

Complejidad, Transdisciplinariedad,
Decolonialidad, Semiosis
y Análisis del Discurso



Tejiendo diálogos

Reflexiones contemporáneas
sobre la expresión y el sentido

Olivia Fragoso Susunaga
María Teresa Olalde Ramos
Gustavo Garduño Oropeza
(Coordinadores)



COMPLEJIDAD, TRANSDISCIPLINARIEDAD, DECOLONIALIDAD
SEMIOSIS Y ANÁLISIS DEL DISCURSO

Tejiendo diálogos

*Reflexiones contemporáneas sobre la
expresión y el sentido*

OLIVIA FRAGOSO SUSUNAGA
MARÍA TERESA OLALDE RAMOS
GUSTAVO GARDUÑO OROPEZA
(COORDINADORES)

EDITORA
JULIETA HAIDAR

Escuela Nacional de Antropología e Historia de México



Olivia Fragoso Susunaga, María Teresa Olalde Ramos y Gustavo Garduño Oropeza
(Coords.)

Tejiendo diálogos. Reflexiones contemporáneas sobre la expresión y el sentido. Primera Edición. Ciudad de México: Escuela Nacional de Antropología e Historia; Casa Editorial Analéctica; Arkho Ediciones; Red de Pensamiento Decolonial; Red CoPaLa; Revista FAIA 2022. (36,12 x 45,17 cm.)

156 MB: 36,12 x 45,17 cm.

ISBN: 978-987-88-7230-8

DOI: 10.5281/zenodo.7183739

Primera edición: octubre de 2022, Ciudad de México.
D. R. © 2022 de la presente edición
Casa Editorial Analéctica
www.analectica.org

Edición: Juan Carlos Martínez Andrade & Fernando Proto Gutierrez
Diagramación & Maquetación: Paola Lizeth Torres Mireles
Diseño de portada: Oscar Ochoa Flores
Imagen de portada: María Teresa Olalde Ramos

Este libro ha sido dictaminado por pares académicos.

Acceso abierto para descarga gratuita.

Queda prohibida la reproducción parcial o total, directa o indirecta del contenido de la presente obra, sin contar previamente con la autorización expresa y por escrito de los editores, en términos de la Ley Federal del Derecho de Autor, y en su caso de los tratados internacionales aplicables, la persona que infrinja esta disposición, se hará acreedora a las sanciones legales correspondientes



en Co-edición Internacional con Arkho Ediciones,
Red de Pensamiento Decolonial, Red CoPaLa & Revista FAIA



Hecho en México

DIRECTOR DE LA ESCUELA NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA

HILARIO TOPETE LARA

EDITORA

JULIETA HAIDAR

Escuela Nacional de Antropología e Historia, México

COMITÉ EDITORIAL

Cada libro de esta serie ha sido sometido a revisión y dictamen por pares en un proceso doble ciego, ejercido por el comité editorial.

PAOLO OREFICE

Universidad de Florencia, Italia

MARIA EUGENIA FLORES

Universidad Autónoma de Nuevo León, México

EDUARDO CHÁVEZ HERRERA

Universidad Nacional Autónoma de México, México

OLIVIA FRAGOSO SUSUNAGA

Universidad Autónoma Metropolitana-Sed Azcapotzalco, México

MARIA TERESA OLALDE

Universidad Autónoma Metropolitana-Sed Azcapotzalco, México

OSCAR LONDOÑO

Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia

SILVIA BAREI

Universidad de Córdoba, Argentina

IRENE MACHADO

Universidad del Estado de Sao Paulo, Brasil

LAURA GHERLONE

Universidad Católica, Argentina/Italia

ENRIQUE MADRAZO

Universidad Veracruzana, Xalapa, México

OSMAR SANCHEZ AGUILERA

Investigador Independiente, México

FREDDY JAVIER ÁLVAREZ GONZÁLEZ

Cátedra Unesco Universidad e Integración Regional, Colombia/
Ecuador

LILLY GONZÁLEZ CIRIMELE

Escuela Nacional de Antropología e Historia, México

EXPLICACIÓN CÓDICES (AMOXTLI)

OSCAR OCHOA FLORES(ENAH)
JOSÉ LUIS VALENCIA GONZÁLEZ (ENAH)

Cuando el homo sapiens cruzó del viejo al nuevo continente Anahuac-Tawantinzuyú, hoy América, se prolongó la gran aventura migratoria de todas las especies vivientes de nuestro planeta, el humano no cesaba en transitar por los enormes edenes que iba descubriendo, dejando huellas y claras evidencias en ese peregrinar. Su capacidad creadora transformaría los ecosistemas para que lo mimaran, lo alimentaran y protegieran, pero la naturaleza humana lo obligó a continuar buscando nuevos senderos a pesar de los peligros. Poco a poco, el ser humano aprendió a narrar sus impresiones en los grandes lienzos de piedra, donde podemos contemplar las distintas cosmovisiones, cosmopercepciones del mundo.

El continuum cultural con su dinamismo propició las concentraciones en grandes urbes, en donde se generaron magnánimos saberes en la región denominada Mesoamérica, que evolucionó por 45 siglos hasta su interrupción por la invasión española. En este amplio territorio, floreció una de las tecnologías más importantes de la humanidad, la escritura, con sus peculiaridades, como fueron los amoxtin¹, narraciones visuales llenas de cronotopos distintos, de contenidos míticos, históricos.

A principios del siglo XVI arribaron misioneros cristianos junto con los soldados españoles, quienes se encargaron de estigmatizar los

¹ El término *amoxtli* se equipara con el de libro (*amoxtin* es el plural=libros) que más tarde lo transformarían como códice, con el cual se conocerán los manuscritos mesoamericanos.

amoxtin por considerarlos demoniacos, contra la evangelización, por lo que fueron a la hoguera; una destrucción del saber, un epistemicidio considerado como uno de los genocidios culturales más atroces de la historia, muy pocos amoxtin precuauhtémicos² lograron sobrevivir.

Afortunadamente, hubo clérigos que se interesaron por descubrir y entender las culturas recién descubiertas y solicitaron a los escritores originarios que reelaboraran sus libros sagrados, por lo que algunos *amoxtin* perdidos durante la época colonial cobraron vida, aunque ya contaminados por la mirada de los peninsulares. Por lo mismo, los investigadores que quieren analizarlos deben rastrear sus iconografías que previamente ya habían sido acuñadas en las piedras, cerámica, madera, cuernos y otros materiales que soportaron el desgaste natural del medio, y las imágenes se conservaron casi intactas.

Los interesados por estudiar el origen y la historia de la escritura mundial se han encontrado con serias dificultades para clasificar el estilo utilizado en Mesoamérica, los más progresistas han dejado de lado el empeño por considerar que la evolución de la escritura está restringida a un solo camino: pictografía→lexigrafía→alfabeto, éste último ya como el uso de signos que representan los fonemas del habla, o sea, la escritura eurocéntrica. Sin embargo, hay una ramificación de origen que no encaja en tal taxonomía lineal, nominada *semasiografía*, el arte primitivo se encaja en este tipo, al igual que las ideografías. Desafortunadamente, la categoría desdibujó sus fronteras, comenzó con un intento de acceder a las imágenes desde su extensión semántica, ahora ya incluye lenguajes artificiales, como la música o el álgebra.

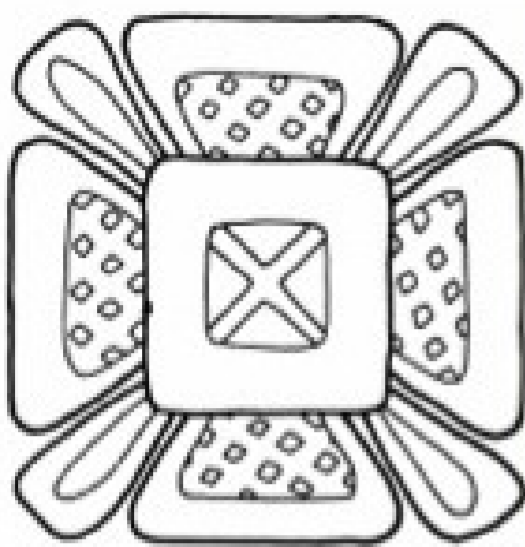
² Categoría decolonizadora en lugar de prehispánica, que ahora recobra realce por los 500 años de la caída de la ciudad de la Mexico-Tenochtitlan.

Las características de la escritura bosquejada en los *amoxtin* rebasan el reduccionismo intencionalmente impuesto, es necesario crear una nueva categoría para facilitar mejor el estudio de los *amoxtli*, cuando más que su escritura visual admite diferentes niveles de complejidad, sus iconografías pueden involucrar iconos, símbolos, alegorías, o en general, tropos retóricos y de construcciones gramaticales con difrasismos, tan comunes en Mesoamérica. Una opción podría ser clasificar su escritura como semiográfica. De cualquier forma, los maravillosos *amoxtin* han funcionado como dispositivos de representación descriptiva y como depósitos mnemotécnicos, puesto que han servido a la memoria de la cultura y a la inteligencia colectiva del pueblo mexicano como fortaleza para su resistencia contra las perturbaciones culturales. Es un hecho que desde la época colonial la estrategia de defensa de los sabios mexicanos fue la de asumir que los signos ancestrales sufrieran cambios en el plano de la expresión, pero no en el plano del contenido, derivado por una dialógica de los procesos transculturales que se han dado, desde el encontronazo de dos semiosferas con semióticas ininteligibles entre ellas.

Las culturas ancestrales consagraban a los profesionales escribanos o tlacuilos por ser los dueños de la 'tinta negra y roja', difrasismo para asignarle al conocimiento la cualidad cromática, obtenida de los recursos naturales como la hematita, el hongo del nopal o de la grana cochinilla, que servían para ilustrar el papel *amate*, elaborado de la corteza de un árbol. El difrasismo tiene también la intención de conectar la amplia gama de colores, con la de los distintos conocimientos. Por otro lado, los *amoxtin* más atractivos son los que fueron hechos en forma de biombos, pero hay otros más,

como los mapas con los que se atiende los aspectos histórico-jurídico-económicos, o los herbolarios para la cuestión medicinal. De los primeros, el Borgia, Borbónico, Fejérvàry-mayer, Magliabecchi y más, fueron los preferidos para estudiar los asuntos teológicos y mágicos, con los que se calculaba la cuenta de los destinos. Gracias a sus lecturas podemos analizar los textos de la Piedra del Sol: en su interior se aprecian 20 signos calendáricos, cada uno representando una puerta al universo, es decir, al multiverso. Al mismo tiempo se hace la decodificación del textopoyético de los 'cuatro soles' que sucedieron antes del nuestro, el quinto sol, *nahui ollin* o cuatro movimiento. A su vez, en la iconografía central, holísticamente observable, está el mitopoético de la venida del sexto sol. Este es un texto que está registrado a lo largo de toda la historia mesoamericana, nombrado genéricamente como quincunce, forma simbólica, cuyo registro viene desde los olmecas, aparece por todas las culturas mesoamericanas, con los mayas y Teotihuacan entre ellas, en el vientre de la Virgen de Guadalupe, y en la 'santa forma' elaborada durante el ritual sagrado de la velación de la Danza Conchera en la actualidad, es decir, es un texto-símbolo que tiene un peregrinar de 5000 años.

Como el quincunce hay otros cronotopos más que tienen la función netamente mnemotécnica, pero todos ellos solamente se pueden comprender desde una perspectiva espacio-temporal no discreta, pues son transdimensionales y diacrónicos-paradigmáticos, una perspectiva ajena a nuestra práctica lectora actual que es unidireccional. Cuando se logre penetrar en la profundidad de esos cronotopos, seguramente se abrirán nuevos senderos para desentrañar la realidad compleja de formas netamente insospechadas.



(a) La Venta. Olmeca.
Del 3000 al 600 a.n.e.



(b) Teotihuacan.
Del 200 al 700 d.n.e.



(c) Códice Madrid f. 75 y 76.
Maya Clásico



(d) Códice Feyervary Mayer.
Foja 1. Nahua Posclásico

Descripción Códice Xolotl, Lámina 1

El Códice Xolotl, cuya primera lámina sirve de fondo para la portada de esta serie, es un manuscrito pictográfico de la tradición mesoamericana resguardado por la Biblioteca Nacional de París. Este documento contempla cuatrocientos años de historia en la Región Acolhua y sus ciudades *Texcoco*, *Huexotla*, *Cohuatepec*, *Cohuatilinchán*, además de la ciudad *mexica* de *Tenochtitlan*.

El código relata la genealogía de los señores que gobernaron Texcoco, desde la llegada de *Xolotl* hasta el más célebre de sus sucesores: *Nopaltzin*, *Tlotzin*, *Quinatzin*, *Techotlalatzin*, *Ixtlilxochitl* y *Nezahualcóyotl*. El registro genealógico y geográfico abarca de 1068 a 1429 y fue utilizado por Fernando de Alva Ixtlilxóchitl como una de sus fuentes para redactar la “Historia de la nación chichimeca”. Una hipótesis sugiere que el original se extravió a mediados del siglo XVI y una copia es la que llega hasta nuestros días.

La lámina 1 relata la entrada del Señor *Xolotl* y sus seguidores chichimecas que exploran el Valle y se relacionan con los refugiados de Tula (Tollan), cuyas ruinas abandonadas conocieron en su llegada a la Cuenca del Valle de México. Además, narra el paso de *Xolotl* por

Mizquiahuala y su giro hacia Actopan, para después llegar adonde había cuevas. Esta lámina del códice señala lugares importantes en la migración chichimeca como Tula, los cerros de Zempoallan, Oztotepec, Tecpatepec, Quauhiacatl; cuevas que habitaron en su peregrinar como las de Oztoticpac, Tepetlaoztoc, Tzinacanoztoc, Techachalco, Oztotlitectlacoyan, Tlalanoztoc; ciudades como Teotihuacan, Culhuacan, entre otras. Es un relato de la migración chichimeca por estos lugares, deambulando por campos, vestidos de pieles y zacate, guarecidos en las grutas y cuevas.

En términos geográficos e históricos, aparecen en la parte superior derecha El lago de Chalco, seguido del Lago de Xochimilco; el principal cuerpo de agua simboliza al Lago de Texcoco, y el delgado brazo de agua extendido a la izquierda es la Laguna de San Cristóbal. En el extremo contrario está el Lago de Xaltocan, el cual rodea al pueblo del mismo nombre. Más adelante hay una pequeña salida que representa al Lago de Zumpango.

Fuentes bibliográficas

Códice Xolotl, (1980) Charles E. Dibble (edición, estudio y apéndice) Miguel León-Portilla (prefacio a la segunda edición), UNAM, México.

Breve historia del Códice Xólotl, Volumen1, Tlalnepantla, (2010), Municipio de Tlalnepantla de Baz.

Pueblos originarios. Escritura y simbología. Consultado el (1 de julio de 2021) en <https://pueblosoriginarios.com/norte/suroeste/chichimeca/xolotl.html>

Agustí, Jordi y Anton, Mauricio (2011). *La Gran Migración. La evolución más allá de África*. Madrid: Editorial Crítica.

Garlarza, Joaquin (1992). In *Amoxitli in Tlacatl. El libro, el hombre, códices y vivencias*. México: TAVA.

Magaloni, D. (2014). *Los Colores del Nuevo Mundo*. México: UNAM.

Sampson, Geoffrey (1997). *Sistemas de Escritura. Análisis lingüístico*. Barcelona: Gedisa.

Valencia, José Luis (2012). *La Danza Conchera Azteca-Chichimeca. Memoria hologramaticultural de una tradición*. México: ENAH-INAH (Inédito)

Velázquez, Primo Feliciano (1992). *Códice Chimalpopoca. Anales de Cuauhtitlan y Leyenda de los Soles*. México: UNAM.

EXPLICACIÓN DE LA PORTADA

Dentro de la iconografía de la cultura mixteca se hace alusión a los astros expresándolo a través del lenguaje que marca la cosmogonía de su cultura. Todo tiene connotaciones en el universo holístico de los pueblos indígenas en donde las representaciones simbólicas se entretajan y se plasman en objetos producidos con distintas intenciones.

El signo no significa ni tiene sentido si no se ubica en el lugar exacto y universal que le corresponde, lo que quiere decir que cada signo corresponde al sistema cultural para el que ha sido organizado, ordenado y consensuado a partir de lo aprehendido y acumulado de las leyes naturales y del universo. Sin embargo, su sentido y significado al estar representado en un determinado espacio-tiempo, histórico y cultural, puede transformarse y comunicarse con nuevos lenguajes.

La imagen presentada como ícono en la portada se ha generado a partir de la forma decorativa de un vaso de la cultura mixteca prehispánica, que representa una estrella en donde el ojo ubicado en el centro significa la estrella mayor o sea el sol.

María Teresa Olalde Ramos

PRESENTACIÓN SERIE LIBROS DIGITALES

En esta serie de Libros Digitales Interactivos, queremos cumplir con varios objetivos que nos parecen muy importantes frente a las contradicciones y a las problemáticas existentes en el mundo actual, en la humanidad, que oscurecen los horizontes de un modo catastrófico y preocupante.

En la serie, participan investigadores de alto nivel de varios países que han trabajado con epistemologías de vanguardia y críticas, y con los campos cognitivos de la *SEMIÓTICA y del ANÁLISIS DEL DISCURSO*, abordando varios objetos de estudio, distintas producciones semióticas y discursivas generadas por los complejos procesos culturales, políticos, sociales, históricos, económicos.

En primer lugar, destacamos el objetivo de integrar y considerar seis epistemologías críticas que son *la ANCESTRALIDAD, LA COMPLEJIDAD, LA TRANSDISCIPLINARIEDAD, LA DECOLONIALIDAD, LA EPISTEMOLOGÍA DEL SUR Y LA EPISTEMOLOGÍA MATERIALISTA REVISITADA*, muy necesarias para repensar una nueva civilización, una nueva humanidad, más allá del antropoceno.

En estos desarrollos y emergencias, podemos destacar algunos aspectos y planteamientos importantes: a) La necesidad de un pensamiento crítico, reflexivo frente a todas las imposiciones hegemónicas; b) La Importancia de asumir nuevas pautas de desarrollo para lograr una nueva civilización, que permita salvar la humanidad, al planeta; c) Reconocer todos los procesos cognitivos con la misma valorización, tantos los del Occidente, como los del Oriente; d) Ampliar el espectro cognitivo, saliendo de lo racional, que necesariamente está en recursividad con lo emocional, con lo mítico, lo mágico, lo intuitivo, lo práctico, lo artístico; e) Proponer y

defender escenarios distintos, en donde se luche por la igualdad de todos los seres humanos, de todas culturas, para superar todo tipo de dominación, y de injusticia; f) Colocar la ética como dimensión fundamental para superar los obstáculos y las contradicciones de la humanidad, de las civilizaciones actuales y g) Abrir caminos de convergencia y de diálogo entre múltiples dimensiones de la complejidad humana, tan contradictoria.

Para concretar las trayectorias expuestas, sintetizamos algunas características de las *EPISTEMOLOGÍAS CRÍTICAS DE VANGUARDIA*.

En las *EPISTEMOLOGÍAS ANCESTRALES, INVISIBILIZADAS*, que emergen con mucha vitalidad, destacamos algunas características:

- Continuum naturaleza-cultura
- Continuum espacio-tiempo
- Relación macrocósmica ↔ microcósmica con la vida
- La lógica de lo concreto recursiva con la lógica de lo abstracto
- La lógica contradictoria del yin ↔ yang
- Procesos cognitivos recursivos emoción ↔ razón
- Presencia de lo mágico, lo mítico, lo sagrado
- Importancia de lo colectivo sobre lo individual
- Ubuntu, Sumak kawsay y otros conceptos de diversas culturas ancestrales de Asia, de África, de América Latina

En la *EPISTEMOLOGÍA DE LA COMPLEJIDAD*, anotamos algunas categorías y premisas
El Método, Edgar Morin (1997, 1999)

- La incertidumbre, lo impredecible, lo imprevisible
- Los principios fundamentales: lo dialógico, lo recursivo, lo hologramático
- La entropía y la neguentropía en recursividad: DESORDEN ↔ ORDEN ↔ INTERACCIÓN ↔ ORGANIZACIÓN
- El Bucle tetralógico: unidad analítica nuclear relacionada con la espiral cósmica, con las espirales en lo micro y en lo macro.
- Los sistemas complejos que son abiertos, recursivos, retroactivos, relacionados con la auto-eco-organización viviente.
- La lógica de lo contradictorio fundamental: en todos los fenómenos está lo antagónico y lo complementario al mismo tiempo (principio presente también en el taoísmo)
- El Sujeto complejo, transdimensional, contradictorio en movimientos recursivos, horizontales, verticales, diagonales (Homo complexus)

En la *EPISTEMOLOGÍA DE LA TRANSDISCIPLINARIEDAD*, retomamos las siguientes categorías y premisas, Nicolescu (1996, 2006)

- Niveles de realidad del objeto: las dimensiones global, regional, nacional, local, lo macro, lo micro.
- Niveles de realidad del sujeto: las distintas formas de percepción que se configuran en la subjetividad, en la transdimensionalidad del sujeto.
- La relación sujeto ↔ objeto: recursiva, todo lo subjetivo es objetivo y viceversa.
- El sujeto y el objeto transdisciplinarios, ligados a la transdimensionalidad, la transrealidad, la transsubjetividad.
- El tercer incluido y el tercer oculto: presentes en el paso de los niveles de realidad del objeto y los niveles de percepción del sujeto.
- La transculturalidad como un proceso articulado orgánicamente con la transdisciplinarietà, donde juegan un papel medular los niveles de Realidad, los procesos dialógicos.

EPISTEMOLOGÍA DE LA DECOLONIALIDAD / EPISTEMOLOGÍA DEL SUR, ambas se articulan aunque presenten matices distintos, Grosfoguel y Castro (2007); De Sousa (2018)

- Visibilizar los procesos cognitivos que están excluidos por la hegemonía occidental, que produjo varios epistemicidios.
- La decolonialidad del ser, del saber, del hacer, del poder, que conlleva a implicaciones y procesos muy complejos y transdisciplinarios, de resistencia, de reexistencia.
- Las dos defienden el reconocimiento de los procesos cognitivos desde otras trincheras, desde las fronteras excluidas por la hegemonía, y la inclusión del Sur Simbólico, de todo lo ancestral milenario.
- Las dos proponen la recuperación, la conservación, la lucha por la memoria de la cultura, por la memoria histórica ancestrales, y por otros tipos de memoria que resisten a pesar de los milenios, y siglos de dominación en el mundo.
- Críticar a profundidad al despojo, y recuperar todas las prácticas y elementos usurpados.

LA EPISTEMOLOGÍA MATERIALISTA REVISITADA integra varias rutas analíticas, para abordar diversas problemáticas del Siglo XX y XXI:

- Análisis de los procesos de globalización de todos tipos
- Estudios de las etapas actuales del Neoliberalismo, como las formas más destructivas del Capitalismo.
- Análisis de los movimientos sociales de resistencia, de reexistencia articulados a la lucha de clases.
- Introducción de las problemáticas del género, los movimientos feministas.
- Reflexión analítica de la complejidad de los sistemas-mundo
- Integración a los macro procesos económico-político-histórico-culturales, de los procesos micros en estas mismas dimensiones.

Las epistemologías críticas mencionadas, piden como
REQUISITOS COMPARTIDOS los siguientes movimientos:

- Ruptura de las fronteras entre las CIENCIAS NATURALES: las fronteras entre la física, la química, la biología, la genética, entre otras ya no pueden sostenerse.
- Ruptura de las fronteras entre las CIENCIAS SOCIALES: pierden pertinencia las separaciones tajantes entre la antropología, la historia, la sociología, la política, entre otras disciplinas.
- Ruptura epistemológica más fuerte entre *las CIENCIAS NATURALES ↔ LAS CIENCIAS SOCIALES/HUMANAS ↔ LAS CIENCIAS EXACTAS ↔ LAS CIENCIAS ARTÍSTICAS, LO FILOSÓFICO, LO ESPIRITUAL, LO SAGRADO*: implicando un desafío importante para repensar el conocimiento desde un continuum complejo y fascinante.
- Rupturas epistemológicas necesarias para lograr conocimientos transdisciplinarios, complejos, decoloniales, materialistas para enfrentar los problemas del mundo, de la humanidad, del antropoceno en el Siglo XXI.
- Reconstrucción del ser, saber/conocer, poder, hacer desde lo decolonial y de la epistemología del sur.

En síntesis, las perspectivas epistemológicas en diálogo abren caminos amplios, con gran profundidad crítica para lograr nuevos horizontes de libertad, de justicia para todo ser humano. En este sentido, los planteamientos desde estos nuevos enfoques implican asumir categorías como *LA TRANSCULTURALIDAD, LO TRANSRELIGIOSO, LO TRANSHISTÓRICO, LA TRANSPOLÍTICA, LA TRANSREALIDAD, LA TRANSUBJETIVIDAD, LA TRANSIDENTIDAD, etc.*

Los problemas existentes son profundos, estructurales, tales como: *la civilización terrestre dominada por el antropoceno, el desarrollo sostenible, la educación planetaria, el transhumanismo / post-humanismo, la inteligencia artificial, las tecnologías destructivas, la salud, la igualdad de género, la pobreza, la destrucción de la biodiversidad, el cambio climático, las guerras, la violencia, entre otros.*

Estas posiciones epistemológicas implican no solo impactos en los procesos cognitivos ↔ emocionales, sino también en la práctica de la ética que supone el nacimiento de un nuevo ser humano, una nueva civilización con otros valores, por lo cual hay que luchar desde todas las dimensiones, no solo en lo académico, sino en la vida misma.

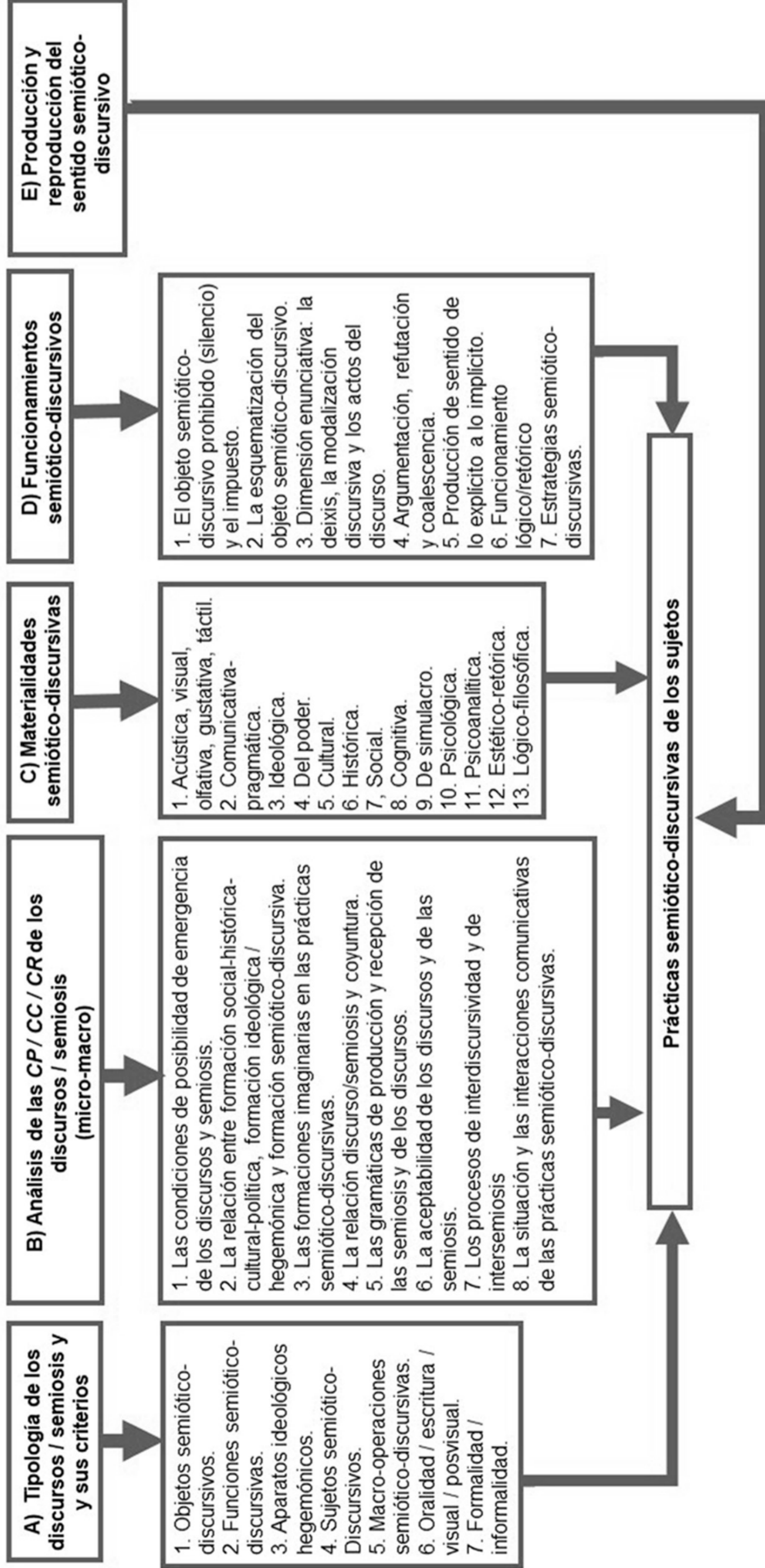
Un segundo objetivo de esta serie de Libros Digitales Interactivos se refiere a los Campos de la *SEMIÓTICA y del ANÁLISIS DEL DISCURSO*, abordados desde las epistemologías mencionadas. En esta presentación sólo exponemos algunas propuestas para repensar la producción semiótica-discursiva desde nuevos enfoques epistemológicos, que se proyectan en lo teórico-metodológico, y en lo analítico.

En primer lugar, enumeramos problemáticas nucleares del *CAMPO DE ANÁLISIS DISCURSIVO Y SEMIÓTICO*, que articulamos de manera compleja y transdisciplinaria (Haidar 2006)

- Es necesario introducir las diferentes tendencias desarrolladas en las Ciencias del Lenguaje: el Análisis del Discurso y la Semiótica de la Cultura. La práctica semiótico discursiva
- Las Condiciones de Producción, de Circulación, de Recepción semiótico-discursivas
- Las materialidades y los funcionamientos semiótico-discursivos
- Los sujetos semiótico-discursivos desde la complejidad y la transdisciplinarietàad
- Los procesos de producción de los sentidos en lo semiótico-discursivo.
- Los criterios de clasificación de las distintas prácticas semiótico-discursivas.

En esta presentación sólo nos detenemos en algunos elementos para ilustrar las construcciones de modelos, y de categorías desde las epistemologías mencionadas.

MODELO SEMIÓTICO DISCURSIVO TRANSDISCIPLINARIO DE JULIETA HAIDAR



En primer lugar, presentamos el Modelo Analítico Semiótico-Discursivo construido para analizar las prácticas semiótico-discursivas (Haidar 2006).

En segunda instancia, presentamos la construcción de una categoría compleja, transdisciplinaria: *PRÁCTICA SEMIÓTICO-DISCURSIVA* (HAIDAR 2006)

1. Conjunto transoracional con reglas sintácticas, semánticas y pragmáticas.
2. Conjunto transoracional con reglas de cohesión y coherencia.
3. Está siempre relacionada con las condiciones de producción, circulación y recepción.
4. Es una práctica donde emergen varias materialidades y funcionamientos complejos.
5. Dispositivo de la memoria de la cultura.
6. Generadora de sentido.
7. Heterogénea y políglota.
8. Soporte productor y reproductor de lo simbólico.
9. Materializa los cambios socio-cultural-histórico-políticos.
10. Es una práctica socio-cultural-histórico-política ritualizada y regulada por las instituciones de todo tipo y por lo no-institucional.
11. Es una práctica subjetiva polifónica, ya que la subjetividad constituye una dimensión ineludible en cualquier producción semiótico-discursiva comunicativa.

En tercer lugar, es importante la *CONSTRUCCIÓN COMPLEJA TRANSDISCIPLINARIA PARA EL ANÁLISIS DE LAS CONDICIONES DE PRODUCCIÓN, CIRCULACIÓN, RECEPCIÓN* (HAIDAR 2006)

- Condiciones de posibilidad (Michel Foucault).
- La formación social, formación ideológica, formación discursiva (Michel Pêcheux y otros).
- Las formaciones imaginarias (Michel Pêcheux).
- La relación coyuntura / discurso-semiosis (Regine Robin).
- Las gramáticas de producción y recepción (Eliseo Verón).
- La aceptabilidad de los discursos y semiosis (Jean Pierre Faye).
- Los procesos de interdiscursividad, intertextualidad, intersemiosis (Julia Kristeva, Desiderio Navarro).
- La situación y las interacciones semiótico-discursivas (Gumperz, Dell Hymes; Kerbrat-Orecchioni).

Por último, presentamos las *MATERIALIDADES SEMIÓTICO-DISCURSIVAS* que dan cuenta de la arquitectura de las prácticas semiótico-discursivas y de la densidad de los sentidos generados (Haidar 2006)

1. La acústica, visual, olfativa, gustativa, táctil
2. La comunicativo-pragmática
3. La ideológica
4. La del poder
5. La cultural
6. La histórica
7. La social
8. La cognitivo-emocional
9. La del simulacro
10. La psicológica
11. La psicoanalítica
12. La estético-retórica
13. La lógico-filosófica

En esta serie, en síntesis, los libros integran las epistemologías críticas de vanguardia, así como el análisis de producciones semiótico-discursivas de todo tipo, llegando por supuesto a lo digital, dimensión ineludible en el Siglo XXI, y en el momento actual.

Bibliografía

De Sousa Santos, Boaventura (2018). “Introducción a las Epistemologías del Sur”. En: Coordinadoras Maria Paula Meneses, Karina Andrea Bidaseca, *Epistemologías del Sur*, Buenos Aires, CLACSO; Coimbra, CES.

Grosfoguel, Ramón y Castro Gómez, Santiago, Compil. (2007). *El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*, Bogotá: Siglo del Hombre Editores; Universidad Central, Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos y Pontificia Universidad Javeriana, Instituto Pensar.

Haidar, Julieta (2006). *Debate CEU-Rectoría. Torbellino Pasional de los Argumentos*. México, Universidad Nacional Autónoma de México.

Morin, Edgar (1997). *Introducción al pensamiento complejo*, España, Gedisa.

Morin, Edgar (1999). *El conocimiento del conocimiento*. Madrid, Ediciones Cátedra

Nicolescu, Basarab (1996). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*, México, Multiversidad Mundo Real, A.C.

Nicolescu, Basarab (2006). “Transdisciplinariedad: pasado, presente, futuro” (Primera y segunda parte) En: *Revista Visión Docente, Conciencia*, Año VI, Nos 31 y 32, julio – octubre

Julieta Haidar, México 2021

PRÓLOGO

Dr. Carlos González Pérez¹

1. Sentido y significación: planteo en complejidad

Expresión y sentido son conceptos abordados por múltiples perspectivas de las ciencias sociales y las humanidades en nuestra contemporaneidad, debido a su abarcabilidad y amplio alcance. Quizás sea este el motivo por el cual estos conceptos (junto con otros como, por ejemplo, “representación”) hayan sido tomados de manera superficial en muchos casos en los que fueron puestos en foco. Por ello, esta publicación contribuye en esclarecer y profundizar las problemáticas del sentido y de la expresión a partir de la complejidad; lo que resulta en aportes enriquecedores en torno a todo lo que se pueda plantear sobre ellas.

En principio es posible sostener que toda producción discursiva implica una creación de sentido. Si consideramos a la producción discursiva en una perspectiva amplia, es decir no sólo conformada por lo verbal (oral o escrito) sino también por aquellos discursos visuales, comportamentales, existenciales (a partir de la relación gramatical que pudiera existir entre objetos, en una vidriera comercial o en un museo, por ejemplo), aparece cierta complejidad que excede las explicaciones que se pudieran lograr desde el sentido común. De acuerdo a la naturaleza propia de cada una de esas producciones discursivas tendremos entonces semióticas particulares capaces de explicar la producción, circulación y transformación de las significaciones

¹ Unidad de Investigación en Comunicación, Educación y Discursos. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy

producidas en cada caso (Magariños, 2008), pues es sabido que no se utilizan las mismas operaciones cognitivas para interpretar una pieza gráfica que anuncia las promesas políticas de algún candidato, que aquellas puestas en práctica en la escucha de una canción (sólo por considerar dos ejemplos diferentes de forma muy rápida).

Si a los entornos mediáticos, o ecologías mediáticas (Scolari, 2015) clásicas les adicionamos las más actuales, desarrolladas a partir de las posibilidades de Internet y el mundo digital, nos encontramos frente a una diversidad de plataformas y lógicas de intercambio comunicacional muy diversos, implicando procesos también diversos. Esta amplitud, en lo que demanda una investigación académica, también exige considerar la complejidad.

Entendemos a la complejidad como esos entramados discursivos (y, por lo tanto, de sentido y significaciones) en los que confluyen aspectos de las diferentes esferas de lo social y cultural: lo político, lo económico, el orden dado; pero también los aspectos de hegemonías y resistencias, crítica, opresión, etc. La complejidad debería ser considerada en el total del proceso comunicacional involucrado, tanto desde la producción de los discursos, como en sus instancias de reconocimiento y apropiación. Por ello consideramos que la semiótica es una disciplina capaz de aportar aspectos concretos en estos abordajes.

Coincidimos con Garduño, como se podrá apreciar en su trabajo incluido en esta publicación, que es fundamental identificar aquellos discursos emergentes como un aspecto que permite no evadir la complejidad, discursos emergentes que irrumpen como nuevas formas de decir (y, por lo tanto, nuevas formas de pensar). Esto equivale a la posibilidad de identificar nuevas formas discursivas o nuevos bordes

en las expresiones (Magariños, 2008). Por ello resultan indispensables aportes como los del crecimiento de los símbolos (Peirce, Short) y las perspectivas de la transformación (Foucault, Magariños) como detallaremos en el punto siguiente.

Desde un punto de vista semiótico, la cuestión de los sentidos constituye un aspecto clave en la definición de un problema de investigación que pretenda encontrar una explicación de esos procesos. Para que exista tal problema deberemos “[...] identificar la contradicción o el conflicto o la divergencia entre interpretaciones que perturba la significación que se le atribuye a determinado fenómeno social o natural” (Magariños, 2008, p. 62). Sólo al identificar esa divergencia estaremos ante la posibilidad de identificar un mundo semiótico diferente, u otra formación discursiva en la perspectiva de Foucault (2004). Con esto también consideramos que estamos aproximándonos a los fenómenos significativos y de producción de sentidos desde la complejidad. Es esa contradicción (o incluso alguna variación) en la producción de sentidos la que, con determinados requisitos, se vuelve “condición necesaria y suficiente para que haya historia” (Ibíd., p. 38).

Otra distinción que Magariños propone considerar es la que existe entre sentido y significado. Para él una “determinada y puntual interpretación explícita de un fenómeno” (Ibíd., p. 69) es un sentido; el cual resulta construido a partir de una propuesta perceptual (sea el discurso que fuere), en referencia a un fenómeno específico. La tarea investigativa consistirá en identificar cuáles son esos diferentes sentidos que sobre un mismo fenómeno se producen, cómo lo hacen, cuál es su naturaleza semiótica y por qué se generan. En la perspectiva de Magariños, el conjunto de estos diferentes sentidos relativos

a un mismo fenómeno conforma su significado. Por lo tanto, el sentido es el átomo del significado; y este último resulta de la trama de relaciones generada entre los diversos sentidos vigentes en una determinada comunidad y referidos a un determinado fenómeno, en un momento dado.

La totalidad de las interpretaciones explícitas que recibe determinado fenómeno de estudio (su significado) constituye su mundo semiótico posible. Este concepto es equivalente al de formación discursiva, con la distinción de que en Foucault la formación discursiva está constituida exclusivamente por enunciados verbales, mientras que los mundos semióticos posibles consideran todas las semiosis posibles y utilizadas en una sociedad (icónicas, simbólicas, indiciales y lo que resulte de sus combinatorias) (Ibíd.).

Proponemos que la complejidad también radica en la distinción y precisión del alcance de los conceptos que formen parte de un marco teórico referencial y operativo en una investigación concreta. Y en esta línea los esfuerzos de Peirce han sido notorios: ha trabajado fuertemente en la nominación de sus conceptos y teorías, en la búsqueda de diferenciar su propuesta y volverla específica a sus intereses. Este trabajo minucioso puede verse en toda su obra, incluso desde un concepto fundamental, el de signo, tal como abordamos en el apartado siguiente.

2. La complejidad del signo en relación con el proceso de comunicación y la transformación en los discursos

Como estamos dejando planteado, todo discurso produce un sentido (o quizás varios sentidos, como ocurre con los memes en Internet, o, en definitiva, con cualquier signo). La producción es sólo

un aspecto en ese proceso que implica a los sentidos. Un aspecto en el que históricamente hemos dedicado más tiempo a atender. De acuerdo con Verón (2013) las preocupaciones académicas han puesto el foco en las instancias de producción más que en las de reconocimiento. Actualmente existen más claramente evidencias sobre la diferenciación de esas lógicas: las de producción y las de reconocimiento, con condiciones “dadas para poder replantear en profundidad la cuestión de las características de las sociedades mediatizadas en las que vivimos” (Verón, op. cit, pp. 305-306). Aquí consideramos que un concepto clave, articulador de esas instancias, es justamente el de signo en el planteo de Peirce. Su conocida definición “Un signo o representamen es algo que está para alguien, por algo, en algún aspecto o disposición” (CP 2.228)² implica la consideración de la complejidad de la comunicación, pues están involucradas las instancias de producción en la calidad del signo y las diversas formas en la que representa algo, sus aspectos y potencial de sustitución en relación con el objeto al que hace referencia y construye, como así también las posibilidades de producción de interpretantes, cuya actualización y generación concreta deberá ser investigada en las formas de interpretar ese signo (en las formas en las que produce sentidos). El representamen se pone, luego, a disposición de otra producción de sentido, en una relación lógica posterior (interpretante), aspecto que habilitará nuevas interpretaciones, lo que en sí mismo ya involucra una posibilidad de transformación (González Pérez, 2015).

Considerar el abordaje de los sentidos y las significaciones desde una perspectiva compleja, obliga entonces a tener en cuenta el proceso comunicacional completo, desde las lógicas de reconocimiento, sus

² Utilizamos la forma estandarizada para citar a los *Collected Papers* de Peirce, en donde el primer número (2) hace referencia al tomo y el segundo (228) al número de párrafo referido.

condiciones de producción, pasando por el objeto dinámico que potenció ese proceso (discursos ancestros que habilitan la posibilidad de discursos vigentes), pasando por el proceso mismo proceso de materialización de esos signos (implicando las dinámicas particulares del caso), y, finalmente considerando las situaciones vinculadas a la apropiación de esos procesos, y la producción de nuevos sentidos (qué hacemos con esos sentidos, cómo los usamos).

Los diferentes aspectos del signo hacen también a otra cuestión: la posibilidad de considerar su crecimiento, cambio o transformación. Para Peirce, es la parte simbólica del signo la que promueve el crecimiento, dado que sostiene que pensamos en signos, y esta parte simbólica del signo está constituida por conceptos:

Pensamos sólo en signos. Estos signos mentales son de naturaleza mixta; sus partes simbólicas son denominadas conceptos. Si un hombre produce un nuevo símbolo, es a través de pensamientos que involucran conceptos. Entonces, es solamente a través de símbolos que un nuevo símbolo puede crecer (Peirce, EP 2:2)³. [*We think only in signs. These mental signs are of mixed nature; the symbol-parts of them are called concepts. If a man makes a new symbol, it is by thoughts involving concepts. So it is only out of symbols that a new symbol can grow*].

Ese símbolo, una vez que empieza a circular (a distribuirse o a esparcirse, según dice Peirce) al ser utilizado y al ser vinculado a la experiencia, se transforma: “Un símbolo, una vez que existe, se esparce entre las personas. En el uso y en la experiencia, su significado crece”. [*A symbol, once in being, spreads among the peoples. In use and in experience, its meaning grows*] (ibíd.). Aquí radica una clave de vinculación con los procesos educativos, por ejemplo, ya que, si

³ Utilizamos el formato estandarizado para hacer referencia a *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings* (EP). El primer número indica el volumen (2, en este caso) y el segundo indica el número de la página (p. 2). La traducción nos pertenece.

todo símbolo conlleva un concepto, y si un concepto es algo que está relacionado con el conocimiento, lógicamente confrontamos saberes en los procesos comunicacionales que involucran símbolos, por lo tanto, hay una posibilidad de transformación⁴.

Para Short (2007, pp. 285-286) el crecimiento de los signos puede estudiarse a partir de sus diferentes dimensiones: en origen, en su representación (*body*), en su esparcimiento (*spreading*) y en su significación (*meaning*). El uso y la experiencia establecen la capacidad (y el potencial) de crecimiento que posee la significación de un símbolo. Como la perspectiva que estamos proponiendo aquí se preocupa por la consideración del cambio, de los procesos y de la historia, el planteo peirceano permite enriquecer el estudio de los discursos, donde quiera que éstos se produzcan: en un ámbito organizacional, en los medios de comunicación, en vinculación a propósitos determinados (como el de la difusión institucional, política y/o publicitaria), en ámbitos de la ciudad y la ocupación del espacio público, etc.

La cuestión de la transformación, el cambio, o como Magariños (2008) lo denomina, la “historia”, aparece trabajado en su obra bajo la denominación de la semiótica de los bordes. Presenta al pensamiento, a la semiosis y al mundo, como los tres elementos mínimos, íntimamente vinculados, que intervienen en la identificación ontológica del sujeto. La semiosis es la materialización de algún pensamiento, que permite hacer referencia al mundo, en una construcción y transformación ontológica: el sujeto identifica (da identidad diferencial) a aquello que lo rodea, nombrándolo. Este proceso implica considerar que el momento elegido para un análisis

⁴ Como planteamos en otro lugar (González Pérez, 2017), habrá aprendizaje en un proceso si es que llegara a haber alguna transformación.

está sucediendo a uno previo, y dará lugar a futuras transformaciones, dado que nada se dice por primera vez (la perspectiva peirceana lo deja planteado, y Magariños recupera y trabaja este concepto en diferentes oportunidades) en un mundo históricamente semiotizado.

Magariños (2008, pp. 411-412; 428-429) propone pensar en algunas situaciones que no están registradas en la historia del pensamiento de la humanidad, pero que ameritan una reflexión, en relación, por ejemplo, con la etimología de algunos términos: “Julio César, ¿tenía inconsciente?”; “¿había artesanos en el 1300, cuando esa designación todavía no existía?”; ¿cuántas veces se ve resignificado el concepto de “bacía” en el Quijote: el uso que éste le da, y el que nosotros le asignamos (bajo una pérdida de vigencia) en el presente? En la sucesión temporal aparecen bordes, unos anteriores y otros posteriores, a los que denomina: bordes y bordes. En este sentido se puede esbozar una metodología que trate de identificar bordes en las semiosis que construyen el mundo: los bordes que permiten hacer referencia a aquello que no se podía percibir, habilitando la posibilidad de construir algo novedoso y los bordes, implican a las formas enunciativas que están perdiendo vigencia para hacer referencia al mundo. Se relacionan en el proceso de transformación, y por lo tanto en el tiempo, los conceptos de “sucesor” (nuevas formas enunciativas generadas a partir de las vinculadas a los bordes) y de “ancestro” (formas enunciativas que pierden su vigencia, vinculadas a los bordes). Es en este proceso en el que se entiende a la historia: “En definitiva, sólo digo algo tan viejo como que el objeto de conocimiento de la semiótica consiste en explicar la transformación histórica del significado, entendiéndose aquí historia como la emergencia del cambio” (Magariños, 2008, p. 407).

En otro lugar (González Pérez, 2022) nos preguntamos por cuáles podrían ser las consecuencias de imaginar a la cultura como una continua transformación de las relaciones que lógicamente se establecen entre los constructos simbólicos que, de manera compleja, elaboran las sociedades, proponiendo que, en los esfuerzos por responder esta pregunta reside el propio concepto de “cultura”. Nos parece adecuado el planteo de Geertz (2005, p. 20) de comprender a la cultura como conformada por ese entretejido significativo en el que estamos inmersos, remarcando que se trata esencialmente de “un concepto semiótico”. Este aspecto conforma el marco de referencia para la producción de sentidos, y, desde esa producción, ya existe la posibilidad de una transformación en tanto que se habilitan nuevos interpretantes (González Pérez, 2015) y, potencialmente, nuevos conocimientos (González Pérez, 2017). La propia cultura es entonces posibilitadora de esas transformaciones; sin la dinámica cultural, sin la superación (o al menos la contraposición o la sustitución) de lo anterior por algo posterior, no podría existir ideología, no existirían sistemas religiosos, no se propiciaría la hibridación, no existiría el cambio social.

Esta idea de movimiento, de transformación, se nutre de los postulados de Foucault (2004), ya que más que interesarnos en las generalidades, de manera contundentemente opuesta, nos preocupamos por las divergencias, los quiebres y las rupturas, para poder explicar los fenómenos sociales. “La arqueología no toma, pues, como modelo, ni un esquema puramente lógico de simultaneidades, ni una sucesión lineal de acontecimientos, sino que trata de mostrar el entrecruzamiento de unas relaciones necesariamente sucesivas con otras que no lo son” (Ibíd., p. 282). Proponemos, entonces, el abordaje de discursos emergentes bajo ciertas y diversas características que pueden repetirse en diferentes momentos y bajo ciertas lógicas

contextuales culturales específicas, pero que resultan en nuevas formaciones discursivas o mundos semióticos posibles.

