matando*" (Burroughs: 42)

El efecto viral de la palabra informática, o del cuerpo virtual, como le llama Roberto Diodatto, se convierte en un arma de todo tipo: para esparcir rumores, para desacreditar a los oponentes, para producir e intensificar disturbios, para mezclar y anular líneas asociativas establecidas por los medios masivos, etc, etc. El viejo Burroughs, obsesivo de las armas -y de las palabras-armas-, refiere estos efectos y al mismo tiempo describe sus procedimientos, uno de los cuales es la yuxtaposición de elementos a través de la técnica del cut-up. La estrategia configuradora de este técnica puede ser infinita:

El cut-up más simple consiste en cortar una página por la mitad a lo largo y luego a lo ancho en cuatro partes. La parte 1 se ubica luego junto a la parte 4, y la parte 3 junto a la parte 2 en una nueva secuencia. Llevándolo más lejos, podemos romper la página en unidades cada vez más pequeñas en secuencias alteradas. (Burroughs: 46)

Las resultantes de estos recortes aleatorios, que nos recuerdan al automatismo poético dadaísta y a las combinatorias literarias de Cortázar, apuntan hacia una codificación de discursos que puede luego ser decodificada y recodificada nuevamente en secuencias ininteligibles, rompiendo así el código cifrado que oculta la comprensión del mensaje. El cuerpo humano es un dispositivo decodificador por excelencia, tal como hace con las enfermedades para atacar a los virus invasivos. Por ello es clave entender que los mensajes no son producidos para que deban ser entendidos conscientemente, sino justamente para que provoquen ilusiones y persistan los efectos derivados de aquellas.

No cabe duda que estas técnicas y estrategias han estallado en el espacio público de la ciudad virtual. El ciberespacio como ciudad no tendría sentido sin sus efectos vis a vis entre cuerpos ocupando lugares y desocupándolos conciente o inconscientemente, legal o ilegalmente, presencial o diferidamente. Para que el cuerpo virtual establezca sus presencias binarias, es preciso que ocurran fenómenos orgánicos y analógicos que repliquen y decodifiquen las secuencias "*recortadas*" de mensajes. Este proceso reordena los discursos en forma cada vez más compleja y problemática, y los reconvierte en códigos cifrados o transparentes que intercambian sin cesar palabras e imágenes habladas y escritas, como ocurre ya con wikis, blogs, redes sociales y demás artilugios binarios. El corolario estético de este fenómeno viral es la reprogramación infinita de lo sensible. La ciudad es un código a descifrar y la tarea de las prácticas artísticas es recodificar esos elementos aleatorios que no dejan de bombardear el sensorium humano. Las artes no son réplicas fieles de realidades existentes, sino reconfiguraciones aleatorias para cifrar las realidades fragmentadas y desarticuladas, tal como se manifiestan en las posmetrópolis. Solo en esta medida hay un sentido pedagógico del arte, si así pudiese llamársele, como mecanismo de desciframiento o decodificación de mensajes.

Pero las prácticas artísticas tienen como efecto un campo más vasto que es el de la recepción estética, es decir, el efecto producido por el "*virus-arte*" en el huésped, que una vez alojado produce réplicas y recreaciones una vez más prestas a ser descifradas como resultado del montaje aleatorio del sensorium visual y textual. En este sentido, podemos concluir que los espacios y los tiempos en las ciudades se están reconfigurando constantemente en la medida que las expresiones sociales y estéticas ocupan nuevos entornos y generan diferentes grados de acercamiento y apropiación de las mismas. Si los espacios virtuales ya han extendido su acción en forma irreversible, esto no significa, como dice Cacciari, la reducción de la movilidad física de los cuerpos y organismos, sino por el contrario, la multiplicación de estos intercambios y movimientos, generando un entramado más complejo, intercultural y transcultural, que nos invita a plantear nuevos problemas sobre el estado actual de las ciudades.

Bibliografía:

- Burroughs, William. *La revolución electrónica*. (1970) 2013. Caja negra, Buenos Aires, 91 pp.
Cacciari, Massimo. *La ciudad*. 2010. Gustavo Gili, Barcelona, 77 pp.
Diodatto, Roberto. *Estética de lo virtual*. 2011. Universidad Iberoamericana, México, 190 pp.
García Canal, María Inés. *Foucault y el poder*. 2002. Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, México, 109 pp.
Rodríguez, Pablo Esteban. "*¿Qué son las sociedades de control?*". Facultad de Ciencias Sociales, UBA, en:

d) Conclusiones parciales y/o finales, 4º Reporte

La producción audiovisual que circula a través de las redes, y que se refiere a temáticas sociales y políticas, se ha desarrollado extensivamente, lo cual es abordado en la presente investigación tanto en la reflexión colectiva convocada conjuntamente por la UAM-UPV en el libro *#Realidades Video Políticas*, así como en particular en el artículo que discurre sobre los elementos que hipotéticamente constituyen la denominada "videopolítica". Este ejercicio ha permitido completar e integrar la reflexión sobre un campo emergente que tiene su principal canal de producción y creación en las redes.

Asimismo, las reflexiones sobre la ciudad en el contexto de la violencia urbana y sus efectos en los actores individuales y colectivos y en el ámbito de la corporalidad, a la luz de la creación plástica, contribuyen a apuntalar las hipótesis construidas en torno a la idea del "espacio urbano virtual" desarrollado en el año 2015. De igual modo, la reflexión sobre la producción artística de DanzaPerra en el espacio público, que se vale igualmente del uso de tecnologías en red, es relevante para reconocer nuevamente la importancia de las modalidades estéticas y artísticas que se desenvuelven en las redes.

Por su parte la investigación cartográfica en el marco de los movimientos sociales que se proyectan desde dentro y fuera de las redes, tiene un trasfondo fundamental para reconocer los trasvases del espacio analógico-real hacia el espacio virtual-cibernético. Los mapeos de los comportamientos sociales a nivel nacional y global en situaciones conflictivas y políticas, siguiendo la plataforma *Twitter*, permiten observar las concurrencias y acuerdos, así como las disputas y conflictos que ocurren en el espacio social y se proyectan intensificados en el espacio virtual.

Los distintos campos de estudio explorados en la investigación, demuestran la necesidad de continuar analizando los cambios y transformaciones aceleradas que manifiestan los portales, plataformas, redes sociales y demás herramientas de interacción a través de internet y las redes.