Si tenemos en cuenta la consideración peirceana de que todos los signos poseen una parte simbólica que es denominada “concepto” (como ya planteamos), y que la producción de un símbolo se da a partir de pensamientos que involucran conceptos, podemos sostener que mediatización, producción discursiva, materialización de un discurso están estrictamente vinculados a la manifestación de un saber, un concepto o un conjunto de conceptos, los cuales, además, al producirse, circular y reconocerse o interpretarse, pueden cambiar. Por lo tanto, es posible sostener que la transformación se puede entender como algo permanente y que, a partir de la producción de signos y sentidos, un conjunto de saberes puede relacionarse lógicamente en torno a la construcción de un objeto. Para nosotros este proceso conforma la cultura. Es decir que para explicar la cultura deberemos explicar cuáles son los saberes que circulan sobre un objeto en un momento determinado, cuáles son sus posibilidades de transformación en relación con discursos emergentes y cuáles fueron sus posibilidades de producción vinculadas a sus discursos históricos⁵ (González Pérez, 2022). Transformación y cultura van de la mano.

3. Aportes de este libro

Peirce, Foucault, Magariños, permiten evidenciar la necesidad de considerar a los procesos discursivos de manera amplia y de manera compleja. Los aportes sintetizados en los párrafos anteriores ofrecen ciertas reflexiones que van en esa dirección. Algunos de estos aspectos

⁵ No es un error que, al leer este párrafo, al lector o a la lectora se le remitan los conceptos de “arcaico, residual y emergente” de Raymond Williams (2000), pues sus aportes resultan de particular interés desde la perspectiva propuesta.

aparecen en los artículos contenidos en este libro, en el tratamiento investigativo.

Luego de las reflexiones aquí volcadas, las cuales pretenden sumarse y buscar algún reconocimiento entre las que incluye esta publicación, se sostiene una de las primeras afirmaciones: toda producción discursiva implica la creación de sentido. Ese proceso, en las páginas que siguen, se encuentra plasmado en: la espacialidad y en cómo los existentes/reales condicionan los espacios de relaciones (coexistencia entre distintos elementos físicos y conceptuales contenidos en el espacio y su interacción); en las complejidades de la investigación artística y sus problemáticas; en la innovación, la productividad y el diseño desde la complejidad; en la expresión y el sentido de la transestética y las sensibilidades inestables (vinculadas a algunos aspectos de la Pandemia); en los videojuegos orientados al aprendizaje y el desarrollo de mundos virtuales; en la desimperialización en programas de formación postdoctoral; en la complejidad de la comunicación de la actividad actoral dentro del dispositivo teatral; en las reflexiones sobre la epistemología del dispositivo foucaultiano; en los artefactos como estrategia para catalizar complejidad en sociosistemas; en la intervención urbana efímera (confrontada con la imagen oficial); en las expresiones e imágenes disidentes contra la violencia de género, tanto como en la interseccionalidad de género; en los discursos de odio, presentes en redes sociales virtuales y medios de comunicación con una fuerza que apabulla y en los procesos formativos de artistas visuales y la reelaboración del sentido estético, como en la valoración e interrelaciones del arte con la educación, la ciencia y la tecnología.

Podemos enunciar estos fenómenos y procesos por la enriquecedora oportunidad y privilegio de acceder a estos textos de manera previa. Los aportes que reúnen estos trabajos son inmensos y valiosos, no sólo porque se desarrollan en perspectivas de complejidad, puestas en relación con la problemática de generar sentido, sino porque además se posicionan en tópicos de una vigencia absoluta, donde radica una necesidad urgente de respuestas y explicaciones. En síntesis: se trata de una publicación muy valiosa, que permite dar cuenta de diversos procesos culturales de nuestros tiempos, de manera rigurosa y abordando las complejidades correspondientes.

Referencias

Foucault, M. (2004). *La arqueología del saber*. Siglo XXI Editores.

González Pérez, C. (Dir.) (2015). *La transformación en los discursos I. Procesos de construcción semiótico-históricos en comunicación, cultura y sociedad*. EDIUNJU.

González Pérez, C. (2017). Aspectos discursivos en lo educativo. Producción, circulación y transformación de significaciones. *Questión*, 53, 54-71.

González Pérez, C. (2022). Bordes semióticos, transformación y cultura. Aplicaciones, exploraciones y diversidad en los discursos. En González Pérez, C. (Comp.). *La transformación en los discursos II. Procesos de construcción discursiva en comunicación y cultura*. Editorial de la Universidad Nacional de Jujuy - EDIUNJU. (pp. 27 a 43).

Magariños de Morentin, J. (2008). *La semiótica de los bordes*. Comunicarte.

Peirce, C. S. (1998). *The essential Peirce: Selected Philosophical Writings* (vol. 2). N. Houser et al. (eds.). Indiana University Press.

Peirce, C. S. (1932). *Collected Papers, Vol II: Elements of Logic*. The Belknap Press of Harvard University Press.

Scolari, C. A. (2015). Los ecos de McLuhan: ecología de los medios, semiótica e interfaces. *Palabra Clave*, Vol. 18, 4, 1025-1056.

Short, T. (2007). Peirce's Theory of Signs. Cambridge University Press.

Verón, E. (2013). La semiosis Social 2. Ideas, momentos, interpretantes. Paidós.

Williams, R. (2000). Marxismo y literatura. Ediciones Península.

TABLA DE CONTENIDO

Presentación.....40

PRIMERA SECCIÓN

CONDICIONES EMERGENTES DE ORGANIZACIÓN Y SENTIDO

46

1. Espacio de relaciones.
Una visión sobre un fenómeno complejo 47
Dra. María Teresa Olalde Ramos
Dra. Consuelo Córdoba Flores

2. Investigación artística y complejidad..... 75
Dr. Janitzio Alatraste Tobilla

3. Innovación, productividad y diseño desde la complejidad..... 109
Dra. Olivia Fragoso Susunaga

4. Transestética y sensibilidades inestables:
su expresión y sentido 136
Dr. José Rafael Mauleón Rodríguez
Mtro. Francisco Mitre Rivera

5. Mundos virtuales y videojuegos para el aprendizaje del
diseño gráfico..... 172
Dr. Arodi Morales Holguín
Dr. Edgar Oswaldo González Bello

SEGUNDA SECCIÓN

ORDEN-DESORDEN-COMPLEJIDAD:

CONEXIONES E INTERACCIONES EN LA COMUNICACIÓN,

EL DISEÑO Y EL ARTE

197

6. Postdoctorado, desimperiarizar, la complejidad en sí..... 198
Dr. Nicolás Amoroso Boelcke
7. La complejidad de la comunicación en la actividad
actoral dentro del fenómeno teatral..... 223
Dra. Claudia Fragoso Susunaga
8. Episteme del dispositivo foucaultiano..... 242
Dr. Antonio Arellano Hernández
9. Los artefactos como estrategia para catalizar y
potencializar la complejidad en sociosistemas 281
Dra. Liliana Beatríz Sosa Compeán
10. La valoración y las interrelaciones del arte en la educación,
los conocimientos de la ciencia y la tecnología
en el desarrollo de los individuos 306
Dr. Jorge Zarur Cortés

TERCERA SECCIÓN

COMPLEJIDAD Y SUS MANIFESTACIONES EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA

329

11. Imagen oficial vs intervención urbana efímera.
Diálogo y yuxtaposición como figuras de la
complejidad en el espacio público 330
Dr. Gustavo Garduño Oropeza

12. Imágenes y expresiones disidentes contra la violencia de género. Complejidad e interpretación de la politicidad de la imagen	356
<i>Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux</i>	
13. Nadezhda Krúpskaya y la interseccionalidad de género: invisibilización de los aportes de la mujer y de la educación rusa en occidente	381
<i>Mtra. Dulce María Castro Val</i>	
14. El discurso de odio en Facebook visto desde la epistemología de la complejidad	406
<i>Dra. Claudia Benassini Félix</i>	
15. El desafío de la universidad pública en la formación de artistas visuales. Una apuesta formativa desde la epistemología de la complejidad	430
<i>Mtra. Adriana Franco Vargas</i> <i>Dr. Robert Stingl</i>	
SEMBLANZA AUTORES	450

PRESENTACIÓN

Durante el coloquio “Inteligencia de la complejidad: Epistemología y práctica” celebrado en el año de 2005, Edgar Morin presentó una ponencia titulada “Complejidad restringida y complejidad general”. En este documento expone en forma sintética y precisa la posibilidad de un sistema para acotar sus niveles de emergencia caótica e impredecible en función de su integración a partir de puntos de inflexión que operan como recursos organizadores.

Para este autor, la complejidad implica una doble perspectiva: Primeramente la de un entorno altamente contingente o caótico que puede ser llamado “complejidad general” y, en un segundo nivel, el de un “tejido” o delimitación de operaciones no triviales llamado complejidad restringida” entendido como aquel en el que se desarrolla y puede determinarse un sistema de relaciones desde las cuales emerge conocimiento. “La inserción tanto en el texto como en el contexto es una evidente necesidad cognitiva” (Morin, 2005, 15)

Esta última definición es de la que podría desprenderse no sólo la dimensión social o cultural de la complejidad sino una base o criterio ontológico del que se desprenda cualquier operación tendiente a la organización (lo que desde Talcott Parsons hasta Luhmann distingue la llamada “operación de un sistema”). La complejidad, entonces, resulta en emergencia al momento de trazar fronteras entre texto – contexto / sistema – entorno y conlleva una serie de operaciones que, trasladadas al campo de la cultura, implican expresión y sentido en permanente revisión, remisión o expansión.

El presente volumen es el resultado del diálogo entre colegas que llevaron sus intereses sobre los temas tratados desde sus respectivas

trincheras que se convirtieron en una interesante propuesta que reúne voces de la comunicación, el diseño, las artes y las humanidades. El origen se remonta a diversos encuentros orientados a reconocer las similitudes entre los campos académicos de abordaje de los fenómenos que se presentan como campos problemáticos para ser estudiados. Desde el Grupo de Investigación Teoría y Creación de la Imagen del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco el Proyecto Complejidad y transdisciplinariedad en el diseño y las artes, fundamentos básicos busca explorar los conceptos básicos de diferentes teorías de la complejidad y la transdisciplinariedad y relacionarlos con la disciplina del diseño. Esta área problemática ha llevado a las integrantes del Proyecto de investigación a trabajar de manera muy cercana con la Línea de Investigación Transdisciplinaria, el Cuerpo Académico y el Seminario Permanente de Análisis del Discurso y Semiótica de la Cultura de la Escuela Nacional de Antropología e Historia debido principalmente a la generosa invitación a diferentes proyectos académicos hecha por parte de la Dra. Julieta Haidar. Dicha colaboración se suma a la sugerencia del Dr. Gustavo Garduño Oropeza de la Facultad de Ciencias Políticas de la Universidad Autónoma del Estado de México, para establecer espacios académicos de colaboración sobre la complejidad y sumar a los vínculos existentes puntos de vista que incorporan conexiones alternas entre el diseño, las artes y la comunicación que dan como resultado la presente obra, una aventura muy enriquecedora para quienes participamos en ella y para quien tendrá la oportunidad de consultarla.

El libro resultó ser en marco de un intercambio académico que trasciende las fronteras disciplinares a partir del problema que nos

une: relacionar los conceptos fundamentales de la complejidad con el diseño, las artes y la comunicación. A partir de la convocatoria realizada a académicos interesados en el tema se logró una colección de quince ensayos cuya base argumental es precisamente la organización presente en diferentes niveles de la vida social. Los y las autoras que participan en este proyecto destacan en la investigación en diferentes áreas del conocimiento, que accedieron brindar perspectivas de cada una de ellas a la luz de la transdisciplinariedad con implicaciones del concepto de lo complejo como una especie de condición transversal.

Algunos de los textos se realizaron siguiendo en forma libre la línea argumental de Morin, de una alusión a la complejidad en la que la propia dinámica de relaciones al interior de las sociedades, buscando elementos para comprender la emergencia de orden-desorden-complejidad que lleven tanto a la ruptura de fronteras excluyentes y discriminatorias que ocasionan las desigualdades desde los discursos que se utilizan como a las herramientas de dominio.

Es precisamente cuando la expresión y el sentido entran en escena en la forma de manifestaciones cotidianas que implican o tocan diferentes ámbitos de la cultura justificando la inserción de esta obra en la colección de libros digitales interactivos, publicada por la Editorial Analéctica con el aval de la Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH); serie que aborda las epistemologías de la complejidad, de la transdisciplinariedad, de la decolonialidad, la semiótica general, la visual, de la cultura, sobre el análisis del discurso y que es coordinada por la Dra. Julieta Haidar de la ENAH.

La dimensión del volumen es ciertamente antropológica pues los ensayos contenidos se centran en la relación de la actividad humana

con prácticas específicas que complejizan u organizan marcos de vida otrora regulados de cierta forma, normalizados o interiorizados, brindando opciones para su replanteamiento.

El presente libro se divide en tres grandes bloques temáticos que contienen a los conceptos guía del título: Complejidad, expresión y sentido y, se organizan de acuerdo con lo que podría considerarse manifestaciones contextuales de las relaciones complejas y manifestaciones de sentido, que emergen como organizadoras a partir de diferentes formas en las que se manifiesta el diseño, las artes y la comunicación.

El primer bloque obedece al principio dialógico de la no exclusión en donde se reza: “A no puede ser A y no A” y se titula: Complejidad y expresiones de la cultura contemporánea componiéndose por cinco textos que tocan dimensiones problemáticas en contextos contemporáneos como la intervención urbana y el feminismo como diálogo a través de la imagen y la educación; los discursos de odio como emergencia y la aparición de nuevas necesidades de formación universitaria ante ámbitos de competencia complejos.

La primera sección titulada Condiciones emergentes de organización y sentido se presentan los textos en los que la expresión y el sentido aparecen como formas específicas a través de los cuáles es posible no solo asegurar las fronteras de operaciones sociales sino proyectarlas hacia nuevas condiciones de organización y sentido como sería el mundo de la virtualidad. Por ello en este apartado se distinguen contenidos relacionados más con las artes y el diseño que con los contextos sociales mismos pues se trata de operaciones poéticas generativas de realidad.

En la segunda sección compuesta por cinco ensayos que de algún modo coinciden en la importancia de los puntos de conexión e interacciones en los fenómenos complejos como inductores de orden-desorden-complejidad, ponen de manifiesto su papel como productores de relaciones que permiten dar cuenta de la incertidumbre, comprender y exponer acontecimientos a nivel educativo, social y artístico.

Finalmente en la tercera sección, el bloque que cierra el contenido del libro, se compone por cinco textos que dentro de su argumentación podrían verse alineados con el postulado de Niculescu del Tercero incluido en donde A no puede ser A y a la vez existe no A , aludiendo a dimensiones problemáticas en contextos contemporáneos como: la intervención urbana y el feminismo como diálogo a través de la imagen y la educación; los discursos de odio como emergencia y la aparición de nuevas necesidades de formación universitaria ante ámbitos de competencia complejos.

El libro que tiene en sus manos presenta formas por las que la cultura contemporánea puede entenderse como un esfuerzo de comprensión de las interacciones no sólo en cuanto a relaciones ya instituidas, sino a procesos organizativos que parten de la más anónima individualidad o, en el mejor de los casos de la cotidianidad. El resultado de la glosa anterior es una realidad híbrida en la que cada forma de complejidad presenta en su interior otras formas de integración con el entorno y también consigo mismas: Oficialidad Vs. subalternidad; género como acontecimiento ante una imposición o paradigma; educación como proceso limitado ante nuevas necesidades; narratividades como configuradoras de realidad; artefactos como herramientas no sólo en el discurso sino también

en transformación positiva de la materialidad; tecnologías como traductores de la virtualidad; diseño como código cultural... Todos los posibles objetos que desde las distintas epistemologías de la complejidad, de la transdisciplinariedad, de la decolonialidad, de la semiótica general y visual así como de la cultura, transitan sobre el análisis del discurso provocando múltiples interacciones de sentido por las que la antropología, la comunicación, el diseño, el arte y la misma filosofía, pueden enriquecer el estudio de las sociedades contemporáneas.

Es deseo de los coordinadores que la lectura de este texto redunde en beneficio de su actividad y, sobre todo, que sea un pretexto para el diálogo, la polémica y la confrontación.

Dra. Olivia Fragoso Susunaga
Dra. María Teresa Olalde Ramos
Dr. Gustavo Adolfo Garduño Oropeza

Referencias

Morin, Edgar. (2005) Restricted complexity, general complexity. En Memorias del Coloquio "Intelligence de la complexité: épistémologie et pragmatique" Cerisy-La Salle, France, June 26, 2005. Traducción de Carlos Gershenson.

PRIMERA SECCIÓN

CONDICIONES EMERGENTES DE
ORGANIZACIÓN Y SENTIDO

1. ESPACIO DE RELACIONES. UNA VISIÓN SOBRE UN FENÓMENO COMPLEJO

Dra. María Teresa Olalde Ramos

Dra. Consuelo Córdoba Flores

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

Introducción

Debido a que el espacio forma parte de la existencia humana, en el curso de la historia se han gestado numerosos conceptos y acepciones polisémicas y complejas e incluso contradictorias. Sus concepciones han versado desde la categorización de vacuidad, de sustancia como entidad abstracta imposible de observarse objetivamente; o bien, sobre la noción de continente de todos los objetos materiales; hasta las nuevas incursiones disciplinarias que lo definieron como construcción social, reconociéndose como algo tangible y presente en los fenómenos sociales.

El estudio del espacio urbano como fenómeno complejo adquiere relevancia cuando es visto desde un enfoque socioespacial, entendido como un elemento indispensable en la organización de los individuos, razón por la que se puede afirmar que el espacio es relaciones. Por esta razón, y desde la óptica de la transdisciplinariedad, los espacios físico y conceptual se vuelven una unidad susceptible de ser estudiada desde una reflexión teórica conceptual sobre las relaciones en el espacio y la complejidad.

Ante esta complejidad, las interrogantes medulares sobre el espacio versan sobre las distintas dimensiones que lo conforman, es decir, desde su materialización, los individuos, la historia, la política, la

cultura y desde el universo simbólico, para entender su conformación, transformación, percepción, apropiación y representación como pilares de los procesos sociales. Con esta diversidad de enfoques que lo evidencian como un fenómeno complejo, se puede decir que su estudio necesariamente tiene que ser visto desde la transdisciplinariedad.

La comprensión de los aspectos objetivos y subjetivos del espacio depende, en gran medida, de las relaciones del sujeto y su capacidad de percibirlo, o sea, de captar a través de su propio equipo sensorial las impresiones producidas por los diferentes estímulos externos y todo el proceso cognitivo que se desata de ellas, implicando aspectos como: la memoria, la identidad, la apropiación y significación del espacio, así como la formación de imaginarios¹, entre otros.

En este trabajo se expone una serie de reflexiones sobre diversas relaciones de coexistencia entre los distintos elementos físicos y conceptuales contenidos en el espacio y su interacción con los sujetos que lo habitan o transitan. El objetivo es mostrar al espacio de relaciones como un fenómeno complejo que tiene que ser estudiado a través de la transdisciplinariedad, visto desde los distintos niveles de percepción, apropiación y significación. En aras de explicar al lector la relevancia de analizar un fenómeno complejo desde el cariz de la transdisciplinariedad, se retoman conceptos del espacio, del individuo y su cenestesia con el espacio edificado y los objetos, para después tratar las relaciones de coexistencia como generadoras de prácticas espaciales y significación.

¹ Se refiere al lugar que ocupa la ciudad en la mente de los sujetos. Es la imagen cognitiva que tenemos de los espacios, historias, experiencias, sujetos, comunidades y voces que hacen la ciudad: su construcción mental. El imaginario urbano cruza los distintos planos temporales y territoriales.

Una travesía sobre la transdisciplinariedad y la complejidad

Los aspectos epistemológicos desarrollados por Basarab Nicolescu (2006) y Edgar Morin (1996) sobre la transdisciplinariedad y la complejidad nos muestran una manera diferente de concebir y estudiar los fenómenos, analizándolos desde distintos ángulos y teniendo como principal premisa la unidad del conocimiento. Nicolescu (2006, p.17) nos explica que el uso de la palabra “trans” no es gratuito, y que es a partir de su larga trayectoria de práctica en la física cuántica que llegó a reflexionar sobre los límites del conocimiento disciplinario y la importancia de trascender, dando pie a que este pensamiento puede repercutir no solo en las ciencias exactas sino también en la vida cultural y social, en la cual es relevante la actuación del sujeto.

La transdisciplinariedad comprende, como el prefijo “*trans*” lo indica, lo que está, a la vez, entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina. Su finalidad es la comprensión del mundo presente, y uno de sus imperativos es la unidad del conocimiento. (Nicolescu, 1996, p. 37)

El mismo autor (Nicolescu, 2006, p. 17) dice que el significado “más allá de las disciplinas” nos lleva a un espacio fabuloso de nuevo conocimiento y que para entender mejor el concepto es necesario definir otros conceptos con los que se pudiera confundir, por lo cual nos hace una detallada diferenciación entre ellos. La “*multidisciplinariedad*” se refiere el estudio de un tema se hace desde enfoques de las diferentes disciplinas, sobrepasando fronteras, sin embargo, su marco de investigación se mantiene en la misma acción disciplinaria. A la “*interdisciplina*” se le identifica por la transferencia de métodos de una disciplina a otra, igualmente lo hace sobrepasando las fronteras disciplinarias, pero su meta sigue

manteniéndose en la investigación disciplinaria. Finalmente, define a la “*transdisciplinariedad*” como todo aquello que se encuentra entre las disciplinas y/o a través de diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina, y su meta es la comprensión del mundo a través de la unidad del conocimiento, teniendo como uno de sus principales objetivos la solución de problemas complejos en los que siempre estará presente el sujeto humano.

El mismo autor describe distintos tipos de transdisciplinariedad: una teórica, una fenomenológica y otra experimental. Haciendo una crítica constructiva a la ciencia hegemónica, establece tres principios que permiten comprender las relaciones complejas que suceden entre los sujetos y los objetos, dejando atrás la visión de continuidad, progreso, determinismo y objetividad utilizada en la ciencia de la física clásica. Para esto propone tres axiomas con los que se puede reflexionar en el estudio de un fenómeno complejo:

- i. El axioma ontológico: en la naturaleza y en nuestro conocimiento de la naturaleza existen diferentes niveles de Realidad y, correspondientemente, diferentes niveles de percepción.
- ii. El axioma lógico: el paso de un nivel de Realidad a otro es asegurado por la lógica del tercero incluido.
- iii. El axioma de la complejidad: la estructura de la totalidad de niveles de Realidad o percepción es una estructura compleja: cada nivel es lo que es porque todos los niveles existen al mismo tiempo.

Los dos primeros axiomas obtienen su evidencia experimental de la física cuántica, pero van bastante más allá de las ciencias exactas. El último tiene su fuente no solo en la física cuántica, sino además en una variedad de otras ciencias exactas y humanas. Los tres han estado, en acuerdo al pensamiento tradicional, presentes en la Tierra desde el inicio de los tiempos (Nicolescu, 2006, pp. 22-23).

Por otro lado, Morin (1996) dice que para conocer la complejidad hay que conocer el paradigma de la simplicidad que pone orden al universo y persigue el desorden, estableciendo leyes y principios. Lo explica de la siguiente manera: “La simplicidad ve a lo uno y ve a lo múltiple, pero no puede ver que lo Uno puede, al mismo tiempo, ser Múltiple. El principio de simplicidad o bien separa lo que está ligado (disyunción), o bien unifica lo que es diverso (reducción)” (p. 55). Asimismo, explica a la complejidad a partir de la organización utilizando los conceptos de orden y desorden, sin necesariamente descartar el desorden dentro de una organización, considerando que a veces es necesaria su existencia, lo que lo convierte en un fenómeno complejo. En el [video 1](#), Morin lo explica con sus propias palabras.

Las teorías de la Complejidad y de la Transdisciplinariedad, así pues, tienen como objetivo la búsqueda de conocimiento a través de la interacción con otros campos cognitivos, así como la aceptación de las otras formas de conocimiento. Al respecto, Morin (1996) dice que “el pensamiento complejo está animado por una tensión permanente entre la aspiración a un saber no parcelado, no dividido, no reduccionista, y el reconocimiento de lo inacabado e incompleto de todo conocimiento” (p. 11). [\(video 2\)](#)

El pensamiento complejo busca el desarrollo de nuevas estrategias para enfrentar el mundo, teniendo la capacidad de reconocer lo anormal, lo singular y lo concreto, para lo cual debe hacer distinciones, establecer categorías, diseñar lógicas alternativas y nuevas formas gramaticales que le ayuden a la comprensión del conocimiento. Construyendo nuevas herramientas metodológicas de pensamiento, como lo es el caso del principio dialógico, en el cual están presentes dos lógicas antagónicas con ideas y principios que se excluyen

mutuamente pero que son inseparables y complementarias dentro de una misma realidad o fenómeno.

Los distintos niveles de Realidad propuestos por Nicolescu (1996, pp. 20-24) se hacen presentes en las distintas relaciones e interacciones entre sujeto-objeto. A partir de ello, el pensamiento complejo propuesto por Morin puede ser visto como un cambio de racionalidad por el cual el sujeto intenta complejizar el pensar sobre la complejidad para que ésta, al mismo tiempo, pueda dirigirse hacia aquello que no cabe en las estructuras del conocimiento funcional, dando pie para que quien piensa pueda convertirse en el centro de atención del mismo pensamiento.

Estudios socio semióticos sobre identidades urbanas nos han llevado a reflexionar sobre la relación sujeto-objeto, en la cual el sujeto identifica su espacio e interpreta su sentir. Esto visto desde un enfoque ontológico permite puede asumir que los habitantes de un espacio social adquieren el carácter de *Sujeto Transdisciplinario*, cuya actuación a través de los distintos niveles de Realidad la lleva a cabo en una realidad en donde el conocimiento no es exterior ni interior, es simultáneamente ambos.

...el significado simbólico del espacio es desarrollado por las personas mediante dos aspectos: la relación con los objetos que conforman el espacio cotidiano (lo otro) y la relación con otros individuos que a su vez utilizan dicho espacio (los otros). De este proceso dialéctico deriva la experiencia que se mantiene en dicho espacio y que crea los lugares simbólicos que conforman y refuerzan la identidad de sus habitantes (Moreno & Acosta, 2015, pp.12-13).

Como una contrapropuesta a la lógica clásica, Nicolescu expone la lógica del Tercero incluido, considerada como una lógica de complejidad que abre la posibilidad de análisis desde distintos

campos de conocimiento que no son precisamente las ciencias exactas, sino otras disciplinas como la comunicación, la cultura, la política, etc., permitiendo cruzar entre los distintos niveles de Realidad. Por otro lado, considerando al tiempo como un nivel de Realidad, dice que “Debemos acostumbrarnos a la coexistencia paradójica de la reversibilidad y de la irreversibilidad del tiempo, uno de los aspectos de la existencia de diferentes niveles de Realidad. El tiempo está en el centro de nuestra vida terrenal” (Nicolescu, 1996, p. 25).

A partir de lo anterior, se puede explicar cómo es que dos términos de distinta naturaleza o disciplina pueden conformar al Tercero incluido, esto es debido a que dialogan en distintos niveles de Realidad en donde son contradictorios y a la vez simultáneos, transitando de un nivel a otro, construyendo una unidad más grande que los incluye, porque durante la interacción entre sujeto-objeto existe un espacio intermedio considerado una zona de no-resistencia que da pie al Tercero incluido, y este cambio en la lógica ha permitido mayor apertura a la comprensión de los fenómenos sociales y culturales vistos desde la complejidad. En los videos 3 y 4, Nicolescu explica el concepto y lo ejemplifica ([video 3](#) y [video 4](#)).

Nicolescu (2006, pp. 20-21) dice que es necesario romper las fronteras disciplinares para comprender el complejo tejido de interacciones que existen entre el sujeto-objeto en el espacio social, observando los distintos niveles de Realidad que pueden ser interpretados a partir de diferentes niveles de percepción realizados desde lo cultural, lo económico, lo político, lo histórico y, en su caso, desde la comunicación, cuando se perciben a través desde diferentes lenguajes en los cuales son representados, haciendo obligado el diálogo entre distintos campos cognitivos.

Por otro lado, desde la óptica de la comunicación es posible reconocer al espacio como un universo semiótico textual en el que distintos textos y lenguajes se conjugan dentro de un *continuum* semiótico ubicados en distintos niveles de organización, haciendo posible la realización de los procesos comunicativos dentro de una “semiosfera” descrita por Lotman, (1996); o sea que en el análisis y el estudio del espacio se entretujan distintos actos comunicativos por los cuales entran en juego la percepción de sus habitantes y, a partir de un acto dialéctico, se construye algo como parte de la cultura del sitio.

Se puede considerar el universo semiótico como un conjunto de distintos textos y de lenguajes cerrados unos con respecto a los otros. Entonces todo el edificio tendrá el aspecto de estar constituido de distintos ladrillitos. Sin embargo, parece más fructífero el acercamiento contrario: todo el espacio semiótico puede ser considerado como un mecanismo único (si no como un organismo). Entonces resulta primario no uno u otro ladrillito, sino el «gran sistema», denominado semiosfera. La semiosfera es el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la semiosis. (Lotman, 1996, p. 12)

De acuerdo con Haidar (2005, pp.110-112), existen distintos niveles de funcionalidad semiótica: cultural, comunicativo, cognitivo, artístico, emocional, entre otros; a partir de esto se puede considerar que dentro del análisis semiótico del espacio de relaciones, los elementos contenidos dentro, al ser percibidos como signos que bien pueden ser vistos a través de distintos enfoques desde la percepción, su función sintáctica en la representación y su interpretación semiótica al tener un significado y, finalmente, en lo pragmático que se encuentra presente en la funcionalidad utilitaria y comunicativa.

Los sitios identitarios del espacio vistos desde la complejidad en donde intervienen las distintas teorías de concepción, comunicación

y percepción del propio espacio, pueden ser identificados como un fenómeno subjetivo muy complejo que se construye simbólicamente en la interacción dialógica entre lo sujeto-objeto y el mismo espacio. La concepción de espacios no tangibles, que son construidos en las imágenes mentales de los sujetos, elaboradas a partir de las sensaciones percibidas a través de los distintos órganos sensoriales y que son interpretadas por ellos mismos, crean una realidad alterna de sitios identitarios.

Es importante considerar a la comunicación como un aspecto definitivo sobre los imaginarios urbanos que son capaces de develar cuestiones de identidad de los habitantes basada en el conjunto de valores, tradiciones y formas de vida, y que les ayuda a generar su sentido de pertenencia.

Espacios tangibles, objetos y el cuerpo como mosaico de sensaciones y significados

Los antiguos filósofos sustentaron sus grandes aportes sobre la obtención del conocimiento basándose en la naturaleza de la percepción que se genera con la experiencia sensorial, como el primer contacto del cuerpo con su ambiente mediante los órganos de los sentidos a través de los cuales detecta y codifica todo lo que está en su entorno, lo cual, a través de procesos psicológicos, es organizado e interpretado, otorgándosele significado. De esta manera, sensación y percepción son procesos unificados e inseparables. Es entonces que, en el espacio, el cuerpo percibe desde su propia cenestesia, hasta las múltiples y variadas imágenes o sensaciones externas mediante la vista, el olfato, el oído, el gusto y el tacto. Aristóteles fue uno de los primeros filósofos en sostenerlo.

Por lo tanto, al ser el espacio la conciencia inmediata de la experiencia sensorial como algo presente entre el cuerpo y los objetos, estos antiguos filósofos también trataron de definir el espacio, relacionando su concepto con las ideas de del *ser* y del *no ser*, o bien, de lo *vacío* o de lo *lleno*. Así, por ejemplo, para Parménides el espacio lo comprendía todo; Leucipo y Demócrito sostuvieron que el *ser* es posible de dividirse en pequeñas partículas (a las que les nombraron átomos) y el infinito como vacío; Platón lo concibió como un contenedor universal (*khora*); Aristóteles, como lugar que envuelve a un cuerpo (*topos*), negando el vacío.

Entre nuestros esquemas de comportamiento y la percepción de los estímulos del espacio existen diversos procesos cognitivos por los cuales nuestra memoria crea símbolos que influyen en las actitudes, es decir, existen organizaciones de los signos en relación con nuestra experiencia, reconociéndose que existen vínculos entre el hombre y el espacio, de manera que la percepción es simbólica (Leff et al., 1974, pp. 396-397, 399).

Por consiguiente, la percepción espacial va más allá que su morfología, el espacio o el lugar (*locus*), como mayormente lo llaman, es también olores, costumbres, leyendas, etc., y puede ser abordado desde la estética y la semiótica. Desde esta arista, el espacio como cúmulo de símbolos (sintaxis) que percibirán los individuos, generará significados individuales o colectivos (semiología) en los que las prácticas espaciales reflejarán sus múltiples interpretaciones (hermenéutica). Así, lo simbólico se vincula con cargas de hechos, de tiempo y espacios practicados, de tal forma que muchos espacios son “semiotizados” (por que conocer es “semiotizar”) y pocos son los

simbólicos, ya que, si todos los espacios fueran simbólicos, obviamente se perdería dicho sentido de simbolización (Ledrut, 1973, p. 23).

Partiendo de tal perspectiva y en aras de comprender las prácticas espaciales se gestó desde la antropología urbana un método de análisis que conjuga el *flaneo*, los mapas mentales y la “foto-palabra”, siendo una perspectiva más incluyente que da cabida a relaciones sujeto-objeto. La acepción del *flaneo* proviene del concepto *flâneur*, que significa paseante, utilizado desde el siglo XIX, y se refiere a un personaje observador y con vasta sensibilidad que vivía en las calles, asociándosele con los marginados de la sociedad urbana. Walter Benjamin (1923), inspirado en los poemas de Charles Baudelaire, señala que al recorrer la ciudad como *flâneur* se logra la experiencia de vivirla desde el enfoque semiótico de la significación de la imagen del espacio urbano, ya que al recorrerlo irá creando y asumiendo el escenario cotidiano de la misma, conformado por distintos estímulos sensoriales individuales que a su vez forman constelaciones urbanas en un todo complejo. De esta forma, el *flaneo* es un método para atisbar e interpretar las prácticas espaciales en la ciudad ([video 5](#)).

Por otro lado, el objetivo de los mapas mentales es indagar en los procesos que generan el reconocimiento e interpretación del mundo que tiene cada individuo. Estos mapas mentales se asocian con la cartografía simbólica porque en ellos se pueden representar imágenes individuales o colectivas del espacio ([video 6](#)). La “foto-palabra” se compone de fotografías y entrevistas, su finalidad es motivar la memoria y el recuerdo de situaciones ya vividas al comenzar la entrevista. Las descripciones que proporcionan los entrevistados pueden reflejar su interpretación de lo real y lo imaginario.

Otra perspectiva la ofrece Michael de Certeau (2000), cuya colaboración refleja dos vertientes. La primera está basada en el trabajo de Maurice Merleau-Ponti (1945), trata sobre las diferentes sensaciones que los individuos tendrán en el espacio, porque como “mirones, desde lo alto”, tal y como pueden apreciarse en el siguiente video, fragmentos de la ciudad de Nueva York desde un helicóptero ([video 7](#)). Se tendrá una visión muy distinta a la de “caminante, desde abajo” ([video 8](#)), haciendo énfasis en las diferencias de percepción entre uno y otro generadas por la escala (Certeau, 2000, p. 104).

Al respecto, el autor hace una crítica a la mirada de la ciudad desde un nivel de observación alejado de las prácticas espaciales, en donde la muestra como un simulacro “teórico” semejante a un cuadro que tiene como condición de posibilidad un olvido y en el cual existe un desconocimiento de las prácticas cotidianas y no son posibles las totalizaciones. Por el contrario, elogia la observación de la ciudad como “caminantes”, “desde abajo”, debido a que los individuos se vuelven “practicantes” que configuran múltiples historias por las experiencias “antropológicas” en la ciudad (Certeau, 2000, p. 105).

La segunda es acerca de las prácticas espaciales al connotarlas como “prácticas significantes” en alusión a “lo memorable”, las cuales producen símbolos en los espacios, es decir, se producen espacios significativos. Afirma con esta postura que los espacios significativos, al ser practicados, permanecen en la memoria y se pueden volver a practicar por medio de los recuerdos, volviéndose recuerdos que nos encadenan a un lugar, como lugares encantados que se pueden, o no, evocar; o bien, como un conocimiento que se calla y que solo pasa “entre nosotros”, a “medias palabras” y, que como él mismo lo señala, “los lugares vividos son presencias de ausencias: aquí estaba, pero ya no se ve”.

Un claro ejemplo de lo anterior lo ilustran Wim Wenders y Peter Hanke en la película “Der Himmel über Berlin” / “Las alas del deseo” (1987), en la escena donde el ángel Cassiel actúa como un *flâneur* celestial que escucha los pensamientos del anciano poeta Homer cuando transita por la Postdamer Platz de Berlín de la posguerra, y ya no identifica los lugares que frecuentaba, por lo que empieza a recordar y describirlos como lugares llenos de vida ([video 9](#)). Desde esta perspectiva, cuando recordamos el espacio aparece nuevamente como un lugar practicado, ya que los recuerdos de las vivencias dotadas de significados nos pueden anclar a los lugares (Certeau, 2000, p. 121).

Es en la lógica entre el espacio y la cotidianidad, mediante el binomio espacio-tiempo, el estudio de Marc Augé se refiere al “no lugar” y, para definirlo, abre la discusión sobre las diferentes acepciones que se le han dado al “lugar” desde varias disciplinas. Enfatiza que se le ha concebido como el territorio habitable, como un orden cualquiera según el cual los elementos se distribuyen en relaciones de coexistencia pero que, para explicar la construcción concreta y simbólica del espacio en la cotidianidad, es preciso definirlo como “lugar antropológico” y categorizarlo como “identificador”, “relacional” o “histórico”.

A partir de la noción de “lugar antropológico” aborda los “no lugares” y los relaciona con espacios urbanos de tránsito, así como los flujos peatonales, vehiculares y también de información:

Los *no lugares* son tanto las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes (vías rápidas, empalmes de rutas, aeropuertos) como los medios de transporte mismos o los grandes centros comerciales, o también los campos de tránsito prolongado donde se estacionan los refugiados del planeta. (Augé, 1992, p. 22)

Señala que son espacios que carecen de las categorías de identidad, de relaciones o históricas, y que son el resultado de la “sobremodernidad”, es decir, el mundo de la globalización ([video 10](#)). Señala, por último, que paradójicamente los “lugares” y los “no lugares” se oponen y se atraen debido a las distintas realidades del tránsito, de la permanencia en diferentes espacios, la misma estructura morfológica de las edificaciones y las vialidades, en conjunto con todo objeto hallado en las ciudades.²

Un acercamiento a distintas concepciones sobre el espacio

Los trabajos de Euclides que dieron continuidad a los escritos babilónicos que definieron desde la geometría los conceptos de largo, ancho, alto, sólido, vacío y su relación con la generación del espacio mediante el punto, la línea, el plano y el volumen, representaron grandes aportes al campo del conocimiento al retomarse para incorporar nuevas reflexiones. Por ejemplo, desde la óptica aristotélica, el sentido de la vista adquiere mayor relevancia porque el conocimiento visible a todos los demás conocimientos que nos dan los demás sentidos. Y la razón es que la vista, mejor que los otros sentidos, nos da a conocer los objetos y nos descubre entre ellos gran número de diferencias; y en ese tenor relaciona al cuerpo y la naturaleza de la percepción con los conceptos geométricos de largo, ancho, alto, punto, línea, plano, volumen (Aristóteles, (s.f.), p. 47).

Estas reflexiones trascendieron en el devenir histórico. Durante la Edad Media, la influencia del pensamiento aristotélico sobre el concepto de espacio prosiguió, acuñando más acepciones, de manera que se concibió al *locus* como lugar y símil del *topos* aristotélico; *situs*

² Para profundizar sobre la significación e identidad de los espacios, (Véase video 11, La gráfica urbana como generadora de significación en la ciudad <https://www.youtube.com/watch?v=P1zMITQJzGM>).

como la extensión de todo cuerpo en el espacio; y *spatium* como la definición geométrica del intervalo entre dos puntos cualquiera. A partir del Renacimiento, las nociones de espacio relacionadas con la geometría y la cosmología basadas en Platón y Pitágoras adquirieron relevancia, integrando el concepto de infinito. Destacaron los trabajos de Giordano Bruno y Nicolás de Cusa. Al final, con la obra de Descartes sobre el concepto de espacio geométrico con propiedades de largo, ancho y alto, llega a su culmen porque lo relaciona con la materia, es decir, cuerpo y espacio son lo mismo (*res extensa*).

Cabe señalar que las obras de grandes arquitectos de la cultura clásica como Marco Vitruvio Polión, la cual fue la base de otros grandes aportes de arquitectos del Renacimiento como Leonardo Da Vinci y Andrea Palladio, conciben al espacio propiamente desde su aspecto geométrico, ciñéndolo como componente en la estética de la arquitectura y su relación con las proporciones de los objetos y la escala humana.

Ulterior a la Revolución Científica, emergen dos acepciones opuestas sobre el espacio. La primera fue sostenida por Isaac Newton, definiendo “espacio y tiempo absolutos” (*sensorium Dei*) debido a que, al ser el espacio y el tiempo extensiones inmóviles e independientes de los cuerpos que lo ocupan, los fenómenos ocurridos no los afectan, en este caso, espacio y tiempo están por naturaleza, relacionándolos con la omnipresencia, y el ser humano es receptor sensorio de las imágenes de las cosas, pero no de las cosas mismas, tal como Dios las percibe.

En contraposición, la segunda acepción la formuló Gottfried Wilhelm Leibniz: “espacio y tiempo relativos”, afirmando que los cuerpos no son identidades independientes del espacio y el tiempo, dado que los binomios tiempo-movimiento y espacio-cuerpo se hallan

en repetición constante, cuyo entendimiento del individuo en un espacio determinado depende de su percepción sobre las variaciones ocurridas (Leibniz, 1702, pp. 435-436). Debido a lo anterior, espacio y tiempo se conforman por las relaciones entre los cuerpos y los fenómenos (Leibniz, ca.1708, pp. 508-509). A partir de esta óptica, se reconoció que espacio y tiempo son percibidos por la experiencia. Este concepto del espacio fue impulsado ingentemente durante los siglos XVII y XVIII en la doctrina del *empirismo*, iniciado por John Locke y apoyado por Tomas Hobbes y George Berkeley, quienes establecieron a la experiencia sensorial como la fuente de todo conocimiento del mundo.

Más tarde, otra valiosa perspectiva que robustece la visión empírica la incorporó Kant, cavilando una concepción de espacio y tiempo relacionada con el espíritu humano y estableciendo la *sensibilidad* como forma *a priori* de la mente y fundamentación de toda representación anticipada de todo conocimiento: la llamó “intuición pura”. Al respecto, Kant (1781) afirmó que necesitamos representar el espacio para comprender los fenómenos externos al cuerpo, pues el espacio, al ser la intuición pura, se vuelve omnicomprendivo (pp. 44-46). Asimismo, sostiene que la experiencia solo es posible por medio de la representación de una necesaria conexión de las percepciones y, a razón de ello, percibir implica reconocer el espacio (p. 151).

Es de tal guisa que los estudios más recientes sobre el espacio continuaron definiéndolo como el continente de todo objeto material y que “...en lugar de imaginarlo como una especie de éter en el que estarían inmersas todas las cosas, o concebirlo abstractamente como un carácter que les sería común, debemos pensarlo como el poder universal de sus conexiones” (Merleau-Ponty, 1945, p. 258).

Si bien el fenómeno senso-perceptivo ha sido discutido desde la época aristotélica para comprender cómo se obtiene el conocimiento de todo lo que está fuera del cuerpo, es decir, en el espacio, en recientes estudios el fenómeno de la percepción adquirió ingente relevancia no solo para los científicos, también para los psicólogos, arquitectos, geógrafos, urbanistas, sociólogos, antropólogos, entre otros. Por ejemplo, la disciplina de la arquitectura se había enfocado en analizar la morfología y función del espacio “geométrico”, del espacio “físico”, en términos de estética y antropometría; no obstante, recientemente la atención se encauzó hacia al fenómeno senso-perceptivo y los significados (Ching, 1998; Clark y Pause, 1996).

Esta nueva mirada permeó también en el diseño urbano al conformarse la ciudad por la suma de arquitecturas. Al respecto, Kevin Lynch (1998) señala que la imagen ambiental de una ciudad posee tres componentes básicos: identidad, estructura y significado, que son distintos niveles de realidad en los cuales se puede percibir e interpretar el espacio edificado (p. 17). Afirma que cada ciudad tiene su imagen pública conformada por una serie de imágenes individuales, por lo que realiza un análisis basado en los objetos físicos y perceptibles sin atender otros aspectos como el significado social de una zona, su función o su historia.

Dado que Lynch deja claro que su objetivo es analizar la función de la forma y en ese tenor identifica cinco tipos de elementos de análisis en la ciudad: sendas, bordes, barrios o distritos, nodos o núcleos y mojones, mejor conocidos como hitos (pp. 62-63). Cabe subrayar que su propuesta permite un primer aterrizaje de análisis que facilitará, después, abordar aspectos semióticos al analizar las prácticas espaciales, debido a que estos elementos están interrelacionados. Por

ejemplo, podemos encontrar nodos con carácter simbólico que lleguen a ser también identificados por el observador como hitos, sendas que funcionen como bordes o sendas que se reconozcan como barrios lineales debido a su concentración. Es aquí donde es preciso hacer énfasis en el reconocimiento de la escala de trabajo: un nodo puede ser a nivel local una esquina o una estación de transporte, pero, a nivel nacional, un nodo puede ser la ciudad misma.

En añadidura a la identificación de elementos en el espacio para analizar la forma y su función, Aldo Rossi (1971) señala al tiempo como parte de la continuidad espacial de la ciudad, y, por ende, fundamental en la percepción y comprensión del espacio urbano. Al reconocerse el tiempo se reconocen los hechos urbanos como “todos aquellos elementos que encontramos sobre cierto territorio” (p. 111) donde “todo cambio de un hecho urbano presupone un salto cualitativo” (p. 113), de tal forma que para analizar la estructura de los hechos urbanos es indispensable identificar la relación de la tipología edificatoria con la morfología urbana de sus fragmentos en diversos momentos.

En estos fragmentos o sectores, el barrio es la unidad primigenia morfológica y estructural que tiene contenido social relacionándose entre sí a lo largo de los procesos históricos, de tal manera que su imagen puede ser distinta entre uno y otro, o bien, en un mismo barrio haberse transformado su imagen en el curso del tiempo. Ahora, la imagen es la suma de las arquitecturas, todo elemento construido que a lo largo del tiempo va adquiriendo significados diferentes (p. 163), por ello Rossi sostiene que la ciudad es una manufactura y una obra de arte y que para comprenderla es fundamental analizar su arquitectura,

porque es el modo de hacer ciudad, y es la misma que ofrece signos del modo de vivir, testimonios de la conciencia colectiva (p.171-172).

La relevancia de sus aportaciones en el estudio el espacio urbano radica en que reconoce la individualidad y evolución de los hechos urbanos donde el *locus* y la arquitectura proporcionan las cualidades para su comprensión a través de “puntos singulares” (el símil de los nodos e hitos de Kevin Lynch), en conjunto con los acontecimientos y sus significados que configurarán la memoria colectiva (pp. 186, 188, 226).

Tocante a la relevancia de la arquitectura en el estudio del espacio, Rem Koolhaas (2014) tilda que ha imperado el “hacer arquitectura” sobre aprehender el espacio urbano porque “el ingenio de la arquitectura es su seducción: define, excluye, limita, separa del *resto*; pero también consume. La arquitectura explota y agota las posibilidades que en última instancia solo pueden ser generadas por el urbanismo y que solo la imaginación específica del urbanismo puede inventar y renovar” (pp. 16-17), en el entendido de que, a causa del crecimiento demográfico y el desarrollo poco o nulamente planificado de las ciudades, se han generado espacios carentes de experiencias sensoriales placenteras.

Por otra parte, hace una crítica a las edificaciones de grandes escalas. En primer lugar, porque como forman parte del tejido urbano deberían de corresponder a cualidades de los distintos espacios colindantes (pp. 23, 30); en segundo lugar, debido a que en un “edificio grande” prima la funcionalidad de sus conexiones interiores para que funcionen sus diferentes instalaciones electro-mecánicas (pp. 24, 32) en lugar de otorgarle composición a su volumetría mediante los cánones estilísticos arquitectónicos; en tercer lugar y en relación con lo anterior,

porque carecen de imagen apropiada, dado que sus fachadas no reflejan sus actividades al interior (pp. 25, 31); en cuarto lugar, porque existe incongruencia entre la calidad de las grandes edificaciones y su impacto en el espacio, siendo este último, la mayoría de las veces, negativo; y en quinto lugar, debido a que edificar arquitecturas de gran tamaño no implica que adquirirá la cualidad de grandeza, es decir, que sea significativa en el espacio urbano (pp. 25, 33).

Koolhaas además pormenoriza sobre el acorralamiento de las identidades urbanas ante el fenómeno de la gentrificación, señalando que se ha generado convergencia debido a la masiva construcción de vialidades, tales como túneles, circunvalaciones o subterráneos para conectar espacios que han transformado sus usos habitacionales en oficinas o comercios, connotando el resultado de estos sucesos como “la ciudad genérica” (pp. 38-39, 43-44). Evidentemente, estas transformaciones en los espacios urbanos a razón del cúmulo de edificaciones producen espacios residuales a los que el autor se refiere como “espacios basura”, los cuales son desde los espacios vacíos resultantes de las instalaciones del aire acondicionado en los edificios, los espacios ilegibles, abandonados, los umbrales entre los espacios públicos y privados, o bien, los espacios carentes de identidad (pp. 72-75).

Otra faceta sobre la percepción del espacio, pero en relación con el movimiento, son las circulaciones o recorridos como los hilos perceptivos que vinculan los espacios de los edificios o que reúnen cualquier conjunto de espacios interiores o exteriores en la ciudad. Debido a que nos movemos en el tiempo, a través de una secuencia de espacios, experimentamos un espacio en relación con el lugar que hemos ocupado anteriormente y al que vamos a acceder. Desde el ojo

del arquitecto o del urbanista podemos pensar en algunos criterios formales como las diferentes aproximaciones a un edificio (frontal, oblicua, espiral) o la configuración del recorrido en un edificio y la ciudad misma (lineal, radial, espiral, en trama, rectangular, compuesta), los cuales se pueden utilizar para diseñar espacios arquitectónicos o urbanos. No obstante, es de suma importancia considerar el movimiento en el análisis del espacio urbano, debido a que puede comunicar una sensación de libertad, puede vivificar un escenario que sin él parecería muerto, y juega un papel primordial en la conformación y comunicación de la imagen urbana, no solo en su estructura, sino también en su significado.

En esta tesitura ha sido la contribución de Donald Appleyard (1970), quien afirma que, por medio de los órganos de los sentidos, el observador organiza los componentes del mundo perceptible, de tal manera que cada persona ve el medio circundante de distinto modo, siendo importante la relación de los movimientos propios (sentido cenestésico) del individuo con el movimiento aparente del medio: las experiencias perceptivas no serán las mismas en un individuo que circula a pie que las del que viaja en autobús, o bien, el que conduce un automóvil (pp. 176-178).

Su propuesta trata de secuencias porque “atravesar una ciudad constituye una verdadera secuencia de experiencias” (p. 183) y de esta forma las secuencias fungen como medio dinámico en el que el viajero se desenvuelve según sus propios propósitos, modelando a su vez dicho medio, su experiencia. Las secuencias pueden ser de gran importancia al diseñar debido a que sirven de instrumento para espigar información acerca de la ciudad, de su estructura y su significado.

Algunos de los elementos que nos ayudan a estructurar dichas secuencias son: la forma sensorial (sucesión de movimientos de masa, espacio, luz, detalles de la superficie, etc.), el cómo se revela la imagen (la manera en que se presenta la información al viajero) y la estructura de la atención (sus dimensiones son el tiempo y el ritmo) (pp. 184-185). Sostiene que se pueden desarrollar sistemas de secuencias por medio de caminos y conexiones, o bien, por medio de la relación con otros sistemas de secuencia de la ciudad.

Se puede decir que la ciudad es un espacio en constante movimiento en el que sus habitantes tienen que desarrollar la capacidad de captar toda la información del exterior mientras recorren sus calles a diferentes velocidades. El peatón la percibe de un modo diferente que las personas que transitan a bordo de un vehículo. En estos escenarios la complejidad del entorno y la ambigüedad informativa hacen que el cerebro humano se vea obligado a procesar cantidades excesivas de información para ser percibida e interpretada de acuerdo con el cúmulo de datos que cada individuo tiene como parte de su propia cultura, porque a través de su experiencia sensible se ubica dentro de un continuum permanente donde el espacio es un elemento indispensable en la organización social de los habitantes, del forma que no es espacio, es “relaciones”. Dichas relaciones simples y complejas fluyen como un continuum en la interacción dialéctica que se realiza entre todos los elementos que lo conforman y, visto como un fenómeno complejo, se hace necesario analizarlo desde la óptica de la transdisciplinariedad.

Conclusiones

El espacio visto como un fenómeno complejo que debe ser estudiado desde la transdisciplinariedad a través distintos enfoques

que nos ayuden a concebirlo de manera integral, o sea que hay que abordarlo y analizarlo desde esos inter-espacios no definidos, que sobrepasan los límites pero que nos ayudan a entenderlo mejor. Para ello se han mostrado algunas categorías de percepción del espacio, de identidad del sujeto, así como la significación de sitios como resultado de la interacción dialógica que existe entre los habitantes o transeúntes de un lugar y el espacio en que se encuentran.

Pensar al espacio sin la presencia de los humanos facilitaría su estudio, sin embargo, la realidad se hace más compleja si tomamos en cuenta que su interacción con el medio no es únicamente física, sino que intervienen muchos otros aspectos que tiene que ver con los distintos sistemas biológicos e intelectuales de los sujetos y sus relaciones. Justamente esta dinámica es lo que nos hace pensar al espacio como un fenómeno complejo, al cual es necesario estudiar desde la transdisciplinariedad identificando distintos niveles de Realidad para el desarrollo de nuevos conocimientos que nos ayuden a abordar los diversos problemas en la definición y construcción del espacio.

De acuerdo con lo anterior, el espacio de relaciones visto como un fenómeno complejo puede ser observado, analizado e interpretado a partir de los niveles de Realidad propuestos por Nicolescu (1996), que puede ser entendido desde su conformación física, natural y conceptual Sin embargo, los distintos niveles de Realidad se hacen presentes a partir de las distintas relaciones e interacciones entre sujeto-objeto.

De acuerdo con Morin (2011), “el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, contradicciones, que constituyen nuestro mundo fenoménico” (p. 17) se puede entender

al espacio de relaciones como un fenómeno complejo en donde existe gran cantidad de elementos que se presentan como un tejido inseparable y que pueden ser clasificados de muy diversas maneras, de acuerdo a su naturaleza viva o muerta, clasificados en humanos e inhumanos, estáticos y móviles, pero que no pueden ser separados porque funcionan como un “todo”, lo que permite pensar un poco más en la complejidad de una realidad en la cual los principios de abstracción, disyunción y reducción ya no funcionan adecuadamente.

En esta tesitura, no se puede entender al espacio simplemente como el resultado de una construcción física de calles y espacios abiertos, ni pensar que la gente que lo habita y las actividades que se desarrollan, son el resultado mecánico de su construcción; por el contrario, es necesario reconocer que es un espacio intervenido de manera activa y constante por sus habitantes, quienes, a través de sus múltiples experiencias senso-perceptivas, le otorgan diversos significados que llevan a concebirlo en diferentes niveles de comprensión.

A razón de lo anterior se trataron las contribuciones de Michel de Certeau (2000) y Marc Augé (1992). Por un lado, porque Michel de Certeau (2000) enfatiza que para analizar el espacio será necesario observarlo en diferentes escalas, ya sea como “mirones”, “desde lo alto”, es decir, posicionarnos en una escala global, o bien, como “caminantes”, “desde abajo” en una escala local (y para él, la más importante), en la que precisamente podremos observar las prácticas espaciales, las cuales, como productoras de significados, se convierten en “prácticas significantes” posibles de volverse a practicar en la memoria, mediante los recuerdos.

Por otro lado, porque en este espacio de relaciones que Augé (1992) define como “lugares” y los “no lugares”, se hacen presentes realidades antagónicas, que existen al mismo tiempo en el mismo espacio, que vistas desde el enfoque del pensamiento dialógico propuesto en la teorías de la complejidad, se hacen presentes distintas categorías de percepción e identidad por medio de las que los sujetos dotan de distintas significaciones a un mismo fenómeno o, dicho en otras palabras, las distintas percepciones que pueden tener al recorren un lugar a pie, en un transporte o visto desde el aire.

Lo anterior es plenamente comprensible dado que, tal como se argumentó en este trabajo, el espacio no es espacio, es “relaciones”, tomando en cuenta la multiplicidad de interacciones que se llevan a cabo entre todos y cada uno de los elementos que lo componen, pues la relación sujeto-objeto es un continuum en el espacio. En este binomio de relación, el proceso de la percepción adquiere características propias porque se realiza de manera subjetiva, no es un simple proceso sensorial, sino una conducta psicológica compleja del sujeto a través de cual es posible reconocer distintos aspectos de la cultura e identidad del sitio. Por lo tanto, el espacio se puede llegar a reconocer como el reflejo de la sociedad que lo construye y lo habita.

Este texto es únicamente un somero acercamiento al análisis del espacio, el cual no agota las posibilidades de futuros abordajes que, si bien ahora se ha hecho desde el punto de vista de reflexiones teóricas, merece ser trabajado desde un enfoque teórico-metodológico, latente interés situado en el tintero de las autoras.

Referencias

Aristóteles, (s.f.). *Metafísica*. Libro primero. Capítulo VII. Refutación de las opiniones de los antiguos acerca de los principios. Edimat Libros

Appleyard, D. (1970). El movimiento, la secuencia y la ciudad. *El movimiento: su esencia y su estética*. Editorial Novaro S.A. Versión castellana de Agustí Bartra y Sergio Madero.

Augé, M. (1992). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.

Benjamin, W. (1923). Sobre algunos temas en Baudelaire. *Ensayos escogidos*. El cuenco de plata.

Ching, F. D. K. (1998). *Arquitectura. Forma, espacio y orden*. Gustavo Gili.

Clark R. H. y Pause, M. (1996). *Arquitectura: temas de composición*. Gustavo Gili.

Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano, 1 artes de hacer*. Universidad Iberoamericana / Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.

Haidar, J. (2005). La complejidad y los alcances de la categoría de semiosfera. Problemas de operatividad analítica. *Entretextos. Estudios Iberoamericanos sobre la semiosfera*, 107- 119.

Kant, I. (1781). *Crítica de la razón pura*. Editorial Taurus.

Koolhaas, R. (2014). *Acercas de la ciudad. ¿Qué fue del urbanismo? Grandeza, o problema de la talla. La ciudad genérica. Espacio basura*. Gustavo Gili.

Ledrut, R. (1973). *Les images de la ville*, Anthropos.

Leff, H.; Gordon, L., y Ferguson, J. (1974). Cognitive Set and Environmental Awareness. *Environment and Behavior*. (1), 395-447.

Leibniz, G. W. (1702). Examen de la física de Descartes. Mayo de 1702, G. W. Leibniz. *Escritos filosóficos*. en Ezequiel de Olaso (Ed.), traducido por Roberto Torretti y Tomás E. Zwanck. Charcas.

Leibniz, G. W. (1708). Consecuencias metafísicas del principio de razón. Ca. 1708. G. W. Leibniz. *Escritos filosóficos*. Traducido por Roberto Torretti y Tomás E. Zwanck. Charcas.

Lotman, I. M. (1996). *La semiosfera. Semiótica de la cultura y del texto*. Ediciones Cátedra. Universidad de Valencia.

Lynch, K. (1998). *La imagen de la ciudad*. Gustavo Gili.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Fenomenología de la percepción*. Editorial Planeta-De Agostini.

Moreno, L., & Acosta, C. (2015). El espacio público como fenómeno complejo: Diseño e interacción no unidisciplinar en construcción del entorno humano. *Taller Servicio 24 horas (22 bis)*, 7- 16.

Morin, E. (1996). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.

Nicolescu, B. (1996). *La Transdisciplinariedad. Manifiesto*. Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, A.C.

Nicolescu, B. (2006). Transdisciplinariedad: pasado, presente y futuro. 1a parte. *Visión Docente Con- Ciencia*, VI (31), 15-31. http://www.ceuarkos.edu.mx/vision_docente/revista31/t3.htm

Rossi, A. (1971). *La arquitectura de la ciudad*. Gustavo Gili.

Referencias de videos

Video 1: Canal CEIICH UNAM. (13 de enero de 2006). *La complejidad Hoy/ Edgar Morin* [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/clip/UgkxbPLy12d2UF3cy6P-s8A_yOudNekpNIXN (fragmento)

Video 2: Canal CEIICH UNAM. (13 de enero de 2006) *La complejidad Hoy/ Edgar Morin* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/clip/UgkxRpRpdvNSpJ8AfPNxwFuJVoDfoI2Y3qwj> (fragmento).

Video 3: Canal Multiversidad Mundo Real Edgar Morin. (11 de diciembre de 2018). *Entrevista exclusiva Sr. Alexander Pomposo (MMREM) a Basarab Nicolescu (CIRET)* [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/clip/Ugkxf5MenXxvyWVHfh2mJPya_knxLGZe_Z2W (fragmento)

Video 4: Canal Multiversidad Mundo Real Edgar Morin. (11 de diciembre de 2018). *Entrevista exclusiva Sr. Alexander Pomposo (MMREM) a Basarab Nicolescu (CIRET)* [Archivo de video]. YouTube. https://youtube.com/clip/UgkxR7K9-6y9w8kkD4t_gJF7vl8HWqyQv0Du (fragmento)

Video 5: Canal D3picospardos. (13 de mayo de 2020). *Breve introducción a la figura del flâneur decimonónico* [Archivo de video]. YouTube. <https://youtu.be/UNunwk4dKS8>

Video 6: Canal FaHCE UNLP. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata. (15 de enero

de 2018). *3 Entrevistas sobre metodología de la investigación Cartografía social* [Archivo de video]. YouTube. <https://youtube.com/clip/UgkxPogKIvq8Oh03oNGpglwyHYoQv43tUMsr>

Video 7: Canal Desnortados. (20 de marzo de 2019). *Sobrevolar Nueva York en helicóptero* [Archivo de video]. YouTube. https://youtube.com/clip/UgkxJMseuhlJV_3fR60ZkXODSyejwFse-_LI

Video 8: Canal El Caminante Viajero. (8 de abril de 2021). *Recorriendo las calles de Nueva York NYC 2021* [Archivo de video]. YouTube. <https://youtube.com/clip/UgkxfsWZvTVrJ9iGmV4yRSKX1Wmu8yD5yBbV>

Video 9: Canal Roberto A. Cabrera. (28 de enero de 2016). *Wings of Desire 1987 Fragmento* [Archivo de video]. YouTube. <https://youtu.be/pDF8vWGi7cw>

Video 10: Canal Mariani Gianluca. (3 de mayo de 2022). *Los No Lugares* [Archivo de video]. YouTube. <https://youtube.com/clip/Ugkx5ZLs0LCFpvdEV3hbvYIsGVEpdcMvqUxW>

Video 11: Canal Seminario Semiótica UAM Azc. (20 de marzo de 2021). *La gráfica urbana como parte contextual de la ciudad. María Teresa Olalde* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=P1zMITQJzGM>

2. INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA Y COMPLEJIDAD

Dr. Janitzio Alatraste Tobilla

Universidad Autónoma del Estado de México

1. El problema

La intención de este trabajo es abordar el problema que implica la investigación en las artes. La motivación para este propósito inicia al vislumbrar que existe un gran abanico de dificultades para la actividad investigativa dentro del campo artístico. Propongo examinar solo cuatro de ellas que, de algún modo, considero básicas para comprender la necesidad de generar una aproximación precisa en torno a las implicaciones de la investigación en artes.

Quizás a partir del reconocimiento de estas dificultades para la investigación artística dentro del contexto académico en las universidades será posible repensar aquello que podemos concebir como investigación en el arte desde la creación de éste.

Considero que la metodología más viable para enfocar la problemática que indico es una mezcla entre teoría de la complejidad y semiótica. La primera para abordar una realidad epistémica tan variada como la que hoy enfrentamos en un mundo de pensamiento globalizado, la segunda como la opción de categorizar los factores implicados en el surgimiento de esta compleja red epistémica que hoy se vive en las academias.

Los cuatro principales fenómenos problemáticos que identifiqué son los siguientes:

1. La dificultad que supone la multiplicidad de significaciones sobre el concepto de investigación, que arroja una gran variedad de enfoques

sobre lo que se podría entender por investigar en general, e investigar en artes, en particular.

2. La dificultad para la definición de manera satisfactoria del fenómeno de creación, y la necesidad de concebirlo como un concepto que pueda dar sustento metodológico a una investigación en artes, ya que la creatividad sería un ingrediente común a la acción de investigar en cualquier disciplina.
3. La protocolización de las investigaciones en arte bajo parámetros de modelos de investigación tradicionales e institucionales. Éstos proponen esquemas con aspectos a cubrir para la organización, evaluación y seguimiento de un proceso de investigación. Por desgracia, la lógica que genera esta gramática con los rubros a considerar, reportar y evaluar, es abstracta y se parte del supuesto de que esta lógica la comparte cualquier sistema disciplinario. Esta dificultad, a mi juicio, tiene como origen dos circunstancias: Primera, un criterio epistemológico institucional poco actualizado y sin la flexibilidad necesaria que la construcción de un conocimiento artístico requiere; segunda, la falta de un discurso epistémico desde el arte que pueda proponer modelos más adecuados para una lógica de pensamiento afín al posible mapeo del fenómeno artístico.
4. La rigidización del concepto de investigación que aparece al interior de las academias en las universidades y centros de investigación, ya que conciben la investigación más en la obediencia a un método ya estabilizado y convierten la metodología en técnica y no en un proceso de generación de conocimiento nuevo. Bajo esta circunstancia, malinterpretan la razón de ser de la investigación en las universidades, la cual debería ser apoyar desde la institución la creación de conocimiento y no solo repetir en la enseñanza el conocimiento que ya está legalizado.

Contextualizaré de manera más amplia estos fenómenos a continuación.

Una multiplicidad de conceptos sobre investigar

Un posible rasgo de nuestra cultura global contemporánea ha sido la aparición de formas cada vez más fulgurantes de múltiples

paradigmas de pensamiento que construyen realidades sociales diversas. Es decir, nuestra cultura contemporánea ha transformado su lógica evolutiva, paulatinamente, hacia una lógica expansiva por la cual, lejos de desaparecer los pensamientos supuestamente rebasados, éstos se ven reforzados desde nuevas significaciones, generando así un contexto cultural de ideas en constante competencia. Este fenómeno ha sido abordado de diversas maneras por pensadores de distintas disciplinas, a saber: Bordieu (2020), Lyotard (2001), Hayles (2000), Morin (1995), Zavala (1999) o Fernández Christlieb (2001).

El concepto de investigación no escapa a esta circunstancia de pluralidad, provocando múltiples enfoques en su concepción. Considero que la diversidad semántica en torno del concepto de investigación resulta plausible de ser organizada dentro del esquema semiótico de Herman Parret, desarrollado en su libro *Semiótica y pragmática* (1999). En el apartado de “La semiótica como paradigma” el autor retoma el planteamiento organizativo semiótico de Charles Morris, recuperando una lógica pragmática del creador de la semiótica Charles S. Peirce y proponiéndolo como clasificadorio y, a la vez, sistematizador, no solo de sistemas de significación sino del campo del conocimiento en general.

El modelo semiótico de Morris propone organizar los sistemas sígnicos por la naturaleza de sus relaciones fundamentales: los signos relacionados con los propios signos sería la sintáctica; los signos relacionados con los objetos de la realidad, la semántica; por último, los signos en relación con los pensamientos que generan acuerdos sociales y conductas, la pragmática.

Sin embargo, Peirce (2012) no únicamente veía en la semiótica una forma de clasificación de los signos, también veía una categorización

factorial que permitiría diferenciar los elementos que componen una semiosis –ya que en cualquier signo siempre habría una sintaxis, una semántica y una pragmática– y, de este modo, distinguir e intentar describir cómo se producen los diferentes procesos de significación. Es decir, a la vez que el modelo clasifica, también organiza sistémicamente.

Si seguimos la concepción de sistema en Edgar Morin (1995), un sistema es visto como una organización que se forma tanto de las fuerzas que lo desintegran como de aquellas que lo integran, siendo la misma desintegración parte de la organización general, ya que, al lograr incluir en su proceso aun aquello que lo destruye, el sistema adquiere una creciente complejidad.

Si desplazamos este modelo de los sistemas de significación hacia el conocimiento en general y particularmente, hacia la idea de investigación, podríamos tener una diferenciación de esquemas sobre distintos objetos que abordar dentro de una investigación, de modo que una investigación podría ser *sintacticista*, *semanticista* o *pragmaticista*.

Estos “cismos” en Parret (1999) son propuestos como una forma de explicación a los procesos semióticos, que en su generación y desde una lógica sistémica siempre incluyen en su operación elementos sintácticos, semánticos y pragmáticos, de modo que, en la aparición de un proceso semiótico, sería posible registrar cuál es el matiz hacia el que tiende la constitución de un signo. En nuestro caso sugiero que, si retomamos esta idea de Parret sobre la constitución de un signo –que arroja signos con tendencia sintáctica, semántica, o bien, pragmática–, y la desplazamos hacia la construcción de conocimiento que ocurre en el proceso de investigación, resulta posible sugerir entonces tres

tendencias investigativas: sintacticistas, semanticistas o pragmaticistas, como se ha mencionado antes.

Las primeras estarían caracterizadas por el requerimiento de mostrar ostensiblemente el seguimiento y repetición de los esquemas normados para la organización de datos, informaciones y conocimientos, cuyos resultados comúnmente se evalúan en función a la obediencia de dichos esquemas. Un ejemplo de este tipo de investigación serían aquellas fundamentadas más en métodos que en metodologías, que asumen al pensamiento como instrumento y hacen énfasis en las técnicas de investigación, vistas éstas como cuadros normativos que describen una gramática del pensamiento que garantiza el buen uso de la razón.

Estas investigaciones se orientan dentro de la lógica de los múltiples libros sobre técnicas de investigación como los de Rojas Soriano (2005), Gómez Jara (1986), entre otros. En esta línea, otros ejemplos podrían referir a las investigaciones que primordialmente intentan ajustar sus procesos y organización de resultados bajo protocolos institucionales del tipo de Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología de México (Conacyt), o bien los esquemas de protocolos de investigación internos a cada universidad.

Sería posible afirmar que gran cantidad de investigaciones en nuestro contexto nacional caben dentro de este espacio sintacticista, ya que casi todos los apoyos financieros para la investigación se otorgan por las instituciones educativas gubernamentales, además, los criterios para conceder los beneficios se miden en función del ajuste de los proyectos a las normativas esquematizadas de los modelos organizativos institucionales.

Un segundo tipo de investigación, al que llamo semanticista a partir del esquema de Parret (1999), tendría que ver con un conocimiento basado en la correspondencia de una teoría con su objeto, pues la semántica en el concepto de Morris es la relación de los signos con los objetos que éstos representan. Este tipo de investigación sería adecuada para fenómenos estudiados desde el espacio de las ciencias exactas o duras, con una preferencia por los modelos inductivos, o bien, para el caso de las ciencias sociales, lo que se conoce como investigación de campo.

De modo que un proceso de construcción de conocimiento con énfasis en su objeto fenoménico sería ejemplo de estas concepciones de la investigación semanticista, ahí donde una hipótesis se confronta con los datos duros de la realidad tangible. Otros ejemplos de este proceso indagatorio serían aquellos reconocidos dentro de lo que tradicionalmente se ha llamado “método científico”, aunque no sea tan claro en qué consiste éste, pues, por desgracia, se ha visto reducido al seguimiento de esquemas de pensamiento simplificados que valoran principalmente el dato cuantitativo por encima de la complejidad de un conocimiento cualitativo que, ante su irreductibilidad a un número, es minimizado inconscientemente en un acto de impotencia cognitiva. Ello produce una carencia de esquemas necesariamente sofisticados y sutiles que permitan un mapeo más convincente de una realidad siempre resistente a la significación. De cualquier modo, el dato en esta forma de investigación siempre se considera a partir del contacto con lo que podríamos llamar el “hecho positivo”.

Siguiendo el modelo de Herman Parret (1999), el último grupo de concepciones de investigación lo conforman aquellas que llamaríamos pragmaticistas, caracterizadas por enfatizar cierto carácter consensual

del conocimiento al acentuar los discursos sobre los objetos más que al objeto positivo en sí. Desde esta concepción, el pensamiento constituye el fundamento del conocimiento o, de forma más precisa, lo que Peirce (2012) llama *interpretantes*. Ejemplos posibles de este conjunto de visiones de la investigación son ubicados en disciplinas filosóficas o psicoanalíticas, en las que el proceso indagatorio se define en ocasiones como un diálogo con múltiples autores que –resignificados desde lógicas diversas– generan nuevos enfoques de verdad y realidad.

Es posible que la manifestación formal más frecuente de este tipo de investigación sea el ensayo filosófico sobre el objeto de estudio, entendiendo el ensayo como un constructo discursivo con un matiz subjetivo y con un carácter más bien propositivo antes que definitivo.

Por último, habría que aclarar que este intento por ubicar en un metamodelo analítico diversas versiones sobre el acto de investigar, utilizando el esquema sugerido por Herman Parret (1999), está construido bajo dos lógicas: una clasificatoria y otra sistémica.

Su fuente en el pensamiento de Peirce le otorga esta doble dinámica que, paralelamente, separa al diferenciar procesos epistémicos y también une al concebir el conocimiento como un conjunto operativo entre sus posibles diferencias. De modo que investigaciones sintacticistas, semanticistas o pragmaticistas, a la vez que distintas, también son complementarias, puesto que en todas las construcciones del saber se consideran tres campos distintos y complementarios al mismo tiempo: las gramáticas organizativas, los objetos fenoménicos de estudio y los pensamientos que, en consenso, dan estabilidad a un cierto acuerdo de verdad y realidad.

Investigación y creatividad

Otro factor sobre el que considero que sería útil reflexionar para construir un modelo de investigación para el arte es el elemento creativo en el quehacer de la investigación. Me parece importante apuntar que la creatividad es un factor común al acto indagatorio desde cualquier ámbito disciplinar, esto es argumentado por diversos autores como Rafael Porlán (1999), Raúl Rojas Soriano (2005) o Pierre Joliot (2004).

Este último resulta particularmente interesante para el propósito de este trabajo, pues en su libro *La investigación apasionada* (2004) presenta analogías muy claras entre la creación artística y la investigación científica. Siendo Joliot un reconocido científico formado en la tradición de la ciencia “dura”, no solo desde instituciones académicas, sino también desde su ámbito familiar –pues es nieto de Pierre y Marie Curie–, quizás podría parecer insólito que él trace este tipo de semejanzas. Sin embargo, esta analogía entre la investigación científica y la creación artística es más común de lo que parece, pues se da de forma explícita o implícita en autores científicos como Hawkins, Prologine, Schrodinger, Lorenz o Monot. Sostengo que este hecho es más epistémico que simplemente metafórico, es decir, que los procesos de pensamiento, tanto para el hallazgo científico como para la creación artística, comparten una suerte de lógicas similares.

Este aspecto creativo común a la ciencia y al arte Peirce lo llamó abducción (Peirce, 1988) y para él implicaba un tipo de inferencia lógica que se manifestaba en el hecho creativo de hallar una conexión entre eventos, pensamientos o disciplinas, que habían sido ignoradas desde un pensamiento que solo entiende el conocimiento como una constante estabilización de respuestas convencionales.

Como ya comenta Ángel Herrero en su texto *Semiótica y creatividad. La lógica abductiva* (1998), lo que Peirce hace al incluir la abducción dentro de las inferencias lógicas es separar el espacio puramente intuitivo que cualquier desplazamiento cognitivo implica. Ya sea en una deducción o en una inducción, se produce en nuestra mente una acción previa que es de naturaleza distinta al acto de ejecución de la inferencia. Por ejemplo, para el caso de una deducción: la aplicación de una regla a un caso que arrojará un resultado. La inferencia de intuir la elección de una regla dentro del bagaje del conocimiento es distinta de la aplicación de la regla en sí.

Lo mismo ocurre si pensamos en una inducción, es decir: la observación de un caso del que suponemos un resultado que nos arrojará una ley. La intuición del posible resultado y la construcción de la ley son independientes y previas a su ejecución. Dicho de otra forma, es posible que una inferencia lógica implique un proceso mental generativo con un alto nivel de sensación que, sin ser un pensamiento del todo estabilizado, se ejecute dentro del ámbito de pertinencia de lo posible más que de lo real.

La intuición entendida como un pensamiento que, sin las ataduras de lo factual, infiera de manera abreviada los campos de implicaciones y consecuencias lejanas de una idea, o lo que Max Black (1996) llama el Modelo, que no es otra cosa que el pensamiento y sus misteriosas formas de desplazamiento, concebidas éstas desde lógicas diversas donde cada una de ellas representaría a un Modelo distinto.

De este modo, es posible que se constituya un argumento para concebir que la investigación científica y la creación artística compartan una lógica común. Lógica que podríamos llamar, junto con Peirce, *abductiva*. Ya que, de algún modo, los dos procesos, implican creación y arrojan conocimiento. (Si consideramos al arte

como una forma de conocimiento tendríamos que el conocimiento se manifestaría como ciencia o como arte.) Sin embargo, todavía es posible trazar más analogías entre el arte y la investigación científica. Pierre Joliot, en *La investigación apasionada* (2004) distingue tres tipos de investigación:

[La fundamental] tiene ante todo el objetivo de hacer progresar el conocimiento en todos los ámbitos de la ciencia, sin excepción alguna. Este tipo de investigación, de tendencia básicamente cognitiva, solo se puede llevar a cabo en un clima de libertad intelectual. Esta libertad se refiere tanto a los temas de investigación como a los enfoques adoptados. (Joliot, 2004: 17)

El segundo tipo que distingue lo denomina investigación por objetivos, el cual "...tiene como propósito responder a las necesidades concretas de la sociedad" (Joliot, 2004, p. 17). Por último, nos habla de la investigación aplicada:

...es una investigación de tipo tecnológico, cuya meta consiste en convertir en aplicaciones concretas aquellos conocimientos adquiridos en el marco de la investigación fundamental o por objetivos. (Joliot, 2004, p. 18)

En este punto resulta plausible evidenciar que la organización de los tres tipos de investigación propuestos por Joliot sugiere una referencia al modelo semiótico de Morris sobre las categorías de sintáctica, semántica y pragmática. Así pues, lo que Joliot llama "investigación fundamental" es posible entenderlo como investigación autorreferencial al conocimiento, ya que comprende una búsqueda intrínseca dentro del conocimiento sin más referencia que al conocimiento mismo. De ahí el clima de libertad que le resulta esencial para su proceso, que apunta en cierta medida a lo que otros

autores también han llamado investigación “pura” o, en términos institucionales, “ciencia básica”.

De modo que resulta pertinente ubicar la investigación fundamental dentro del espacio sintáctico (sería el conocimiento por el conocimiento), ya que lo sintáctico opera igualmente bajo una lógica autorreferencial, de relaciones de los signos con los signos. Cabe aclarar que al unir aquí los conceptos de Joliot y Morris lo que se produce no es el tipo de investigación que se había señalado antes. Es decir, la investigación formalista y convencional llamada sintacticista, no es parecida a la investigación fundamental de Joliot, que podríamos nombrar también investigación sintáctica.

En la investigación por objetivos, es claro que su referencia es a lo que podríamos llamar realidad concreta, específicamente una realidad social. Por ello esta modalidad se puede entender por su alusión al campo semántico del modelo de Morris, en tanto que lo semántico es la relación de los signos con los objetos de lo que llamamos realidad. Por ello también podríamos entender que esta modalidad implica a la primera, ya que, esos conocimientos adquiridos en un clima de total libertad posteriormente se someten a la posibilidad de aplicarse en espacios concretos de realidad social.

La investigación aplicada representaría a su vez la consecuencia de una investigación por objetivos en la que la estrategia de aplicación ha devenido en una estabilización en un campo disciplinario definido. Este tipo de investigación se ha llamado tecnología y representa el espacio más legalizado socialmente del conocimiento. De este modo, su ubicación dentro de lo pragmático sería viable, pues esta función semiótica señala la relación de los signos con los interpretantes y podríamos entender a éstos como los campos disciplinarios, así como a

todo espacio simbólico que da sentido a un fenómeno semiótico como es, en este caso, la investigación.

Tenemos entonces tres grandes estrategias para la investigación, y si incorporamos la creatividad a ella, igualmente tres formas de creatividad, ya que, como menciona Joliot, la investigación implica un acto creativo: “Investigar es para mí una forma de actividad artística; como tal se parte de la creatividad, a la que se añade un elevado nivel de competencia técnica” (Joliot, 2004, p. 10).

La intención es unir la actividad artística con la investigación por medio de la creatividad, concebida ésta como un proceso lógico de naturaleza abductiva que permite desplazamientos epistémicos en un contexto de libertad y cuya función es una suerte de desestabilización sin la cual el conocimiento sería solo el ejercicio repetitivo de una gramática entrópica sin posibilidades de cambio.

Normativas de protocolización para la investigación

Sostengo que los modelos actuales para protocolizar la investigación dentro de las instituciones resultan poco apropiados para una investigación en arte debido a que están pensados, sobre todo, en el espacio de lo que hemos visto que Pierre Joliot llama “investigación por objetivos” o investigación aplicada. Así mismo, la lógica que siguen estas gramáticas protocolarias responde al seguimiento de una investigación inductiva, asumiendo las hipótesis como presupuestos a ser demostrados y comprobados desde una metodología reducida a criterios solo instrumentales, es decir, reduciendo toda metodología a técnica.

Estos esquemas organizativos también operan deductivamente, pues la hipótesis es el caso al que se le aplica una ley y ésta resulta

conocida desde antes de hacer la investigación, dedicándose en todo el proceso indagatorio a comprobar lo que ya se sabía.

Este tipo de investigación, a nuestro juicio, ofrece pocas posibilidades de construcción de conocimiento debido a que se mueve solo entre espacios estabilizados. En cambio, desde una lógica del conocimiento complejo que pasa por momentos de orden-desorden- organización (Morin, 1995), abordar el proceso cognitivo solo desde el orden difícilmente podrá lograr la generación de sistemas organizados más complejos. Este último comentario alude a cualquier disciplina, de modo que los esquemas protocolarios resultan insuficientes para el conocimiento y la investigación en general y para el caso del arte en particular.

El eje sobre el que gira la discusión acerca de la inadecuación de estos esquemas de evaluación y protocolización para las investigaciones en arte sería el siguiente: ¿Es que el arte puede generar conocimiento? Tal vez parezca fuera de lugar esta pregunta en este momento, ya que se formula desde una institución académica universitaria que tiene por misión formar profesionales dentro de la disciplina artística; sin embargo, la contradicción aparece justo al confrontar el quehacer artístico con la normativa institucional que organiza la construcción de conocimiento nuevo. Por lo tanto, no basta con reconocer que el arte sea una forma de conocimiento, también habrá que definir qué tipo de conocimiento es, y al afirmar esto, reconocer que habría un amplio espectro de tipos de conocimiento.

Por ello esta investigación intenta aportar algunas reflexiones sobre ese problema, caracterizando lo que sería un conocimiento artístico y cuáles serían sus posibles esquemas de reconocimiento y evaluación.

Pienso que esto resulta posible si, como he sugerido, recurrimos a una epistemología semiótica como la de Peirce, que dinamiza los procesos epistemológicos mediante el concepto de abducción, introduciendo los factores afectivos que desestabilizan el proceso de construcción del conocimiento. Es decir, incorpora a la pregunta y la duda como parte de éste y no solo a la respuesta. En este mismo sentido, Morin (1995) también afirma que, en una concepción compleja del conocimiento, éste ya no solo puede entenderse como la aportación de respuestas, sino que en todos los casos el conocimiento depende mayoritariamente del planteamiento de las preguntas. Un conocimiento entendido como problematización implica un saber siempre en posibilidades de crecimiento, contrariamente al saber acabado de la respuesta.

Creemos que el arte como conocimiento se encuentra mucho más cerca del registro de las dudas, las preguntas y los problemas, que de las respuestas y las certezas. Sin embargo, habrá que profundizar en ello para poder afirmarlo desde pensamientos diversos y, una vez caracterizado este fenómeno, justificar la pertinencia de modelos más adecuados para la investigación artística, así como la sugerencia de algunos más congruentes (como los ya mencionados) acordes con este enfoque del conocimiento.

Esquemmatización de los cuerpos académicos

Quizá como consecuencia de lo anterior y como una dificultad de carácter intrínseco a las instituciones, resulta posible evidenciar el fenómeno mediante el cual los investigadores que se ingresan al sistema de “Cuerpos académicos” o “Grupos de investigación” tienden, con el tiempo, a naturalizar los modelos institucionales de

investigación en su pensamiento, rigidizando sus criterios sobre el concepto y función de la investigación, de modo que cualquier búsqueda de conocimiento concebida desde otro lugar les parece deficiente y hasta absurda.

Esta circunstancia representa, para un modelo de investigación en arte, una dificultad más, ya que además de lo inapropiado de los modelos protocolares institucionales habría que sumar ahora una visión sobre la investigación constreñida a esquemas y criterios que —por estar naturalizados en el pensamiento de los investigadores con mayor reconocimiento— pasan por ser casi únicos, y todo aquello que no quepa dentro de los moldes de su esquematización deviene inadecuado e informal para el campo de la investigación.

Dentro de los múltiples factores que participan en este fenómeno, sería interesante mencionar la circunstancia acerca de cómo el término investigación ha ido desplazando su función semántica, ya que, de cubrir una función que expresa una acción, es decir, un verbo (investigar), se ha venido desplazando hacia una función adjetiva o sea, un adjetivo calificativo (investigativo), por lo que, comúnmente, al utilizar el término (investigación) en contextos universitarios, resuena una cierta ambigüedad sobre el matiz que un interlocutor le aplica en su uso.

Es posible que ese sutil desplazamiento semántico haya ocurrido a partir de múltiples causas. Quizás haya sido motivado por la gran competencia que acontece dentro de las academias al solicitar recursos de todo tipo para la instrumentación de proyectos de investigación, de modo que, cuando a alguno de éstos se le asigna un soporte financiero, debido a la numerosa competencia, parece más un premio que una legítima responsabilidad de las autoridades en favor de la

comunidad a la que éstas representan. La comunidad académica, por su parte, permanece siempre a la espera de una administración que proporcione los recursos para favorecer un crecimiento y desarrollo de las condiciones de la investigación.

Por desgracia, los recursos destinados al apoyo de la investigación son tan famélicos que, como ya se mencionó, se crea un ambiente tenso dentro de las academias al solicitar presupuestos, generando la interpretación sesgada de que los apoyos concedidos para ello representan más un estímulo de reconocimiento y no el soporte para la responsabilidad de generar conocimiento nuevo. Más que el inicio de un proceso por venir, la asignación de recursos se ve como un logro para la satisfacción del ego de un académico y el consecuente autorreconocimiento de éste como investigador, categoría de alta jerarquía dentro del espíritu castrense que los grados académicos han adquirido en los contextos universitarios. Esta circunstancia, a todas luces, representa una contradicción con el ánimo crítico que da origen y razón de ser al contexto universal-universitario.

De modo que, desde mi comprensión, para resignificar el concepto de investigación adecuándolo a las prácticas del arte, pienso que sería útil revertir ese desliz semántico, considerando a la investigación más como un verbo que como un adjetivo calificativo, pues este último define acciones normativas específicas y no estrategias siempre emergentes, como son los procesos de construcción de conocimiento.

Una vez ubicado desde esa visión, resulta pertinente rastrear qué consideraciones podrían hacerse respecto al término “investigación”, es decir qué características son atribuibles a la acción que describe el verbo “investigar”. Para dicho propósito puede ser útil revisar lo que entienden de ello personajes con experiencia en diversos campos

de esa actividad; por ejemplo, el semiólogo francés Roland Barthes afirma: “Hay una edad en la que se enseña lo que se sabe; pero inmediatamente viene otra en la que se enseña lo que no se sabe: eso se llama investigar” (Barthes, 1993, p. 150).

Desde otra perspectiva, el científico argentino Alberto Cassano reflexiona acerca de la investigación, diciendo: “No existe investigación sin creatividad...” y más adelante:

Investigación sin creatividad es mera recolección y acumulación de datos, tarea muy útil y necesaria, como la que se realiza en el Observatorio Meteorológico Nacional, pero no puede ser confundida con la búsqueda de nuevos conocimientos o la producción de nuevos desarrollos tecnológicos. Para ello es conveniente definir lo que se entiende como creatividad investigativa: es la virtud de ver un problema donde antes nadie pensó que existía, y es la aptitud para resolver un problema cuando nadie antes había podido encontrar la solución. (Cassano, 2014)

Ubicados dentro del contexto de la educación, en el prólogo del libro de Rafael Porlán, *Construcción y escuela*, se menciona la intención de generar un modelo educativo basado en la investigación entendiendo por ésta “... la exploración de la naturaleza del conocimiento, analizar cómo se construye el conocimiento...” para más adelante añadir: “Las verdades absolutas, el conocimiento dogmático, la rigidez metodológica son enemigas de la investigación. El que lo sabe todo ¿por qué ha de ponerse a indagar?” (Porlán, 1999, p. 18).

Finalmente, y volviendo a la investigación científica, el nieto de Pierre y Marie Curie, Pierre Joliot, menciona importantes conceptos útiles para nuestra construcción de un modelo de investigación en artes, que considero valioso retomar:

Mi propósito general parte del convencimiento de que la investigación comporta y comportará siempre una parte no desdeñable de creatividad. Investigar es para mí realizar una forma de actividad artística; como tal, se parte de la creatividad, a la que se añade un elevado nivel de competencia técnica. Ahora debo precisar qué entiendo por “creación” en el ámbito científico. La noción de creación se asocia, en el imaginario del público y en el de muchos investigadores, a un acto excepcional, al “descubrimiento” susceptible de inducir lo que los filósofos llaman una “ruptura epistemológica. (Joliot, 2004: 10)

Más adelante abunda:

Esta creatividad se manifiesta en la concepción y realización de experiencias y en la elaboración de modelos interpretativos, como en el desarrollo de instrumentos originales. (...) Una actitud creativa implica privilegiar, al menos provisionalmente, un enfoque intuitivo antes que un enfoque lógico, que raras veces puede generar ideas nuevas. (Joliot, 2004, p. 12)

Y continúa hablando sobre investigación del siguiente modo: “Toda investigación, si se lleva a cabo como una actividad creadora, posee necesariamente un carácter lúdico” (2004, p. 13). Este aspecto lúdico en la investigación resulta crucial, y al respecto agrega:

Si eliminamos de la investigación los componentes lúdicos y estéticos, es decir si suprimimos la parte de fantasía que contiene, jamás podremos luchar en igualdad de condiciones para atraer a las inteligencias fuera de lo común. (Joliot, 2004, p. 16)

Hablando ya sobre una posible metodología para la investigación, Joliot menciona:

Una condición necesaria para la expresión de la creatividad consiste en la confrontación permanente entre la teoría y la experiencia. Cada uno de nosotros, en función de sus gustos y aptitudes, deberá privilegiar un enfoque u otro, pero no podrá omitir ninguno de los dos (Joliot, 2004, p. 14).

Después, y ya más bien refiriéndose a los métodos para la investigación, agrega:

La actividad creadora se ha rebelado siempre contra cualquier lógica de tipo organizativo. Una organización científica demasiado racional, que tiende a optimizar el rendimiento de las inversiones concedidas, puede convertir en estéril nuestro dispositivo de investigación puesto lo que se pretende es eliminar, con la misma eficacia, tanto las ramas improductivas como las personalidades fuera de lo común, quienes, por el hecho de serlo, son difíciles de evaluar. (Joliot, 2004, p. 16)

Al final de la introducción a su libro, Joliot define el espíritu que lo lleva a escribir sobre lo que ha sido la pasión de su vida: investigar. Pasión que heredó de sus padres Frederic e Irene Joliot Curie y de sus abuelos Pierre y Marie Curie: “Con esto, he intentado resumir el mensaje fundamental que mis padres me legaron. La investigación debe ser, ante todo, un juego y un placer” (2004, p. 14).

La razón de retomar los conceptos de estos autores tiene una doble intención: por una parte, sugerir que la actividad investigadora puede compartir una naturaleza análoga a la creación artística; por otra, que estas inferencias no solo podemos descubrirlas en pensamientos artísticos, sino, como en el caso de Joliot, también en pensamientos netamente científicos de la llamada ciencia “dura” que, dicho sea de paso, científicos y filósofos reduccionistas han tomado como modelos generales para cualquier tipo de investigación, acartonando y reduciendo formas de pensamiento legítimamente

científicas hasta convertirlas en caricaturas tales como “manuales metodológicos”, supuestamente para investigar. Pero, además, por desgracia, estos modelos acartonados y reductivos, por su aparente simpleza de entendimiento, se han convertido en los parámetros generales para evaluar la investigación en nuestro país a todos los niveles, desde lo doméstico hasta lo nacional, contradiciendo arteramente el espíritu de la investigación, vista ésta como la actividad que puede propiciar la creación de conocimiento nuevo.

Estos conceptos los he extraído de pensadores dedicados a la investigación, pero ninguno de ellos inscrito propiamente en algún sistema artístico. Resulta pertinente incluir ahora alguna idea sobre la investigación contextualizada en campos artísticos, por ejemplo, la de Humberto Chávez Mayol, investigador del Centro de Investigación y Documentación en Artes Plásticas (CENIDIAP), institución nacional enfocada al estudio de las artes plásticas. Chávez Mayol comenta lo siguiente en el documento de presentación de su modelo metodológico para la organización de la educación artística a nivel profesional dentro de las escuelas pertenecientes al Instituto Nacional de Bellas Artes de México (INBA):

La investigación en el campo artístico debe diferenciarse de la investigación científica, puesto que su función no es la aplicación de modelos estabilizados disciplinarios a casos específicos, sino la creación constante de nuevos ejercicios expresivos. (Chávez Mayol, 2010, s/p)

Al traer esta última idea, ahora de un investigador inmerso en espacios de investigación artística, se completa nuestra lista de conceptos a trabajar para definir un modelo de investigación en artes. Esta última idea es que, aunque la investigación artística

puede ser análoga a la investigación en general, hay que delimitarla al contextualizarla en una pragmática específica. Es decir: trazar líneas de relación analógica entre la investigación en su papel de modelo epistemológico y definir particularidades al ejercitarse pragmáticamente en el espacio artístico. Ya que, como afirma Rojas Soriano hablando de investigación:

No existen modelos, arquetipos o recetas aceptados unánimemente. La investigación se realiza de acuerdo con criterios o reglas generales, las cuales son ajustadas a cada investigador según los requerimientos de su objeto de estudio y las limitantes técnicas y financieras que se presentan al llevar a cabo su trabajo. (2005, p. 35)

En definitiva, este trabajo se propone explorar los modos de concebir la investigación, y particularmente el desplazamiento de la *investigación del arte* y a la *investigación en las artes*.

2. La metodología

Arte y semiótica

Parte de un posible modelo metodológico para investigar desde el arte sería la caracterización de su objeto de estudio. Al hablar de objeto sin duda me refiero a un objeto teórico que contempla una ontología simbólica. El esquema teórico que resulta más coherente con el tipo de objeto que construye el arte es la Teoría de los sistemas, asumiendo que este planteamiento resulta básico en la construcción de lo que actualmente se considera una epistemología de pensamiento complejo. Una primera estrategia para poder generar un modelo de investigación para las artes puede ser partir del reconocimiento de la complejidad de factores que intervienen dentro del fenómeno de éstas, o sea, considerar los múltiples actores relacionados entre sí para conformar

en su conjunto los diversos espacios socialmente reconocidos como Arte.

De modo que Arte sería la interrelación de los procesos de: la difusión, la investigación, la educación, el mercado, el reconocimiento, la creación, la jerarquización de lo que implica el discurso artístico en la cultura. Es decir, todas las dinámicas enumeradas relacionadas con el arte construirían lo que se entiende por Arte. Más cualquier otro aspecto que por ahora se escape de mi concepción, son eventos que confluyen dentro de un gran conjunto que podríamos llamar Arte, pero cada uno en particular ofrecería diversos espacios para construir conocimiento alrededor de éste.

Se requiere un modelo metodológico que sin ser reductivo organice la amplitud de factores en juego de lo que llamaríamos “fenómeno artístico”. Considero que este modelo podría ser la Semiótica de Peirce, pues partiendo de su lógica triádica, diferencial, sistémica y secuencial, los conceptos que sugiere para la concepción del pensamiento siempre son factores que se diferencian y se unen. Las primeras categorías que propone son ontológicas: *Primeridad* entendida como sensación y continuidad, *Segundidad* como reacción y existencia y *Terceridad* como representación y ley (Peirce, 2012).

Creo que es posible analogar esta ontología relativizante a tres grandes espacios desde los cuales se constituye el fenómeno artístico como un sistema: la Creación (como el espacio de la Primeridad), la Obra (como campo de Segundidad) y la Recepción (como el terreno de la Terceridad). Estos tres grandes campos del fenómeno artístico serían los soportes ontológicos desde donde se produciría el arte como fenómeno sistémico. Sin embargo, para una mejor comprensión de esta propuesta habría que mencionar cómo pensamos que puede

ser posible sugerir una unidad, que sería el arte, diversificada como: creación, obra, recepción. Esta concepción solo es posible si nos movemos dentro de una lógica sistémica, modelo metodológico que, si bien encuentra antecedentes desde el pensamiento aristotélico y su conocida afirmación: “el todo siempre es más que las partes” hasta pensadores como Leibniz o Saussure. Sin embargo, su sistematización y propuesta formal ha ocurrido a lo largo del siglo XX y tiene como representante más reconocido al biólogo austriaco Ludwig Von Bertalanffy (2003) y, quizá como su mejor discípulo, al filósofo francés Edgar Morin, que ha generado desde la Teoría de los sistemas lo que hoy conocemos como la epistemología de la Complejidad.

Nuestro interés es que, en el estudio del fenómeno artístico, éste aparezca como objeto de estudio bajo la pertinencia de una ontología sistémica, como un todo conformado por una miríada de relaciones. Esta cualidad ontológica tendría distancias con una concepción tradicional del arte como esencia inmanente y, sin embargo, tampoco la negaría, ya que una postura epistémica relativizante haría posible la concepción de un pensamiento que considerara un mundo desde la positividad de un existente, solo que éste no aparecería a nuestra consciencia de no ser mediante un signo y un pensamiento que lo creara.

Esta dinámica entre un existente, un signo, y un pensamiento que, desde una triadicidad semiótica hace posible la consciencia de realidad, intentamos analogarla a la Creación, la Obra y la Recepción, como posibles funciones semióticas dentro de un sistema triádico semiótico. De modo que, las relaciones entre estos tres factores mencionados sean la dinámica sistémica que constituye a nuestro objeto de estudio, el arte.

La teoría de los sistemas considera que el estudio de cualquier fenómeno no implica su separación de los contextos en donde acontece, con lo cual opera en dirección contraria a un pensamiento científico tradicional bajo el que el todo se descompone en partes para estudiarlas en un esquema simplificado con la idea de que será posible volverlas a unir y conservar la información obtenida por los segmentos, como conocimiento del todo. La teoría de los sistemas parte del principio de que aislar un fenómeno implica alterar su proceso constitutivo como objeto tangible pues, esta posible positividad es producto de un juego relacional que no solo constituye a la parte sino ésta, igualmente da existencia al todo, pues en el planteamiento de una teoría de sistemas se incluyen los procesos cibernéticos, entendidos como una causalidad recursiva en la cual los efectos son parte y generan a las causas, tanto como éstas, producen y son parte de los efectos.

Arte y teoría de los sistemas

Resulta básico en la construcción de un objeto de estudio describir el ámbito de pertinencia ontológica que creemos que puede resultar más nutritivo para construir conocimiento alrededor de un fenómeno. De modo que nuestro propósito es concebir el evento artístico como sistema, entendiendo este concepto desde una teoría general de los sistemas. Ello permitirá ubicar la cualidad ontológica del arte, pensando la cualidad ontológica como las propiedades intrínsecas de un objeto que le otorgan a éste una particular modalidad de existencia.

De la teoría general de sistemas, retomamos a la propuesta metodológica del biólogo austriaco Ludwig Von Bertalanffy que, como él mismo menciona en su libro *Teoría general de los sistemas* (1989) y

la propone a la comunidad científica, al percatarse de la aparición de una serie de conceptos similares en diversos campos disciplinarios como la biología, las matemáticas, la física, la teoría de la información y la psicología. Estos campos, al abordar sus objetos de estudio desde una perspectiva más preocupada por las totalidades que por los fragmentos, encontraban que conceptos como: el todo y las partes; la recursión; la relación; la organización; emergían como categorías de conocimiento determinantes en el estudio de una gran variedad de fenómenos. El cambio epistémico paradigmático de la teoría general de los sistemas quizá pueda entenderse como el mismo Bertalanffy lo sugiere en su obra mencionada:

En tanto que antes la ciencia trataba de explicar los fenómenos observables, reduciéndolos al juego de unidades elementales investigables independientemente una de otra, en la ciencia contemporánea aparecen actitudes que se ocupan de lo que un tanto vagamente se llama "totalidad", es decir, problemas de organización, fenómenos no descomponibles en acontecimientos locales. (Bertalanffy, 1989, p. 36)

Lo que se deriva de este enfoque epistémico es que el aislamiento artificial de un fragmento de una totalidad con fines de estudio supone que la acción de conocer un objeto ya implica su transformación, pues aislado se constituye como un fenómeno distinto del que era en la interacción con el medio que lo contextualizaba. Un enfoque sistémico trata de evitar este aislamiento, no como medio para recuperar una posible objetividad, sino desde la conciencia de que la concepción de fragmento o totalidad son relativas al sujeto cognoscente. Es decir, la totalidad es un concepto que nos expone a una incertidumbre, pues su aparición ante nosotros tiene la cualidad de ser lo abierto, como explica Deleuze aludiendo a Bergson:

El todo no está dado ni puede darse (y el error de la ciencia moderna, como de la ciencia antigua, era darse el todo, de dos maneras diferentes). Muchos filósofos habían dicho ya que el todo ni estaba dado ni podía darse; de ello solo sacaban la conclusión de que el todo era una noción desprovista de sentido. La conclusión de Bergson es muy diferente: si el todo no se puede dar es porque es lo Abierto, y le corresponde cambiar sin cesar o hacer surgir algo nuevo; en síntesis, durar. (Deleuze, 1986, p. 36)

En otras palabras, el *todo* sería una concepción que ocurre desde la mente de un sujeto organizada en función a su capacidad unificadora y con relación a las concepciones de orden que ésta, ha sido capaz de generar y adquirir y en tanto que es el resultado de una serie de conexiones, se hace fundamental la noción de relación, como dice Deleuze: “si hubiera que definir el todo, se lo definiría por la Relación”. (Deleuze, 1986, p. 24)

De modo que la propuesta epistémica de una teoría general de los sistemas podría estar alrededor de la concepción del *Todo* y el *Fragmento*, donde una vez comprendido que ambos son resultado de una mente organizadora, la construcción del conocimiento se dirigirá hacia el sustento ontológico de una totalidad determinada por un complejo de relaciones. Visto así, el arte se constituye como objeto de estudio en un complejo juego de relaciones. Sin embargo, para una mejor comprensión de una lógica sistémica, hemos querido puntear algunos conceptos que sirvan de ejes analíticos para la comprensión de un fenómeno como el arte desde esta metodología: El todo y las partes; La cibernética; La relación; La organización; Ontología sistémica.

El todo y las partes

Sobre este concepto ya hemos comentado al intentar ubicar la noción epistémica, que una teoría general de los sistemas podría

sugerir. Quizá sólo resta mencionar que el problema del todo y las partes podría remontarse a la concepción aristotélica de: “*el todo es más que la suma de sus partes*”, retomada por Bertalanffy en su consideración histórica de la noción de sistema y que, en un espíritu ya inmerso en una lógica sistémica, Edgar Morin complejiza al afirmar: “El Todo es menos que la suma de sus partes” (Morin, 2022, p. 135).

Esta sutil inversión al concepto aristotélico propuesta por Morin resulta de especial importancia para concebir una cualidad ontológica compleja que sea consecuencia de una teoría de sistemas. Ya que una existencia con esas características solo puede ser imaginada como una constante dinámica de transformación, y siguiendo a Bergson, transformación creadora. El establecimiento de un juego relacional, que deviene una organización, tiene como consecuencia siempre una transformación de los elementos que conforman una totalidad y, si la realidad se nos presenta como organización, siempre será resultado de un nuevo devenir, siendo éste el estatuto constante de su aparición. De modo que esta propiedad de la realidad como transformación, sugiere un importante sustento para la actividad artística, si es que se concibe como un ejercicio constante de recreación de códigos estabilizados, este ejercicio haría del arte una forma de creación de realidades.

La cibernética

Para comprender esta idea podemos acudir a lo que sugiere Gregory Bateson, citado por Heinz Von Foerster, dentro del libro *Soñar la realidad* de Lynn Segal: “La cibernética es una rama de las matemáticas que trata de problemas de control, recursividad e información” (Segal, 1994, p. 36). Aquí Bateson relaciona la cibernética con la recursividad, siendo la primera el concepto de mayor generalidad.

Por otro lado, y también citado por Von Foerster en su mismo texto, Margaret Mead relaciona la cibernética con lo que se ha llamado *Feed-back*: “específicamente, quiero considerar el significado del conjunto de ideas interdisciplinarias a las que primero dimos el nombre de *Feed-back* y luego el de “mecanismos teleológicos” para llamarlas finalmente cibernética” (Segal, 1994, p. 36).

Posteriormente, de forma más general, Von Foerster sugiere acerca de la Cibernética:

Parece que la Cibernética es muchas cosas distintas según oigamos a distintas personas. Pero esto se debe a la riqueza de su base conceptual, y yo entiendo que esto es algo realmente bueno, de otro modo la cibernética se convertiría en una cierta práctica aburrida. Sin embargo, todas estas perspectivas surgen de un tema central: el de la circularidad. (Segal, 1994, p. 36)

Una circularidad en Von Foerster se refiere al circuito entre un sujeto y un objeto separados como consecuencia de un principio epistémico, como el de objetividad: “... el principio fundamental del discurso científico, que exige separación entre el observador y la cosa observada. Se trata del principio de la objetividad. Las propiedades del observador no deben entrar de sus observaciones” (Segal, 1994, p. 37).

De manera que la cibernética opera también como un principio epistémico dentro de una lógica sistémica, sugiriendo que el conocimiento ocurre dentro de una dinámica donde el observado forma un circuito con el observador afectándose mutuamente, y en el cual el principio de objetividad pierde pertinencia para entender el conocimiento no como la descripción de un objeto, sino como la descripción del circuito mismo de relación de un observador con ese objeto.

Esta investigación del arte como sistema, que además se propone como modelo metodológico de investigación en artes, sugiere al conocimiento del arte necesariamente dentro de una epistemología cibernética. Donde el objeto de estudio, en este caso el arte, se constituye en el proceso de investigación de un observador, todo ello dentro del campo de posibles acuerdos colectivos que una comunidad valida o pone en crisis en función de un campo múltiple de pensamientos. Estos pensamientos como el espacio de pertinencia donde una noción de verdad se puede acordar o discutir y, sin embargo, al ser múltiples, hacen de la verdad una idea igualmente múltiple, pese a ello, vigente y necesaria, sólo que relativa, que no es otra cosa que “con relación a” en palabras de Paul Watzlawick (1994, p. 42).

La Relación

A la luz de lo que se ha venido sugiriendo, el concepto de *Relación* se vuelve cada vez más trascendente en una concepción sistémica, pero ¿cómo podríamos entender una Relación? Algunas ideas que pueden ayudar serían aquellas de Peirce, cuando habla sobre sus categorías ontológicas: Primeridad, Segundidad y Terceridad. Particularmente sobre la Segundidad, que –otra estudiosa de la semiótica de Peirce– Francisca Pérez Carreño entiende como Relación: “Las tres categorías son Primeridad, Segundidad y Terceridad, o Cualidad, Relación y Representación (o Mediación), que se corresponden con modos de ser o de pensar” (Pérez Carreño, 1998, p. 35).

Para Peirce esa relación es concebida como *Reacción*, concepto que igualmente nos conecta con una relación de sistema de Bertalanffy: “Conjunto de elementos en interacción” (2003: 38). Así, la interacción

sugiere una posible analogía entre la Relación y la Resistencia como Segundidad en Peirce:

Este sentido de actuar y algo que actúe sobre nosotros, que es nuestro sentido de la realidad de las cosas –tanto de las cosas exteriores como de nosotros mismos– puede ser llamado el sentido de reacción. No reside en ninguna sensación; corresponde a la ruptura de una sensación por otra sensación. Esencialmente implica dos cosas que actúan una sobre la otra (Peirce, 1999, en línea).

Sería posible, entonces, conceptualizar la Reacción como la forma más general de Relación, ya que un sistema visto como un conjunto de elementos en interacción, se constituiría al reaccionar unos elementos entre otros que, dentro de este juego de relaciones entre ellos, sería posible registrar órdenes entre ese constante movimiento. Sin embargo, quizás, lo más interesante de la Relación entendida como Reacción en Peirce, sería el espacio de constitución del sentido de realidad, tanto de lo exterior como aun de nosotros mismos. De modo que la realidad como algo existente, estaría formado de relaciones.

La Organización

El concepto de *organización* es igualmente importante para la comprensión de una ontología sistémica. Como afirma Bertalanffy, aludiendo al fundador de la teoría de la información Warren Weaver: “La física clásica, dijo éste, tuvo gran éxito al desarrollar la teoría de la complejidad no organizada (...). En contraste hoy el problema fundamental es el de la complejidad organizada” (Bertalanffy, 1989, p. 34).

Por lo tanto, un sistema sería una interacción de partes que alcanza un cierto nivel de orden, entendiendo por orden no el apego a una ley inmutable que distingue lo ordenado de lo desordenado,

sino como una dinámica recursiva entre orden y desorden, con lo cual los dos conforman una existencia sujeta al cambio, el conocimiento sería la posibilidad de registro de un cambio. Al generarse, este conocimiento constituye un posible orden. Pero dado que la existencia posee la cualidad de la constante transformación, el conocimiento no se completa, como lo real tampoco y solo por ello se hace posible una ruta de conocimiento como la búsqueda de aquellas organizaciones que aún no lo son, no porque no se constituyan como un existente, más bien porque nuestro conocimiento todavía no logra entender la cualidad que las constituye como reales.

Conclusiones, una ontología sistémica

Quizá ahora esté en condiciones de sugerir algunas cualidades para un ámbito de pertinencia ontológica desde una visión sistémica o de las condiciones de un objeto de estudio visto como un sistema. Ese objeto será un Todo que se concibe desde la visión de un investigador, en la conciencia de que un Todo es siempre una noción abierta que se fija provisionalmente con la finalidad de generar conocimiento alrededor de ese punto de estabilización temporal, que se determinó como Todo. El conocimiento implica aquí la descripción de ese nodo temporal que el investigador propone. Este objeto como Todo se constituye de Partes y éstas, al igual que el Todo, se determinan desde la noción de un observador. Y son por ello parte de éste, al igual que el Todo. El conocimiento consiste en describir el proceso de observación que hace posible que ciertas Partes sean los elementos de ese Todo.

Este objeto sistémico se constituye en una interacción de partes, donde éstas no son lo mismo fuera de él, así como el objeto no es sólo la suma de sus partes. Eso que diferencia al objeto de la suma de sus

partes y, lo que diferencia a las partes de ese objeto como totalidad, son las relaciones o interacciones. El conocimiento de este objeto sería por lo tanto el registro eventual de tales interacciones desde la consciencia de que su cualidad *Real* es la transformación.

Por último, ese objeto es tal solo por manifestarse y aparecer ante el observador como una organización, es decir, un Todo ordenado que, en tanto abierto, convive con lo desordenado, siendo el orden el campo de lo conocido y el desorden la amplitud de lo ignorado, lo cual es fuente posible de la generación de nuevos órdenes así como de nuevos objetos de estudio y nuevas realidades.

Como ya mencioné, la intención de este pequeño texto busca proponer un marco metodológico que sea fértil para la concepción del arte como conocimiento. Al decir metodológico implícito la diferencia muchas veces invisibilizada entre método y metodología: el primero es un camino plateado para el recorrido de una investigación, mientras que el segundo es un análisis y síntesis de una diversidad de caminos; el método parte de un objeto de estudio ya construido, la metodología se conforma por las herramientas conceptuales que permiten construir un objeto de estudio, o lo que es lo mismo, una metodología es el conjunto de lentes que hacen visible un objeto. Por otra parte, el método es la secuencia en la que se ha decidido ver a ese objeto dentro de un proceso de investigación.

Este texto tiene una intención metodológica, o sea, reflexionar bajo qué herramientas es posible construir al arte como un fenómeno de investigación. Por ello no se da una definición de arte, sino que se cuestiona desde dónde es viable intentar plantearla. El objeto de una investigación así podría surgir del proceso mismo de creación, del estudio creativo de procesos poéticos generados por otros, o bien

de proponer herramientas conceptuales para abordar el fenómeno artístico. Lo escrito hasta aquí se ubica dentro de esta última posibilidad.

Un reto posterior será el enfoque que con este pensamiento surja dentro de una investigación artística concreta, por el momento me atrevo a dejarlo sobre la mesa y a discutir en colectividad sobre su viabilidad o su inoperancia.

Referencias

Barthes, R. (1993). *El placer del texto y lección inaugural*. Siglo XXI.
Bertalanffy, L. V. (1989). *Teoría general de los sistemas*. FCE. Black, M. (1966). *Modelos y metáforas*. Technos.

Bourdieu, P. (2020). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Distribuciones Agapea.

Cassano, A. (2014). *La enseñanza y los méritos para su ejercicio*. Diario "El Litoral" <https://www.ellitoral.com/index.php/diarios/2014/01/06/opinion/OPIN-03.html>

Hayles, K. (2000). *La evolución del caos*. Gedisa.

Deleuze, G. (1986). *La imagen-tiempo*. Estudios sobre cine 2. Paidós. Barcelona.

Fernández Christlieb, P. (2001). *La Psicología colectiva un fin de siglo más tarde*. Anthropos.

Gómez Jara, F. (1986). *El diseño de la investigación Social*. Fontamara.

Herrero, A. (1995). *Lógica abductiva*. Editorial Palas Atenea.

Joliot, P. (2004). *La investigación apasionada*. FCE.

Morin, E. 1994. *El método 1- La naturaleza de la naturaleza*. Cátedra.

_(1995). *El método 3- El conocimiento del conocimiento*. Cátedra.

Lyotard, J. F. (2001). *La posmodernidad. Explicada a los niños*. Gedisa. Parret, H. (1999). *Semiótica y pragmática*. Edicial.

Peirce, Ch. S. (2012). *Obra filosófica reunida*. Tomo I. FCE.

_(2012). *Obra filosófica reunida*. Tomo II. FCE.

_(1999). *Qué es un signo*. Universidad de Navarra. <https://www.unav.es/gep/Signo.html>.

_(1998). *Tres tipos de razonamiento*. Universidad de Navarra. <https://www.unav.es/gep/OnThreeTypesReasoning.html>.

Pérez Carreño, F. (1998). *Los placeres del parecido. Ícono y representación*. Visor.

Porlán, R. (1998). *Construcción y escuela*. Diada.

Rojas Soriano, R. (2005). *Guía para investigaciones sociales*. Plaza y Valdés.

Segal, L. (1994). *Soñar la realidad, el constructivismo de Heinz Von Foerster*. Paidós.

Watzlawick, P. (1994). *¿Es real la realidad?* Herder.

Zavala, L. (1999). *La precisión de la incertidumbre: Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. UAEMex

3. INNOVACIÓN, PRODUCTIVIDAD Y DISEÑO DESDE LA COMPLEJIDAD

Dra. Olivia Fragoso Susunaga
Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

Introducción

Este trabajo es una reflexión sobre el fenómeno de la Innovación-Productividad-Diseño (IPD) desde la óptica de la complejidad. Se expone la necesidad de hablar de la importancia de este vínculo desde un punto de vista que considere una lógica alterna para entender la realidad que posibilite la comprensión de fenómenos como la desigualdad y la pobreza como un problema urgente de ser atendido desde las políticas públicas de desarrollo, específicamente aquellas que se generan en el contexto de las instituciones públicas de educación superior. Hablar de IPD en un país como México, en el que hay un serio problema de pobreza y desigualdad que ha sido expuesto en diversas obras como la de Carlos Tello (2012), debería dejar en segundo plano abordajes centrados en posiciones que favorecen el enriquecimiento de grupos, sujetos o naciones a costa de la explotación, la marginación y el ejercicio del poder económico para el aumento del capital privado.

En este contexto se hace pertinente considerar los objetivos, naturaleza y vocación de las instituciones públicas, que alineadas a los objetivos formulados en el Plan Nacional de Desarrollo (2019) propuesto por el Gobierno Federal para el periodo 2019-2024, buscan alcanzar una sociedad más justa y equitativa para todos. Es necesario observar a la innovación y la productividad como fenómeno

complejo pues, en muchas circunstancias, los discursos hegemónicos dominantes son favorecedores de la desigualdad y la exclusión de gran parte de los mexicanos. Esta afirmación se sostiene si se considera el funcionamiento de la mayor parte de las estrategias económicas, sociales, políticas y culturales de la Modernidad, que mientras en apariencia luchan por abatir la pobreza ocultan tras “verdades” universales las intenciones perversas de continuar bregando a favor de los poderosos. No es sencillo desarraigar la IPD de una visión dominante, las ideas enarboladas desde la Ilustración por grupos de poder que esconden detrás de las ideas libertarias de desarrollo y justicia social la satisfacción de intereses sectoriales que han llevado al diseño vinculado a la innovación y a la productividad a ser parte de un falso desarrollo y progreso. El objetivo que aquí se persigue es proponer que la complejidad permite abordar el fenómeno de la IPD como mecanismo para abatir la desigualdad y la pobreza en el contexto de la universidad pública. Por lo que se plantea desde este enfoque es factible la comprensión de las desigualdades e inequidades que se formulan a partir de la justificación de las equivocadas ideas de libertad, progreso, desarrollo y conocimiento científico que la Modernidad se ha encargado de difundir y hacer pasar por verdades universales. Para hacerlo se argumenta que la complejidad brinda las herramientas de pensamiento adecuadas para que la IPD sea coherente con lo que las instituciones de educación superior públicas requieren en este momento. Al transparentar tales inequidades con una forma de entender la realidad fuera de los esquemas tradicionalistas que han acompañado a los grupos de poder es factible considerar la IPD como mecanismo de resistencia y de libertad en lugar de un instrumento de dominio.

Para lograr el objetivo planteado se comienza por una exposición esquemática de los fundamentos del diseño que permitan tener un punto de partida desde el campo del diseño de la comunicación gráfica, que es en el que este trabajo se centra, por lo cual a partir de este punto nos referiremos a él simplemente como “diseño”. Para lograr este propósito se recuperan definiciones y conceptos de los autores que se consideran importantes para la comprensión del campo disciplinar como Dussel (1992) y Acha (2006), así como el trabajo de Kunst (2005), quien hace una síntesis comparativa de distintas definiciones, la cual se recupera como referente; posteriormente se realiza una aproximación a la innovación y productividad; finalmente se revisa la forma en la que la IPD se concibe en el contexto de la universidad pública. La aproximación que se hace en este trabajo para exponer la forma en la que la complejidad se relaciona con la expresión y el sentido se hace con base en los trabajos sobre la epistemología de la complejidad que Haidar (2006, 2021) y Morin (1997, 2009) han realizado en este campo. Queda claro que abordar un fenómeno como la expresión y el sentido desde la complejidad implica múltiples posibilidades teóricas, sin embargo, para el fenómeno sobre el que se reflexiona en este espacio se considera que el abordaje de los autores referidos es más que relevante.

El diseño, empezar por los fundamentos desde la complejidad

El primer problema que se presenta al hablar de la IPD desde la óptica de la complejidad es la definición de complejidad para, posteriormente, hacer una sucinta revisión de la definición y los fundamentos del diseño. El abordaje de la complejidad al que se hace referencia en este texto se elabora tomando como base las ideas que Haidar (2006, 2021) ha recuperado de Morin en *Introducción al*

pensamiento complejo (1997) y en *El método* (1999) en su propuesta sobre la pertinencia de las epistemologías de la complejidad. Haidar (2006) define a la complejidad propuesta por Morin como una metaepistemología, pues es una reflexión y producción del conocimiento desde todas las dimensiones, incluyendo el propio conocimiento. Es un tipo de pensamiento crítico que está, menciona la autora, contra el empirismo y el racionalismo, pero que no se ubica en una posición ni ecléctica ni nihilista, sino que se anclan en posiciones epistemológicas de las ciencias básicas, las humanidades y las ciencias sociales tanto en los conceptos con los que se articulan como el método y la construcción del objeto de estudio.

Morin (1999) plantea que el reto más grande de la complejidad consiste en pensar complejamente, por tal motivo consideramos que desde el diseño, así como desde la innovación y productividad, es importante mantener este enfoque que permita comprender la relación que tienen entre sí y como totalidad los distintos elementos que componen al fenómeno de la IPD.

El problema, entonces, se centra en lo que implica pensar complejamente. Para el autor es importante que quede claro que la complejidad no significa la eliminación de la simplicidad ni tampoco la idea de completud, puesto que la multidimensionalidad es una de las principales características del pensamiento complejo. Por otra parte, la relación que Morin tuvo con la Teoría de la Información, la Teoría de Sistemas y la Cibernética lo llevaron a formular la idea de que la complejidad no es sinónimo de complicación, sino que está vinculada con la idea que se reúne el orden, el desorden y la organización, pues en el centro de la organización se conjunta lo uno y lo múltiple, por lo que el autor propone el concepto *Unitas-Multiplex* que lleva a

que la autoorganización se convierta en un elemento central de la unidad compleja.

La complejidad no es la clave del mundo, menciona Morín (1999), sino un desafío que se presenta al tratar de comprender las relaciones existentes entre los elementos de la organización. Por ello es fundamental pensar en el pensamiento complejo como un medio para permitir ver e incluso superar el desafío existente en la comprensión de los problemas del mundo. Por lo tanto, habría que tener en cuenta cómo operan las relaciones entre los elementos del fenómeno IPD como organización para entender la forma en la que los problemas puedan ser develados e incluso superados.

Hacer una definición de la disciplina y especificar sus límites con base en sus fundamentos conceptuales podría parecer una contradicción cuando de lo que habla la epistemología de la complejidad es, entre otras cosas, del desdibujamiento de fronteras disciplinares. Sin embargo, es fundamental dejar claro que el diseño se puede entender y explicar dentro de diversos enfoques teóricos. Dependiendo de este hecho, los elementos que lo componen y la forma en la que estos se articulan con la realidad puede ser transformada hasta llegar a ser antitética. Por esta razón es posible la existencia de un diseño que persiga finalidades completamente opuestas en lo que a la búsqueda de un mundo más justo y equitativo se refiere. Por lo tanto, es pertinente aclarar la precisión del término diseño y su visión desde la complejidad para comprender la relación que tiene este fenómeno con la innovación y la productividad, en especial si lo que se pretende es tener claro cómo opera el orden-desorden-organización, lo uno y lo diverso.

¿Qué es diseño? Esta pregunta no resulta para nada irrelevante, puesto que en sí misma contiene una de las mayores problemáticas del campo de estudios que curiosamente ha sido planteada con claridad por los fundadores de la licenciatura en la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco (UAM-A) y por los teóricos del diseño en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), las cuales se toman como referencia de la forma en la que se comprende el diseño desde los académicos de las entidades de enseñanza superior del diseño a nivel público. Dussel (1992) especifica las diferencias y concordancias entre el sujeto, el objeto de estudio y la actividad de diseñar. En el texto *Propuesta general de un modelo del diseño* (Dussel, et. al, 1992), el autor explica la manera en la que los componentes se encuentran separados a la vez que interactúan entre sí. Lo hace también Acha (2006), quien menciona que es importante formular las distinciones con claridad, ya que en el momento en el que elaboran las definiciones se suelen confundir el sujeto, el objeto y el proceso, es decir: el diseñador con lo diseñado y con el acto de diseñar, los cuales se encuentran en constante interacción.

Es importante destacar que en la forma de abordar el diseño formulada en los citados textos se encuentra presente la idea de complejidad debido a que existe una relación de interdependencia entre las partes y la totalidad del fenómeno supera a las partes. En ambos textos los autores formulan la importancia que tiene considerar que en el diseño participan tres esferas que interactúan de manera dinámica en la tríada sujeto-objeto-proceso del fenómeno del diseño y que se integran en una unidad compleja de orden-desorden-organización: el arte, la ciencia y la tecnología, las tres están en una unidad compleja en la que lo uno y lo múltiple interaccionan.

Como ejemplo de este problema se retoma el texto ¿Qué es el diseño? De Kunst (2005), que contiene la respuesta a la pregunta elaborada por diseñadores, profesionales y académicos del diseño de diversas partes del mundo. En este texto es factible observar el problema, pues los autores, al definir el diseño, utilizan indiscriminadamente las distintas dimensiones y lo hacen cada uno de ellos desde su muy personal marco teórico y su peculiar ubicuidad histórica. La sensación que se tiene después de revisar el texto es que el término *diseño* es, por lo menos, equívoco. Este hecho es comprensible al pertenecer a un campo disciplinar que por su juventud tiene evidentes problemas en su construcción epistemológica.

No es la intención de este trabajo abundar sobre la problemática de la disciplina del diseño a nivel epistemológico, pero se considera importante tener en cuenta tal situación, ya que, si el propósito de este trabajo es reflexionar en torno al fenómeno de la IPD, habrá que tener en cuenta este problema, pues en términos coloquiales el objeto, el sujeto y el proceso se confunden, por lo que surge la interrogante: ¿Cuál será la situación del objeto del diseño, del diseñador o del acto de diseñar en relación al fenómeno IPD? En especial si lo que se pretende es comprender la manera en la que este proceso resulta en materia de expresión y generador de sentido.

De acuerdo con García Olvera (1996), el diseño está constituido en sus fundamentos por tres elementos: la ciencia, el arte y la tecnología. Cada uno de estos elementos aportan conocimientos en el campo del ser, saber y hacer que permitan definir a la disciplina como tal y la distinguen de cualquier otro campo disciplinario. A pesar de que se tienen estos tres elementos como componentes del diseño ¿de qué manera participan en la conformación de la disciplina? ¿Cuál

enfoque teórico del arte, qué técnica y qué enfoque teórico de la ciencia son las que definen al diseño como tal? Esta formulación de carácter epistemológico no es menor si se trata de atender el fenómeno de la IPD, pues, evidentemente, la concepción que se tenga de la tecnología, la ciencia y el arte variará en el enfoque del fenómeno. Con esta afirmación no se pretende significar que el diseño es equívoco y confuso, sino que la disciplina tiene matices y dados por las decisiones en la selección de los elementos con los que se constituye el conocimiento del diseño y que son importantes cuando se aborda una problemática como la que se trata en este trabajo. El abordaje teórico del diseño no será lo mismo partir de una posición administrativa, comunicativa, sociológica, política, económica, cultural o psicológica.

Encima de ello, habrá que tener en cuenta las especificidades de los componentes teóricos con los que se observa el diseño. No es lo mismo el diseño desde la economía que desde la psicología y, dentro de ésta, no es igual hablar del diseño bajo el marco conductista que desde el psicoanálisis lacaniano. Tampoco es lo mismo la explicación del diseño desde la economía neoliberal que desde la postura económica del materialismo histórico. Por lo tanto, el tema IPD debe ser precisado en su abordaje.

Finalmente, en cuanto a diseño se refiere, para el desarrollo del tema es importante considerar cuáles son las áreas del diseño para evitar, como se mencionó al principio, deslizar el interés de la disciplina hacia otro campo que no corresponde al propio, como puede ser el caso de otras disciplinas en el campo de los diseños o a aquellas que son el objeto de estudio de otras áreas disciplinares como la ingeniería, la administración, la política, etc.

Esta afirmación parece muy arriesgada cuando las tendencias en el campo del conocimiento se han orientado a la fusión y desdibujamiento de límites más que a la delimitación tajante. Sin embargo, siguiendo una forma tradicional de clasificar las áreas del diseño de la comunicación gráfica utilizada de manera frecuente en los planes de estudios a nivel licenciatura como el de la UAM-Azcapotzalco y sin pretender agotar todas las posibilidades, se encuentran: Tipografía, Cartel, Infografía, Simbología y señalización, Identidad gráfica, Envase, Diseño editorial y Medios electrónicos.

Más que por motivos del campo político-académico, el reconocimiento de los límites tiene una finalidad pedagógica que implica que el futuro profesional pueda reconocer cuáles son las fronteras existentes en la disciplina en relación con el vínculo IPD concretamente en lo referente a su campo de estudio, para con este elemento poder transitar entre disciplinas y lograr con ello un diálogo fructífero con tendencias a la construcción de soluciones a problemas complejos como aquellos en los que el diseño se involucra. Por ello se hace necesario no perder de vista las limitantes disciplinarias, evitando lamentables confusiones en el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño.

Por otra parte, tener clara la intención de abordar problemáticas relacionadas con el fenómeno IPD permitirá que las estrategias desarrolladas alcancen con mayor facilidad las finalidades previstas. Es claro que algunas de las intenciones en este tipo de proyectos podrían quedar fuera de la naturaleza de las instituciones públicas de educación superior.

La claridad personal, institucional y del objeto de estudio que se tenga de la orientación teórica con la que se comprende el fenómeno

desde el pensamiento complejo con referencia a la interacción de los tres ejes (arte, tecnología y ciencias) dará sustento a la concepción del diseño en la idea que esta opera en una unidad multidimensional en la que actúa el orden- desorden-organización. Esta misma posición permite ubicar el marco teórico que delimitará el corpus de conocimientos que facultarán el abordaje de la disciplina en relación con la esfera del arte ¿Cuál es la posición que se tiene? ¿Qué elementos teóricos son considerados en la esfera de las ciencias? ¿Cuáles ciencias, cómo se relacionan? ¿Qué aspectos tecnológicos participan? ¿Desde dónde y cómo se comprende a la tecnología y su papel en el fenómeno del diseño? ¿Cómo se genera el sentido? ¿De qué manera los elementos o componentes del diseño se convierten en materia de expresión? ¿Cómo se presenta en este fenómeno la entropía (el crecimiento del desorden) y la neguentropía (desarrollo de la organización, de la complejidad) en recursividad, es decir, la articulación del Desorden ↔ Orden ↔ Interacción ↔ Organización? ¿Cómo se autoorganizan los componentes de los tres ejes? Por lo tanto, queda claro que no podemos hablar de una teoría del diseño a pesar de que se tengan en cuenta los mencionados elementos fundamentales, lo cual significa que es muy importante considerar el trasfondo ideológico que subyace tanto al sujeto como a la institución a la que éste pertenece con la consideración de que en esta articulación es más clara la multiplicidad de actores e interacciones que participan, en especial si se habla de la institución pública de educación superior del diseño en la que convergen multiplicidad de perfiles y de intereses que se ostentan y ocultan tras cada uno de ellos.

Por lo antes expuesto, en este trabajo no se cuestiona la pertinencia del vínculo IPD en el contexto del campo del diseño, solamente se

advierte que en el ejercicio de este tipo de orientaciones se corre el riesgo de equivocarse el rumbo, contradiciendo el sentido y la vocación de los principios de las instituciones de educación pública en México, preocupadas por atender, sin pliegues ni dobles discursos, las necesidades de los grupos sociales desfavorecidos.

Una aproximación a la innovación y productividad

El Plan Nacional de Desarrollo menciona en su inicio:

Honradez y honestidad; o al gobierno rico con pueblo pobre; Al margen de la ley, nada; por encima de la ley, nadie; Economía para el bienestar; El mercado no sustituye al Estado; Por el bien de todos, primero los pobres; No dejar a nadie atrás, no dejar a nadie fuera; No puede haber paz sin justicia; El respeto al derecho ajeno es la paz; No más migración por hambre o por violencia; Democracia significa el poder del pueblo; Ética, libertad, confianza. (PND, 2019)

Esta información podría interpretarse fácilmente como declaración de principios, como la necesidad de orientar el trabajo del diseño, particularmente en el vínculo con la innovación- productividad, hacia el logro de una economía competitiva fortaleciendo las relaciones entre la empresa y la universidad que permitan el abatimiento de la pobreza y, con ello, un país más justo. Pero la pregunta que queda en el aire es sobre la definición de esas relaciones y la forma en la que debe, en el contexto de la universidad pública, buscarse el objetivo sin perder de vista la principal vocación de la institución pública que se orienta a nivel macro por una política que busca abatir la desigualdad.

El PND (2019) formula la necesidad de atender a la sociedad mexicana con el propósito de asegurar la reducción de la desigualdad y la exclusión que enmarcan la pobreza como una de las desafortunadas singularidades de nuestro contexto:

El crecimiento económico excluyente, concentrador de la riqueza en unas cuantas manos, opresor de sectores poblacionales y minorías, depredador del entorno, no es progreso sino retroceso. Somos y seremos respetuosos de los pueblos originarios, sus usos y costumbres y su derecho a la autodeterminación y a la preservación de sus territorios; propugnamos la igualdad sustantiva entre mujeres y hombres, la dignidad de los adultos mayores y el derecho de los jóvenes a tener un lugar en el mundo; rechazamos toda forma de discriminación por características físicas, posición social, escolaridad, religión, idioma, cultura, lugar de origen, preferencia política e ideológica, identidad de género, orientación y preferencia sexual. Propugnamos un modelo de desarrollo respetuoso de los habitantes y del hábitat, equitativo, orientado a subsanar y no a agudizar las desigualdades, defensor de la diversidad cultural y del ambiente natural, sensible a las modalidades y singularidades económicas regionales y locales y consciente de las necesidades de los habitantes futuros del país, a quienes no podemos heredar un territorio en ruinas. (Plan Nacional de Desarrollo, México, 2019)

A pesar de las declaraciones queda claro que la situación de la mayoría en el país, si no ha empeorado, por lo menos a nivel de los datos que se pueden encontrar fácilmente disponibles en los sitios públicos, arrojan cifras desalentadoras. La inequidad, la desigualdad y la reducción de las brechas sociales han estado y continúan presentes en la política de desarrollo social a nivel nacional desde hace muchas décadas. Sin embargo, los problemas continúan agravándose. Las cifras permiten tener alarmantes referentes:

1. Bienestar económico. Población con ingreso inferior a la línea de pobreza extrema por ingresos: 2016 = 50.8 %; 2018 = 49.9; 2020 = 52.8
 - Pobreza: 2016 = 43.2 %; 2018 = 41.9; 2020 = 43.9
 - Pobreza extrema: 2016 = 7.2 %; 2018 = 7.0; 2020 = 8.5
 - Vulnerable por carencias sociales: 2016 = 25.3 %; 2018 = 26.4; 2020 = 23.7
 - Vulnerable por ingresos: 2016 = 7.6 %; 2018 = 8.0; 2020 = 8.9

- No pobre y no vulnerable: 2016 = 24.0 %; 2018 = 23.7; 2020 = 23.5
- (CONEVAL, 2020)

La preocupación sobre el vínculo IPD no puede dejar de tener como referente contextual el desarrollo social por encima del beneficio económico de los poderosos, que son quienes, de una u otra manera, han sido beneficiados por las políticas públicas que, en la aparente búsqueda de soluciones a las necesidades sociales las han acrecentado más, como puede observarse en los índices de pobreza en México a pesar de las lecturas que intentan desviar lo evidente. Desde la óptica de la complejidad la IPD, se considera como un sistema complejo que es abierto, recursivo, retroactivo, relacionado con la auto-eco-organización viviente.

La idea de apertura, recuperando las ideas de Morin (1999), tiene que ver con el hecho de que el fenómeno de la IPD tiene múltiples conexiones entre los elementos que lo componen y el exterior tanto a nivel de operaciones como de funcionamientos interconectados constantemente, de tal suerte que esta articulación faculta la supervivencia del sistema. En este mismo sentido, queda clara la recursividad entre el sistema y el entorno.

El problema para el diseño no es solamente la formulación de estrategias que permitan el desarrollo económico, sino la forma en la que estas operarán. Por tal motivo, el vínculo de la IPD con la empresa debe procurar que esta combinación no se convierta en una forma de perpetuar y reproducir los modelos hegemónicos existentes que benefician a quienes ostentan el poder. Esta posición de ninguna manera descalifica la necesidad de considerar como prioritaria esta relación con la empresa, sino que busca que se realice con el pensamiento reflexivo propuesto por Heidegger en *Serenidad* (1994),

por lo que prive la lógica del pensamiento meditativo por encima del calculador para con ello lograr un diseño responsable y seriamente comprometido con el desarrollo la sociedad en la búsqueda de reducir la desigualdad y las diferencias que acentúan la brecha social.

Innovación: su aplicación en el diseño

La innovación en el contexto del diseño es una constante. Desde los cursos básicos se enseña al estudiante que su trabajo debe ser original y la originalidad trae implícita la innovación: se entiende como la capacidad de elaborar diseños cuya característica principal es que no sean copia de otros. La originalidad, de acuerdo con la RAE (2022), es definida en el contexto del diseño como resultante de la inventiva de su autor y la inventiva lleva al descubrimiento de algo nuevo. Es perfectamente clara, para cualquiera que se haya desempeñado en el campo del diseño, la importancia que reviste la generación de ideas nuevas en este campo del conocimiento. En un primer acercamiento a la definición del concepto se encontró en la RAE (2022-1) que innovar, del latín *innovāre*, hace referencia a mudar o alterar algo introduciendo novedades, aunque también se menciona su uso antiguo que implica la vuelta a un estado anterior. Aunque en desuso, este concepto es pertinente para el campo del diseño, donde no es raro encontrar la vuelta a modelos anteriores. Innovación, por su parte, es definida en la misma fuente como el acto o acción de innovar y como la creación o modificación de un producto y su introducción en un mercado.

Si innovar implica el descubrimiento de algo nuevo, entonces es un acontecimiento que se ha encontrado presente desde tiempos antiguos e implica la idea de alterar el orden de la cosa establecida para hacer una nueva. Por su parte, en la innovación se consideran

el producto y la introducción a un mercado, por lo que habrá que tener en cuenta este abordaje en la posición con la que se debe observar el fenómeno que se estudia. La innovación se aborda desde un punto de vista tecnológico, administrativo, económico, político, social y psicológico, por mencionar algunas maneras de comprender este fenómeno.

A continuación, expondremos algunos elementos que permitan comprender que este fenómeno requiere un abordaje desde la transdisciplinariedad para su comprensión debido a que se estudia desde diferentes disciplinas y se requiere algo más que una mirada multidisciplinaria para comprender el sentido que implica.

En el contexto de la administración, por ejemplo, la innovación es definida por Imber y Toffler (2007) como un producto, servicio o idea que la audiencia considera innovadora. Hay diferentes tipos de innovación que se pueden generalizar en dos: la innovación continua, que son mínimas modificaciones a procesos cuyo impacto en el mercado también resulta acotado, y la innovación discontinua, cuyo impacto social es relevante.

De acuerdo con Werhane (1997), quien realiza una definición del término en el campo de los negocios, la innovación tiene en cuenta el valor agregado. A diferencia de la invención, que es la creación de nuevas ideas, la innovación es el desarrollo de ideas novedosas aplicadas con la finalidad de aumentar el valor de los productos, procesos o servicios, ya sea renovándolos o mejorándolos.

Para Gee (1981), la innovación es un proceso que surge de una necesidad y que, a partir de ideas orientadas a la solución de necesidades, se plantea el desarrollo de productos, servicios o ideas

aceptadas socialmente en el mercado. En esta definición se considera como un proceso que abarca desde el surgimiento de la idea hasta la llegada al usuario final. Por lo anterior, implica una serie de aspectos administrativos de gestión de recursos y se relaciona con la producción, distribución y consumo, además de tener en cuenta la parte creativa.

Goodman (1981) define a la innovación como una serie de actividades que permiten que, por primera vez, en un tiempo y en un lugar determinado, se realice la inserción exitosa en el mercado de ideas, servicios, organizaciones o productos, ya sea nuevos o mejorados.

La innovación tiende a satisfacer de manera continua los intereses de los clientes y consumidores, convirtiéndose en uno de los elementos más importantes en el desarrollo de las organizaciones. Envuelve una gran cantidad de actividades, lo que la convierte en uno de los procesos sociales más complejos de la organización que incluye, entre otros aspectos, el diseño de productos, el desarrollo tecnológico, la mercadotecnia, la producción, las ventas, la distribución y las finanzas.

La innovación implica la organización de la incertidumbre que, en muchas circunstancias, debe ser evaluada ante el posible riesgo de equivocarse la decisión tomada en cuanto al cambio del producto o servicio que se ofrece. Desde el punto de vista de los negocios, la innovación tiene implicaciones éticas importantes, una de ellas es la relativa al talento creador que se encargará de generarla. Quienes se dedican a esto suelen ser personas poco comunes que, por sus características personales, habitualmente están involucradas en varios proyectos y a quienes no siempre se les retribuye económicamente de la manera adecuada.

Existen distintos tipos en relación con la forma de implementar la innovación. Cassiman (2011) propone tres modelos: la innovación de producto, la mejora del producto y la innovación del proceso. Para efectos de la disciplina, se considera que es necesario tomar en cuenta al sujeto del diseño además del producto, entendido éste como el objeto del diseño, y el proceso. La investigación de Cassiman señala que se obtienen mejores resultados en la productividad cuando se realizan innovaciones al proceso más que aquellas relacionadas al producto. Esto se debe fundamentalmente a que existe un alto riesgo e incertidumbre relacionado con la innovación y a que los sujetos para quienes van destinados los cambios no siempre reaccionan como se espera, por lo que la productividad puede ser afectada seriamente. Debido a lo anterior, sería interesante experimentar las posibles variantes en el contexto del proceso del diseño pues, como sabemos, éstos han sido poco explorados desde la academia y se reducen a la repetición de modelos extraídos de paradigmas europeos o norteamericanos y con más de veinte años de antigüedad. Aunque el autor no hace referencia a la innovación en el sujeto, valdría la pena explorar también en este aspecto, pues no hay estudios que den cuenta del impacto de la innovación a nivel sujeto-productor del diseño.

Vista desde la epistemología de la complejidad propuesta por Morin (1997), la innovación no siempre se lleva a cabo pensando en los beneficios que puede tener en la sociedad y, en muchos casos, los cambios a los productos, servicios o ideas están relacionadas con efectos colaterales que pueden ser nocivos para el entorno humano o ambiental. A pesar de que el objeto, producto, organización servicio o idea apunte a al beneficio social, es posible la existencia de intereses que entran en juego de formas ocultas y que lo que parece benéfico

para la humanidad y el planeta no lo sea. Esto significa que es muy importante que la innovación se considere desde la lógica de lo contradictorio, esta visión considera la existencia de contradicciones presentes en todos los fenómenos, pues en ellos, como lo menciona Haidar (2021), está lo antagónico y lo complementario al mismo tiempo. Queda claro que por su perfil y su formación el diseñador es, generalmente, un sujeto creativo capaz de formar parte de los equipos de innovación de las organizaciones. Por tal razón, la formación de diseñadores en el campo de la innovación puede ser un área de oportunidad específicamente en lo que se refiere a los atributos personales, actitudes y estrategias orientadas a la investigación y al desarrollo de formas de ser innovador.

De acuerdo con Morin (1997), la contradicción fue expulsada de los sistemas de pensamiento y de la forma lógica de comprender el mundo. El conocimiento científico que la Modernidad convirtió en hegemónico convirtió al error y la incertidumbre en elementos negativos que deberían ser expulsados del proceso científico. Para comprender las inequidades y la desigualdad que la innovación puede traer consigo es imponderable mirarla desde un punto de vista que incluya la incertidumbre, el error y la contradicción. Innovar, que implica introducir productos nuevos, útiles y que satisfacen necesidades en el mercado, puede traer consigo desventajas sociales y económicas al mismo tiempo que ventajas y solución de necesidades. Para los mismos grupos sociales, al resultar benéficas en una dimensión económica, en otra dimensión pueden afectar de manera irremisible la economía, no solo a nivel local sino regional e incluso global.

En el desarrollo tecnológico se pueden mencionar numerosos ejemplos en los cuales el aparente avance y crecimiento de productos, servicios e ideas se han traducido en mayores complicaciones en el largo plazo, por ejemplo, con productos como medicamentos o servicios como el transporte público o el sistema bancario. En el diseño, la innovación no solo es pertinente sino necesaria por ser parte inherente a los procesos de creación tanto de imágenes como de ideas, servicios y estrategia. Por ello se debe tener en cuenta que lo impredecible y lo imprevisible están presentes, así se convierte el proceso de innovación en una oportunidad para minimizar el impacto que el progreso tiene sobre los sujetos. Este aspecto puede ser percibido a corto, mediano o largo plazo y, en muchos casos, se enmascaran los efectos colaterales en un despliegue de aparentes beneficios producidos por la innovación que con el tiempo muestran sus consecuencias reales. En este sentido, los dirigentes de las organizaciones, los gobiernos y, en el caso que nos ocupa, las universidades públicas, tendrían que evaluar con mucho cuidado el impacto que la innovación puede generar en el contexto social, histórico, político y cultural en el que se desarrolla.

Productividad y diseño desde la complejidad

La productividad, de acuerdo con Barroso (2002), hace referencia a objetos, sujetos, servicios, actividades, lugares, organizaciones o ideas. El autor la define como la capacidad que existe para producir o el grado de ésta; es una relación entre lo producido y los recursos necesarios para hacerlo, como mano de obra, materiales, energía, etc. En la RAE (2022-2) se define como la relación entre los recursos entrados y los productos o servicios realizados, en la cual ambos se contrastan con el volumen y ambos son afectados por el costo. Es una

medida de relación entre los factores de producción (tiempo, tierra, trabajo, capital) y lo producido en las unidades de salida.

Habitualmente, la productividad suele relacionarse con el uso de la tecnología para mejorar la relación de los factores mencionados en beneficio del incremento de las ganancias. En términos financieros, de acuerdo con Calvo Langarica (1999), se entiende como una fórmula económica con la que se busca el mayor resultado de los rendimientos en las operaciones de una organización que considera los recursos invertidos en función del mayor monto posible de utilidad. Según Leyva (2007), la política de ciencia y tecnología de México considera como medida necesaria para el desarrollo del país el incremento de la productividad, y ésta se vincula con la innovación y el desarrollo tecnológico. Sin embargo, siguiendo al autor, la instrumentación de las acciones necesarias para el logro de los objetivos no es clara, con lo cual se dificulta la implementación de estrategias adecuadas al beneficio social.

El incremento de la productividad que lleva al crecimiento de la economía de un país se relaciona directamente con la inversión en capital, educación y capacitación e inversión en nuevas tecnologías. Sin embargo, el autor menciona que estas acciones a nivel macroeconómico carecen de relevancia si no se llevan a cabo políticas a nivel estructural que impliquen inversión en innovación y que deben estar sujetas a fuertes cuestionamientos relacionados con el balance en la inversión de los recursos públicos y privados.

De esta forma, hablar de la participación del diseño, desde la institución de educación pública en el desarrollo de proyectos de innovación-productividad para el sector privado, debe considerar una estrategia que señale las áreas prioritarias que serán atendidas

particularmente en la relación costo-beneficio social, con énfasis en el aspecto de la tecnología y en la forma por la cual el desarrollo económico impactará de manera significativa el bienestar de la sociedad en general, más allá de significar solamente el incremento de la productividad a favor del lucro de la empresa privada o de los políticos interesados en satisfacer sus intereses personales o grupales.

Sin embargo, si se tiene en cuenta la productividad desde la complejidad, como menciona Haidar (2006), al sujeto complejo, transdimensional, caracterizado por la contradicción y con interacciones recursivas, horizontales, verticales, diagonales con el entorno multidimensional en el que se ubica [*Homo complexus*] (Morin, 1997), la investigación de los sectores vulnerables y el conocimiento de las condiciones de desigualdad e inequidad se vuelven nodales. El riesgo de que la productividad lleve a un sector mayoritario de la población a la pobreza es un fenómeno que se presenta como contradictorio y antagónico al mismo tiempo, por lo que el desarrollo y el progreso están invariablemente vinculados a las desventajas sociales.

La universidad pública tiene entonces la tarea, desde la óptica de la complejidad de considerar que la productividad en el diseño está vinculada al desarrollo, al tiempo que es un factor detonante del crecimiento de brechas sociales y económicas. Tener en cuenta esta contradicción hace que se comprenda la paradoja del progreso en la que es inherente lo antagónico. La productividad en el diseño desde la complejidad considera al sector social desfavorecido como fuente directa de donde emanan las necesidades que delimitan los proyectos de participación conjunta para abatir la pobreza, las inequidades y la desigualdad, el trabajo colaborativo entre el sector productivo y la universidad resulta prioritario.

El vínculo IPD desde la complejidad debe, por tanto, centrarse en los grupos sociales desfavorecidos, es con ellos con quienes se debe trabajar desde las instituciones públicas y el gobierno, en todo caso, incluir a las organizaciones privadas como espacios de colaboración en atención de las demandas sociales.

Conclusiones

Después de revisar estas aproximaciones a los conceptos surgen algunas preguntas: ¿cómo realizar proyectos de diseño de la comunicación gráfica en el contexto de la universidad pública en los que la innovación-productividad esté en función del beneficio de los grupos sociales desfavorecidos? ¿De qué manera se comprende, desde el punto de vista de los métodos y proceso del diseño, la relación entre la innovación y la productividad?

En relación con el tipo de organización se hace necesaria la interacción con equipos transdisciplinarios que tengan las herramientas teóricas y metodológicas para la evaluación de la pertinencia de la vinculación en términos económicos, políticos y sociales.

Con estas reflexiones no se pretende descalificar de ninguna manera las competencias del diseñador para diferenciar cuáles son los grupos y organizaciones con los que debe colaborar, lo que se pretende apuntar es el hecho de que los modelos y discursos en torno a la innovación, la productividad y el desarrollo pueden enmascarar, en forma y fondo, tras un lenguaje técnico y codificado, operaciones y funcionamientos que continúan favoreciendo la desigualdad, la exclusión y el lucro que resulta en mayor perjuicio de las comunidades a las que se pretende apoyar. Estos hechos pueden

quedar poco evidentes para los profesionales del diseño y requieren procedimientos especializados para su análisis y diagnóstico. He ahí la ventaja de colaborar en equipos multidisciplinarios con economistas y matemáticos.

El pensamiento complejo favorece el desarrollo de la cultura innovadora que, de acuerdo con Palafox (2002), acepta la ambigüedad, es tolerante, tiene escaso control externo, acepta el riesgo, tolera el conflicto, se enfoca en resultados más que en procedimientos o medios, considera las organizaciones como sistemas abiertos. Esta forma de gestión permite que el diseñador innovador pueda desarrollar al máximo sus capacidades en beneficio de la productividad de la organización. La personalidad de un diseñador innovador, siguiendo la propuesta de Palafox, se caracteriza por su autoconfianza, tenacidad, capacidad para enfrentar situaciones de riesgos, compromiso, confianza en sus estrategias para alcanzar sus metas, capacidad para gestionar y planear proyectos y liderazgo.

Por otra parte, el objeto de diseño es susceptible de atravesar por procesos de innovación lo hemos constatado, por ejemplo, en el tránsito de los sistemas de impresión analógicos a los digitales. Existe en esta esfera una gran cantidad de posibilidades en cuanto a la creación de equipos de trabajo orientados a la innovación de los productos y servicios que el diseño genera. En este sentido es factible pensar en el vínculo empresa-universidad para proponer espacios de desarrollo orientados a la creación de objetos dentro de las áreas del diseño, que tiendan a la satisfacción de demandas de los sectores sociales a los que está dirigida la universidad.

En cuanto al diseño como objeto el fenómeno IPD puede explorarse en otros campos, como en estrategias para hacer frente a la

crisis económica, se considera también que es un área de oportunidad para la innovación con la ventaja de tener un espacio concreto de aplicación en la producción de objetos de diseño en el ámbito de lo social. Este campo incluye también el diseño como sujeto, pues se incluye la profesionalización de actividades tradicionales y la recuperación de formas adaptándolas a formas innovadoras en el diseño.

A pesar de que existen oportunidades importantes en lo que se refiere al diseñador y a lo diseñado en el fenómeno IPD, se reconoce en el diseño un espacio de participación significativo en el contexto de la formación universitaria, trabajo que queda por realizarse. Se considera que este espacio es relevante por la pertinencia de la actividad del diseño en la comunicación visual de nuevos productos, servicios, ideas, personas y procesos en beneficio de la reducción de la desigualdad y la pobreza.

El problema al que se enfrenta la universidad pública está en el orden del manejo de los recursos, tanto de los propios como de los provenientes de políticas nacionales e internacionales, tomando en consideración que la finalidad última es el beneficio de la sociedad. Este problema se percibe en todo tipo de espacios, sin embargo, falta mucho camino por andar. Lo más grave se da cuando el beneficio del gestor queda oculto ante una aparente búsqueda del beneficio social. Ante esta situación es posible que se generen las más audaces prácticas violatorias del deber ser institucional, como el soborno que, por acción u omisión, altera, trastoca, daña y vicia con dádivas o, de otra manera, la finalidad de la universidad, que es la formación de profesionales que corresponda a las necesidades de la sociedad en atención, primordialmente, a los problemas nacionales que, como se ha explicado ya, se centran en la desigualdad y la pobreza.

Desafortunadamente, el fenómeno de IPD está inmerso en esta realidad, ya que es algo más que una equívoca interpretación personal sesgada por el sueño de libertad y justicia social coagulado en los años 70. Va más allá de una visión romántica de la responsabilidad social anticuada y decadente, rebasada por la globalización y la creciente necesidad de ser competitivos en la economía internacional para lograr el “desarrollo social”.

México es un país en el que los discursos ocultan realidades dramáticas, pues en cada política pública de ayuda social se puede enmascarar un vicio orientado a beneficiar cualquier cosa menos a la sociedad.

En este contexto en el que la relación entre IPD es la prioridad ¿cómo vincularse, desde la universidad pública con las organizaciones privadas, las pequeñas y medianas empresas y el gobierno sin sesgar los recursos institucionales hacia el beneficio de sujetos o grupos orientados por intereses distintos a los estipulados en la misión de la universidad? La respuesta de cómo abordar el fenómeno de IPD está en la epistemología de la complejidad desarrollada por autores como Morin (1997, 1999) y Haidar (2006), que posibilitan una visión ética, la responsabilidad y el compromiso de cada uno para con la sociedad, la reflexión y el pensamiento constante sobre acciones y decisiones que orienten la forma en la que un problema complejo como el que se estudia aquí sea pertinente en la realidad mexicana, sobre todo, en el convulso tiempo por el que todo el planeta-humanidad atraviesa.

Referencias

- Acha Valdivieso, J. (2006). *Introducción a la teoría de los diseños*. Trillas.
- Barroso, J. M. (2002). *Diccionario de Marketing*. Paraninfo.
- Calvo Langarica, C. (1999). *Diccionario práctico empresarial*. PAC.

Cassiman, B. (2011). "Innovation and internationalization through exports." *International Business Studies*, (42) 1, pp. 56-75, (20)p, 9. <https://link.springer.com/article/10.1057/jibs.2010.36>

CONEVAL. (2020) Medición de la pobreza en México. Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social. <https://www.coneval.org.mx/Medicion/Paginas/PobrezaInicio.aspx>

Dussel, E. (1992, [1974]). *Contra un diseño dependiente*. Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

Gee, S. (1981). *Technology transfer, Innovation & International Competitiveness*. Wiley & Sons.

Goodman, R. (1981). *Proyecto MODELTEC. La planificación del desarrollo tecnológico*. CDTI-CSIC.

García Olvera, F. (1996). *Reflexiones sobre el diseño*. UAM-A Colecciones CyAD. Haidar, J. (2006). *El debate CEU-RECTORÍA. Torbellino pasional de los argumentos*. División de Posgrado. Universidad Nacional Autónoma de México.

Haidar, J. (2021). "Presentación serie libros digitales", en O. Ochoa. *Reconstruir las memorias del agua. Resistencias al olvido en el lago de Texcoco*. ENAH, Analéctica. <https://online.anyflip.com/zdoyu/wwgs/mobile/index.html>. pp. 14-24.

Heidegger, M. (1994) *Serenidad*. Trad. de Yves Zimmermann. Serbal. Imber, J. y Toffler, B-A. (2007). *Diccionario de mercadotecnia*. CECOSA.

Kunst, P. (2005). ¿Qué es el diseño? Commtools.

Leyva, S. (2007). "Un análisis de la política de ciencia y tecnología en México (2001- 2006)". *Estudios Sociales: Revista de Investigación Científica*. (15) 30, pp. 135-165, 30p, 11 Charts.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-45572007000200005

Morin, E. (1997). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.

_ (1999). *El conocimiento del conocimiento*. Ediciones Cátedra.

Palafox de Anda, G. (2002). *La creatividad y la innovación en la empresa* Hospitalidad ESDAI, (2) pp. 95-103, 9p. <https://revistas.up.edu.mx/ESDAI/article/view/1279>

Plan Nacional de Desarrollo, México. (2019). Diario Oficial. http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5565599&fecha=12/07/2019

RAE. (2022). Definición de: Original. *Diccionario de la Lengua Española*, Vigésimotercera edición. <https://dle.rae.es/original?m=form>

_ (2022-1). Definición de: Innovar. *Diccionario de la Lengua Española*, Vigésimotercera edición, consultado en línea. <https://dle.rae.es/original?m=form>

_ (2022-2). Definición de: productividad. *Diccionario de la Lengua Española*, Vigésimotercera edición. <https://dle.rae.es/productividad>

Tello Macías, C. (2012). *Sobre la desigualdad en México*. UNAM, Facultad de Economía.

Werhane, P. (1997). *Encyclopedic dictionary of business ethics*. Blackwell

4. TRANSESTÉTICA Y SENSIBILIDADES INESTABLES: SU EXPRESIÓN Y SENTIDO

Dr. José Rafael Mauleón Rodríguez
Mtro. Francisco Mitre Rivera

Iconos, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

Introducción

La transdisciplinariedad emerge con vigor y requiere establecer su propio universo conceptual alejado de epistemologías positivistas, lógicas binarias y un pensamiento reduccionista propio de las disciplinas.¹ En esa ruta resulta provocador el uso del prefijo *trans* cuando se trata de superar algunos campos de interés generados en la modernidad, como es el caso de la estética y así nace la transestética. Una de las primeras personas en hablar de ella fue Jean Baudrillard (1991) y la supuso una manifestación más del simulacro al reflexionar sobre la realidad consumista que observaba. Y como se identificará en el escrito, esta postura baudrillardiana no ha sido la única en expresar el sentido de la transestética e interesa presentar desde este trabajo, otro acercamiento relacionado con horizontes transdisciplinarios y asociado con los tres axiomas propuestos por Basarab Nicolescu (2006): la existencia de diferentes niveles de realidad, la emergencia de lógicas sentipensantes afines al Tercero Incluido y la complejidad, además de vincular a esta transestética con la vida real y de ese modo comprender ciertos diálogos que atañen a lo humano con su entorno, por eso es pertinente también ligarla con la sostenibilidad.

¹ Desde 1970 Piaget (1972) supuso que la transdisciplinariedad era un tipo superior a la disciplina, lo mismo lo supuso Basarab Nicolescu en su Manifiesto (1996), Michael Gibbons (1994) y muchos más. Para más información revisar (Mauleón 2022).

Lo anterior implica reconsiderar la dimensión sensible de la humanidad que hoy se sabe dentro del *continuum* y esto conlleva asumir a su experiencia en su condición efímera, cambiante, liminal y estas se presume son claves de la transestética que se sostiene, por ser de su interés las manifestaciones inestables. Y bajo el devenir, cualquier experiencia ligada a la transestética difícilmente puede ser categorizada o congelada por valores absolutos, por el contrario, requiere ser identificada bajo una actitud que aprecie el cambio individual, sutil y evanescente del humano. Es por lo que la postura que se presenta no es moderna, tampoco romántica, ni objetiva, mucho menos subjetiva, sino transhumana² y constituida por un universo conceptual incluyente, con usos de lenguajes experimentales e incluso poéticos, que inviten a reflexionar acerca de la transformación humana y quizá también del lector, que se espera sea flexible y abierto al interés por nuevos horizontes, pero sobre todo curioso por el tema que se presenta.

Con base en lo dicho, el objetivo de este trabajo busca exponer una propuesta de transestética interesada en la sensibilidad inestable de toda persona, desde formulaciones transdisciplinarias vinculadas con la sostenibilidad, para hacer notar una nueva manera de asumir el sentido de artista en su asociación con expresiones plurales, entre

² El transhumanismo ha sido revisado no solo por teóricos transdisciplinarios, sino por filósofos y científicos en diferentes corrientes, entre ellos Nick Bostrom (2016) desde una postura que reconoce la relevancia de la relación humano-máquina, con una aspiración de que esa relación traiga beneficios al humano y no generen crisis; Simon Young (2006) quien desarrolla una postura favorable a la mejora humana por medio de las tecnologías y la genética, desde una postura de progreso humano a través de la racionalidad científica; J. Savulescu y N. Bostrom (2008); entre otros. Aquí se entiende como la posibilidad de transitar lo humano en acciones transformadoras permanentes que se alejan del hilemorfismo revisado y criticado por G. Simondón (2009) y que tienen de base la idea de transducción. Esta propuesta supera solo la relación del humano con las máquinas por una multiplicidad de relaciones que se dan en la vida y aquí interesan las sensibles.



Figura 1. *Profeta*, de Juan Antonio Madrid Vargas; tinta para pluma fuente/ cartulina marquilla 54 kg; 42 x 59 cm; 2020.

ellas, las vividas durante la pandemia de COVID-19.³ Ese propósito declarado busca una manera alterna de comprensión de un mundo habitado por múltiples manifestaciones existenciales -incluidos el virus Sars-Cov-2-, relacionadas a expresiones de realidad humanas efímeras y cuyos sentidos paradójicamente también llegan a ser memorables. Y la pregunta que se quiere responder es ¿por qué toda vida es posible concebirla artística desde un enfoque transestético, aun en momentos como los acontecidos por la emergencia del Sars-Cov-2?

Para responder el cuestionamiento planteado se revisan cuatro temas: el primero presenta de manera sucinta la propuesta de

³ Cabe decir que el evento elegido es solo un pretexto por ser relevante a estos tiempos, pero pudo ser cualquier otro y esa exploración se deja al interés de quienes tengan entusiasmo y quieran vivir próximamente los alcances de la transestética que se presenta.

transestética de Baudrillard (1991); el segundo expone el modo de comprenderla por Lipovestky y Serroy (2015); el tercero identifica una ruta generada por Aldo Enrici y Martha Espinosa (2019) y además se describe una más en clave de la transdisciplinariedad sostenible que asumen los autores de este texto y nodal para el escrito; el último tema, comparte ciertas experiencias vividas durante el confinamiento por la pandemia debido a la presencia del virus llamado Sars-Cov-2, con base en la última postura de transestética planteada y desde ella se describirán ciertas vivencias elegidas por conveniencia de trabajos de un artista⁴ y cuyo fin es explorar la condición de lo transhumano fugaz, para ejemplificar un modo de expresión y sentido transestético colaborativo.

1. Una desaparición y un ocultamiento: la transestética de Baudrillard

Baudrillard señaló la desaparición del arte,⁵ pero él se refería a aquel de la tradición burguesa: “Ha desaparecido como pacto simbólico por el cual se diferencia de la pura y simple producción de valores estéticos que conocemos bajo el nombre de cultura...” (Baudrillard, 1991, p. 20) Aseveró que eso impide una evaluación estética -presumiblemente convencional- y así surge un estado de indiferencia, donde dejan de existir reglas de criterio o patrones únicos, y se instaura una creciente contradicción -como metástasis- y desorden en potencia. Este es un cáncer que crece y pone en crisis

⁴ Algunos de esos trabajos se presentan a lo largo de este escrito y buscan complementar la experiencia que se quiere compartir con el lector y quizá descubra coincidencias con lo señalado en la última parte.

⁵ Esta idea de arte refiere a la asociada con las Bellas Artes que se sabe fue concebida a partir del Renacimiento y promovida por el mecenazgo fundamentalmente burgués; hay que señalar que antes de esa fecha no se puede hablar de arte en los términos que hoy se entiende. Para más información revisar a Tatarkiewicz (1987), Hadjinicolau (1988), Acha (1990), Hauser (1998), entre otros.

la noción de arte, y lo artístico junto con los alcances de la estética⁶ en la producción cultural, porque gracias a la difusión y uso de las tecnologías digitales actuales parece que "... todo el mundo se ha vuelto creativo." (Baudrillard, 1991, p. 22) Lo anterior promueve una nueva época donde cualquier cosa se estetiza, culturiza, museifica y se consume debido a la publicidad que dirige la atención hacia donde pareciera, no hay nada que ver. Esto último da cuenta de una hipervisibilización que hegemónicamente se impone sobre lo cotidiano de manera oculta y mantiene un trasfondo de especulación mercantil, como a continuación se explicita.

Baudrillard ubicó esas ideas expuestas dentro del amplio universo del arte y las instituciones que lo avalan: museos, ferias, bienales, editoriales, galerías, marchantes, críticos... que no han cuestionado la razón de su existencia. Si bien, auguró el regreso a una etapa primitiva social, en donde presumiblemente existió una ritualización expresiva y a ese momento lo denominó infraestético. Pero a diferencia de esa época, la de hoy procura el desdén y con ello surge una nueva estética, hoy referida a una sensibilidad que no busca lo bello o lo feo, sino lo más feo que lo feo, es decir, un simulacro de lo feo; esto rompe la

⁶ La idea de estética que se trabaja en este escrito va más allá de su vínculo con la belleza, ya Sánchez Vázquez (2005) habló de categorías: belleza-fealdad; cómico-trágico; grotesco-sublime, entre otras descritas por otros autores, por ejemplo, la abyección propuesta por Julia Kristeva (1988).

atadura categorial con su contrario -lo bello- y así surge lo hiperfeo.⁷ Esta nueva estética es consecuencia de la transestética que libera de lo real y entonces se instaura lo hiperreal, de ese modo, el campo de lo transestético es el de la simulación. (Baudrillard, 1991, p. 24) Además, el autor reconoció que lo transestético es resultado de la existencia de dos mercados del arte: uno que sigue interesado en valores, aunque sean especulativos; el segundo producto de la especulación pura y que desafía “... precisamente la ley del valor.” (Baudrillard, 1991, p. 25)

Entonces, la transestética para Baudrillard es consecuencia de una manera diferente de comprender al objeto estético que por antonomasia se asoció desde la modernidad⁸ con el arte y la belleza, pero hoy es referido fundamentalmente en dos sentidos: por un lado, se trata de un proyecto que fluye según los intereses del mercado y busca el incremento de valor gracias a la especulación; en el otro, saber que solo se doblega ante el valor mercantil.⁹ Esta situación ha diseminado la noción de objeto estético a prácticamente todo y esto también lleva a que, hegemónicamente cualquier objeto es susceptible

⁷ La fealdad se presume opuesto a la belleza, es decir, su antítesis y refiere a lo que no gusta en una época, por eso es deleznable; es lo decrepito y por lo mismo decadente y se pueden enumerar ejemplos actuales y del pasado como lo hiciera Umberto Eco en la *Historia de la Fealdad* (2007). Lo hiperfeo no refiere a esas manifestaciones culturales, sino aquellas que dejan de tener un referente y solo consignan signos de signos, es decir, aquello que no interesa y que no se visibiliza, pero por un régimen fiduciario, por ejemplo, cuando no interesa algo para una transacción y por lo mismo no entra en el juego de especulación. Entonces, lo hiperfeo es porque sus signos no son apreciados y por eso se le relega, en ese sentido, una imagen de marca procura visibilizar y muchas de ellas aspiran a la belleza, por ejemplo en la moda, pero sucede que en algunos casos se logra que marcas famosas se les desprecie o a la imagen de su representante, es decir al signo del signo (ver el caso del diseñador John Galliano, apoyado en 1994 por la mecenas Sao Schulenberg [1929-2007] quien entre más, le ayudó a posicionarse hacia su éxito en París, pero fue desacreditado por comentarios antisemitas que emitió en el 2011 cuando dirigía Dior). Cabe decir que puede ser reconsiderado cualquier postura y lo hiperfeo podrá ser lo hiperbello del futuro, porque así se activan los simulacros en el sentido de Baudrillard.

⁸ Josep Picó supuso el inicio de la modernidad en el Renacimiento y la pensó “... una nueva fe, una nueva mentalidad que buscaba su impulso en la antigüedad, una bandera de batalla, con el fin de superar la antítesis medieval entre Iglesia e Imperio, que renovase los valores humanos.” (Picó 35)

⁹ Para este tema se recomienda revisar el trabajo de María Teresa Fernández Lozano “El mercado de arte”. <https://entrettejidos.iconos.edu.mx/thesite/wp-content/uploads/2020/02/El-Mercado-del-Arte.pdf>

de ser considerado arte y por ilación sus formas de producción pueden asumirse artísticas. Así la transestética es ese simulacro que bajo una nueva idea de sensibilidad posibilita el que todo sea arte, siempre y cuando se obtengan ganancias, y también sea susceptible de especulación económica.

Lo dicho por Baudrillard da cuenta de los cambios en la producción y consumo del arte de la tradición burguesa, centrada en una mítica concepción estética iniciada a finales del siglo XVIII y desarrollada a lo largo de los siglos posteriores -identificada en este trabajo como una noción de estética moderna-. Asimismo, con sus planteos anunció un siguiente momento de lo estético al final de su línea de tiempo y esta última etapa refiere a lo transestético susceptible de afectar a todo, pero esa afectación es impuesta verticalmente gracias a ciertos dispositivos totalitaristas y con fines mayormente mercantiles como ya se ha dicho. De esa manera, parece que el arte de hoy es solo una nueva ruta de inversión y de especulación, desplegada por simulacros que pueden alcanzarlo todo y esto hoy determina lo artístico que defienden las instituciones. Así, la supremacía hace parecer que todo es estético y eso es finalmente lo transestético baudrillardiano.

Pero cabe recordar que, ya desde la primera mitad del siglo XX se asumía que la dimensión estética se extendía más allá del objeto artístico hegemónico, es decir, se reconocía que toda expresión humana es estética, pero no artística. Ese fue un argumento que propuso Baudrillard al hablar de producción de valor estético en la cultura y lo contrastó al explicar a la transestética en la actual producción artística; desde ese horizonte se infiere la amplitud de la dimensión estética y lo limitada asociación con el arte. En esa misma



Figura 2. *Cufralina*; de Juan Antonio Madrid Vargas; prueba del autor y sin tiraje numerado; acuarela/papel 300 g, 56 x 76 cm; 2019.

Con intervención digital con Photoshop; 27.23 x 21.13 cm; 72 pixels/inch; 2019.

ruta, John Dewey sugería "... recobrar la continuidad de la experiencia estética con los procesos normales de la vida." (Dewey, 2008, p. 11) Cabe decir que, esta sugerencia posibilita cierta comprensión de obras artísticas controversiales y también de su valor estético, ya que

al exponer un urinal o poner excremento en una lata, inclusive orinar sobre petroglifos¹⁰ parecen ser manifestaciones que evidencian dos cosas: la cotidianeidad de lo estético y el cuestionamiento de ciertos valores burgueses: el de arte, el patrimonio cultural, las prácticas culturales, etc. Entonces la pregunta es ¿quién determina que algo sea artístico? Hacia allá se dirige la propuesta de Baudrillard, al reflexionar sobre los núcleos de poder de aquellos sistemas deterministas que califican de artístico a diversas manifestaciones y que inclusive algunas de ellas llegan a sorprender.

De ese modo, las condiciones están dadas para que lo artístico pueda ser todo y cuyo valor perseguido, en palabras de Baudrillard, solo se alcance por la especulación económica; esto es lo transestético del simulacro, cuyo dispositivo que oculta realidades y exalta signos de signos, se mueve en un flujo fundamentalmente mercantilista. Pero Dewey advirtió que:

Hay dos clases de mundos posibles en los que la experiencia estética no puede ocurrir. En un mundo de mero flujo, el cambio no sería acumulativo; no se movería hacia una conclusión. La estabilidad y el descanso no podrían ser. Igualmente es cierto, sin embargo, que en un mundo acabado no habría rasgos de incertidumbre y de crisis, y no habría oportunidad para una resolución. En donde todo está ya completo no hay realización. (p. 18)

Por consecuencia, un modo de concebir a la estética desde Dewey implica un mundo que simultáneamente se hace y está hecho; pero ante el estado actual de aceleración que se vive -sea ficticia, impuesta o necesaria-, donde parece que surge lo vulnerable, lo incierto, lo

¹⁰ La referencia es al urinal del francés Marcel Duchamp denominado *La fuente*; la segunda es *Merda d'artista* del italiano Piero Manzoni; el tercer evento refiere a un performance de la argentina Mercedes Aquí y reportado por Lilia Ovalle de Milenio (2019).

complejo y lo ambiguo¹¹, se necesita reconsiderar el modo en que se activa lo sensible. Por eso ya no es suficiente hablar de estética y para Baudrillard acontece la transestética, siempre asociada a transacciones. Pero, cabría asumir esta nueva condición sensible no solo en un sentido de situaciones simulacrales, es decir, consecuencia de capas que ocultan al objeto esencial provocador de una experiencia sensible auténtica. Con ese propósito a continuación se revisa otra postura sobre la transestética.

2. Una banalización seductora: otro modo de pensar a la transestética

Para Gilles Lipovestky y Jean Serroy la relación del arte y el capitalismo es desigual y ha llevado a que este último absorba al primero, postura afín a lo dicho por Baudrillard. Bajo ese supuesto, ellos recuerdan la lucha del arte por independizarse de la iglesia y la aristocracia alcanzada en la última parte del siglo XIX y el XX, confrontación que no pudo mantenerse ante las leyes del mercado y por consecuencia emerge el arte comercial, que los autores expresan “... basado en los mismos principios que el sistema político-económico: beneficio, ventas y consumo inmediato. El valor espiritual de la obra y su trascendencia quedan cada vez más relegados a un segundo plano.” (En Molina, 2015, p. 1) Esa es la condición que describen Lipovestky y Serroy como transestética en su libro, *La Estetización del mundo* (2015).

La tesis principal de ese trabajo radica en reconocer una relación arte-capitalismo y hoy es el mercado quien define las rutas de

¹¹ A esto se le llamó un entorno VICA y proviene del acrónimo VUCA acuñado en Carlisle Barracks, que en inglés reconoce los entornos *Volatility, Uncertainty, Complexity y Ambiguity*. Para más información revisar a Mauleón, J. R., Mitre, F. y Vargas, R. (2020).

producción de mercancías para la vida cotidiana. Incluso cuando “... el capitalismo aparece como una apisonadora que no respeta ninguna tradición, no honra ningún principio, ni ético, ni cultural, ni ecológico.” (Lipovestky y Serroy, 2015, p. 7) Este deslizamiento del arte provoca una expresión estilística que se incorpora a la creación y comercialización de productos, lo cual fue útil en la Primera Revolución Industrial¹² y esto se ha potencializado en la actualidad. De manera alterna, la gestión empresarial ha adoptado ciertas actividades propias del arte en esta era de tecnologías exponenciales, por ejemplo: en la búsqueda de contenidos y formas nuevas, la fantasía e imaginación en la creación de nuevos productos y sus modos de promoción, y distribución. Las consecuencias son bien conocidas: “Riqueza del mundo y empobrecimiento de la vida; triunfo del capital, liquidación del saber vivir; imperio de las finanzas, proletarización de los estilos de vida.” (Lipovestky y Serroy, 2015, p. 7) Los autores son utópicos, ya que piensan que quizá se llegue en un futuro a una mejor vida para el humano, siempre y cuando este se contraponga al sentido capitalista que hoy fundamentalmente se promueve. Por lo pronto todo se banaliza y vulgariza la sensibilidad cotidiana con alcances nunca vistos, gracias a Internet y a su mercado global.

Entonces para Lipovestky y Serroy, al arte de hoy le compete fundamentalmente el seducir al consumidor de diversas maneras, pero siempre afectando su sensibilidad y así se manifiesta el capitalismo artístico: donde se funde la producción industrial y cultural, lo que

¹² La Primera Revolución Industrial tuvo como base a la máquina de vapor y la mecanización de la producción, pero no necesariamente la producción de nuevos artefactos o que esos productos fueron atractivos, es por lo que se requirió del apoyo de artistas y después de la formación de diseñadores exprofeso, para el embellecimiento de esas mercancías. Dice al respecto Juan Acha “... los diseños conjuntan el trabajo estético con el industrial masivo [...] los diseños son prolongaciones de los procesos de las artes pero con una nueva dirección; dicho de otro modo, las artes traen consigo los gérmenes de los diseños.” (Acha, 1990, p. 89)

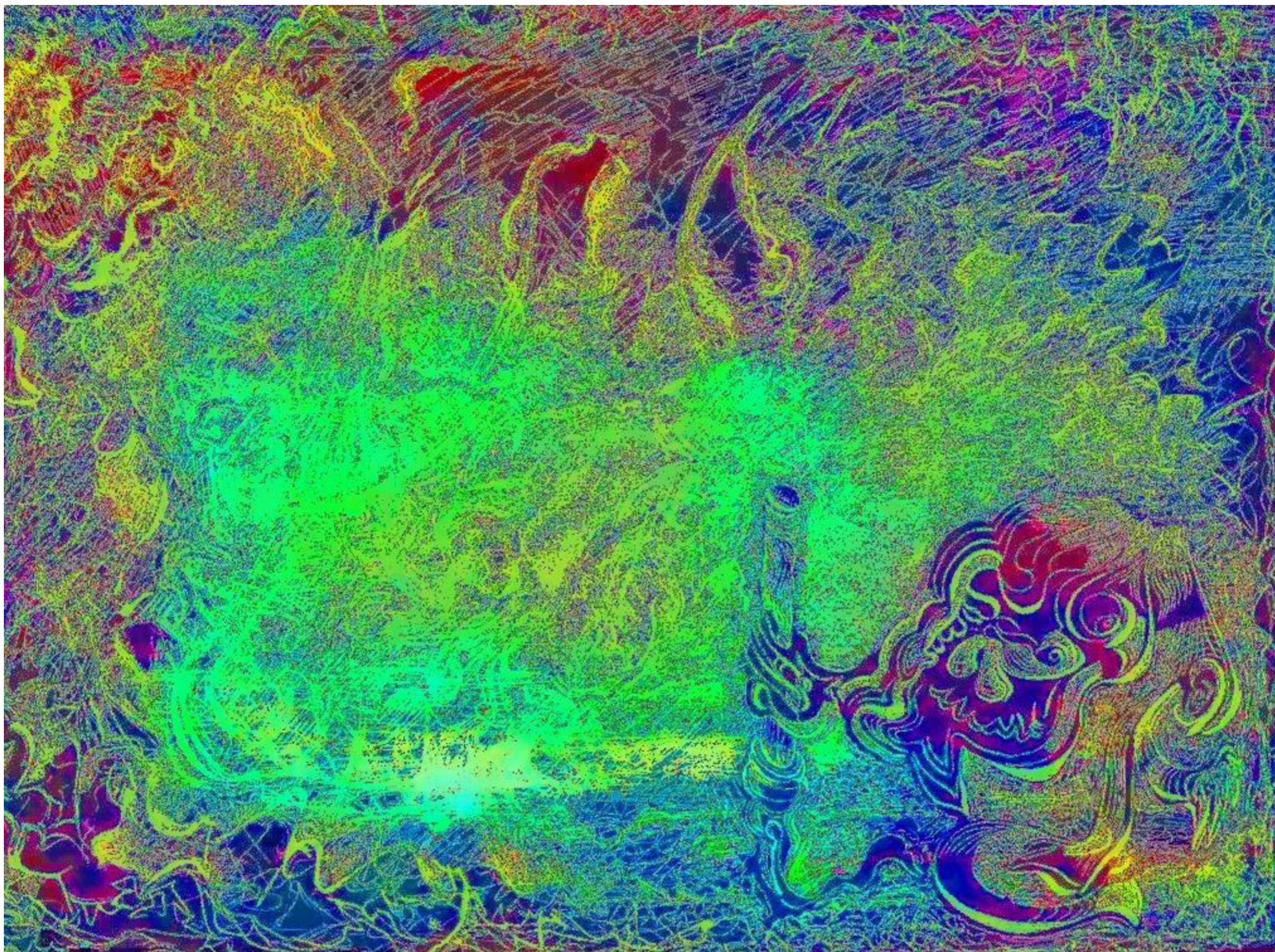


Figura 3. *Extasis*; de Juan Antonio Madrid Vargas; prueba del autor y sin tiraje numerado; acuarela/papel 300 g; 56 x 76 cm; 2021. Con intervención digital con Photoshop; 27.16 x 36.12 cm; 72 pixels/inch; 2021.

conlleva a la inminente asociación de arte-economía del siglo XXI y cuyo resultado es provocar el hiperconsumo. Este tipo de prácticas surgen por una manera de producción estética que todo abraza y busca seducir, afectar, emocionar y mayormente, sensibilizar de diferentes modos. Esta es la era de la transestética, la cual se expande hacia todo aquello que implique una transacción y bajo el amparo de nuevas políticas; así se instaura un eje que resulta cotidiano: arte-economía-política. Este es el giro estético que promueve la estetización de la vida, pero no orientado hacia la persona, sino más bien para favorecer las

compras de la nueva clase consumista. Por consecuencia, la estética y el arte de hoy se dirigen al mercado para provocar experiencias estimulantes, inclusive en productos banales. Adiós al supuesto del “arte sin compromiso” idealista del proyecto de Schiller (2018) y también de aquel que buscó la belleza, o del que se preocupó por el bienestar de las mayorías. Así la estetización del mundo desea incentivar dinámicas de consumo, bajo lógicas de entretenimiento e inclusive de sorpresa desplegadas en lo comercial.¹³

Lo planteado por Lipovestky y Serroy dirige hacia una transestética que explica la experiencia sensible como una capa superficial que hace relucir a cualquier objeto, sea producto o servicio, y promueve un agenciamiento objeto-consumo-capitalismo artístico, cuyo atractor es lo sensible. Los recursos utilizados en este tipo de experiencias son múltiples, pero destaca la seducción, que recuerda a un arte todavía emparentado con la vieja retórica, antes de su emancipación por consecuencia del romanticismo. Entonces, las experiencias sensibles transestéticas destacan por la seducción y hoy se convierten en las de mayor interés, dentro de un mercantilismo rapaz que trivializa a la estética y procura una ética sometida a los valores de la primera. Así parece que se impone una nueva *kalokagathia*,¹⁴ que contraria a la primera, ubica a la ética periférica porque solo se

¹³ Ejemplo de lo anterior es la pieza *Comediante*, de Maurizio Catellan y presentada por la galería Perrotin de París en Miami Basel durante el 2019, cuya descripción es un plátano o banana pegada con cinta americana y de la cual se propusieron tres versiones vendidas cada una a un precio de 120 mil dólares y todas las versiones se vendieron (Rábano 2018); cabe agregar que uno de los plátanos fue comido por el artista David Datuna y a ese performance se le llamó *Hungry artist*.

¹⁴ El sustantivo *kalokagathia* refiere a la vieja relación que procuraban los griegos acerca de conductas deseables y asociadas con los valores éticos (*agathón*) y lo agradable (*kalón*), lo cual refiere a una búsqueda del bien, la valentía, lo honorable que hace parecer a los actos y a las personas que lo ejecutan bellas. Dice Raymond Bayer: “La *kalokagathia*, que únicamente se presenta entre los griegos, es un concepto semimoral y semiestético que consiste en una fusión de la belleza y el bien.” (Bayer, 1965, p. 31) Cabe decir que en esas épocas se tuvo en más alta estima al bien que a la belleza.

busca desear y perseguir aquello que imperiosamente se dice que es bello, pero que soterradamente también es efímero. Por ejemplo, hace no mucho, por allá de los años 80 del siglo pasado, la figura femenina deseable era lánguida y encarnada en el fenotipo de Inès de la Fressange. Después en la siguiente década fue estimada la figura voluptuosa representada por Claudia Schiffer. Hoy sigue ese canon, pero al estilo de las Kardashian, mañana será de una manera distinta y seguro cada vez más vinculado con las posibilidades que ofrecen las tecnologías exponenciales digitales¹⁵ en las intervenciones corporales y cierta idea de transhumanismo. Entonces esta expresión transestética actualiza el sentido del viejo discurso retórico de la seducción con excelentes resultados en lo transaccional, pero ¿existen otras maneras de pensarla?

3. Transestética y su vínculo con la transdisciplinarietà sostenible

Por supuesto que existen otros modos de pensar a la transestética, por ejemplo, está la propuesta de Aldo Enrici y Martha Espinosa (2018-2019), quienes la asocian con una idea de activar una sensibilidad ante lo desconocido, como algo que no se ha visto jamás, es decir, “... una experiencia intercultural que se manifiesta de modo sorpresivo.” (p. 3) Las causas de estas manifestaciones surgen por los diferentes tránsitos de ciertas poblaciones u otredades socioculturales -como dicen los autores-, pero también ante la emergencia de las nuevas experiencias digitales: robótica, realidad aumentada, realidad virtual,

¹⁵ Las tecnologías por su adopción y dispersión se conciben exponenciales, esto significa que se vuelven cada vez más potentes en un tiempo cada vez más corto, pero no así su comprensión y adopción por las poblaciones y sus organizaciones. Estas tecnologías exponenciales son consecuencia de la llamada 4a Revolución Industrial, que se caracteriza por su interés en la automatización, la tecnología nube, las nanotecnologías, la robótica, entre otras y cuyo crecimiento en su conjunto es muy acelerado. Para más información revisar a Mauleón, J. R., Mitre, F. y Vargas, R. (2020).

etc., que provocan innumerables interpretaciones estetizadas. Esta asociación entre máquinas y humanos es un aspecto destacable de la transestética que sostienen, pero que esencialmente la vislumbran como un dispositivo para el acoplamiento y el disfrute de lo desconocido, es decir, a partir del encuentro fortuito de lo no pensado, ni imaginado, es decir, lo sorprendente.

Por consecuencia, se infiere de las tres posturas ya expuestas que, la transestética ha sido pensada como simulacro, seducción o un acontecimiento intercultural sorprendente. Pero cabe la posibilidad de concebirla de otra manera y en este trabajo se toma en cuenta a la transdisciplinariedad, específicamente de aquella que procura a la sostenibilidad. Este tipo de transdisciplinariedad sostenible tiene su sentido en los planteos de Nicolescu (1996) y específicamente en sus tres axiomas: la presencia de diferentes niveles de realidad, una lógica sentipensante asociada con el Tercero Incluido, la complejidad¹⁶ y que además tiene presente los objetivos de desarrollo sostenible¹⁷ (ODS), así como el devenir que instaura una existencia en constante transformación. A continuación, se presentan algunas de sus claves:

a) El axioma de niveles de realidad reconoce una existencia conformada por diferentes planos, cada uno de ellos relacionados y donde no destaca uno, sino todos se manifiestan de manera simultánea. Uno de esos planos corresponde a lo sensible y parece propio de cualquier organismo, no solo del humano; esta disposición

¹⁶ Basarab Nicolescu (2006) propone tres axiomas de su idea de transdisciplinariedad teórica: el primero es ontológico y plantea la existencia de niveles de realidad, el segundo es lógico y reconoce la existencia del Tercero Incluido, el último es epistemológico y abraza a la complejidad.

¹⁷ Cabe decir que los autores de este escrito se suman a una crítica a la noción de desarrollo, ya que esta palabra está asociada a la postura económica de Rostow (1961), quien supuso que las naciones deberían crecer, pero no consideró que ese crecimiento implicaba el consumo de recursos del planeta y por lo mismo su deterioro. Para ampliar información sobre esta crítica revisar a Serge Latouche (2010) y Transductores (2022).

ha posibilitado el desarrollo de la vida y deviene en multitud de relaciones. En ese sentido, no solo se trata de una sensibilidad que no se pueda ocultar, exaltar, sorprender Welsch (1996) o, consecuencia de juicios Kant (1876), más bien implica simplemente el sentir implícito de todo acontecimiento y que en la actualidad parece recuperarse. Si bien fue detectado en etapas anteriores de la humanidad; al respecto dijo Dewey:

La danza y la pantomima, fuentes del arte, del teatro, florecieron como parte de ritos y celebraciones religiosas. El arte música abundaba en las cuerdas tensadas de las que se hacían brotar notas con los dedos, en el batir la piel tensada, en las cañas por las que se soplaba. Incluso en las cavernas, las habitaciones en las que vivían los hombres y mujeres se adornaban con pinturas en color que conservaban vivas para los sentidos, experiencias con los animales estrechamente ligados a las vidas de los humanos. Las estructuras que albergaban a los dioses, y los instrumentos que facilitaban el comercio con los altos poderes, eran embellecidas con un refinamiento especial. No obstante, las artes del drama, la música, la pintura, la arquitectura, así ejemplificados, no tenían la conexión que hoy tienen con los teatros, las galerías y los museos, sino que eran parte de la vida significativa de una comunidad organizada. (Dewey, 2008, pp. 7-8)

Lo dicho refiere a un tipo de sensibilidad que se intensifica en lo cotidiano y se resignifica de manera permanente en el devenir. Esta es un transestética que acontece como experiencia, resultado del transitar por la vida del humano y está asociada a las acciones que cotidianamente se realizan. Por eso está arraigada en el devenir y lleva a suponer que: todo ser humano es un artista simplemente por sus modos de hacer en la vida, en su hacer y en sus prácticas, pero siempre de manera consciente. Otros investigadores piensan algo parecido, por ejemplo, Luna (2019) dice:

... la transestética constituye un planteamiento que comienza a estar lo suficientemente representado en la dimensión teórica mediante conceptos tales como los de “acción creativa” (Joas, 2013/1992), “arte crítico” (Rancière, 2011/2004), “dispositivo artístico” (Holmes, 2007) o “arte relacional” (Bourriaud, 2008). Todos ellos constituyen valiosas opciones para abordar de un modo alternativo las prácticas creativas actuales (de naturaleza transestética, transmedial, transdisciplinar, etc.) ... (p. 27)

Por consiguiente, no se trata de agotar en lo transestético las distintas sensibilidades asociadas con los diferentes niveles de realidad, que son plurales e inconmensurables; solo que sirva de invitación hacia una introspección e inspección que indague con más asiduidad sobre todo tipo de experiencias. Se presume que esto devuelve a una condición humana atenta al “sí mismo” y lo que rodea, y hace notar la imposibilidad de escape de lo estético, incluso ante aquello que otros suponen banal, vulgar o cotidiano. Bajo ese planteo, lo transestético provoca experiencias efímeras relacionadas con la vida ante sus distintos niveles de realidad y por su reconocimiento, algunos tratados de estética resultan agotados, sobre todo aquellos que pretendieron ser deterministas y normativos, porque olvidaron que la vida es en su devenir, es decir, ubicada en el *continuum* propio de la experiencia estética o, mejor dicho, transestética y su vínculo con toda acción humana propia de su vivir.

b) Una lógica sentipensante supone la imposibilidad de separar el pensar del sentir, esto resignifica la noción de estética que para los griegos fue asociada con los valores éticos en lo que se conoce como la *kalokaghatia* -que antes se comentó-, un *ethos* deseable y que el mismo Schiller (2018) supuso una armonía entre el razonar y el sentir. En latitudes más cercanas, ciertos grupos americanos han ligado

la dupla del sentir (sensibilidad) y pensar (razonar);¹⁸ En esa ruta, esta propuesta no solo relaciona valores, sino dimensiones humanas que el occidente moderno ha olvidado o no ha dejado de estimar, y cuya concepción implica recordar el vínculo entre estética y lógica. Así regresa -según Víctor Manuel Moncayo, al presentar la obra de Orlando Fals Borda- “... el hombre sentipensante que combina la razón y el amor, el cuerpo y el corazón, para deshacerse de todas las (mal) formaciones que descuartizan...” (Fals, 2009, p. 10) No hay que dejar pasar el vínculo que hace Fals del sentir con el amor,¹⁹ ya que este último es asociado con algún tipo de relación que proviene de lo exterior hacia lo interior o viceversa, y consecuencia del *continuum* de la vida. Esto entraña una construcción de redes complejas que activan la dimensión humana del sentir, si bien pasa lo mismo con el pensar. Por eso, lo sentipensante es una clave provocadora que reactiva relaciones extraviadas, que van más allá del saber que el corazón lleva oxígeno y nutrientes al cerebro, y que posibilita al primero que se mantenga activo. Atrás quedan los supuestos que presentaban a un

¹⁸ Cabe decir que Patrick Harpur señala que los griegos homéricos consideraban dos tipos de alma: la *psyché* y el *thymos*, al respecto R. B. Onians dice del último que siente y piensa. (Harpur 2013, pp. 27-28) Es decir, los antiguos griegos también consideraron lo sentipensante en el *thymos*, si bien esta condición humana parece que se diluyó con el tiempo.

¹⁹ La etimología de amor señala que proviene del indoeuropeo *amma*, palabra utilizada por un niño que llama así a su madre y en el latín se unió con el sufijo *or* (efecto, resultado) por eso amor supuso las caricias de la madre (*amare* es acariciar y también amar). Lo anterior implica una relación física, pero también de otros tipos, sensible, emocional, moral, espiritual, inclusive racional. Cabe agregar que Harpur (2013) supone que en la Grecia antigua e inclusive entre los neoplatónicos se reflexiona sobre el alma y bajo distintos enfoques se le atribuye el provocar relaciones e intercambios entre los dioses y los hombres, entre un mundo perfecto y el humano, entre otras perspectivas y a eso lo llama daimón y señala: “Cualquier experto, añade Sócrates, en dicho intercambio (individuos a los que nosotros llamaríamos chamanes, médiums, místicos, visionarios, poetas e incluso psicoterapeutas) es un hombre o mujer «daimónico». Conviene apuntar que el archidaimon es Eros: el amor.” (pp. 40-41)

cerebro inteligente dominante como lo supuso Platón²⁰ o lo contrario, un corazón controlador que defendió Aristóteles.²¹ Lo sentipensante recuerda una estrecha relación, no de poder, ni de control, se trata de un complemento que inclusive alterna el pensar y el sentir tanto en el corazón, como en el cerebro y quizá con todo lo corpóreo.

Lo sentipensante en clave lógico-estética se interesa por experiencias humanas integrales y que posibilitan la comprensión de paradojas del tipo: razones del corazón o sensibilidad cerebral,²² cuya solución no depende solo de la ciencia o del arte, sino de la vida y del actuar en cada ser humano. En ese sentido, lo sentipensante es transestético y se activa por el ejercicio, siempre ligado con la práctica frecuente y con el hacer, es decir una *tekne*,²³ como un modo de estar en movimiento y que posibilita lo armónico, lo contrastante, lo indiferente e incluso lo agresivo o violento con el *continuum* de la vida. Se destaca que la etimología de ejercicio recuerda la posibilidad de sacar algo

²⁰ Para Platón (1988) lo relevante del humano era el alma inmortal y en la República señala "... nos serviremos de problemas en astronomía, como lo hicimos en geometría, pero abandonaremos el cielo estrellado, si queremos tratar a la astronomía de volver, de inútil, útil, lo que de inteligente hay por naturaleza en el alma." (p. 361) Se debe enfatizar que Platón habla del alma racional y que supone superior a la apetitiva y afectiva.

²¹ El conocido cardiocentrismo de Aristóteles es conocido, pero también complejo por las diversas interpretaciones que hay sobre este tema. al respecto se quiere señalar que no era un tema lejano entre los griegos, inclusive presocráticos: "Otra tradición, posiblemente iniciada con Heráclito (el fuego como elemento divino), vinculaba el principio vital con el "calor innato", y la sangre y el corazón serían así la sede de la inteligencia y el alma. En esta tradición se situaron Empédocles (el primero que enlazó las nociones de "lo caliente", "lo divino" y el alma), el autor del escrito hipocrático Del corazón (para quien el soplo vital, el pneuma, procedía de la sangre), y el propio Aristóteles." (En Rábano, 2018, p. 140)

²² Esta idea no refiere al hecho fisiológico que describe la función del sistema nervioso que posibilita la circulación de estímulos externos al organismo para ser procesados en el cerebro, se trata de hacer notar que el cerebro siente, aun cuando aparentemente no cuenta con esa condición.

²³ Los sofistas, profesionales itinerantes del saber, denominaron a su teoría y al arte de la educación *techné*. (Romeyer-Dherbey, 1985) La palabra *techné*: griego se refiere a toda profesión práctica basada en determinados conocimientos especiales, no sólo referidos al arte, la pintura o la escultura, la arquitectura o la música, sino también a la medicina, a la estrategia de la guerra o al arte de navegar. Con la palabra *techné* se trata de expresar que estas labores prácticas y estas actividades profesionales no responden a una simple rutina sino a reglas y a conocimientos seguros en analogía a lo que en sentido moderno denominamos teoría, sobre todo allí donde se contrapone a la mera experiencia. (Picó, 1999, pp. 26-27)

del interior de lo humano y ese manantial interno, logra expandirlo y desbordarlo por su intensidad, gracias a las acciones realizadas y estas pueden ser fragmentadas-separadas o integradas-relacionadas. Si abrazamos a las últimas, entonces favorecemos lo sentipensante y por lo mismo el sentido de la transestética que se busca compartir.

En síntesis, la transestética es la relación media sentipensante de toda experiencia lógico-estética y se requiere habituar a ella para reconocerla, ya que es a veces indecible, siempre inestable y cuando se consigue reconocer, entonces se visibiliza la transformación constante de lo humano. Por eso a la transestética se dificulta el explicarla o definirla, porque sobre todo hay que vivirla, pues lo sentipensante es condición de la vida y muchas veces inefable a los lenguajes.

c) La transestética es compleja porque se sabe que emerge en cada uno de los diferentes niveles de realidad, por su condición lógico-estética sentipensante y porque se reconoce en la exuberancia de la vida y no solo en su alineación con el arte. Edgar Morin (2003) en su propuesta de pensamiento complejo asoció a la estética con lo lúdico, dijo que ambas coinciden en ser su propia finalidad, aun en lo utilitario; con lo imaginario, las dos se retroalimentan; con la poesía coinciden en el encanto que procuran. Un aspecto peculiar de Morin al referirse a la estética es cuando utiliza ejemplos de la prehistoria y a ese momento lo llama de las “sociedades arcaicas”, a estas las reconoce ligadas con la magia y los ritos. Presupone a ese momento como un estado puro, el cual se atomizó en la modernidad cuando se separó a la estética de sus finalidades mágicas. Asevera en ese sentido: “Esa es la razón de que lo que es mitológico o mágico puede proporcionarnos emoción estética cuando se deja de creer en el mito y la magia. Ya no creemos en los mitos, pero nos adherimos a ellos estéticamente.” (Morin, 2003, p. 151)



Figura 4. *Quimera*; de Juan Antonio Madrid Vargas; prueba del autor y sin tiraje numerado; acuarela/papel 300 g; 56 x 76 cm; 2021. Con intervención digital con Photoshop; 32.31 x 45.16 cm; 72 pixels/inch; 2021.

También piensa a la estética de hoy asociada a nuevas manifestaciones, como ya fue señalado por Baudrillard, Lipovestky y Serroy, pero sin hacer una crítica a esos modos actuales de activación de la sensibilidad humana, la cual “... penetra en nuestras almas, nuestras mentes, nuestras vidas...” (Morin, 2003, p. 152) Y hay que agregar que transfigura al ser y al mundo mutuamente. Morin reconoce en una idea romántica de estética a un estado poético, al cual lo asocia con el alma: en la emoción y la afectividad, distante de lo utilitario y funcional. Establece que el estado poético se activa por los cantos, las danzas y las fiestas; por el alcohol y las drogas; los ritos y los cultos interesados por lo sagrado; la activación de lo sensible ante la naturaleza; en los espectáculos de masas; en los juegos; las obras de arte; por el amor, “... unidad incandescente de la

sabiduría y la locura.” (Morin, 2003, p. 154) Este es el *homo complexus* compuesto por la sabiduría en la locura y una locura en la sabiduría, y se destaca la alternancia con su parte sensible.²⁴

Por consecuencia, la complejidad transestética es resultado de distintas asociaciones de la dimensión humana sensible con las otras dimensiones humanas y otras realidades. Parece que esa transrelación fue evidente en épocas pasadas y en la actualidad refieren a un estado inherente al humano fragmentado, que está oculto, si bien se vive de manera alterna entre el caos de lo *homo demens* y el orden del *homo sapiens* o en la complementariedad entre lo racional-irracional que piensa Nalimov. (En Thompson, 1993) Por eso, la transestética devela una condición del *homo complexus*, que no se define solo por su dimensión sensible, en tanto es solo una parte de él, ya que sus experiencias son variadas, pero aquí importa destacar la complejidad de esas sensibilidades que pasan del caos a cierto orden, en aquellas ocasiones que se busca compartir esas experiencias con otros.

d) Por último, la sostenibilidad busca un tipo de acción humana con base en cuatro pilares: el medio ambiente, lo social, lo económico y de manera transversal la cultura. Se presenta su postura en la Agenda 2030 y ahí se proponen 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS),²⁵ con 169 metas a cumplir que invitan a alcanzar un nuevo modo de relación del ser humano con el planeta. Es menester decir que, cada uno de estos objetivos y sus metas procuran experiencias de diversas índoles y por supuesto todas pueden ser asociadas a la transestética que interesa, cuando se propone un horizonte que considera la idea de

²⁴ Es indudable la influencia de *El nacimiento de la tragedia* de Nietzsche (1973) —en lo referido a lo apolíneo y dionisiaco en esta idea de *homo complexus* en lo dicho por Morin.—

²⁵ Se organizan los ODS en cinco grupos: planeta, en los objetivos del 1 al 5; persona, en los objetivos 6, 12, 13, 14 y 15; prosperidad, en los objetivos 7 al 11; paz, vinculada al objetivo 16; alianzas, ligadas al objetivo 17. (CEPAL 2018)

diferentes niveles de realidad, lo sentipensante y la condición del *homo complexus*.

Dicho horizonte sugiere actuar desde la transdisciplinariedad y la sostenibilidad, cuyas experiencias transestéticas son vitales en un sentido original y porque se expresa el sentir primordial cuando se posibilitan relaciones que favorecen el intercambio de información, que irradia al interior del humano y se eyecta hacia lo exterior en un bucle permanente. Desde ahí se logra restituir una unidad perdida del ser con su entorno en un devenir permanente que busca el respeto con lo demás.

Por consecuencia, esta es una postura que favorece una actitud sensible del transcurrir consciente de la vida, deferente con el entorno y con las asociaciones que provoca. Este tipo de sensibilidad es posible que recupere y sane la fragmentación existente en el humano moderno y lo ubique en una condición transmoderna; ese es un momento cuya finalidad busca volver a restituir un tejido deteriorado entre el mundo y todos sus tipos de existencia, inclusive entre los mismos seres humanos. Este nuevo lazo debe considerarlo todo, hasta aquello que supone un daño para la especie, como parece ser el caso del Sars-Cov-2, lo cual requiere de otros tipos de comprensión que ofrece la transestética y en ese sentido se necesita considerar a su nivel de realidad, lo sentipensante, lo complejo y sostenible ya explicado.

4. La transestética como actitud comprensiva de ciertas experiencias sensibles en momentos de confinamiento por el Sars-Cov-2

La emergencia sanitaria del Sars-Cov-2 ha traído cambios importantes en el mundo y se ha referido a este evento desde muchos horizontes, aquí interesa asociarlo con la transestética ya revisada

en el apartado anterior, mediante un atisbo que dé cuenta de la pluralidad de sensibilidades vividas y con ello también reflexionar sobre este acontecimiento desde la transdisciplinariedad sostenible. Este es un ejercicio expresivo cuyo sentido es sin duda transhumano, porque es muy probable que el lector encuentre en lo que se presenta a continuación algo afín a él. También se sugiere no buscar objetividad o subjetividad en lo que a continuación se presenta, ya que eso es de poco interés en la transestética que se sostiene y porque solo son acontecimientos irrepetibles pero intensos que se quieren compartir, como una manera de reflejar lo transestético desde una actitud transdisciplinaria sostenible. Dicho lo anterior inicia la relatoría:

Al pensar desde una actitud transestética las experiencias sensibles vividas por cualquiera y provocadas por el encierro durante la pandemia del Covid-19, implica identificar relaciones en un particular posicionamiento y al mismo tiempo reconocer por lo menos un nivel de realidad y el posible tránsito hacia otros niveles, de ese modo surgen muchas rutas. Una de esas rutas que se eligen desde una auto-conciencia compartida y declarada, recuerda haber pasado por la molestia del aislamiento iniciado en marzo del 2020; el miedo al contagio; la angustia por los familiares, amigos y conocidos enfermos; el dolor por la muerte de los seres queridos; la incertidumbre del futuro; la esperanza tras los avances de vacunas y nuevos tratamientos; la alegría al ser vacunado; el enojo compartido entre quienes escriben causado por una reacción muy severa de la vacuna y que trajo una isquemia en uno de ellos; la esperada recuperación; después las secuelas...



Figura 5. *Dentro*; de Juan Antonio Madrid Vargas; prueba del autor y sin tiraje numerado; acuarela/papel 300 g; 56 x 76 cm; 2022. Con intervención digital con Apple Smartphone; 16.65 x 36.12 cm; 72 pixels/inch; 2022.

Es de esperar que cada persona relata sus vivencias a partir de sus sensibilidades y con énfasis en experiencias distintas, pero es muy probable que haya también coincidencias, si bien todas cambiantes, inestables, efímeras, solo por señalar la fragilidad de ellas en cualquier ser humano que haya vivido la llamada Pandemia del Siglo XXI. Además, quizá muchos destinaron tiempo para realizar alguna introspección y con ello alcanzaron momentos de autoconciencia, o lo consiguieron de otra manera, aunque quizá esto nunca pasó. Todo fue posible, porque se está circunscrito a esta condición; si bien, nada sigue igual, aun si no hubiera sucedido esta pandemia. Pero hay que hacer notar el reflexionar, por ejemplo, sobre aquello que resulte primordial y asociado a lo que cada uno realizó en los momentos de encierro, y que la transdisciplinariedad como se sabe, invita a realizarlo a partir de los tres axiomas ya revisados, y que serán la guía de lo que se presenta a continuación.

Uno de los niveles de realidad que se piensa fueron de mayor interés en el grueso de la población está ligado con la espiritualidad, quizá como un intento por la búsqueda de seguridad que se quería recuperar y gracias a la actualización de un arcaísmo propio de una etapa perdida en el pasado, que envolvía de magia a toda experiencia. Esto probablemente explica el abundante envío y recepción por Internet de diferentes documentos y actividades espirituales, a la par de contenidos ligados con el arte; una situación afín se quiere destacar

y es el caso de un amigo pintor²⁶ que de manera constante enviaba alguna de sus obras realizadas en el confinamiento, muchas de ellas eran acuarelas, tintas, técnicas mixtas, entre otras y su contemplación provocaba diferentes asociaciones. ¡Y cómo no tendría que ser así! Ya que, al no ser siempre figurativas, despertaban la imaginación y detonaban comentarios que se le hacían llegar al autor, y así se mantuvieron constantes diálogos virtuales durante el confinamiento. Este amigo en una ocasión dijo -en relación con una conferencia a la que fue invitado y que daba otro querido amigo de quienes escriben-: *“Padrísimo! La espero con emoción, esto me ha dado vida en la reclusión.”* Lo dicho fue una expresión contundente, ejemplo de una experiencia transestética de quien lo dijo y propia de un nivel de realidad declarado, que no imposibilitó un sentido de su estar en el mundo, a través de una aparente antinomia de vivir recluso: porque la vida implica el crecer, el aumentar, la expansión y eso pareciera que la reclusión lo imposibilita. Pero qué delicia la posibilidad de manifestaciones paradójicas, que no requieren ser resueltas y que expresan un sentimiento honesto, que después desaparece. Por eso hay que sentir, tomar consciencia de ello y dejarlo ir, como bien recomienda la meditación Vipassana.

Cabe decir que, las obras comentadas despertaban intensas reacciones sentipensantes, por supuesto unas más que otras y esas que eran hipnóticas, querían ser sentidas desde el corazón, el

²⁶ Este artista es Juan Antonio Madrid, quien ha estado presente en la vida de uno de los autores desde hace algún tiempo, concretamente desde 1987 cuando realizó su examen de licenciatura y él Dr. Madrid era director de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, de dónde egresó. Dice uno de los autores: *“Él me ha favorecido con su amistad hace algún tiempo y esta se fortaleció a lo largo de este encierro. Debo agradecer a Juan Antonio el que abriera momentos transestéticos que me alejaban de mis cotidianas asociaciones con niveles de realidad racionales, morales, laborales, incluso creativas; sus envíos despertaron mi dimensión espiritual, lo sentipensante y me permitió reconocerme un homo complexus, como lo supone Morin.”*

cerebro y todo el ser. Su presencia virtual engendraba momentos que recuperaban memorias escondidas en el olvido, asociaciones con palabras no dichas, imaginaciones incontroladas que provocaban nuevas asociaciones y que recordaban a un *hai ku* por su laconicidad, sobre un sentir intenso y que se reaccionó con expresiones en otros lenguajes no encriptados, aunque no siempre se logró.

Novel pandemia
Hoy, ser introspectivo
Transestética

Ese modo de reflejar un sentido de la vida en la obra de un artista que enfatizaba “tener vida” inclusive en la reclusión (por consecuencia del confinamiento establecido por el Sars-Cov-2), posibilitó sin que él lo supiera, un ejercicio de sensibilidad ubicada entre lo *sapiens* y *demens*. Nunca hay un mejor momento para algo -aun en momentos críticos y que hoy parecen caóticos-, porque siempre se debe vivir bajo cualquier condición, incluso con una conciencia que recuerda a la muerte. Porque la paradoja es que se vive muriendo y se muere viviendo: en el primer caso, al saber que siempre fenecen células durante la vida de toda persona y en el segundo, cuando un cuerpo se descompone y con ello se provoca nueva vida. Vida-muerte es la unión de contrarios que activan diferentes sensaciones mediadas e identificadas por la transestética, cuyo transcurrir es en ocasiones pausada y otras veces acelerada. Así, se activaron en recuerdos dispares, algunos dirigidos hacia quienes se siente afecto; otros maravillaban por la transformación de la materia y la energía dentro de la naturaleza; unos más recordaban el alivio cuando se alcanzaba la recuperación de alguien querido y la posibilidad de conocer a un desconocido; la realización de tributos y se propone a quien lea este

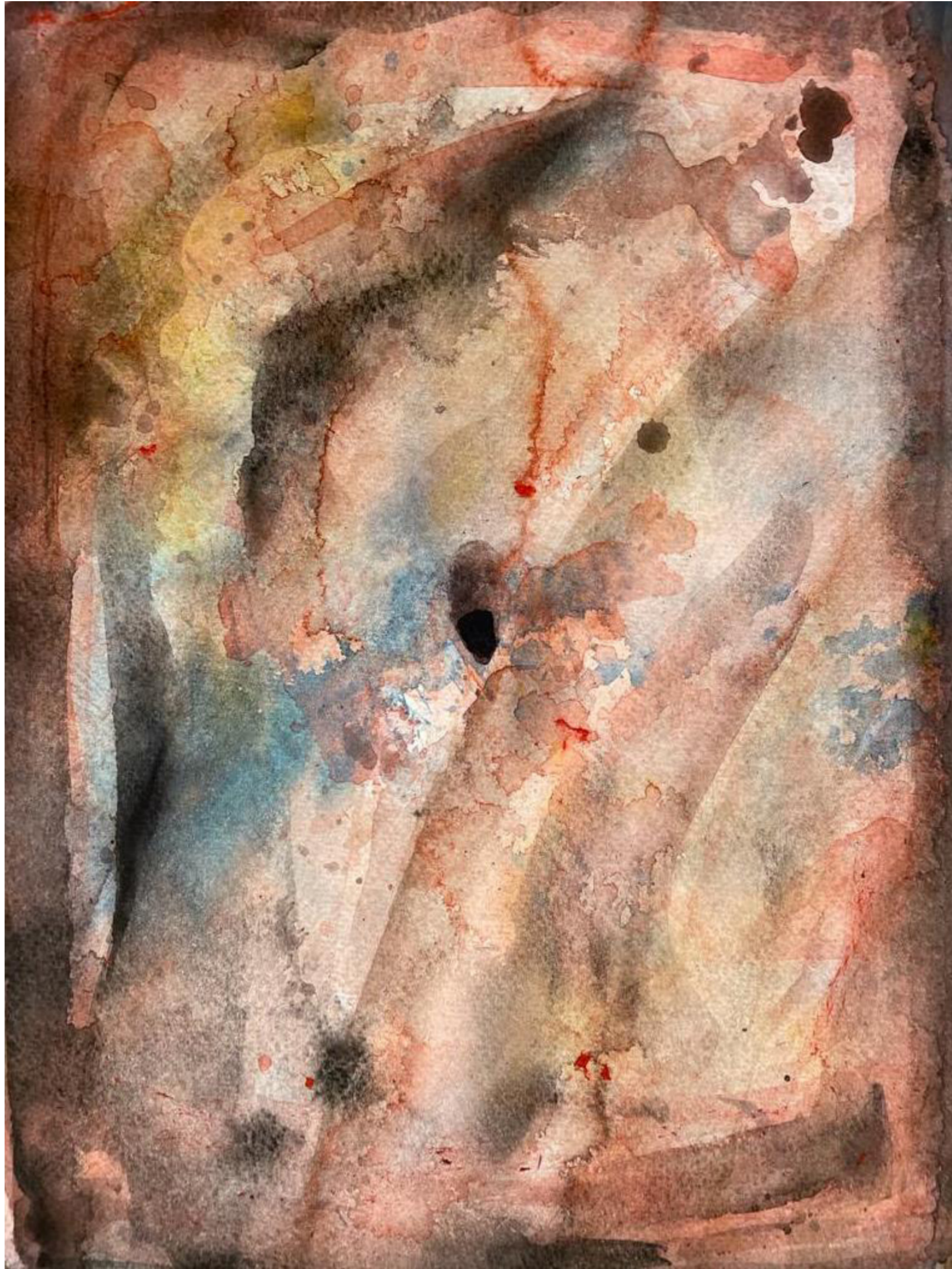


Figura 6. *Orgánica*; de Juan Antonio Madrid Vargas; acuarela/cartulina 300 g; 32 x 24 cm; 2022.

trabajo, uno para aquellos que ya no están en esta vida y que se invita a su recuerdo en este momento...

Quizá la transestética en su consideración compleja resulta angustiante y en ocasiones deprimente, porque hay tantos caminos y bifurcaciones para expresar al *homo complexus* que cada uno es, por eso

hay que detenerse y dejar de expresarse en escrituras que no siempre son explícitas. Mejor sentir lo nimio y capturar esa experiencia y como ya antes se dijo, dejarla ir.

Gladiolo vital
En mañana tranquila
Feliz momento

La transestética es pues, una buena aliada de la transdisciplinaria sostenible por diversas consideraciones, entre ellas saber de la existencia humana imbricada con el mundo que invita a vivir las relaciones que se abren desde el sentir de cada momento. Pero no hay que pretender capturarlas todas, porque también hay que aprender a que se desvanezcan, en tanto todo es efímero y en permanente transformación. Estas experiencias constantes que devienen en realidades distintas requieren necesariamente de cultivar el respeto y también la compasión hacia todo, inclusive aquello que sea susceptible de hacer daño o existir fuera de los confines de este planeta. Porque se sabe que hemos sido constituidos por aquello que conforma al cosmos y hacia allá regresará la energía y materia conformante en algún momento. Quizá es el tiempo de desplazar los centros y que el capitalismo presente en las ideas iniciales revisadas de transestética, deje de ser aquello que le da su sentido y solo sea un nodo más, de entre muchos otros, inclusive de aquellos que han sido relegados al olvido; ojalá que la transestética que instauro lo transreal, lo sentipensante y lo compleja se viva intensamente, y no solo se busque visibilizar.

Preliminares

La respuesta a la pregunta inicialmente establecida ¿por qué toda vida es posible concebirla artística desde un enfoque transestético,

aun en momentos como los acontecidos por la emergencia del Sars-Cov-2?, resulta plural e inconmensurable si se quiere alejar de los determinismos propios de la modernidad, aunque sí es posible presentar algunas claves orientadoras, aunque no concluyentes:

- La transestética se sabe vinculada con todo y en cualquier momento; en su relación con lo espiritual recuerda al taoísmo que sugiere aprender a vivir lo efímero, es decir, el instante expresado en un sentido que es imposible de contener, pero en ocasiones se hacen esfuerzos por lograrlo, aunque se sepa que serán deficientes. Así también lo supuso Simondon (2009) al interesarse por la individuación permanente de lo orgánico e inclusive de lo inorgánico en una transducción constante y que explica lo vital de las transformaciones de todo.
- Lo sentipensante de la transestética en su relación con el hacer, recuerda el sentido original de la *tekné* -asociado después con la técnica- y que los romanos tradujeron con *ars*, vinculado a una habilidad de hacer bien algo y de ahí proviene la idea posterior de artista. Entonces, si se acepta que todos los humanos son sentipensantes y sus acciones precursoras de lograr algo bien en la práctica, cabe decir que no hay nadie que no sea un artista o que por lo menos está en ciernes de serlo. Esta es una concepción alejada de la iniciada por Winckelmann²⁷ y cuyo camino hoy propone otras ideas de transestética, que refieren a un consumo desmedido y cuya seducción produce experiencias preestablecidas, como fue antes explicado.
- Este nuevo artista del que se habla recuerda al viejo chamán de ciertas culturas o de otros tiempos, que era sanador y lo hacía mediante la apertura de distintas relaciones convocantes de diferentes planos de realidad, algunas asociadas a un entorno divino o por lo menos mágicos y a través de *teknés*.²⁸ Este hacer o *tekné* humano está vinculado con lo sagrado y si bien antes eran unos pocos los que conocían cómo

²⁷ Johann Joachim Winckelmann (1717-1768) es conocido como el padre de la historia del arte y de la arqueología moderna y por consecuencia el creador de una idea de arte con énfasis en la belleza y que supone es la mejor producción humana; resucitó un ideal clásico griego y lo promovió, por lo que es considerado promotor del estilo neoclásico. Para más información revisar *Historia de las artes entre los antiguos* de Winckelmann (2014).

²⁸ Hay muchas referencias sobre las *teknés* vinculadas con lo divino, por ejemplo, Jámblico en *Sobre los misterios egipcios* al hablar de la mántica, las supone provenientes de los dioses y en libro III los reconoce en la extispicina, ornitomancia, astrología. (Jámblico, 1997, p. 23)

hacerlo, también es cierto que implicaba un aprendizaje y seguramente el acercamiento con secretos perdidos. Por eso, en una época en la que parece que “se hace mucho” habría que propugnar por un hacer pertinente y que recupere aquello olvidado. Entonces, no se trata de que todo mundo practique una “bella arte” para ser artista, ya que refiere sobre todo a un hacer que sane lo que hoy se sabe dañado. De ahí que sea necesario abrazar a la sostenibilidad y al mismo tiempo promover el retorno del artista-chamán de otros tiempos, para ello hay que aceptar nuestro ser sentipensante y al mismo tiempo nuestra condición de *homo complexus* inmerso en diferentes niveles de realidad.

- Por consecuencia, cualquier discusión o postura que enfatice la prioridad de lo mercantil en la estética y el arte, se ubica en el horizonte de la tradición burguesa y son su versión más reciente ciertos planteos de transestética, identificados como la punta de un vector; metáfora gráfica del paso de la modernidad a la posmodernidad bajo un supuesto lineal. Se debe agregar que no se piensan impertinentes esas posturas, porque son vigorosas todavía dentro del mito economicista que aun domina, pero si se piensan limitadas.
- Por eso se necesita considerar la experiencia sensible bajo otras realidades, nuevas lógicas y bajo condiciones de complejidad. La propuesta de transestética aquí presentada es un ejercicio y consecuencia de prácticas de reflexión e introspección, y en ese sentido proviene de una noción del ser inacabado, por su vivir siempre transformante y apuntalado por una postura alejada del hilemorfismo. Entonces, esta transestética presentada difiere de otras, porque no es resultado de ocultamientos de la realidad, tampoco de externos dispositivos seductores hegemónicos, ni de encuentros sorprendentes. La transestética nos recuerda que somos iguales y tenemos vínculos con el pasado sagrado y que todos lo pueden descubrir, mediante prácticas que ejerciten la sensibilidad autoconsciente y relacional con el mundo.

Finalmente, la transestética presentada se está configurando y este acercamiento es uno de entre muchos que muy probablemente se desarrollarán; es un primer bosquejo de planteos que difícilmente alcanzará una última palabra, por ser siempre la transestética una experiencia inefable, liminal... y es por eso mejor vivirla que

explicarla, ya que los lenguajes humanos en este nivel de realidad son a veces insuficientes. En ese sentido se desea que todo humano se haga consciente de sus experiencias sensibles y se convierta en sanador de todo aquello que conforma a sus entornos, gracias a una transestética de sensibilidades inestables. Porque la sensibilidad no se trata solo de estímulos exteriores, sino de realidades humanas que son simultáneamente algo interior-exterior a cada uno y que puede llevar a alcanzar una deseable autosanación, es decir una armonía, un orden de aquello que interese, aunque siempre será inestable. Esta es la expresión y sentido de una aparente transestética novedosa, pero que más bien ha estado siempre unida al humano y hoy hay que aprender a sentirla.

Referencias

- Acha, J. (1990). *Introducción a la teoría de los diseños*. Ed. Trillas.
- Baudrillard, J. (1991). *La transparencia del mal. Ensayos sobre fenómenos extremos*. Anagrama.
- Bayer, R. (1965). *Historia de la estética*. FCE.
- Bostrom, N. (2016). *Superinteligencia. Caminos, peligros, estrategias*. Teell.
- CEPAL. (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe. Objetivos metas e indicadores mundiales*. ONU.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós.
- Eco, U. (2007). *Historia de la fealdad*. Lumen.
- Enrici, A. y Espinosa, M. (2018-2019). ¿Qué es la transestética? Hacia una definición desde la antropología pos-humana. *Revista Hermeneutic*. No. 17. pp. 90-98.
- Fals, O. (2009). *Una sociología sentipensante para América Latina*. CLACSO.
- Fernández, M. T. (2020). El mercado del arte. *ENTRETEJIDOS, Revista de Transdisciplina y Cultura Digital*. No. 3, Año 2, Vol. 2. [Archivo

PDF] <https://entretejidos.iconos.edu.mx/thesite/wp-content/uploads/2020/02/El-Mercado-del-Arte.pdf>

Gibbons, M., Limoges, C., Nowotny, H., Scwartzman, S., Scott, P. y Trow, M. (1994). *The new production of knowledge. The dynamics of science and research in contemporary societies*. Sage.

Hadjinicolau, N. (1998). *Historia del arte y lucha de clases*. Ed. Siglo XXI. Harpur, P. (2013). *La tradición oculta del alma*. Atalanta.

Hauser, A. (1998). *Historia Social de la literatura y el arte*. Ed. Debate.

Jámblico. (1997). *Sobre los misterios egipcios*. Gredos.

Kant, I. (1876). *Crítica del juicio. Seguida de las observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime*. Librerías de Francisco Iravedra, Antonio Novo.

Kristeva, J. (1988). *Poderes de la perversión*. FCE.

Latouche, S. (2010). El decrecimiento como solución a la crisis. *Mundo Siglo XXI*. No. 21. [Archivo PDF] <https://www.mundosigloxxi.ipn.mx/pdf/v06/21/07.pdf>

Lipovestky, G. y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo*. Anagrama.

Luna, D. (2019). Desmitificar para educar: hacia una didáctica transestética del arte. *Communiars*.

Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social. No. 2. pp. 22-30.

Mauleón, J. R., Mitre, F. y Vargas, R. (2020). Metodología de desarrollo de aplicaciones con innovación tecnológica digital orientada a la agricultura urbana sostenible. *Memorias, Complejidad en la Innovación Tecnológica de la Arquitectura Urbana*. UAM, UACM, UAEM, CONACYT. pp. 226-242.

Mauleón, J. R. (2022). De la disciplinarietà a la transdisciplinarietà en los diseños: un modo de nomadismo. En *Diseño Gráfico. Enfoques de formación y campo laboral en la Administración Pública*. Jorge Eduardo Zarur, Flor de María Gómez Ordoñez, coordinadores. Universidad Autónoma del Estado de México.

Molina, C. A. (2015). Capitalismo artístico. *ABC Cultural*. <https://www.abc.es/cultura/cultural/20150225/abci-lipovetsky-estetizacion-mundo-201502231253.html>.

Morin, E. (2003). El método V. La humanidad de la humanidad. La identidad humana. Cátedra. Nicolescu, B. (2006). Transdisciplinarietà:

pasado presente y futuro 1ª. Parte. *Visión Docente Conciencia*. Año VI, No. 31. pp. 15-31.

Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplinariedad. Manifiesto. Multiversidad*. Mundo Real Edgar Morin, A. C.

Nietzsche, F. (1973). *El nacimiento de la tragedia*. Alianza Editorial.

Ovalle, L. (2019). Una artista argentina hace un performance y orina arte rupestre en Coahuila. *Milenio*. 04-06-19. Web. 01-10-21. <https://www.milenio.com/cultura/artista-conceptual-se-orina-en-petroglifos-en-coahuila>

Piaget, J. (1972). *L'interdisciplinarité: problèmes d'enseignement et de recherche dans les universités*. Organisation de Coopération et de Développement Économiques (OCDE).

Picó, J. (1999). *Cultura y modernidad. Seducciones y desengaños de la cultura moderna*. Alianza Editorial.

Platón. (1988). Diálogos IV. República. Editorial Gredos.

Rábano, A. (2018). El "error" de Aristóteles: estructura y función del cerebro en los tratados biológicos. *Neurosciences and history*. No. 6. pp. 138-143.

Romeyer-Dherbey, G. (1985). *Les-Sophistes*. París: Presses Universitaires de France.

Rostow, W.W. (1961). *Las etapas del crecimiento económico. Un manifiesto no comunista*. FCE. Sánchez, A. (2005). *Invitación a la estética*. Grijalbo.

Savulescu, J. y Bostrom N. (2008). *Introduction chapter from Human Enhancement*. Oxford University Press.

Schiller, F. (2018). *Cartas sobre la educación estética de la humanidad*. Acantilado.

Simondon, G. (2009). *La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. La cebra/Cactus.

Sullivan, R. (2019). Obra de arte de una banana con cinta adhesiva se vende por US\$ 120.000. *CNN, Arte*. <https://cnnespanol.cnn.com/2019/12/05/obra-de-arte-de-un-banano-con-cinta-adhesiva-se-vende-por-us-120-000-en-art-basel-miami/#0>

Tatarkiewicz, W. (1987). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Editorial Technos.

Thompson, A. (1993). Vasily Vasilyevich Nalimov: Russian visionary. *Journal of Humanistic Psychology*. Vol. 33, No. 3. pp. 82-98.

Transductores. (2022). Ecosistemas culturales sostenibles: tramas y tránsitos eco-sociales.

Interficies. <https://issuu.com/transductorespedagogiascolectivas/docs/publicacio2021v> Welsch, W. (1996). *Ästhetisches Denken*. Reclam.

Winckelmann, J. J. (2014). *Historia de las artes entre los antiguos*. Rabasf.

Young, S. (2006). *Designer evolution: a Transhumanist Manifesto*. Prometheus Books

5. MUNDOS VIRTUALES Y VIDEOJUEGOS PARA EL APRENDIZAJE DEL DISEÑO GRÁFICO

*Dr. Arodi Morales Holguín
Dr. Edgar Oswaldo González Bello
Universidad de Sonora*

Introducción

En la era digital actual, caracterizada por una evolución constante de los dispositivos electrónicos e internet, prevalece la aceptación que las diferentes tecnologías tienen en lograr la transformación en muchos ámbitos de la vida. El impacto que ha generado la evolución de las tecnologías en aquellos círculos sociales que las han adoptado como esencia de su hacer es incuestionable; es una influencia que cada vez se arraiga más entre los jóvenes donde se van configurando los mundos virtuales.

Particularmente, en el contexto de la educación universitaria, el desarrollo tecnológico ha promovido una diversidad de prácticas y posiciones teóricas de perfil complejo para la mayoría de los campos de conocimiento, situación que incluye la consideración de toda una gama de computadoras, plataformas de aprendizaje, formatos y diferentes recursos digitales. Estos van desde el beneficio de los recursos multimedia, la programación y las simulaciones, hasta el uso estratégico de aplicaciones desarrolladas para plataformas móviles y los videojuegos digitales, con un enfoque que siempre busca la promoción interdisciplinaria del aprendizaje en los jóvenes.

Se define a los estudiantes como nativos digitales (Urquidi y Calabor, 2014) porque, según Gökçearsan (2013), pasan la mayor

parte de su tiempo interactuando con tecnologías, interacción que se vuelve intensiva en los mundos virtuales y que también aumenta su interés en aprender desde el formato que permiten los videojuegos. Estas herramientas particulares posibilitan absorber rápidamente la información multimedia de imágenes y videos igual o mejor que en formato de texto. En otras palabras, consumen datos simultáneamente de múltiples fuentes y esperan respuestas instantáneas.

En el caso particular de las comunidades de diseñadores gráficos, estos son partidarios de los mundos virtuales por la misma inercia de su actividad, así como de los videojuegos, que además de considerarlos divertidos, se convierten en un recurso idóneo que puede robustecer su imaginario visual por la rica diversidad de contenido gráfico que conforman estos entornos virtuales. Por lo anterior, resulta interesante realizar dicho abordaje, en relación con el aprendizaje a través de los videojuegos.

En ese sentido, aquí se presenta un estudio que explora las posibilidades del uso de videojuegos como herramienta para el aprendizaje, concebido como un escenario complejo que se configura en mundos virtuales. La investigación se llevó a cabo con estudiantes de diseño gráfico de una universidad mexicana y se consideraron sus observaciones para identificar el impacto y las posibles repercusiones de estas herramientas para la formación profesional.

Videojuegos como estrategia de aprendizaje del diseño

Se vive en un escenario nuevo caracterizado por la complejidad y emergencia, resultado del desarrollo e intervención, entre otros agentes, de computadoras, las tecnologías y, particularmente, el acceso a internet. En especial el diseño, en el actual siglo XXI, señala

Fragoso (2009), ha considerado cada vez más la necesidad de contar con una visión epidisciplinaria, valorando la transdisciplinariedad como forma de relación de conocimientos, de disciplinas al parecer lejanas y de otros conocimientos que no corresponden a un campo disciplinar, permiten lograr una mayor comprensión de los fenómenos y desde luego del diseño como objetos de estudio complejos. En el mismo sentido, Moreno (2014) sostiene que esta mirada, necesaria para abordar la complejidad de nuestro mundo actual, requiere de una mayor amplitud, pero también debe estar mejor orientada hacia la resolución de problemas. Nos encontramos ante un entorno que ha posibilitado el uso de videojuegos para fines de aprendizaje y como posible estrategia de enseñanza que permite al estudiante aprender con diversión y también encontrar la oportunidad de reforzar sus conocimientos y habilidades (Soylucicek, 2012).

En esta evolución, la cual también es producto del cambio tecnológico, Baker (2014) indica cómo los videojuegos han pasado de ser una experiencia principalmente de un solo jugador, a uno de los medios virtuales más utilizados del mundo. El arribo de los juegos *Massively Multiplayer Online*, además de los juegos casuales que se ofrecen desde teléfonos inteligentes y tabletas, ha permitido que los videojuegos se conviertan en una plataforma comunitaria y global y, a su vez, produzcan un nuevo tipo de sociedad.

Anteriormente, Mitchel y Savill-Smith (2004) describen que los videojuegos (aunque esta distinción no es exclusiva) siempre incluyen un entorno virtual donde se promueve el juego interactivo y el participante tiene que desempeñar algún tipo de actividad, aunque también se describe que existen muchos tipos diferentes de videojuegos, cada uno con sus propias cualidades distintivas.

Históricamente, el uso de videojuegos siempre ha sido considerado como una actividad enfocada en el entretenimiento y la diversión (López, 2016), particularmente por ser una actividad que consume tiempo y es dedicada a “distraerse” de las ocupaciones de la vida y destinada a “perderse” en cosas no “productivas”; algunos los tratan como una actividad recreativa e infantil (Baker, 2014). Asimismo también se advierte la existencia de desventajas, las cuales consisten en la promoción de una adicción y sedentarismo, lo que conlleva a otros efectos secundarios (Rivera y Torres, 2018).

En contrasentido a esta noción, es una realidad que los mundos virtuales y los videojuegos –en sus diferentes formatos– atraen bastante a los jóvenes y no tan jóvenes, por lo que se genera la posibilidad de constituirse como medios para aprender (Begoña y Sánchez, 2002). Así se introduce en una dinámica original de interacción compleja que entreteje de forma productiva aprendizaje, tecnología, videojuego, diversión, entre otros agentes, para el desarrollo profesional.

Gee (2006) fue quien iniciaba con la crítica constructiva acerca de los videojuegos al defender razones positivas para considerar su utilización, y señala que los aspectos principales a promover con los videojuegos son: 1) la creación de una empatía encarnada para un sistema complejo; 2) son preparaciones dirigidas a la acción y al objetivo, y simulaciones de experiencias; 3) implican inteligencia distribuida mediante la creación de herramientas inteligentes; 4) crean oportunidades para la afiliación multifuncional; 5) permiten que el significado se sitúe; 6) pueden estar abiertos, permitiendo objetivos y proyectos que combinen lo personal y lo social.

El efecto más claro del potencial formativo de los videojuegos, según López (2016), es la adquisición de competencias digitales. No obstante, también se ha documentado el desarrollo de habilidades del pensamiento en los usuarios, además de facilitar y optimizar la adquisición de nuevos conocimientos significativos (Rivera y Torres, 2018). Los videojuegos tienen un potencial educativo y su valor no solo es de motivación, sino que a través del juego se puede aprender a aprender y desarrollar destrezas, habilidades, estrategias y relaciones interpersonales (Begoña y Sánchez, 2002). Se trata de una herramienta que, desde un enfoque complejo, tiene el potencial de brindar mayores beneficios en cuanto al aprendizaje que promueven.

Sobre el uso de videojuegos en la formación universitaria, existen algunos antecedentes de investigación recientes. En una perspectiva internacional con relación a la formación de alumnos para aprender historia en el Perú, a través de los videojuegos (Evaristo et al., 2016) buscan enfrentar el reto de generar razonamiento crítico en los estudiantes de historia y crear un sentimiento de patriotismo en lugar del tradicional aprendizaje memorístico; para ello aplicaron el uso de videojuegos dentro del salón de clase como estrategia pedagógica de apoyo al docente. Se concluye que el uso adecuado y estructurado permite mejorar el desempeño de estudiantes y genera mayor efecto en su aprendizaje, pues los más de 500 alumnos intervenidos tuvieron una mejora en sus calificaciones.

De la misma forma, Revuelta y Antequera (2012) señalan que el juego ha sido siempre una herramienta de educación en toda cultura, relegado a mero objeto de ocio. Sin embargo, su investigación sobre el uso de videojuegos como herramienta didáctica desde una perspectiva lúdica permitió detectar procesos educativos favorecedores,

destacando el aprendizaje con y para los demás, poniendo en relieve el trabajo en equipo. Esto fue una aportación innovadora en la investigación que manifiesta potencial dada la distribución a gran escala de los videojuegos, donde su desventaja podrían ser los prejuicios sociales existentes. Proponen la profundización del tema, así como su integración como recurso didáctico.

Por su parte, López (2016) propone que la introducción de los videojuegos en la educación ha planteado una serie de posibilidades, pero también problemas sobre cómo y para qué se pueden utilizar videojuegos en la enseñanza, con lo que llega algunas nociones básicas sobre las posibilidades de enseñar con videojuegos, tales como la necesidad de cambiar la forma de trabajar con ellos, pues estos generan un modo particular de aprendizaje similar al utilizado en el desarrollo de proyectos colaborativos. Concluyen considerando el videojuego como herramienta pedagógica promotora de competencias como la resolución de problemas, concebir estrategias de investigación, la autonomía, organización y gestión de grupos de trabajo, así como el establecimiento de objetivos específicos.

En otro sentido, la investigación de Gómez, Planells de la Maza y Chicharro (2017), buscó identificar la aceptación en los estudiantes por los videojuegos como herramienta para aprender, concluyendo que tienen capacidad interactiva por su proximidad con los jóvenes. Sus hallazgos encuentran en los consumidores de videojuegos un aumento en la creatividad, desarrollo de competencias mentales, físicas y otras, a través del sistema de aprender haciendo, por lo que encuentran como una oportunidad educativa la integración del videojuego, pues favorece un aprendizaje más motivador y sobre todo entretenido que el tradicional. Asimismo, al indagar sobre lo que se puede aprender de los videojuegos en su uso como herramientas educativas,

Armando (2010) ve en los videojuegos comerciales ventajas que los llevan a proponer su inclusión como materiales educativos: dadas sus características, podrían contribuir como medios para enseñar, así como también los ve como contenidos a trabajar.

Las posibilidades de la realidad virtual como herramienta de aprendizaje a través del juego abordadas por Aymerich-Franch (2012), la llevan a concluir que la utilización del juego en ambientes virtuales con fines educativos podría dar resultados altamente favorables. Concluye que un diseño adecuado del juego en un ambiente de realidad virtual permite a los participantes una experiencia en la que se sienten altamente positivos y activados, estado que contribuye a la motivación del sujeto. Con todo, esta situación resulta idónea para favorecer y facilitar el aprendizaje; sin embargo, para implementarlos se recomienda combinar ocio y educación. Finalmente, destaca la importancia de prestar más atención a las emociones en este campo, mencionando también la necesidad de una mayor profundidad de estudio.

En síntesis, los videojuegos se encuentran en otra etapa de su existencia, por ser una de las actividades más frecuentes de los usuarios de internet, particularmente en la generación de jóvenes que están ingresando hoy a las universidades. Se trata de estudiantes que han crecido en una era digital y tienen mucha experiencia y capacidad para procesar la información rápidamente (Mitchel y Savill-Smith, 2004). De esta forma, el uso de los videojuegos, según Gee (2006), nos obliga a darnos cuenta del potencial que ofrecen para aprender construyendo sistemas de aprendizaje idóneos, tanto dentro como fuera de las aulas, en el entorno educativo; se necesitan nuevas herramientas pedagógicas ajustadas a la realidad de los estudiantes

actuales, tal y como señalan Urquidi y Calabor (2014). A esto se suma que hoy también se habla de la inclusión de minijuegos dentro de la estructura de las plataformas virtuales –como Moodle– que se utilizan en la enseñanza universitaria.

En sí, los diferentes videojuegos (formas y tipos) tratan de aportar nuevas posibilidades didácticas, no solo como una alternativa de ocio ni como producciones que puedan aportar determinados beneficios psicológicos, sino como un complemento idóneo para enriquecer contenidos curriculares. A partir de este principio se ha creado la noción de *gamificar* (Reis y Obregon, 2017), la cual se refiere a la adopción de algunos elementos de los juegos, tales como “desafíos, metas, objetivos, clasificación en multinivel, conquistas debidamente condecoradas y técnicas específicas de los juegos, con el propósito distinto a solo ‘jugar un juego’, aunque añadir reglas, desafíos y algunos elementos típicos de los juegos no hace un objeto de aprendizaje *gamificado*” (Díaz y Troyano, 2013). Más allá de esto, se trata de acciones con enfoque educativo utilizando videojuegos para aplicar estrategias, mecánicas, reglas, etc., es decir, implementar técnicas utilizando videojuegos vinculados con las actividades académicas para lograr un beneficio en particular.

En síntesis, los videojuegos se constituyen como un recurso en cierta parte innovador el cual podría superar el contexto de ocio y pueden ser considerados como objetos lúdicos que configuran modelos innovadores de aprendizaje para favorecer el desarrollo y adquisición de determinadas habilidades. Sin embargo, como señalan Del Moral, Villalustre, Yuste y Esnaola (2012), requieren de la formulación de prácticas formativas que trasciendan las tradiciones docentes, en este caso, del contexto universitario. Lo

anterior evidencia los alcances y potencial que los videojuegos aportarían a la formación del diseñador, abordado desde la inter y transdisciplinariedad, promovida por un andamiaje complejo.

Posibilidades para la formación de habilidades en el diseño gráfico contemporáneo

El diseño gráfico ha evolucionado también, al grado de que es una de varias áreas de conocimiento en las que especialmente las computadoras se utilizan con frecuencia como entorno digital de enseñanza y aprendizaje. Son estas tecnologías las que ofrecen una ventaja para los diseñadores gráficos a través de varios elementos de software para el diseño, los cuales exigen un uso eficiente para poder crear productos gráficos.

En el mismo contexto de esta profesión, se empiezan a reportar estudios como el de Gökçearsan (2013), investigación que documenta a estudiantes de la Gazi University en Turquía, los cuales prefieren utilizar la computadora principalmente para interactuar con videojuegos de tipo estrategia (57.1 %), con lógica, habilidad y contenido de práctica (52.4 %), de acción, aventura y descubrimiento (44.8 %) y de carreras (41.0%), principalmente. Según Mitchel y Savill-Smith (2004), los tipos de juegos más sencillos se han utilizado para abordar resultados de aprendizaje específicos, mientras que los juegos complejos, en particular, se han visto para apoyar el procesamiento cognitivo y el desarrollo de habilidades estratégicas, aumentando las capacidades de aprendizaje y recolección, además de la promoción de habilidades digitales.

Por su formación, el diseñador valora el videojuego y es partícipe del entorno donde conviven los llamados *gamers* (Klemke

et al., 2013). Se trata de un entorno digital que ha evolucionado extraordinariamente y se ha convertido en una industria en expansión, la cual proporciona una realidad virtual como catalizador activo para la formación de las habilidades múltiples del diseñador gráfico.

En torno a este tipo de posibilidades con relación a la formación profesional del diseño gráfico, se busca el desarrollo de una serie de habilidades y competencias que permitan desempeñar la actividad profesional de manera competente. Tomando esto en cuenta, Calvache (2017) subraya que los problemas de diseño y su planteamiento son cada vez más complejos y es imperativo adoptar una visión acorde a la complejidad de cara a un ejercicio innovador, alejado de las prácticas tradicionales. Dadas las características de este oficio, se requiere de una perspectiva analítica que esté ligada a funciones creativas, comunicativas, digitales, colaborativas, de gestión y marketing, entre otras, pues, en el contexto actual, el diseño ha experimentado una complejidad evidente. Las necesidades de la disciplina trascienden los problemas establecidos; se vuelve necesario asimilar información poco clara desde fuentes heterogéneas, así como anticiparse a los nuevos problemas, incluso a aquellos próximos a emerger (Morales y González, 2021). Esta es una complejidad que da sentido a la realidad actual del ejercicio del diseño y tiene en los videojuegos un área de oportunidad relevante y poco explorada que podría tornarse un engranaje pertinente para el desarrollo y la formación profesional.

Considerando los elementos anteriores que hacen referencia a los requerimientos profesionales de un diseñador, los videojuegos pueden tener un papel de influencia formativa que se vincula a una lista de habilidades tal y como son propuestas por Del Moral (2012):

- *Ejercitación de la memoria.* En el ambiente de los videojuegos, el participante tiene que identificar y ubicarse en diversas dimensiones y escenarios particulares, apoyándose en el procesamiento cognitivo. Esta capacidad, al ser maximizada a través del juego, se traduce en habilidades útiles para el ejercicio visual del diseñador, sacando provecho a la identificación de escenarios, imágenes y conceptos visuales de todo tipo. Se convierte en un mayor repertorio de imágenes mentales y capacidades de entender y retener realidades para conformar nuevas creaciones gráficas y visuales, a lo que Holland (2009) denomina *bloques de construcción*.
- *Mayor habilidad de atención.* Los videojuegos exigen atención por parte del jugador en el juego y la realidad virtual que presentan. Se trata de una habilidad que se trabaja de manera sinérgica con la memoria. La capacidad de atención resulta medular en la actividad profesional del diseñador gráfico, ya que todo en el contexto de la civilización actual es producto del diseño. La habilidad de atención es un punto de partida y un pilar para crear diseños de calidad.
- *Capacidad espacial y tridimensional.* Para el diseño gráfico, esta capacidad es trascendental para la composición dentro de un espacio gráfico determinado y relevante al momento de desarrollarla con las proporciones, equilibrio y armonía. Adquiere relevancia en los espacios virtuales, donde el diseño tridimensional cada vez es más dominante. Los videojuegos tridimensionales (de guerra, de batalla medievales, entre otros) mezclan un rico y complejo diseño, con lo que proporcionan mayor habilidad mental al usuario a la hora de jugar (Mitchel y Savill-Smith, 2004) y ofrecen la oportunidad de observar escenas en varios ángulos.
- *Capacidad de análisis, planeación, anticipación y formulación de hipótesis:* desde el diseño, se requiere la capacidad de analizar su entorno, las características del cliente o marca, su posición en el mercado y dentro del ciclo de vida del producto, sus rasgos culturales, la competencia que enfrenta, las características del diseño en cuanto a color, tipografías, símbolos, entre muchos otros elementos. Para solventar los problemas y retos que el juego le presenta, el *gamer* requiere precisamente este conjunto de habilidades, por lo que este tipo de habilidades encuentran en los videojuegos una plataforma de aprendizaje incomparable, dada la receptividad del jugador hacia este.
- *Capacidad para la búsqueda de información.* Los videojuegos llevan al usuario a enfrentar diferentes escenarios y obligan a obtener información de manera instantánea para desenvolverse y seguir en la inercia del juego

en espacios de tiempo muy cortos. El diseño gráfico demanda esta misma interacción con la información dentro de los entornos digitales, buscando definir estrategias de comunicación visual para traducirse en diseños eficientes.

- *Capacidad para la identificación y selección de alternativa.* Los videojuegos emergen como una rica y divertida plataforma que presenta en su inercia la necesidad de enfrentar e identificar múltiples alternativas; hay que tomar decisiones de manera rápida y precisa, pues de esto depende la habilidad del jugador y su habilidad dentro del juego. Los videojuegos, en especial de tipo *estrategia*, presentan una rica y densa realidad la cual debe abordarse en la búsqueda de soluciones estratégicas.
- *Capacidad de aprendizaje a prueba y error.* Los videojuegos permiten experimentar la dinámica de prueba-error sin el riesgo que esto representa en el contexto real de la vida profesional, dada su consecuencia nula. De tal manera, dichos entornos digitales suponen otra oportunidad para experimentar el riesgo para construirse un marco referencial con posibles aplicaciones al entorno profesional.
- *Capacidad colaborativa en grupos de trabajo.* Los diseñadores trabajan con otros profesionales de distintas disciplinas dando forma a la cadena de producción. Los videojuegos de última generación, particularmente de tipo multijugador, requieren interacción constante para los fines del juego manteniendo contacto verbal e incluso visual. La labor de los jugadores es colaborativa, pues para alcanzar los objetivos se debe trabajar de forma sinérgica. Esto permite desarrollar dicha capacidad dentro de la inercia del juego, de forma divertida.

En síntesis, los videojuegos no necesariamente son un medio de ocio, sino una oportunidad de aprendizaje que aporta al desarrollo de diversas capacidades cognitivas, motrices, creativas, organizativas, analíticas e interpersonales. Esto será pertinente cuando su enfoque sea desde una formación profesional en específico, como el diseño gráfico.

Sin embargo, desde el enfoque de la enseñanza, el uso de los videojuegos por parte de los docentes para promover el aprendizaje es un tema aún sin tratar en la mayoría de las instituciones educativas (Rivera y Torres, 2014). En realidad, constituye una estrategia que

podría servir como elemento para afianzar el aprendizaje e incluso configurar como una parte del proceso de evaluación al combinar otros elementos como cuestionarios, asistencia a clases o trabajos individuales o grupales.

En ese sentido, en este texto se analiza el posicionamiento de los estudiantes de diseño gráfico con respecto a aprender en torno a un escenario educativo que esté habilitado para utilizar los videojuegos con el propósito de promover la formación que demanda este campo profesional en específico. Esto se sustenta en que los videojuegos y en particular las habilidades que se pueden desarrollar, es un objeto de análisis que debe ser estudiado (Begoña y Sánchez, 2002); de aquí se derivan posibilidades vinculadas con la actividad docente y los actores que se encargan de llevarla a cabo: los profesores.

Aproximación metodológica del estudio

Esta investigación se desarrolla desde el método cualitativo y la comprensión de los significados sobre las posibilidades del uso de videojuegos en el aprendizaje del diseño gráfico. Es un estudio donde, según Marradi, Achenti y Piovani (2010), los significados se inspiran y construyen a través de la interrelación de los sujetos.

Los sujetos de estudio son estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de Sonora (México). Como técnica para la recolección de datos, se aplicó una entrevista a profundidad de manera presencial a 14 sujetos que, como forma de selección, cumplieron con el criterio de inclusión: ser estudiantes de semestres avanzados. De esta forma, se logró recuperar a detalle aspectos puntuales y relevantes obtenidos de argumentos individuales. Los estudiantes entrevistados se caracterizaron por los siguientes rasgos: 8

fueron hombres y 6 mujeres, con una edad promedio de 21 años; todos se identificaron como estudiantes de últimos semestres que utilizan videojuegos en su vida cotidiana con propósitos de entretenimiento.

Como instrumento se utilizó una entrevista semiestructurada, la cual se enfocó, a través de 8 preguntas indagatorias de forma abierta, en recolectar información sobre las categorías preestablecidas. En este texto se aborda: aprender a través de los videojuegos, fomento de la creatividad, fomento a la habilidad de colaboración y aplicación al aprendizaje del diseño. Los datos fueron analizados por medio del proceso de saturación de la información, la cual permitió identificar hallazgos.

Resultados

Desde una perspectiva de los mundos virtuales, el análisis de resultados sobre las posibilidades de la enseñanza del diseño gráfico permite reconocer cual es la posición del estudiante con respecto a los videojuegos, la manera en que se habilita una opción más para estimular la creatividad y, a la vez, la posibilidad de fomentar la colaboración entre estudiantes, lo cual tiene aplicación sobre la estimación del aprendizaje en diseño. Esto resulta importante dado que el contexto que define el diseño, en su dinámica tecnológica y práctica profesional, demandan en el diseñador competencias como el dominio de diversas plataformas de trabajo multimodales, comunicación e intercambios diversos con múltiples colaboradores en tiempo real y diferido, envío y recepción de archivos digitales y, desde luego, el diseñar productos cuya calidad visual como funcional sea adecuada desde y hacia los entornos virtuales. De esta manera vale considerar a los videojuegos como herramienta a favor de las posibilidades de la enseñanza del diseño gráfico.

Aprender a través de los videojuegos

Para los estudiantes de diseño gráfico, el videojuego como herramienta didáctica es, sin duda, bien visto, pues lo consideran un recurso innovador, interactivo y entretenido a través del cual se aprendería de una mejor forma y de manera más rápida frente a los medios tradicionales. Los testimonios siguientes permiten confirmarlos:

“Podría ser una forma de estimular a nosotros como estudiantes y que podamos aprender rápidamente, con la diferencia de que sería una forma más entretenida e innovadora porque permitiría incluir otros tipos de aprendizaje.” Informante 1

“Creo que sería un aprendizaje dinámico ya que se podría aprender los distintos rumbos que se puede tomar en un videojuego, pues se podrían analizar otros detalles, personaje, lugares, misiones, muchísimas cosas que son de interés del diseño gráfico.” Informante 5

“Sería una forma más didáctica, interactiva y entretenida para nosotros, ya que en los videojuegos hay interacción por parte del jugador lo que hace más inmersivo y hace que pienses en lo que debes hacer en situaciones que podrían parecer en la vida real, también ayuda a la memoria y al sistema de los reflejos, hace trabajar a la mente bajo situaciones de tensión.” Informante 9

Dada la dinámica de los videojuegos, estos permiten la inclusión de otros canales de aprendizaje, lo que los posiciona positivamente como medio didáctico ante los estudiantes. En esta misma lógica, López (2016) plantea que no se puede pensar en los videojuegos como un recurso que permite transmitir conocimientos de modo tradicional, ni tampoco como una nueva forma tecnológica de reproducir información lineal, más bien, sus alcances corresponden a una dinámica compleja.

Para el diseño gráfico, los videojuegos permiten al jugador estar en un ambiente de análisis continuo, de forma divertida, a través del desarrollo de una amplia gama de gráficos que promueven una interacción visual y va ampliando el repertorio de imágenes en la mente. El videojuego podría ser valorado como un instrumento que incentiva el uso de la memoria, pero en ambientes amigables y divertidos, lo que facilita y optimiza dicho procesamiento desde una intervención multisensorial que además incentiva al cerebro de forma multifactorial. Sin embargo, los mismos estudiantes de diseño también consideran obstáculos y retos que deben enfrentar en este planteamiento; algunos testimonios aluden a que pueda ser una acción de fracaso. Entre los estudiantes se señala:

“Creo que puede ser muy interesante, pero quizá no todos están familiarizados con los videojuegos o les desespera jugarlos” (Informante 2); así como: “Pienso que debe de tener beneficios si el juego que utilicen está muy bien diseñado para los fines de diseño como campo profesional, sería algo atractivo, si no, sería otra de esas innovaciones inservibles” (Informante 7); al grado de convertirse en “una propuesta interesante que llamara la atención de los estudiantes” (Informante 11).

El diseñador es un sujeto que sigue de forma activa los videojuegos. Sin embargo, queda claro que hablar de absolutos sería absurdo, pues no todos los estudiantes juegan videojuegos. Otros comentarios aluden a la posibilidad de la intervención deliberada del videojuego al proceso de enseñanza, la cual podría terminar siendo otra de esas innovaciones intrascendentes, e incluso algunos señalan que no alcanzan a imaginar cómo podría aplicarse dicho proceso. Efectivamente, según Del Moral et al. (2012), trabajar con videojuegos puede resultar una apuesta tentadora, pero una incursión irreflexiva puede pervertir su utilización como recurso metodológico efectivo y adecuado.

Fomento de la creatividad

Un jugador de videojuegos se ve obligado de manera inconsciente a tomar decisiones basadas en su creatividad en prácticamente cada momento a lo largo de un juego, inspirado también por el abordaje y necesaria resolución de acertijos. Según las opiniones, el videojuego inspira y motiva la toma de decisiones de una manera entretenida, sumado al ambiente tridimensional, rico en imágenes, color y un alto dinamismo, lo que da forma a una rica amalgama que impulsa la creatividad de estos de forma importante y, como señalan algunos entrevistados en los testimonios siguientes, esto es aplicable en el ejercicio profesional del diseño, pues la riqueza visual de los contenidos de los videojuegos puede interpretarse como una rica biblioteca visual para el diseñador, desde donde aprende continuamente de una forma dinámica pero, sobre todo, divertida.

“Ayudaría a ampliar horizontes ya que hay una gran variedad de videojuegos (terror, aventuras, carreras y demás) que podría fácilmente inspirar, motivar, tomar decisiones y, además, sería entretenido.” Informante 3

“Una ventaja puede ser que la creatividad se expanda hacia nuevos conocimientos ya que hay mucha tela de dónde cortar: deja a tu imaginación ir a nuevos mundos, aprender sobre historia, en poner a prueba tu capacidad mental a partir de acertijos.” Informante 4

El videojuego también debe entenderse como una forma que impulsa la creatividad al llevar a los jugadores a aprender de diferentes temas tales como historia, dado que muchos juegos son inspirados en épocas o momentos relevantes de la historia humana, además de ampliar los conocimientos en varios tipos de contenidos.

Estos hallazgos coinciden con Gökçearsan (2013), quien encuentra que, para los estudiantes de diseño gráfico, los videojuegos contribuyen al desarrollo de la creatividad además del aprendizaje en cuanto al manejo de programas de diseño gráfico, a los diseños en los cursos de ilustración, animación y, además, al jugar en grupos se contribuye al éxito del trabajo en equipo de forma colaborativa.

Desarrollo de la habilidad de colaboración

Uno de los principales problemas en el mundo laboral en todas las profesiones es la capacidad colaborativa, pues el humano por naturaleza es un ser cambiante, por lo que la interacción social y humana no resulta algo sencillo. La actual generación de estudiantes universitarios se desenvuelve en un contexto donde las tecnologías digitales son omnipresentes, el uso es generalizado y cotidiano, poniendo en juego la diversión y la interacción social conforme a ciertas necesidades y expectativas de aprendizaje, además de convertirse en un proceso donde interactúan positivamente elementos motivacionales, de ocio y de socialización (Urquidi y Calabor, 2014). En ese sentido, es a través de los videojuegos que puede darse la colaboración. Algunos testimonios precisan lo siguiente:

“Nos posibilitaría a ofrecer y recibir diferentes puntos de vista y críticas constructivas para crear mejores resultados con un trabajo en equipo.” Informante 1

“Habría una colaboración y comunicación para un trabajo en equipo ya que los jóvenes estamos interesados en los videojuegos y nos juntaríamos para resolver el desafío que nos plantea el videojuego y de una manera más divertida.” Informante 5
“Entre nosotros los jóvenes, los videojuegos tienden a crear intereses en común, siendo una manera de involucrarnos como compañeros, lo que puede ayudar a crear una comunidad de estudiantes.” Informante 10

La opinión de los diseñadores concuerda en destacar en primera instancia que los videojuegos tienden a ser un interés común entre dicho grupo, a la vez que permite una interesante y armoniosa convivencia entre el grupo de jugadores, involucrándolos en un compañerismo impulsado por intereses comunes al momento de jugar y tratar de superar los desafíos que el juego presente. Esto ha llevado a crear comunidades de *gamers* enriquecidas por la presencia de personas de diversos países alrededor del mundo. Además, el juego enriquece al mismo jugador desde diversos aspectos, ya que la dinámica del juego los lleva a ofrecer y recibir diversos puntos de vista, así como críticas constructivas desde un entorno divertido, creándose un rico círculo comunicativo y colaborativo. Como resultado, los va formando en lo individual y en el trabajo en equipo.

Aplicación al aprendizaje del diseño

Los videojuegos presentan entornos virtuales ricos en contenido gráfico de distinta índole, por lo que, sin duda, viene a ser un maravilloso catálogo de imágenes, producto de escenarios, personajes, ambientes, arquitectura, entre otros, capaces de nutrir de forma extraordinaria el imaginario del diseñador, además de que dichas imágenes desde un tiempo hacia acá se desarrollan en 3D, efecto que le da mayor realismo y riqueza al contenido visual, estimulando al mismo tiempo el pensamiento tridimensional del usuario. En ese sentido, los testimonios convergen en esta misma lógica:

“Podría brindarnos información sobre las bases del diseño y lo que se quiera enseñar, varias ideas en cuanto al desarrollo 3D.”
Informante 3

“Dependiendo del tipo de videojuego, sería otra forma de aprender que podría ser más divertida y podrías estar atento a lo que ves al

rededor del juego desde la visión del diseño.” Informante 6 “Sería interesante y una oportunidad de aprender aspectos del diseño que tienen que ver con los escenarios, personajes, etc.” Informante 9

Todo esto viene a nutrir, y en muchos aspectos a formar, al diseñador para su actividad profesional, motivo por el cual Gökçearsan (2013) enfatiza que los videojuegos atraen la atención de los estudiantes y estimulan su desempeño en el aprendizaje de la ilustración, animación, tipografía y el diseño web. Se trata de una forma divertida e innovadora de ver y aprender desde la perspectiva del diseño y la comunicación visual.

Conclusiones

Desde la configuración de mundos virtuales, los videojuegos se han convertido en un fenómeno tecnológico y social que atrae a públicos de todas las edades, en especial a jóvenes, creando así la posibilidad de una nueva sociedad en cuanto a su forma de aprender. Aunque el uso de videojuegos ha sido considerado como una actividad enfocada al entretenimiento, también puede revolucionar e innovar el escenario educativo si se le concibe desde la complejidad; aprovecharlos permitiría maximizar otros beneficios para la enseñanza y práctica del diseñador.

El alcance e impacto de los videojuegos ha experimentado una rápida evolución. Se han convertido en herramientas educativas por el tipo de contenido que aportan y las interacciones que promueven, educando de forma divertida, en muchos casos inconscientes para quienes los juegan. Es una realidad que, al conocerla, busca originar su incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A esto se suman las competencias que se promueven desde los

videojuegos, lo que los convierte en un recurso formativo de otro nivel. A través del juego es posible aprender y desarrollar destrezas, habilidades, estrategias y relaciones interpersonales: herramienta conspicua caracterizada por su factibilidad para incorporar de forma inconsciente en un entorno inter y transdisciplinar al usuario, que además resulta cautivante y muchas veces fascinante para los jóvenes. Lo anterior la coloca como una herramienta poderosa para la formación profesional.

En ese sentido, los estudiantes de diseño gráfico emergen como un grupo social altamente proactivo hacia los videojuegos, pues la actividad profesional del diseñador gráfico se centra en la interacción y el desarrollo de imágenes como esencia de estos recursos, los cuales deben cumplir un fin muy específico. Como resultado, los videojuegos son un escenario de riqueza visual, siendo de las principales razones de la afición del diseñador hacia los videojuegos, pues nutre bastante el *feedback* que, respecto a diseños, imágenes y efectos, se pueden encontrar en cada juego.

En este contexto, los resultados obtenidos permiten reconocer que los estudiantes de la Universidad de Sonora le dan, en general, un valor positivo al videojuego, concibiéndolo como una ventana que puede nutrir de forma distinta su formación, pero converge con el imaginario del diseñador de cara a su actividad profesional, lo cual hace pertinente el uso de esta herramienta para potencializar el aprendizaje del diseño gráfico. Esto sucede a pesar de las limitaciones encontradas, las cuales habrían de ser tomadas en cuenta al momento de considerarlos como un recurso a utilizar. Para el diseño gráfico, los videojuegos se pueden traducir en un entorno divertido e innovador que puede atraer y estimular a los estudiantes, detonando su

desempeño tanto en el aprendizaje como en su actividad profesional a futuro, por su ambiente de análisis continuo con valor aunado a la incomparable riqueza en su heterogénea oferta visual (contenido de gráficos, personajes, escenarios y efectos, además de las interacciones que permiten).

Destaca la creatividad como un factor altamente incentivado por los videojuegos que motivan la toma de decisiones de una manera entretenida, inspirada a través de un ambiente tridimensional, una rica y amplia gama de imágenes, colores, texturas. Esto permite concebir que los videojuegos pueden constituirse como recursos de aprendizaje interdisciplinar relevante que deben ser valorados como nuevas posibilidades didácticas. Se abre así una estrategia dinámica, incluso paradigmática en la enseñanza, capaz de educar de forma divertida, para lo cual las asignaturas tecnológicas que comprende la gama de software, así como las de taller, donde se idean y desarrollan los proyectos de diseño, pueden ser utilizadas por los docentes para promover la formación que demanda este campo profesional, lo que abre la puerta para encontrar un camino formativo con mayor potencial desde la complejidad, pues son recursos que están transitando hacia una riqueza tecnológica y visual enfocada hacia la interconectividad inter y transdisciplinar. Todo dependerá de cómo se usan y en qué tipo de sistemas de aprendizaje más amplios forman parte, pues hay que señalar que los videojuegos no traen estos beneficios por sí solos. Las posibilidades de innovación que surgen desde estas herramientas para fomentar el aprendizaje no están en la tecnología que las conforma, tal y como lo señala Gee (2006).

A partir de estas consideraciones y coincidiendo con Rivera y Torres (2018), los docentes siempre deben tener claros los criterios

de selección, tomando en cuenta aspectos como la edad, tiempo, contenidos, dinámicas, etc., los cuales permitan diseñar e implementar un proceso de enseñanza pertinente. Los videojuegos son herramientas eficaces por su interactividad y alto contenido motivante para lograr el desarrollo de ciertas habilidades del pensamiento, facilitando y optimizando la adquisición de nuevos conocimientos significativos y contexto del diseño, aquellas habilidades y aspectos creativos que se requiere en la creación de la comunicación visual.

Desde una perspectiva más amplia y particularmente desde el contexto de la enseñanza apoyada en un enfoque complejo del diseño gráfico, se plantea la necesidad de cursos que consideren el uso de videojuegos como parte del proceso formativo, desde un andamiaje que promueva el pensamiento complejo (Morin, 2003), lo cual puede apoyarse, desde un primer acercamiento teórico en las asignaturas de métodos de diseño, para luego ser llevado a la práctica a través de las mencionadas áreas tecnológicas y de taller. Una formación compleja debe llevar a los diseñadores a dilucidar el mundo en el que viven, los problemas y sus posibles soluciones desde una visión más amplia e incluyente, donde la interconectividad e interfuncionalidad de los múltiples fenómenos que conforman nuestro mundo sea el eje rector de su pensamiento y acción. La formación prospectiva y de vanguardia debe considerar la *gamificación* en el proceso de aprendizaje del diseño, aprovechando el beneficio de los mundos virtuales.

Referencias

Armando, J. (2010). Lo que podemos aprender de los videojuegos sobre la enseñanza y los materiales educativos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 9(1), 29-41. <https://relatec.unex.es/article/view/604/436>

Aymerich-Franch, L. (2012). Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta emocional de los participantes. *Sphera Pública*, (12), 183-197. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29729577012>

Baker, C. (2014). *Video games: their effect on society and how we must modernize our pedagogy for students of the digital age*. (Tesis doctoral). Virginia Commonwealth University.

Calvache, D. (2017). La metodología de diseño al interior de los programas de diseño industrial colombiano: hacia el planteamiento de formas propias de hacer diseño. *Actas de Diseño*, (24), 218-221.

Del Moral, M., Villalustre, L., Yuste, R y Esnaola, G. (2012). Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica. *Revista de Educación a Distancia*, 33, 1-17.

Díaz, J. y Troyano, Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre. Sevilla, España.

Evaristo, I., Navarro, R., Vega, V. y Nakano, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19 (2), 35-52. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331445859003>

Fragoso Susunaga, O. (2009). El giro del diseño: transdisciplina y complejidad. *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, 8 (31), 97-107.

Gee, J. (2006). *Why Are Video Games Good for Learning?* Academic ADL Co-Lab. <http://www.academiccolab.org/resources/documents/MacArthur.pdf>

Gökçearsan, A. (Octubre, 2013). *Digital game playing habits of graphic design students and the factors affecting their game choices*. 63rd Annual Conference International Council for Educational Media. Singapore: Nanyang Technological University.

Gómez, S., Planells, A. y Chicharro, M. (2017). ¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio. *EDUCAR*, 53(1), 49-66.

Holland, J. (2004). *El orden oculto, de cómo la adaptación crea la complejidad*. FCE.

Klemke, R., Ternier, S., Kalz, M., Schmitz, B. y Specht, M. (Septiembre,

2013). *Multi-Stakeholder decision training games with arlearn*. The Fourth International Conference on e-Learning. Belgrade, Serbia.

López, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8 (1), 1-15. <http://www.redalyc.org/pdf/688/68845366010.pdf>

Marradi, A., Achenti, N. y Piovani, J. (2010). *Metodología de las Ciencias Sociales*. Cengage Learning.

Mitchel, A. y Savill-Smith, C. (2004). *The use of computer and video games for learning. A review of the literature*. Utah: Learning and Skills Development Agency. http://health.utah.gov/eol/utc/articles/use_of_games_for_learning.pdf

Morales Holguín, A., y González Bello, E. (2021). Interdisciplinariedad en la formación universitaria del diseño gráfico: entre la teoría y la práctica. *Educación*, 30 (58), 228-249.

Moreno Toledano, L. A. (2014). Complejidad, diseño e indisciplina: nuevas miradas en la práctica y el saber. *Taller Servicio 24 horas*. UAM-A

Morin, E. (2004). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.

Reis, L. y Obregon, R. (2017). A gamificação nos processos de reabilitação: o caso de pacientes com sequelas motoras pós-avc. En R. Obregon, *Perspectivas de pesquisa em design: Estudos com base na Revisão Sistemática de Literatura* (pp. 39-53). Editora Deviant.

Revuelta, F. y Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *Revista de Educación a Distancia*, (33), 1-25.

Rivera, E. y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288. [doi: 10.23913/ride.v8i16.341](https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341)

Soylucicek, S. (2012). Graphic design on educational computer games. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, pp. 2083-2087.

Urquidi, A. y Calabor, M. (2014). Aprendizaje a través de juegos de simulación: un estudio de los factores que determinan su eficacia pedagógica. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (47), pp. 1-15.

SEGUNDA SECCIÓN

ORDEN-DESORDEN-COMPLEJIDAD:
CONEXIONES E INTERACCIONES EN LA
COMUNICACIÓN, EL DISEÑO
Y EL ARTE

6. POSTDOCTORADO, DESIMPERIALIZAR, LA COMPLEJIDAD EN SÍ

Dr. Nicolás Amoroso Boelcke

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

Introducción

Decidido como estaba a realizar un postdoctorado, le solicité una reunión a un profesor sueco que daba clases en una de nuestras universidades. La charla fue amable. Me contó de su proyecto de trabajo y le pregunté cómo se sentía el hecho de ser académico en nuestro país con respecto al suyo. Me dijo que el esquema de trabajo era más abierto, más libre. En cierta medida, tenía la capacidad de establecer sus tiempos en función de sus necesidades académicas, básicamente, en el ámbito de la escritura y el tiempo que necesitaba para poder desarrollar sus investigaciones y la infatigable docencia.

Nos vimos en un café atestado de gente, no eran tiempos de pandemia. Resultaba factible que las mesas vecinas, muy cercanas, estuvieran ocupadas de una manera casi desordenada y muy bulliciosa. La nuestra quedó cerca de la ventana vidriada, con lo cual la conversación tenía la posibilidad de mantener esos rasgos que se presentan cuando se está hablando de algo que puede resultar trascendente para cualquiera de los intervinientes con la gran posibilidad de mirar lo que ocurría en la calle y establecer así un paréntesis de pensamiento. Le platiqué que quería realizar un postdoctorado y le pediría que él fuese mi asesor de tesis, situación muy singular, porque el personaje era eso, un personaje de una ficción que yo estaba creando y, por lo tanto, mi mentor sería un ser de mi

propia imaginación. Sabía que tal esquema iba a ser refutado, no admitido por las instancias académicas, pero pensé que si el resultado del trabajo tenía la entidad suficiente sería realizable. Un trabajo con el necesario rigor científico que se le demanda a todo proceso de investigación para ser publicado, como un libro, tal vez. Podría conseguir mi objetivo de gestar un nuevo ente en el cual el pozo tutorial fuese un proceso abierto a la imaginación y a la ficción. Con esa idea, que probablemente no sería aceptada, tal vez pudiese, en un momento dado, presentarlo como propuesta de tesis en el sentido de doble tesis (de la misma manera que existe la idea del doble ciego cuando se produce el fenómeno de la evaluación de un artículo, un capítulo de libro, un propio libro). Si, por un lado, la propia, que se refiere a la temática abordada en el trabajo, y por otra, la inclusión de una forma nueva, distinta, singular de poder realizar una tarea con un alter-ego producto de la propia imaginación del escritor, con la condición de que este personaje se pudiese desprender lo suficiente de su autor para obtener vida propia, lo que sucede normalmente en las novelas donde el protagonista suele distinguirse poco a poco de quien le da vida y lo escribe y así puede juzgar el trabajo de su autor.

Es necesario decir que el supuesto profesor sueco tenía un modelo de un amigo de mi propia ciudad. Un hombre agudo, de profesión psiquiatra, con el cual habíamos compartido algunos intentos de experiencia entre mi formación y la suya en una colonia de la Laborterapia, una entidad intermedia entre el hospicio y la propia realidad a la que se podría incorporar el paciente si tenía un proceso adecuado que lo habilitase para regresar a la sociedad. Mi amigo era un hombre de risa fácil, con un gran sentido del humor, con una crítica aguda, diría mordaz. Corrían los años de la antipsiquiatría

en la cual él estaba inscrito tratando de entender a la profesión, no como un factor de adecuamiento de los seres con padecimientos a la sociedad normada, sino tratando de valorar la subjetividad diversa que podría tener cada uno de ellos y viendo a la enfermedad como una totalidad familiar y, por ende, social, una corriente que ponderaba el componente de la cultura.

Desde mi perspectiva, el resultado era un personaje fascinante, muy culto, que podría llevarse adecuadamente en este proceso académico al cual estaba convocado. Me detengo un instante para señalar que tengo que juntar en la idea de la antipsiquiatría (un movimiento inglés que tenía como uno de sus líderes a un psiquiatra de apellido Cooper. David G. Cooper nació en Ciudad del Cabo, Sudáfrica, en 1932, ostentando nacionalidad británica por la condición colonial de ese momento. Según sus propias palabras, su familia era “común”, por lo cual no tuvo mayores sobresaltos durante su infancia y adolescencia. Cooper estudió música, pero más adelante descubrió que su verdadera vocación era la medicina. Así que estudió esa carrera y se graduó en 1955) y la singularidad de mi amigo con esa risa fácil, una ironía siempre a flor de labios y una concepción ideológica marxista pero emparentada a la idea de lo nacional y no como un apéndice de Moscú, que me parecían significativas a propósito de la creación de este personaje que vendría a ser mi *tutor* en el postdoctorado y la temática colonial de la que daré cuenta enseguida.

El propósito de mi trabajo estaba vinculado al tema de la libertad y, sobre todo, a la idea de la lucha por la independencia de los pueblos. Al buscar en mi memoria fui encontrando algunos autores que me resultan de interés para abordar la temática, tal el caso de Jean Paul Sartre, quien había escrito un extraordinario trabajo introductorio a la

obra de otro psiquiatra, Frantz Fanon, y su libro *Los condenados de la Tierra*, título por demás sugestivo en la medida en que los argelinos estaban intentando romper el yugo francés y mantenían una sujeción colonial de largos años, más de un siglo de ese dominio y, por lo tanto, aparecían condenados por su propia tierra, a la cual quedaban sujetos (des)gracias a la presencia francesa. Sartre, francés, se ganó el odio de muchos de sus connacionales por colocarse del lado de los oprimidos. Una Francia que siempre se sintió orgullosa de su liberalismo aplica en diversos sitios su política colonial. En ese aspecto puede resultar interesante incluir en este proceso a Alejo Carpentier y su libro, su novela, *El Siglo de las luces*, que terminó en 1958 pero publicó en 1962 (años por demás significativos por el inicio de la segunda guerra de Vietnam y el de la liberación de Argelia y de la publicación póstuma de *Los condenados de la tierra*), en la cual muestra de manera contundente la contradicción entre lo que sucedía en la flagrancia revolucionaria que rompía el yugo de los reinados por supuesta voluntad divina para establecer una república, donde se levantaba el eslogan de la igualdad, la fraternidad y la libertad, mientras en Haití, colonia francesa, seguía ejerciéndose el dominio colonial con la misma saña.

Alejo Carpentier alega que su personaje Víctor Hughes fue real, un enviado real de Francia hacia el Caribe que tenía como finalidad expandir las fronteras de la revolución. Pero estando allá se convirtió en un hombre déspota y con cierta independencia política y económica de Francia. Poco antes del proceso que llevó finalmente a los argelinos, en el año 62, a su independencia, ocurrió otro proceso similar que alimentó al argelino, cuando los vietnamitas se sacudieron el yugo de la misma autoridad francesa al derrotar al ejército colonial en una famosa batalla de Dien Bien Phu en 1954. Allí salieron al quite los

norteamericanos, cultores de la libertad para mejor oprimir a otros pueblos, y tomaron el relevo de los derrotados franceses. Aplicaron un criterio similar al que unos pocos años antes habían ejercido en Corea, dividirla en dos Coreas: la del Sur, bajo su estricto dominio, y la del Norte, que quedó en manos de comunistas con apoyo soviético y chino. En el caso vietnamita, la división se dio también entre norte y sur y, de la misma manera, el sur pasó a depender de la fuerza norteamericana. Esto llevó a que los vietnamitas que en el año 54 se liberaran de la ocupación francesa, que siempre fueron ayudados por las provisiones norteamericanas, entonces, en 1958, tuvieran que empezar a batallar durante 17 años para lograr vencer al ejército más poderoso del mundo, el norteamericano, el cual sufriría así su primera derrota en la historia.

Lógicamente, mi amigo psiquiatra, al que podemos darle nombre en cuanto a ser una persona real pero que aquí, metafóricamente, lo voy a colocar como un ser de ficción. Su nombre es César, César Zimmermann. Con el correr de los años he tenido otros referentes que me acompañaron en mi crecimiento. Pero recuerdo a César por su humanidad, diría humanismo si no fuera que la palabra ha sido trastocada (una palabra enferma), y su integridad frente a la vida cotidiana y el entender su profesión como una acción permanentemente solidaria.

Por supuesto que le resultó extraña mi propuesta, pero, divertido como es, la aceptó como un juego en el cual, además, las dos hipótesis de trabajo no se mantendrían estables y podrían tener diversos giros, pero, en principio, acordamos ese día el sentido de mi propuesta.

En esta hora también recuerdo a un argelino, por lo tanto, francés en la medida en que había nacido bajo esa dominación, Albert Camus,

quien en su ensayo publicado junto con otro y cuyos títulos fueron *El verano: bodas*, hacía una aguda crítica a la entidad militar que era capaz de ocupar un territorio, de dictaminar sus reglas, pero que a la larga terminaba siendo dominada por la propia cultura a la cual se sojuzga. Para ello utilizaba la imagen de que el sable siempre era vencido por la pluma. Y, específicamente, con relación al tema argelino, su novela *El extranjero*, mostraba la condición de un ocupante francés, un funcionario menor que, en una tarde ardiente, asesina a un árabe y es juzgado por ello. Aunque en realidad termina siendo condenado por la mala relación que mantenía con su madre, en una especie de juego con las convenciones, habilitando lo contingente por encima de lo real, más su propia historia de lejanía con su madre cuando abandona Argelia para irse a vivir a Francia.

Otro autor que sería interesante revisar para este proyecto es el gran escritor norteamericano William Faulkner. Su observación de la vida en el sur de Estados Unidos y el maltrato a la gente negra por parte del dominador blanco, acción que se ve reflejada en su novela *Requiem For a Nun* (*Réquiem por una monja*) que se transforma en una obra de teatro *Requiem para una reclusa* (o *una mujer*), pieza en dos partes y siete cuadros en una adaptación para el teatro de Albert Camus, precisamente.

Nos interesan estos autores no solo por la calidad de su literatura sino por el compromiso que establecen con la humanidad doliente y su posicionamiento de la sojuzgación de un pueblo por otro. No es que no cause placer leer a Cortázar y su situación de incertidumbre o a Borges y sus simetrías, pero lo que aquí queremos destacar es el papel de un escritor, es de los que se ocuparon de la aberración colonial.

Estos años a los que me refiero están inundados de dolor, por un lado, de las situaciones del sojuzgamiento, de la violencia en contra de los desposeídos o de aquellos a los cuales se les adjudicaba una entidad menor, pero también eran años de esperanza donde el equilibrio mundial se jugaba entre dos naciones que en ese momento eran poderosas y que siempre estuvieron al borde de la confrontación. Inclusive en el año 62, con el tema de los misiles en Cuba, llegaron casi al borde final de ese enfrentamiento, 27 años después de esa situación, la caída del muro de Berlín, lo cual ha significado la caída del proyecto socialista que, si bien no resultó como los supuestos en los cuales se basara, daba la oportunidad de pensar en un mundo posible que fuese de otra manera.

En consecuencia, estamos entrando de lleno en el tema que nos convoca sobre la idea de la complejidad, porque es complejo hacer un postdoctorado, o cualquier estudio, con una historia de ficción considerando que es una de las herramientas más grandes que existen para el conocimiento y los elementos reales que hacen a mi propia vida, a mis experiencias, a mis amistades, que de golpe se pueden transformar en un profesor sueco y una espacialidad que remite a una ciudad pequeña pero significativa en muchos aspectos en las luchas de la independencia de mi país, como lo es Tucumán. Sin olvidar la violencia que la signara en la explotación por la producción de un producto muy dulce: el azúcar.

La complejidad en sí

En materia de hipótesis podríamos preguntarnos si la brutalidad norteamericana es superior a la francesa o de dónde aprendieron las dictaduras latinoamericanas, en La Escuela de las Américas o en la

escuela que los propios franceses fundaron a partir de sus excesos en Argelia. ¿La complejidad tiene un método? ¿Es posible un método para la complejidad o es complejo el método? Tenemos una gran cantidad de variables, pero lo que no nos debe desviar del objetivo es la idea de lo colonial, de lo imperial, dos formas a través de las cuales se somete a los pueblos se torturan, se les quita identidad o, como diría el propio Fanon, producen la negación del negro: el negro no puede tener, ontológicamente hablando, una identidad.

Siendo la simetría un lugar de aparente simplicidad, en la medida en que, a través de un eje axiomático, plantea las similitudes que se producen en distintos lados, para Borges la simetría era un hecho de extraordinaria complejidad cuando decía que la realidad intentaba ser simétrica, que el tiempo, componente esencial de la realidad, buscaba hacerlo y, por supuesto la propia espacialidad. Veía esa complementariedad que se daba entre los extremos que creían en esa idea de equilibrio, la misma idea resultaba asimétrica en el vínculo con lo visible, por ello la simetría no era un dispositivo de reducción de la complejidad, sino que asumía una extraordinaria complejidad, lo opuesto a lo que aparece en el enunciado de esta solicitud.

La idea que campea en esta propuesta es que la complejidad es un sitio, una manifestación del sentido, y su expresión invita al pensamiento en su diversidad y contradicción. La vida, entonces, es compleja, y la historia, un reflejo de la vida, más allá de las diversas interpretaciones, lo es en consecuencia, con manifestaciones muchas veces incomprendidas, aun en la ambivalencia de los resultados y de sus posteriores desarrollos. Mostrar la complejidad a través de diversos autores que se ocuparon de distinta manera de la idea de la liberación nacional y social.

Dos sentidos: el colonialismo lleva en su vientre el propio germen de su destrucción, generará mentalmente los mecanismos a través de los cuales pueblos inventados, sometidos, encuentran sus voces, en políticos y poetas capaces de entender su sufrimiento y buscar desde las causas su propia redención. El otro sentido se refiere al hecho de que todos, toda la humanidad siempre estuvo colonizada, siempre existió un alguien que pudo ser más fuerte que su vecino para someterlo y hacerlo trabajar para sí. Es el origen de las ideas y el pensamiento cuando los primigenios dominadores tenían tiempo libre para reflexionar. Los admirados griegos son un ejemplo patente de tal hecho. Y, aunque durase siglos esa explotación, inevitablemente terminaba siendo subyugada por otra civilización, por otro conjunto nacional que lo ponía a trabajar para su beneficio u obtenía la extracción de sus conocimientos. Por lo tanto, la idea de lo colonial es una idea por la cual el sometimiento nos pertenece y, a su vez, nos posibilita la viabilidad de nuestra libertad. Pero hay un tercer aspecto y es la idea de cómo la Francia orgullosa, centro de la cultura en muchos sentidos, al menos durante el siglo XIX, termina siendo invadida por los bordes de su propio imperio, donde se gestan aquellos que la van a modificar. Por supuesto que nada es un absoluto y tendremos diversas variables donde los propios dominadores generaron sus anticuerpos que les permitirían unirse a aquellos otros que están reclamando por su libertad, protegernos en cierto sentido, no paternalista, pero si dando su vigor para esa transformación, como puede ser en el caso del arte.

En la siguiente sesión nos citamos en un parque con la idea de trabajar caminando. Me comentó, de entrada, que había estado pensando en mi planteo temático y me quería sugerir una idea

respecto a que, dado que suelo trabajar el tema de la ciudad, ¿por qué no establecer el criterio de la ciudad en la dirección de la liberación? Entonces, frente a esa propuesta y dado que el tema de Argelia estaba siempre presente, recordé una película realizada por un italiano, Gillo Pontecorvo, que tiene otros materiales también sobre la cuestión de la dominación. Como lo es la presencia inglesa en una isla imaginaria que tiene su base sobre una isla española real que recibe el nombre de Quemada porque los propietarios, para sofocar una rebelión en ella, la incendian. Al quejarse el gobierno de Franco de este material, amenaza a Columbia Pictures, tenía que cambiar ese título y la procedencia de los dominadores o iban a prohibir toda la distribución de este sello. Por ello se enfoca a que sea dominio de los portugueses, el título ahora es *Queimada* y el agente inglés llega para promover una nueva rebelión de los esclavos y de esa manera permitir el ingreso del capital inglés, acción que practicaron en diversos lugares salvo en sus colonias, naturalmente, y sin dejar de apelar al uso de la fuerza armada como lo hicieron en las dos invasiones a Buenos Aires en 1806 y 1807. Fueron rechazados y esto encendió una idea subyacente, ya que, si podían repeler al ejército más poderoso del mundo, ¿por qué no sacudirse el yugo español? Hecho que empieza a concretarse en 1810, un 25 de mayo. Es en *Queimada*, donde acuña un concepto el agente inglés, que intenta convencer a los propietarios portugueses de las haciendas sobre la libertad de los esclavos, que es mucho más productivo tener obreros. Les explica a los dueños de las haciendas que tener un esclavo es lo mismo que tener una esposa a la cual hay que alimentar, vestir, darle una vivienda; en cambio, si ellos fueran a las casas de placer y tuvieran relación con las prostitutas, tendrían la satisfacción del sexo, pagarían por ello y nada más, no habría mayor responsabilidad, con la ventaja adicional de que no se tendría que convivir con una sola mujer

sino que en el burdel, mancebía, lupanar, puticlub, había una gran variedad a la cual se podía echar mano y elegir entonces el grado de compromiso, responsabilidad y costo que se tenía entre un obrero y un esclavo. Era mucho más conveniente el primero, cuya similitud con la prostituta es que vende su fuerza de trabajo para poder vivir.

Aquí haremos una digresión para bien apoyar a Fanon. Escribe Roberto Arlt:

La mantenida desprecia a la mujer de cabaret, la mujer de cabaret desprecia a la yiranta (callejera), la yiranta desprecia a la mujer del prostíbulo, y, cosa curiosa, así como la mujer que está en el prostíbulo elige casi siempre como hombre a un sujeto de avería, la de cabaret carga con un niño bien o un doctor atorrante para que la explote.

Esa situación, donde la condición de la mujer encuentra superioridad relativa con respecto a otras, marca una de las contradicciones que se presentan en los sectores más explotados de la sociedad. En una película a la que luego haremos referencia, titulada *La hora de los hornos*, hay una escena donde vemos a una prostituta sentada en su cama en un lugar pobre y, acto seguido, se muestra el enfrentamiento de dos hombres a cuchillo, y la reflexión que hacen los autores Solanas y Getino de una de las paradójicas condiciones de los explotados que terminan matándose entre ellos en lugar de aliarse y luchar contra quien los somete. Esta definición viene precisamente de Fanon, porque así se coloca como una cita en uno de los textos escritos en la pantalla que, a lo largo de la película, van definiendo el acontecer narrado.

Antes de esa producción, regresando a Pontecorvo, había realizado un filme que me resultaba más adecuado a los fines de la propuesta de mi tutor, que hablaba de la idea de la ciudad como

elemento de resistencia, es un ejemplo realmente notable la obra: *La batalla de Argel*. Habla sobre el proceso de construcción del movimiento revolucionario que apela a la vía armada para erradicar la presencia francesa, tal como vimos que había surgido, en gran medida, alentado por el triunfo vietnamita. En este caso, los sucesos transcurren en la ciudad de Argel fundamentalmente y tienen la particularidad del enfrentamiento no solo desde el punto de vista de la dominación o intento de liberarse, sino desde la propia cultura. La ciudad de los colonizadores es una ciudad organizada como un damero con calles perfectamente trazadas en ortogonales para la mejor circulación; mientras tanto, la ciudad del dominado, la Casbah, es un verdadero laberinto de pequeñas calles y de entradas y salidas y pequeños callejones y edificaciones en altura en la medida en que están en la montaña, entonces las casas tienen diversas posibilidades de ingreso muy propicias para la resistencia del Frente de Liberación Nacional (FLN). En el sentido de lo complejo, tenemos que el proceso político de la conformación del frente de liberación se hace con una idea de conjuntar a las diversas fuerzas más allá de las diferencias que hubiese porque, en la teoría, uno de los planteos que siempre entra en conflicto es la idea de si el movimiento es de liberación nacional o si es un movimiento de liberación social o es la combinación de un movimiento de liberación nacional y social, es decir, que este último termina instruido en un momento en el cual se produce el triunfo sobre el enemigo colonizador y se inicia o se continúa en un nuevo proceso donde la idea es la construcción de una sociedad distinta, que tienda hacia una organización sin clases.

En una primera parte del proceso, el movimiento revolucionario va extendiéndose y tiene algunos momentos de triunfo. La orgullosa Francia no quería ser derrotada de esa manera, sería una nueva

afrenta para el nacionalismo francés, para la derecha francesa, y es así como manda a tropas de elite. Los llamados paracaidistas al mando de un coronel que sería famoso y seguiría dando de qué hablar muchos años después, cuando sus colaboradores se convierten en instructores de los ejércitos latinoamericanos, era el coronel Jacques Massu. Entre las medidas que se tomaron para evitar el paso o controlar el paso de los árabes que tenían que llegar a la ciudad francesa, porque en ella prestaban sus servicios, básicamente en las casas de familia, establecieron un retén que aislaba una zona de la otra y, como si se tratara del paso de un país a otro, los argelinos tenían que identificarse para llegar a la zona de los ocupantes. Una organización de extrema derecha constituida por policías y militares, aunque de carácter clandestino, en un momento decide dar un escarmiento a los argelinos y un grupo de ellos ingresa en medio de la noche a la zona árabe y les coloca un artefacto explosivo que derriba una casa. Este método terrorista es asimilado por el movimiento de liberación y decide dar respuesta a tal afrenta, para ello prepara tres artefactos explosivos y, con la colaboración de las mujeres, pueden introducirlos ocultos en sus vestidos y los colocan en diversos lugares de la zona francesa. Esto causa consternación en los ocupantes, quienes recurren al mencionado Massu, que al frente de su tropa de paracaidistas desfila orgullosa por la ciudad como una provocación, una advertencia y una seguridad de victoria. Este coronel entabla un proceso absurdo pero que finalmente le traerá buenas consecuencias.

Y es que, más que establecer un control y dejar pasar a aquellos que tienen supuestos documentos en regla, desarrolla un método consistente en que, de cada tres argelinos que pasan por los puestos, uno de ellos es detenido, llevado a las cárceles y sometido a brutales torturas. Así consigue que algunos de los torturados den algún

dato que les pueda servir para su accionar. De esa manera escala en el esquema que tenía la organización revolucionaria. Se trataba de una organización celular piramidal donde la base era una serie de triángulos, entonces, en la medida en que la organización crecía se expandían los triángulos de la base y el que estaba en el vértice de ese triángulo era el que se conectaba con el triángulo superior, integrando la base de éste que, a su vez, tenía un vértice superior que se conectaba con el que estaba más arriba. De tal suerte que los que estaban en la base solo podían conocer a uno de ellos que tenía contacto en esa organización piramidal, pero con eso no se podía llegar mucho más arriba, salvo capturándolos y estableciendo la tortura como sistema. Por eso es por lo que el método de detener de cada tres a uno tiene que ver con esos triángulos que conformaban el ejército de liberación argelino.

En ese proceso consigue desmembrar muchas células y llegar así hasta los máximos dirigentes, que serían encarcelados, torturados brutalmente. Uno de ellos, así comienza la película, denuncia a uno de sus compañeros más queridos de la cúpula por no poder soportar tal nivel de tortura. Los franceses se sienten victoriosos, creen que han logrado sofocar la resistencia y que a partir de ese momento vuelven a ser amos y señores de Argelia. Es curiosa esta situación porque, análogamente, podemos recordar lo que fueron los maquis franceses cuando defendían su territorio de la invasión alemana y donde, además, para defenderse utilizaron parte del ejército de procedencia argelina como una de las tantas partes que apelaron en sus colonias. El propio Massu participa de esa resistencia, aunque años después estará al frente del contingente militar franco-británico invadiendo Egipto, en 1956, en otra de las incursiones coloniales.

La película, aparentemente, concluye con esa idea de derrota para quienes quieren librarse del yugo opresor, pero poco tiempo después de ese pírrico triunfo militar se produce un levantamiento en el cual no es ya un grupo de valientes que se enfrentan con las pocas armas que tienen al ejército del dominio, sino un estallido popular que gestó al retiro de la colonia. Esa lucha había puesto en una profunda crisis a la capital del mundo del siglo XIX y obligó a sentar en la silla presidencial mediante una acción concertada, casi un golpe, al general de Gaulle, que había sido una figura señera en el proceso de liberación francesa cuando se opuso a la entrega de Francia a los nazis y desde Inglaterra lideró al proceso revolucionario francés. En ese caso, ellos eran un pueblo oprimido. Ese prestigio lo llevó a la máxima jefatura del Estado frente al desarrollo de las contradicciones de la violencia que la propia Francia vivía a raíz de las operaciones de la derecha terrorista OAS, tuvieron que convocarlo como mediador del conflicto y obtuvo el voto de la mayoría parlamentaria francesa para liberar a Argelia. Esto no fue una graciosa concesión, sino que partió de la base de la insurrección de los oprimidos argelinos. Fue un movimiento que se puede emparentar con lo sucedido en Cuba tres años antes con el triunfo de la revolución cubana. Es precisamente en la Argel liberada donde se da una conferencia de los pueblos a la que los cubanos concurren mediante una figura que ellos respetaban mucho, la del Che Guevara, del cual nos ocuparemos en el desarrollo de la incipiente tesis. Tiene la virtud de ser un combatiente internacionalista que piensa que los territorios no son propiedades, ni privadas, ni entidades diferenciadas; él decía que tenía la capacidad de luchar donde hubiese un oprimido y, fiel a sus palabras, cumplió su compromiso cuando fue a pelear en Angola y luego en Bolivia. Alterando la frase cristiana del

golpe en la mejilla y que había que poner la otra decía, citando a José Martí, que todo hombre tiene que recibir como en la propia el golpe propinado a cualquier hombre en la mejilla.

En ese encuentro internacional al que concurrió en Argelia dio un discurso que, pese a que Cuba dependía fundamentalmente de la Unión Soviética y de la ayuda del campo socialista, básicamente Checoslovaquia y Alemania, fijó su postura de que la solidaridad internacional de la concepción marxista no podía imponer a los pueblos más débiles, mediante la coacción, su propia concepción política. Esto le conllevó el aplauso de muchos revolucionarios del mundo que entendieron que la idea de la solidaridad puede venderse al mejor postor, sino que es un principio inalienable de los revolucionarios para hacer cierta aquella frase del manifiesto comunista respecto a proletarios del mundo unidos que, en definitiva, plantea la ausencia de la nación, un factor de hegemonía que todavía hoy sigue permeando la concepción de los estados y que acarrea el odio y mantiene la desigualdad entre los hombres.

Esta idea de la ciudad como un lugar de la liberación se vuelve hacer patente en los últimos años cuando las guerras y la miseria empujan a las comunidades asiáticas y africanas a buscar asilo en los países europeos y éstos les cierran las puertas, siendo que las guerras y la hambruna que padecen devienen propiamente del ejercicio de explotación de muchos países europeos sin que por ello nos olvidemos de nuestros norteamericanos, que tan cerca los tenemos. Y, como se dice en México, tan lejos de Dios.

Entonces, la ciudad es, lejos de si lo público se transforma en lo privado, de la entidad nacional que la apañe. Hace poco escuchaba, a raíz del conflicto que se dio o que se está dando entre Rusia y Ucrania,

que uno de los cuestionamientos está en que por lo menos dos provincias ucranianas tienen población rusa, inclusive históricamente se habla ese idioma. En los acuerdos de Minsk en el 2015 se acordó, valga la redundancia, que estos estados serían respetados en su idiosincrasia, costumbres e idioma y que, como tal cosa no sucedió, Moscú, entre otros motivos, decidió la invasión. El argumento de quien estaba en contra de la invasión, (y no es que yo esté a favor), era: si son rusos por qué no se van a Rusia y se dejan, casi podríamos decir, de joder. La vida, la pertenencia al lugar donde se nació y con el cual se identifica, parece ser que es el más hermoso del mundo, está teñido por los recuerdos, por la nostalgia, donde quisiéramos volver o donde volvemos con frecuencia y donde nos gustaría descansar, como se dice en los términos mortuorios, una vez que acontezca lo inevitable. Se torna así en un lugar volátil donde no se ha construido nada, donde da lo mismo si estoy aquí que si estoy allá y no en el sentido de lo que dijera Alberto Cortez, porque ser feliz es su color de identidad y la identidad se altera en un traslado forzoso, como las migraciones mexicanas por la acción del narcotráfico y el Estado.

La red de articulaciones y contradicciones que mueven a la historia de la humanidad terminan siendo de una gran complejidad porque concatenan diversos factores, muchos de ellos contradictorios. Como el caso recién citado respecto a la liberación de una ciudad y los opresores que en su momento tuvieron que luchar, veinte años antes, por su propia libertad. Esa situación de complejidad que nos provee la historia parece indisoluble de la propia, llamémosle, porque no encontramos un término mejor, naturaleza humana.

Hay un hecho que se juega luego del triunfo de la revolución bolchevique cuando Lenin le dice a Trotski que quiere que sea su

ministro de relaciones exteriores, a lo que Trotski le responde que eso es imposible desde su perspectiva, porque con todo el enfrentamiento que tienen con el resto de Europa, le van a sumar un ingrediente más, en la medida de que quien represente al país sea un judío. Lenin se sorprende y le responde que no han hecho una revolución para dejar las cosas como estaban; es cierto, le dice Trotski, esa es la intención, pero la estupidez humana es invencible.

En consecuencia, toda posibilidad de cambio va a tropezar siempre con una resistencia que está más allá de las mejoras que hipotéticamente se pudieran dar en una sociedad, por ejemplo, en términos de igualdad, en definitiva, hay algo que es más profundo y es la naturaleza humana, dada su complejidad, que en el interactuar de los seres crean nexos y un contexto que es muy difícil modificar.

De todo ello conversamos con mi tutor mientras caminábamos por el parque observando la naturaleza que nos brindaba cierto esplendor por tratarse de la primavera. Como muchos otros, era bello en muchos aspectos y, a la vez, estaba descuidado.

Coincidimos en que la idea del cine era significativa, recordé una idea de Morin (1972):

El filme representa y, al mismo tiempo, significa. Eleva lo real, lo irreal, el presente, lo vivido, el recuerdo, el sueño, al mismo nivel mental común. Al igual que el espíritu humano, es tan mentiroso como verídico, tan mitómano como lúcido. No fue más que un instante el instante del cinematógrafo “Ese gran ojo abierto, sin prejuicios, sin moral, libre de toda influencia que lo ve todo, no escamotea nada en su campo” del que hablaba Epstein (p. 234).

Lo de Epstein es una cita que corresponde a un artículo parecido en *Cahiers du Mois* y en Bela Balázs y su libro *Theory of the film* (1966). Y ya que tocamos a este autor, Epstein, es bueno retomar su libro

La inteligencia de una máquina. Mi amigo, mi tutor que también es un apasionado del cine me recuerda un texto de Gilles Deleuze (1994, p. 12) en su libro *La imagen-movimiento*, donde señala que “Hemos pensado que los grandes autores de cine podían ser comparados no solo con pintores, arquitectos, músicos, sino también con pensadores, ellos piensan con imágenes movimiento y con imágenes tiempo en lugar de conceptos”. Epstein es un cineasta de los años 20-30 aproximadamente y es de los pocos que tuvieron la capacidad de razonar sobre el cine. El primer teórico de cine fue Eisenstein, un gran realizador soviético que empezó a teorizar sobre el tema de lo cinematográfico. Epstein continúa esa incipiente tradición y escribe el libro que mencionamos más arriba *La inteligencia de una máquina*. Es interesante, a partir de la idea que aquí nos convoca respecto al tema de la complejidad, porque sin nombrarla aparece en forma deslumbrante en ese texto. Permítanme hacer una larga cita porque creo que vale la pena esta situación por la cual se pueden hablar ciertas cosas sin necesidad de mencionarlas específicamente, aunque en su esencia se encuentre allí presente de manera significativa.

El párrafo se llama *La confusión de las categorías*

El azar, el determinismo, la libertad pasan del estado de verdad al de mentira según las dimensiones de los fenómenos que se observan. No constituyen entonces, como se cree por lo común, sistemas fijos categóricamente opuestos, sino relativos aspectos flotantes, bastante mal delimitados entre sí, transgrediéndose sin cesar el uno al otro, mezclándose, superponiéndose, confundiéndose como nubes. Cualquier viajero que al amanecer o a la puesta del sol admira las transformaciones de un paisaje de alta montaña no tiene la ingenuidad de creer que hay veinte especies diferentes de nieve: violeta, anaranjada, azul, roja, sino que conserva una fe bastante firme en la existencia de una nieve típicamente blanca. Sin embargo, la nieve no es en sí ni blanca ni coloreada, ni siquiera negra. Más

crédulo que el espectador de este espejismo el aficionado que en el laboratorio o bibliotecas ensaya un poco de turismo filosófico-científico, del átomo a la galaxia, del mineral al hombre e incluso a lo social, se convence con más facilidad de qué existen tantas especies de realidad, perfectamente distintas, como puntos de vistas y de distancia se tomen en el espacio y en el tiempo para considerar los fenómenos. Realidad, aquí material y determinada; allá, material y aleatoria; más allá, espiritual y libre. Calificaciones que se desearían irreductibles y que no son más que un tornasol de reflejos cambiantes. (Epstein, pp. 70, 68)

El tema, con este extraordinario libro al cual Manuel Belloni en su solapa señala:

Una de las condiciones en la inteligencia es hallar las conexiones profundas de los sucesos y descubrir en ellos lo perenne. Epstein es un buzo que zambulle bien. Llega al meollo de lo cinematográfico, atrapa los peces abisales del milagro técnico y expone la filosofía del cine en un estilo eliotiano.

Llegamos a este libro no por desconocimiento sino por una conexión que creo sucede con el cine, que en alguna medida lo estamos reivindicando pero que tiene que ver con la idea del entretenimiento y, por lo tanto, de la paz, la ciudad y de lo superfluo. Sin embargo, Epstein, como otros autores y realizadores cinematográficos, ha profundizado en el fenómeno. Y es por la voz de un pensador como Morin, que es rescatado desde lo filosófico y el cine, se torna entonces de una dimensión aparentemente desconocida, pero que Epstein supo en su momento darle la singularidad de su sentido y la profundidad de su esencia.

El autor es un gran cineasta con una producción muy basta que va desde los años 20 hasta los 50. El libro que estamos comentando lo escribe en el año 1953 que, a su vez, es el año de su muerte. Es de

origen polaco, avecindado francés y tiene en su pensamiento la raigambre polaca que es una forma de entender el mundo de una manera muy singular. Con esto no estoy diciendo que es necesario ser polaco o que los polacos son los pensadores, estoy diciendo que, efectivamente, si uno revisa la cinematografía de ese país con Krzysztof Kieslowski y sus *Tres colores* o sus *Diez mandamientos* o el controvertido Roman Polanski o el grande Andrzej Wajda, puede inferir una mirada distinta de lo que normalmente nos da la cinematografía mundial. El caso de Wajda es un cine profundamente político con el *Hombre de mármol*, *El hombre de acero*, o su *Cenizas y diamantes*, un extraordinario filme que narra las vicisitudes de las luchas intestinas del Partido Comunista y otras organizaciones en Polonia después de la Segunda Guerra Mundial, con la intención de algunas de las facciones de tomar el poder. Asimismo, realiza algunas películas que tienen que ver con la historia y dirige una singular película que es *Dantón*. Recuerdo que cuando se proyectó en México, un amigo que es historiador y político, a la salida de la proyección, me dijo: oye, pero no es que la historia fue distinta a como la narra. La relación entre Dantón Robespierre y la propia revolución francesa. La verdad es que no tuve otra respuesta que decirle que esa era la libertad de los poetas, es decir, la posibilidad de crear universos contradictorios con lo que es el conocimiento que se pueda tener de la historia o que los historiadores puedan narrarnos. Y es ahí donde está la idea de la complejidad que se expresa en ese cine con tal virulencia virtual.

El cine, en esa dirección, tiene un andarivel político, es decir, todo acto en la vida es político, aunque se diga lo contrario, sin embargo, hay un cine, propositivamente político al que le interesa actuar en lo político, que intenta modificar la realidad con su aporte, como

lo puede hacer un texto, un ensayo sobre esa naturaleza. El cine en general, y el europeo en particular, por ejemplo, con el cineasta Costa Gavras y su película *Z*, lo mismo que después trataría tomando al campo socialista con *La confesión*. Pero es el cine latinoamericano el que con más énfasis se desarrolló como instrumento del proceso revolucionario que parecía que nos envolvía en todo el continente desde el triunfo de la revolución cubana, donde parecía que todo era factible, que la revolución estaba casi a la vuelta de la esquina y que iba a producir una verdadera transformación en la situación por la que atravesaban y atraviesan nuestros países y se ha llegado a acuñar un concepto que surgió del trabajo de dos cineastas argentinos (bueno, uno es argentino el otro es español pero estaba naturalizado): Fernando Ezequiel Solanas y Octavio Getino. Ellos tienen la característica de haber realizado uno de los más grandes documentales que se hayan producido, solo comparable, tal vez, con los que hizo después el chileno Patricio Guzmán en su trilogía *La batalla de Chile*.

Conclusión

Todo este proceso en relación con los momentos en los cuales los diversos referentes que hemos colocado llegaron a su independencia, rompieron con las cadenas de la colonización. No necesariamente quiere decir que resultaron totalmente libres, recordemos que la potencia que se retira termina ligándose, provocando una sujeción económica y política que la libertad, tan arduamente perseguida, no culmina con una apertura total. En los últimos años ha aparecido una idea llamada decolonización para romper los lazos que se han quedado rezagados. Este nuevo proceso se da en el orden cultural, donde lo hegemónico se mantiene cuando hay países más poderosos, en nuestro caso Estados Unidos, que sigue sujetando e intentando

dominar a través de la cultura para afianzar su predominio económico y político. Sin embargo, al plantearse como decolonización, coloca la situación en un punto más difícil porque hace lugar a un proceso que tiene muchos siglos de existencia. En definitiva, no hay comunidad, no hay pueblo que no haya sido sometido en algún momento. Se establece una nueva lectura de las cosas, por supuesto que hay que reivindicar lo propio, que hay que fortalecer el pensamiento del lugar de que se trate, pero es imposible separarse totalmente de esa dependencia que juega más allá de las vicisitudes que los sujetos quieren quebrar.

La fase que sobrevino a la colonización es la del imperialismo, lo colonial implica la dominación militar, la sujeción a un ejército extranjero en la propia tierra, lo que se luchó en los casos que vimos de Vietnam o de Argelia. Entonces sobrevino el dominio por otros medios, un desarrollo desigual respecto al proceso liberador. Lo que se trata de comprender es que tomar la idea de colonización es tomar una situación anterior que ya ha sido superada. Y reestructura y retrotrae a ese hecho del pasado que termina confundiendo el pensamiento porque, en todo caso, de lo que se tendría que hablar es de desimperializar, es decir, romper con el predominio que los norteamericanos establecen, en nuestro caso. Entonces algunas naciones, para poder lograrlo, requieren de la fundamental existencia de otras potencias como en alguna medida se están manifestando Rusia y China y encontrar a partir de ahí un mundo múltiple, donde naciones más pequeñas o débiles pueden lograr un cierto juego para mantenerse en el tablero. Actualmente estamos asistiendo a la invasión imperial rusa a un país más débil y pobre como es Ucrania, con diversos argumentos, los mismos que utilizó Estados Unidos para invadir Irak o posesionarse en Afganistán.

Lo que importa es tomar conciencia de la identidad de cada uno respecto al pasado, hay que respetar ese pasado, darle continuidad en aquellas líneas de acción que significaron un proceso liberador a través del afianzamiento de lo propio, de una identidad que está en tránsito, es decir, se está dejando de ser, o se está manteniendo un algo que ha sido, pero no puede evitar la presencia de las otras manifestaciones que van a producir transformaciones. Entonces esta idea de la decolonización, en términos generales, termina siendo vieja porque se refiere a procesos anteriores cuando, en realidad, el crecimiento que se ha dado es en el otro nivel. Si nos planteamos la idea de identidad en tránsito vamos a poder ser más permeables no solo a la transformación, sino al aceptar al otro. Si se pudiera desarrollar la conciencia en ese sentido, se evitarían situaciones como las de los migrantes que se tienen que trasladar no solo porque lo quieran, sino porque lo necesitan, y no son recibidos en los países a los cuales tratan de ingresar porque los locales creen que van a perder su identidad por las influencias que traen los demás.

Vemos actualmente que el mundo es fluido, casi diríamos líquido, aunque es una materia a la que le cuesta movilizarse: es fluido en el sentido de que está interconectado y todas las manifestaciones en las redes se están presentando cotidianamente en todos los lugares del mundo, por ello es imposible establecer un freno. La primavera árabe, que fue un fenómeno de hace unos años atrás, lo muestra en lo que significaron las redes para poder organizarse y salir a independizarse del propio gobierno que, se podría decir, colonizaba al propio pueblo.

De la misma manera que aquel aforismo que plantearon Marx y Engels en el Manifiesto Comunista, “proletarios del mundo, uníos”, es fundamental, porque las clases dominantes están unidas y entonces

ellos sí tienen una idea global, aceptan el traslado de las ideas de dominio y combaten todo lo que se les oponga. Hay distintas formas de oponerse, algunas poniendo el cuerpo, otras estableciendo una participación de organización y de resistencia como pueden ser los medios o estos libros que están intentando “descolonizarnos” (para usar ese término actual, aunque inadecuado ya).

Referencias

Arlt, R. (1997), *Los siete locos*, Altamira.

----- (2013). *Aguafuertes porteñas*, Losada.

Camus, A. (1960). *El verano*, Bodas. Sur.

----- (1964). *El extranjero*. Emecé.

Carpentier, A. (s/f). *El siglo de las luces*. https://personajeshistoricos.com/c-escritores/alejo-carpentier/#Lo_real_maravilloso

Deleuze, G. (1994). *La imagen-movimiento*. Paidós.

Epstein, J. (1970). *La inteligencia de una máquina*. Nueva Visión.

Fanon, F. (1983). *Los condenados de la tierra*. FCE.

Morin, E. (1972). *El cine o el hombre imaginario*. SEIX Barral

7. LA COMPLEJIDAD DE LA COMUNICACIÓN EN LA ACTIVIDAD ACTORAL DENTRO DEL FENÓMENO TEATRAL

Dra. Claudia Frago Susunaga
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Introducción

En la presente disertación analizaremos aspectos inherentes al fenómeno teatral, con base en la actividad que realizan actores y actrices para lograr la comunicación desde el escenario a partir de los distintos niveles discursivos involucrados en una puesta en escena, diferenciándolos de la intención actoral y en relación con la percepción del espectador.

Se pretende abordar, desde un contexto teórico-conceptual, la comunicación como entramado de signos susceptibles de interpretación, desde lo lingüístico hasta lo material. De ahí se relaciona con la fenomenología husserliana y de algunos autores que la han interpretado, como Merleau Ponty (2011) y Marc Richir (2004), como un proceso de experiencia de la percepción, vinculándose con los niveles de realidad planteados por Nicolescu en el *Manifiesto de Transdisciplinarietà* (1996) que aquí se expresan desde la perspectiva escénica por la función que realizan los creadores de la puesta en escena. De esta manera, identificamos al teatro como un dispositivo de comunicación. Considerando que actualmente el mundo se experimenta desde las mediaciones transdisciplinarias, señalar lo teatral como dispositivo configura la incursión de diversas disciplinas en su concreción, que desdibujan sus contornos generando nuevos formatos basados en un pensamiento complejo.

En este contexto, uno de los sujetos involucrados, el actor/actriz es quien determina, en el momento de la recepción de lo teatral, la posibilidad comunicativa con las y los espectadores, dando significación a lo que se presenta sobre la escena, lo cual resulta de la interacción disciplinar de los demás creadores que se manifiestan de manera integrada al todo, que es la puesta en escena. La actoralidad se construye sobre la corporalidad, es cuerpo que expresa y comparte los supuestos contruidos en la intención expresiva y artística. La investigación actoral se acota en la búsqueda de significaciones que se guían desde su subjetividad hacia la apreciación colectiva en el aquí y ahora. Es así como la auto etnografía aporta aspectos importantes para fundamentar con solidez la construcción del personaje reconocible para lo cultural.

La comunicación teatral

La epistemología de la complejidad aborda el conocimiento desde un entramado metodológico en el que el pensamiento complejo funciona con una perspectiva crítica y autocrítica que permite el desarrollo del conocimiento de un proceso determinado. Es factible suponer que mediante la lógica abductiva¹ por la cual el razonamiento nos permite introducir ideas nuevas, de manera alternativa a la inducción o la deducción, se puede incursionar en la exploración de nuevos campos cognitivos. La creatividad se ve fortalecida por nuevas ideas, por el juego libre del pensamiento en donde la observación, la duda y la posibilidad de resolver o explicar el proceso (Soler, 2012, pág. 7) que, en nuestro interés, es lo escénico, es impulsado por un mecanismo abductivo. En la medida en que, ante un texto dramático ya terminado como una obra literaria, surge una idea

¹ Concepto sustentado por el filósofo norteamericano Charles Sanders Peirce.

contextualizada en el espacio-tiempo del director, dando una visión nueva para explicar la línea temática del texto, de manera que se hacen puestas en escena actualizadas de autores griegos o del siglo de oro español con nuevas ideas o mecanismos expresivos para compartir. Los textos teatrales se convierten con códigos de algún objeto que es el referente de una situación.

En relación con eso, se explica:

... Peirce distingue entre el *representamen*, que es el signo lingüístico en cuanto objeto material, el *objeto*, al que se refiere el *representamen*, y el *interpretante*, efecto mental del *representamen* en el intérprete. También aquí encuentra la abducción una importante función al considerar Peirce que el modo en que el *representamen* determina el *interpretante* es siempre mediante una inferencia abductiva. (Soler, 2012, p. 8)

En el objeto escénico, en tanto signo lingüístico, cuando se parte de un texto escrito produce un efecto mental en diferentes niveles, siendo el primero de ellos el del director, pasa posteriormente por los creativos y finalmente por el actor/actriz, llevándose a cabo en cada uno de ellos un proceso de *interpretante* con sus propias inferencias abductivas. Se busca cómo expresar desde sus saberes, la construcción de la realidad escénica, una puesta en escena que diga lo que se quiere plantear en el aquí y ahora del equipo teatral. Un proceso con diferentes niveles de interpretación, como es lo teatral, nos permite reconocer, según Domingo Adame (2017), que “el teatro es producto de un conjunto de relaciones multidimensionales entre individuos y comunidades” (p. 139) que concreta procesos comunicativos. La comunicación teatral surge en el contexto de la complejidad, desarrollada a partir de los diferentes niveles de realidad de cada participante, quienes aportan su proceso de pensamiento en

interacción con los demás. El teatro se caracteriza por ser un trabajo en equipo. En este sentido afirmamos que la *realidad escénica* en sí misma es eje de la complejidad, toda vez que, desde la propuesta del pensamiento complejo, a la realidad misma es a la que se le aplica tal adjetivo.

Al llevar a cabo el proceso de una puesta en escena, la realidad que interesa construir se extiende en una dinámica continua en la que los procesos comunicativos interaccionan desde su especificidad de manera simultánea hacia la conformación del conocimiento de dicha realidad. El nivel lingüístico, el plástico, el sonoro, el corporal, el enunciativo, la intencionalidad, la gestualidad, los subtextos, en fin, todos los saberes participantes que van entramándose en una metodología escénica transdisciplinaria, puesto que la búsqueda se desarrolla hacia la aprehensión del mundo que está presente en la escena. Evidentemente, este paralelismo del postulado transdisciplinario para el campo artístico del teatro, lo comprendemos como un mundo que le da sentido tanto a los hacedores de teatro como a los personajes que viven en su momento, su realidad.

El teatro es una actividad presente a lo largo de la existencia de la humanidad, cumpliendo funciones diversas, desde su origen ritual, que le permitía ser una forma de explicarse lo desconocido, pasando por su forma adoctrinadora hasta su cualidad de entretenimiento.

El teatro supone un intrincado fenómeno que, incapaz de reproducirse, somete a análisis sus formas constitutivas. Autores como Prieto Stambaugh y Muñoz González, dividen la historia del teatro occidental en dos grandes bloques y un “colofón”; el primero concerniente al ritual: el teatro desde su perspectiva y objetivos antropológicos encaminados hacia un *religare*. El segundo entiende al teatro como un proceso de comunicación, retoma a la semiótica

y estudia cada uno de sus componentes por separado a modo de herramientas para establecerla... (Ramírez, 2016, p. 17)

Esta manifestación, como cualquier otra de las artes, forma parte inherente de nuestra naturaleza expresiva, con la teatralidad nos comunicamos con los otros y con las fuerzas superiores, que en este caso entenderemos, como la conciencia, a través del pensamiento complejo frente a lo que se construye y se presenta sobre la escena.

Los niveles de realidad en la escena

Enfrentamos una realidad multidimensional en la medida en que se comprende al teatro como un proceso conformado por dramaturgia, en tanto selección o creación de texto, dirección que determina un concepto, un “algo que decir”, como la propuesta discursiva, los estilos de actuación propios de las actrices y los actores, quienes con su gestualidad, sus entonaciones y corporalidad definirán a los personajes, las actividades enfocadas al diseño de la puesta en escena, la gestión y producción, los elementos plástico-visuales como la escenografía, el vestuario y la iluminación, difusión para propiciar su recepción y la crítica. A la vez que conjunta, desde una perspectiva de análisis integral, el desarrollo como la puesta en escena en relación con la experiencia estética de quienes la realizan y la reciben.

Agreguemos a ello la multiplicidad de enfoques desde lo que se analiza cada aspecto: semiótica, semiótico-literario, estructuralista, recepción, neurociencias, pedagogía, antropología, filosofía, neurociencia y las perspectivas holísticas, hasta llegar a los límites de la teatrología en su forma actual. (Ramírez, 2016, p. 18)

Conceptualizar la actividad de producción teatral como un dispositivo integrado por las perspectivas señaladas, implica un conjunto de realidades inmersas en la ficción, la cual se materializa en

sí misma como una realidad. Nos referimos al teatro como dispositivo tomando en cuenta que es un formato comunicativo en el que se conjuntan elementos que interactúan, influyendo en nuestra manera de percibir y conceptualizar la realidad escénica con base en la teatralidad que se configura. Toda vez que las subjetividades dialogan y se concretan en soportes y modos de percibir el mundo.

[...] en el concepto de dispositivo se puede contemplar la posible ampliación del concepto o su reinvención en vinculación con las artes escénicas. No se pretende mencionar como específicamente teatrales, ni plásticas, ni musicales. No solo el concepto de dispositivo se amplía o se reinventa, podría decirse que todas las fronteras se desdibujan en las distintas disciplinas. (Hojsgaard, 2019, p. 6)

Por otro lado, desde la perspectiva de la fenomenología también encontramos, en relación con lo teatral, vinculaciones con la realidad, la percepción y la imaginación. Aquí abordaremos estas ideas siguiendo algunos conceptos trabajados por Marc Richir (2004)², quien articula la concepción de Husserl acerca de la imaginación y la realidad ficcional del teatro. A partir del padre de la fenomenología, se observa que la experiencia de la percepción de la realidad que se manifiesta en el teatro podría ser negada porque no es una realidad efectiva, pero su carácter ficticio no inhibe a esa realidad formulada en la escena. Recordemos que el concepto de “realidad efectiva” de Husserl se refiere a la que se vive día a día en el contexto cotidiano, sin embargo, estos autores conceden la posibilidad de una realidad que se manifiesta al conjuntar la imaginación y el carácter ficticio de lo teatral. La idea fundamental en Husserl es acerca de la experiencia de la realidad:

² Nuestra fuente es una traducción del texto de Marc Richir llamado *Phantasia, imagination, affectivité* de 2004.

Ello conduce a una situación fenomenológica bastante sutil: en la apercepción del escenario teatral, en efecto, no es la conciencia de la ficción la que impugna la conciencia de la realidad, sino a la inversa (no se trata sino de una perturbación de la segunda), y es lo que, al menos, le confiere la apariencia de prioridad a la realidad, y la apariencia de la conciencia de ficción como modificación de la realidad. Lo que es representado en el teatro está efectivamente ahí *como si fuera real*. (Richir, Traducción Posada, 2018, p. 89)

Es así como encontramos efectiva la vivencia de la realidad, justamente desde la experiencia, puesto que la conciencia a la que se apela en el espectador, a partir de la “realidad-ficcional” del teatro, hace posible conocer las situaciones humanas presentadas, este conocer analítico es un proceso del pensamiento complejo, como señala Richir, que apela a la realidad efectiva desde la situación escénica.

En este sentido seguimos a Basarab (1996), quien señala sobre la coherencia de los niveles de realidad en un proceso que se repite (p.17). Tanto en la creación como en la manifestación, como lo es la puesta en escena, forma parte de una metodología transdisciplinaria. Cuando un equipo de profesionales se reúne en un proceso de generación de conocimiento, como lo es un proyecto escénico, se encauzan en un objetivo común, pero por diferentes niveles de realidad, y aparentemente de manera reiterativa, por la cual los mecanismos de comunicación emplean estructuras identificables a partir de las disposiciones de significación que cada participante aporta.

La actoralidad, complejidad transdisciplinaria

Veamos ahora el caso específico del actor como centro de nuestro interés. Encontraremos que los procesos comunicativos para la escena

se fundan en la capacidad de analizar, identificar la situación y circunstancias del texto o la idea a desarrollar y preverlo, lo anterior se basa en la experiencia del actor/actriz al tomar en cuenta variables y contextos diversos de las situaciones que viven los personajes.

La conformación de la realidad actoral implica un proceso que conjunta acciones físicas y gestuales, sensaciones, emociones, enunciaciones veraces, expresión de realidades que viven los personajes y que para el espectador deben ser verosímiles, que nos harán reflexionar y, en el mejor de los casos, modificar nuestra vida, eventualmente hallaremos diversión o presenciaremos un conjunto de virtuosismos corporales y vocales que nos permitirán admirar posibilidades humanas de expresión. En todo caso la pregunta será: ¿Cuál de estas manifestaciones es bien a bien una *creación artística*? o ¿es la actuación una obra de arte? Lo que nos permitirá acercarnos a una respuesta de estas dudas será el momento en el que el actor o la actriz nos permitan, como espectadores, tener una experiencia *sensible* del ser humano en situación escénica, en la cual se integrará forma, contenido, intencionalidad, medios de representación, técnica y teoría, recepción y percepción, de manera coherente, propositiva, lúdica, artística, creativa e interesante, favoreciendo el verdadero significado entre artista, obra de arte y efecto estético del hecho representacional.

Para la actoralidad, el cuerpo es fundamental, es el espacio en el cual confluyen saberes prácticos y volitivos que son estudiados por diversas disciplinas como las neurociencias, la biomecánica y la psicología, que abordan los aspectos del consciente y el inconsciente en función a la voluntad del actor para transformarse en el otro personaje, desde la tradición teatral occidental, hasta desenmascararse a sí mismo en las propuestas escénicas contemporáneas. El punto de

encuentro más palpable de lo que es la función actoral se da entre el hacer y el decir, entre la acción y la palabra, en principio otorgada por el dramaturgo, en caso de usar un texto de literatura dramática; así mismo es importante determinar cuándo un sujeto está actuando

...el actor se constituye como tal desde el momento en que un espectador, o sea, un observador externo, lo mira y lo considera como “extraído” de la realidad ambiente y portador de una situación, un papel, una actividad ficticias o por lo menos distintos de su propia realidad de referencia; es preciso también que el observado tenga conciencia de actuar un papel para su observador, y que así la situación teatral esté claramente definida. (Pavis, 1994, p. 82)

A partir de esta idea se pueden precisar tres momentos de la actoralidad:

- a. el proceso de construcción o conformación, que se pone en acción, no únicamente, pero sí generalmente, en coordinación del director;
- b. la acción misma (creación) que es el arte del actor, en donde gesto, palabra, emoción entran en la “*convención ficcional*”
- c. y la recepción de la actuación, en donde el espectador determina la credibilidad al respecto.

Son tres momentos durante los cuales entran en juego diferentes condiciones de conciencia, inconciencia, subjetividad, objetividad, veracidad y ficcionalidad. Es decir, actor/actriz, director/directora o espectadores buscan, crean o modifican de algún modo, a partir de su nivel de participación en un hecho escénico, de tal manera que el accionar, el decir o el reaccionar se ve determinado por una situación de ficción que en algún momento debe entrar en el terreno de la credibilidad de los involucrados, ya sea como hacedores o como espectadores.

Desde la perspectiva comunicativa, es necesario diferenciar del proceso de creación actoral, lo que sucede en la cotidianeidad cuando vemos, hacemos y somos partícipes de diferentes niveles de “actuaciones”, desde la mentira, armada por haber llegado tarde o no haber asistido ha determinado compromiso, pasando por las acciones de cine, video y televisión en las que es posible cortar, editar, repetir, etc., de las condiciones de actuación profesional y su especificidad. En estos grados del juego ficcional hasta grupos de teatro profesionales e independientes que nos ofrecen un conjunto de puestas en escena, también se identifica un rango de errores o aciertos que determinan nuestra concepción de la realidad teatral y su proceso de comunicación.

Ante estas circunstancias, la ficción, la realidad y la credibilidad, participan de lo que se conoce como una convención o acuerdo de aceptación general, por el cual los participantes están *dispuestos a*, es decir, a incursionar en la creencia de una realidad que no lo es, pero que en el “mundo” de los personajes lo es. Parafraseando la reflexión fenomenológica, la existencia de lo escénico se manifiesta en el momento de la conciencia participante del espectador, se activa la epojé husserliana, puesto que se asume una actitud de reflexión (Sanjuán, 2011, p. 4) que deja de lado las creencias inherentes a la actitud natural o realidad efectiva, permitiendo la apertura de un espacio en el que las ciencias, la filosofía y el sujeto mismo encuentran un terreno firme de evidencias,

...de manera fenomenológica, el otro se presenta ante mi conciencia como un ser que, al igual que yo, rige sobre su propio cuerpo [...] El otro se presenta ante mi conciencia como individuo que vive en el mundo y que, por consiguiente, al igual que yo, lo experimenta. Y así se sigue que el otro se presenta ante mi conciencia, tanto como yo me presento ante la conciencia del otro. (Sanjuán, 2011, p. 5)

La complejidad de la relación del actor con el espectador se experimenta en cada cuerpo y en cada existencia que permite un proceso de comunicación efectivo. La comunicación no implica solamente la comprensión sígnica, puesto que la significación se ve determinada por las mediaciones de los espectadores.

Previo a la expectación, la cual sería el último nivel de realidad de la teatralidad, se establece la relación del hacer actoral con el director a partir de la idea o concepto que se va a dar en la puesta en escena. Es en este momento, en donde se fijó de manera global y en su imaginario, lo que quiere ver sobre la escena. Independientemente del análisis o de la concepción que se defina para el montaje, del tipo de obra, época, lo que se espera del actor es su proceso de comprensión del mundo en una totalidad del espectáculo, pensada por el director. Este será un proceso de conformación del mundo ficcional del dispositivo teatral.

Las y los actores, al actuar, parten de la idea básica de la imitación de las acciones de hombres y mujeres, ya sea por *engrandecimiento* o por *la vileza*; es decir, se puede considerar como fuente primaria para la actoralidad al ser humano mismo. Ante esta premisa, las acciones, pensamientos y sensaciones de los seres humanos se pueden vislumbrar desde una perspectiva psicológica que, si bien no es la única, nos permite entender una parte del proceso de creación del personaje. Los mecanismos psicológicos que fijan en sí mismos la conducta del hombre quedan determinados por causas de orden sociológico puesto que el ser humano es un ser social en sí y para sí, su mentalidad queda condicionada por lo social, el arte y, en este caso, el arte escénico se reconoce en este contexto.

El actor debe desarrollar su capacidad de identificar las relaciones de las individualidades en la colectividad, de las propias y las de los personajes en el contexto social, de donde tendrá referencia de sus reacciones, acciones e incluso de sus decisiones. Acciones que lo llevarán a generar su labor en concordancia con la guía y orientación de lo que el director le señale en función a concretar la puesta en escena, puesto que, como dice Juan Antonio Hormigón (2001), el director abre diálogo y confrontación con el actor individualmente y con el elenco en conjunto, intentando hallar su dimensión real en coincidencias y contradicciones en favor de la puesta en escena.

Toda la creación escénica debe tener *un propósito*, aunque sea externo, para poder sostener la sensación anímica por más tiempo sin perder el interés y la veracidad del ser, del Yo soy, se estructuran relaciones con una intención que desencadenará una serie de pensamientos que se enlazan, la mente del personaje está activa en acciones lógicas, coherentes y, por lo tanto, reales, como si aconteciera en la “vida real.”

Cuando ya se estableció vínculo con los objetos, se les dio forma y sentido mediante el ejercicio de la imaginación artística, comienzan a surgir impulsos, deseos hacia un objetivo. Son primeramente impulsos afectivos que se transformarán en acción; el mero impulso no es acción, es una intención interna, un deseo no satisfecho. La acción escénica radica en los movimientos o impulsos internos, es el movimiento desde el espíritu hacia el cuerpo, desde el centro hacia la periferia, la acción externa en el escenario, cuando no está inspirada, justificada por una acción interna, es solo entretenimiento para los ojos, no tiene significación en la vida espiritual y física del personaje.

Los objetivos son los estímulos de nuestra creatividad, su fuerza motivadora. Pueden ser razonados o emocionales e inconscientes, surgidos de sus propios deseos, intuitivamente. El mejor objetivo creativo es el inconsciente que, inmediatamente, emocionalmente, toma posesión de los sentimientos del actor y lo transporta intuitivamente hacia la meta básica de la obra. Actores y actrices, con base en su imaginación y partiendo de sus experiencias de vida, al abordar un personaje generan los objetivos que inicialmente son inconscientes creados por la emoción, los impulsos de los propios actores y las circunstancias de los personajes cobran vida intuitivamente, luego son controlados y determinados conscientemente. Emociones, voluntad y mente del actor participan de este proceso de creación. Los objetivos físicos y psicológicos deben estar unidos por cierto lazo interno, por la continuidad, la graduación y la lógica del sentimiento.

Para convencer y comunicarse con la otra persona, llámese actor o espectador, se deben completar una serie de objetivos: atrayendo la atención de la persona, sentir sus emociones, comprenderlas, adaptarse a ellas, buscar caminos de comunicación de las propias emociones (acciones internas y objetivos psicológicos). Así se crea la propia subjetividad del personaje.

El ámbito de creación del actor está circunscrito en la actividad de muchos otros participantes que, si bien no anticipan su quehacer creativo, sí intervienen de manera paralela a la existencia del arte de la actuación. Lo anterior nos lleva a la consideración de lo eminentemente complejo de la actividad teatral como un proceso transdisciplinario.

En otras palabras, lo interdisciplinario y transdisciplinario responden a un condicionamiento epistemológico e histórico al mismo tiempo. Por otro lado, es importante destacar el estatuto del lenguaje, del discurso, de las diferentes semiosis en el desarrollo de la sociedad, de la cultura, de la historia, de lo psicológico, de lo cognoscitivo, de las mismas subjetividades. (Haidar, 2021, p. 44)

El actor, al trabajar con sus referentes psíquicos y sociales, hace una interacción hacia una realidad social desde la comprensión del sentido del texto, pasando por la conceptualización del director hasta concretarse en la interpretación final del espectador. El arte de la actuación es una actividad de carácter eminentemente social. Es aquí donde consideramos adecuada la metodología autoetnográfica como la vía de investigación y generación de la estructura, que lleva a las y los actores al desarrollo de su búsqueda de los elementos adecuados para el personaje en cuestión.

Un personaje es una entidad con su propia realidad, en una situación determinada de su vida. Ante esto, el profesional de la actuación debe desarrollar una investigación sustentada desde su propia realidad, incluso en relación con los personajes históricos o del pasado. En estas investigaciones de carácter cualitativo se pretende comprender el significado de lo que se desea transmitir en el proyecto escénico y evidentemente es un proceso basado en la experiencia cultural y social del investigador-actor, sobre todo para no presentar a un repetidor de textos, sino para que se realice una interpretación fundamentada de la vida de ese otro ficcional. De esta manera, la recepción tendrá contundencia y significatividad para el espectador. La autoetnografía se presenta como un recurso adecuado para esta reflexión, Mercedes Blanco (2012, señala que Carolyn Ellis y Arthur Bochner, fundadores y activos promotores del género de

la autoetnografía, la consideraron como uno de los caminos por excelencia para “entender el significado de lo que la gente piensa, siente y hace” (p. 172), se personaliza la experiencia y se relaciona con lo cultural. Así, actriz/actor, se convierte en un observador de sí mismo y de su entorno.

La principal herramienta de exploración práctica de este proceso es el cuerpo de actores y actrices, quienes concientizan que la acción sin contenido no es suficiente, que debe haber concurrencia de lo físico y lo emocional, ya que en las exploraciones de conocimiento de personajes y su situación específica se comienza a conocer los sentimientos, la relación con los demás y con los hechos de la vida de esos otros. Las circunstancias internas se componen de las actitudes personales hacia los hechos de la vida externa e interna y de la mutua relación con la otra gente; hay un lazo de unión entre las circunstancias totales de la obra. La vida interna de la obra está escondida tras las circunstancias exteriores; para que sea orgánica es necesario penetrar a través de los hechos externos y de la trama hacia la esencia interior, yendo de la periferia hacia el centro, de la forma al contenido, inevitablemente se penetrará en la vida interna de la obra desde la experiencia y el conocimiento corporal de los y las actrices, quienes los crean con su propia imaginación para darles vida con veracidad, puesto que al verificarse los hechos a través de la experiencia personal, toda la vida, las circunstancias externas e internas del personaje, no parecen extrañas, sino actuales, reales; adquieren sentido y significado.

La organicidad se entiende no solo como una suma de los elementos antes descritos, sino como un estado de conciencia que el actor permite la completa atención a lo que sucede en escena. El cuerpo del actor va más allá de una herramienta a la que hay que aprender a manejar, es un todo sensible que lo conecta con el mundo; reivindicar esta integración del cuerpo y su conexión con el

entorno es un aspecto básico de la formación del actor... (Ramírez, 2016, p. 19)

El texto dramático, no es necesariamente el centro de la puesta en escena, la expresión actoral se extiende del cuerpo que habla y la actividad que vincula sonidos, esto, haciéndolo coincidir en una sola existencia. Este cuerpo expresivo que comunica no se piensa como algo ajeno del mundo, sino como una entidad en interacción con el mundo que provoca la reacción y emoción de los espectadores, quienes dejan de serlo para convertirse en comulgantes, entendido como el poner en común, tanto la vivencia, como la experiencia misma.

Efectivamente, ante el trabajo actoral tenemos al público receptor, quien en el teatro debe actualizar y reinterpretar el mensaje, el espectador debería tener una actitud activa; sobre todo, no olvidar la esencialidad sensible del mismo, ya sea literaria o fáctica, ante lo cual sería necesario buscar los mecanismos de creación e interpretación actoral que permitan una mayor actualización sensible en el proceso de recepción del espectador.

Pensar en la recepción nos lleva a ideas como significado, significante, intencionalidad del creador hasta la pura experiencia estética del espectador, pasando por interpretaciones en los diferentes niveles de participación de una puesta en escena. En todos los casos, la recepción implica una situación de participación del otro, de un tercero ajeno al propio artista, que se encuentra ante la obra de arte, para poder entablar, entre otras cosas, el proceso comunicativo. En el proceso de recepción es necesario considerar que un actor trabaja directamente con la subjetividad, la suya y la del personaje, las cuales debe combinar y sobreponer la segunda a la primera en la puesta en escena para tener un producto de su creación. Pero, por otro lado, más

allá de tomar como base al autor o al espectador, el estudio de la obra, es posible hacerlo con base en estímulos, organizados consciente y deliberadamente de forma que provoquen una **reacción estética**, por la cual la percepción no depende ni de las motivaciones del creador ni del conocimiento del espectador, en este caso, el lenguaje y el diálogo cumplirían un papel fundamental, puesto que a partir de ello se logra la configuración de lo psíquico en los sujetos (Vigotski, 1972, p. 26).

El teatro, como cualquier otra manifestación artística, pretende establecer una *comunicación* con el público receptor, de hecho, el binomio básico establecido en la tradición teatral sin la cual no hay *Teatro*, es la presencia del que acciona y la del espectador. Por ello, el hecho teatral ha sido considerado como una de las formas más antiguas de encuentro social, educativo e ideológico.

Consideraciones finales

La actividad escénica, aún en este siglo XXI, nos presenta la posibilidad de generar un conocimiento transdisciplinario en el que las condiciones para presentar una puesta en escena proceden de un trabajo colectivo, en diálogo e interacción de conocimientos diversos.

Ante el fenómeno escénico teatral se pueden reconocer algunos aspectos que nos permitan encauzar una comprensión de éste, desde las intencionalidades de la actividad actoral, su concepto de la dirección y concreción por la mirada de los diversos creadores participantes, como escenógrafos, musicalizadores, iluminadores, hasta la perspectiva del receptor, el público o espectadores. Esta característica multidimensional de lo teatral posibilita la identificación de la complejidad inherente a este campo de expresión y comunicación.

El teatro es una manifestación humana presente en el mundo expresivo de los sujetos, a través de la cual se han narrado historias heroicas, así como situaciones cotidianas compartidas, se ha criticado y satanizado a grandes personalidades y al común con base en sus vicios y descarríos. Como parte de las configuraciones expresivas, se han buscado canales verbales, visuales, gestuales, plásticos y nuevas formas de confrontar el proceso comunicativo. Si lo transdisciplinario surge por la interrelación que se sustenta en lo epistemológico y en los procesos históricos, sociales, culturales, políticos, promoviendo el desarrollo de las diferentes áreas del conocimiento por el diálogo constructivo, el teatro como reflejo de las sociedades y de esos mismos acontecimientos históricos, es un constructo humano en complejidad.

Esas subjetividades se congregan en una propuesta artística que se establece en un contexto social determinado, procurando la expresión de una situación que genere reflexión hacia el entorno y los acontecimientos. Evidentemente, no todo el teatro se produce en ese sentido, pero la línea esencialmente explorativa, profesional y de búsqueda, ya sea en comedia o melodrama, como teatro de denuncia o documental, con indagatoria en técnicas y mecanismos de expresión corporal, vocal, gestual, musical, teatro-danza, teatro cabaret, teatro circense, teatro en la calle, los generadores de esta disciplina pretenden un acercamiento con lo cotidiano, con las personas como espectadores, con preocupaciones e inquietudes para decir algo mediante el lenguaje escénico en la comprensión del mundo en una función autorreferencial.

Referencias

Adame, D. (2017). *Más allá de la gesticulación. Ensayos sobre teatro y cultura en México*. Argus-a.

Blanco, M. (2012). ¿Autobiografía o autoetnografía? *Desacatos* 38 (pp. 169-178).

Haidar, J. (2021). *Debate CEU-Rectoría Torbellino pasional de los argumentos*. Universidad Autónoma de México.

Hojsgaard, L. (2019). El dispositivo en las artes-escénicas. Una ampliación del concepto el espectáculo “distancia” de Matías Umpierrez, un dispositivo posible. *Escenauno Escenografía, dirección de arte y puesta en escena*. Núm. 11 año VI. <http://escenauno.org/el-dispositivo-en-las-artes-escenicas-una-ampliacion-del-concepto-el-espectaculo-distancia-de-matias-umpierrez-un-dispositivo-posible/>

Hormigón, J. A. (2001). *Trabajo dramático y puesta en escena*. ADE.

Nicolescu, B. (1996) *La transdisciplinarietà. Manifiesto*. Ediciones Du Rocher.

Pavis, P. (1994). *Hacia una teoría de la actuación*. En P. Pavis. *El Teatro y su recepción, semiología, cruce de culturas y postmodernismo* (p. 82). UNEAC. Casa de las Américas.

Ramírez, C. T. (2016). *Salud y enfermedad del teatro en Puebla*. En C. F. Velazco, *Procesos y productos inter y transdisciplinarios en el arte* (pp. 9-30). BUAP.

Richir Marc. Traducción Posada, V. P. (2018). El juego teatral según Husserl (comentario al texto No 18 de Hua XXIII. *Eikasia Revista de Filosofía* (pp. 81-96).

Sanjuán, C. P. (2022 de 2011). *Del cuerpo en la fenomenología de Husserl a la danza*. https://ciencia.lasalle.edu.co/filosofia_letras/362

Soler, T. F. (2012). *Razonamiento abductivo en la lógica clásica*. College Publications.

Vigotski, L. (1972). *Psicología del arte*. Editorial pueblo y educación.

8. EPISTEME DEL DISPOSITIVO FOUCAULTIANO

Dr. Antonio Arellano Hernández
Universidad Autónoma del Estado de México

Introducción

La frase *La voluntad de saber* podría resumir el objetivo de la extensa y profunda obra de Michel Foucault, orientada a dar sentido del conocimiento humano moderno. El objetivo foucaultiano de estudiar el anhelo y contenido del saber humano implicó el desarrollo de un método de estudio y de una postura epistemológica original.

En efecto, la episteme de Foucault de los años de su época formativa se deriva del estructuralismo y la sistemática, mismos que se expresaron en *L'Archéologie du savoir* (Foucault, 1969). Respecto al primero, esta episteme estaba orientada a expresar y dar sentido a las normatividades y reglas del conocimiento; respecto a la sistemática, se trataba de explicitar los elementos homogéneos que componen la acuñación del conocimiento. Posteriormente, con la voluntad de estudiar las prácticas eruditas, Foucault desarrolla una episteme para estudiar y comprender los conjuntos de entidades heterogéneas de conocimientos ensambladas mediante prácticas discursivas científicas, productoras de contenidos igualmente heterogéneos. Esta segunda episteme es nombrada por Foucault bajo el neologismo¹ de *dispositif* (en adelante dispositivo, en español). En este sentido, el desarrollo epistemológico foucaultiano es posestructuralista y previo a las epistemes sistémicas y de la complejidad, como dirá después de los años 1980.

¹ Neologismo en el sentido de que, de acuerdo con Lambert (2019), el hecho de que una palabra en una lengua no implica un contenido semántico, incluso aunque esta tenga una historia etimológica definida

Al uso del término foucaultiano dispositivo, le ocurre una derivación implícita en la definición de los conceptos de Gregg Lambert (2019). Para este autor, los conceptos no se definen mediante proposiciones sino a través de enunciados (Lambert, 2019); las proposiciones definen cualidades en términos de veracidad; los enunciados, por el contrario, expresan mensajes y significados. Así, instrumentalizando el concepto de dispositivo como proposición nomológica de alguna realidad, algunos autores analizan los sistemas carcelarios, los sistemas psiquiátricos, los panópticos como esquemas de vigilancia sobre las personas, la escenificación de disciplinas científicas, los esquemas de la política de la vida, los modelos del poder del conocimiento, etcétera. Sin embargo, desde el punto de vista de la búsqueda de la expresión de mensajes y significados de los enunciados, es posible aprender de la elaboración del conocimiento y de las técnicas de las prácticas sociales como lo hizo Foucault. Así, frente al empleo del concepto de dispositivo, en este trabajo no nos interesa instrumentalizarlo como una proposición nomológica, descriptiva de alguna entidad o fenómeno; en cambio, nos interesa analizarlo como un enunciado epistémico portador de una analítica para el estudio de expresiones y significaciones cognoscitivas en el contexto de plexos heterogéneos.

Nuestro objetivo consiste en analizar el concepto de dispositivo puesto en escena por Foucault como un neologismo introducido en su trabajo epistemológico para dar cuenta de las prácticas del conocimiento en escala antrópica, responder algunas posiciones de interés vinculadas al dispositivo foucaultiano, esquematizar una respuesta a las epistemes de la complejidad y avanzar el proyecto de una socioantropología de los conocimientos.

Para desarrollar nuestro objetivo, en primer lugar, trataremos el concepto dispositivo a partir del propio trabajo foucaultiano (a); enseguida, presentaremos algunas de las lecturas conceptuales y epistémicas derivadas del concepto dispositivo (b); a continuación, abordaremos la capacidad epistémica del concepto foucaultiano de dispositivo para rendir accesible la producción cognoscitiva humana en sus diferentes dimensiones (c). Respecto al contenido del libro sobre la complejidad, al final del capítulo presentamos una sucinta reflexión sobre el estudio de la denominada complejidad (d).

a) Análisis de la capacidad epistémica del concepto dispositivo a partir del trabajo foucaultiano: el tríptico analítico del dispositivo

Si los productores de conocimientos pueden prescindir del abordaje de la episteme que sustenta sus acuñaciones, los estudiosos de la producción cognoscitiva tienen la ineludible tarea de mejorar la comprensión epistemológica de los procesos de elaboración de conocimientos y artefactos; al mismo tiempo, esta tarea se traslada directamente a la forma como esos estudiosos de las epistemes construyen sus propios conocimientos sobre el conocimiento. En este sentido, consideramos que el trabajo arqueológico del conocimiento y sobre la voluntad de saber de Foucault conforma un dominio de su trabajo epistemológico que culmina con la escenificación del término epistémico de dispositivo.

En este apartado vamos a abordar epistemológicamente el tema del dispositivo a partir de la obra foucaultiana. Para ello utilizaremos material ya expuesto en el artículo sobre las redes sociotécnicas y los dispositivos (Arellano, 2015b), pero ahora leyéndolo a partir de un enfoque epistemológico y antropológico. Lo anterior nos demanda

revisitar los conceptos episteme y antrópico en la propia obra foucaultiana. Respecto al concepto de episteme, Foucault señala que:

El conjunto de relaciones que pueden unir, en un momento dado, las prácticas discursivas que dan lugar a las figuras epistemológicas, a las ciencias, y eventualmente a los sistemas formalizados (...). La episteme no es una forma de conocimiento o un tipo de racionalidad que (...) manifestaría la unidad soberana de un sujeto, de una mente o de una época; es el conjunto de relaciones que pueden descubrirse, para una época dada, entre las ciencias cuando se analizan a nivel de regularidades discursivas. (1969, p. 250)

Vale la pena recalcar dos aspectos de la cita anterior. En primer lugar, el término prácticas discursivas se refiere a las prácticas científico-técnicas que culminan en conocimientos científicos y eruditos, en general. En segundo lugar, el término episteme se refiere a las relaciones cognoscitivas entre las ciencias analizadas a partir de regularidades discursivas, es decir, las epistemes consisten en las regularidades de los discursos de una disciplina, de una ciencia y hasta de una época; asimismo, aunque suene tautológico, la epistemología sería el estudio de las epistemes. Esto último parece un tema de Perogrullo, pero no es raro encontrar en la literatura emplear el término epistemología para designar la episteme de una obra, autor, disciplina o ciencia.

Respecto al aspecto antrópico, Foucault señala que: “antes del siglo XVII, el hombre no existía [...]. Es una reciente criatura que la demiúrgica del saber ha fabricado por sus propias manos hace al menos doscientos años” (Foucault, 1966, p. 319). Así, la teoría y la epistemología del hombre solo son posibles mediante un esfuerzo autorreflexivo que las haga asequibles.

Estos dos términos van a ser importantes en la noción de dispositivo en tanto que el trabajo de Foucault tomará como marco de referencia la producción de saberes en escala humana; es decir, que, sin pretensiones universalistas, el trabajo foucaultiano habrá sido epistemológico y antropológico.

Ahora bien, para encaminar un acceso al tema del dispositivo foucaultiano, vamos a utilizar la reflexión deleuziana sobre el tema. De acuerdo con Gilles Deleuze (1999), la filosofía de Foucault se presenta como un análisis concreto de “dispositivos”.

El dispositivo en Foucault —escribe Deleuze— es un conjunto multilíneal compuesto de líneas de diferente naturaleza y esas líneas del dispositivo no abarcan ni rodean sistemas, cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta (el objeto, el sujeto y el lenguaje), sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio y esas líneas tanto se acercan unas a otras como se alejan unas de otras. Cada línea está quebrada y sometida a variaciones de dirección [...], sometida a derivaciones. Los objetos visibles, las enunciaciones formulables, las fuerzas de ejercicio, los sujetos en posición son como vectores o tensores. (Deleuze, 1999, p. 155)

A juicio de Deleuze, las tres grandes instancias que Foucault distingue sucesivamente son el saber, el poder y la subjetividad (Deleuze, 1999, p. 155). El dispositivo, de acuerdo con Deleuze, tiene dimensiones que toman la forma de curvas de visibilidad, de enunciación, de fuerzas y de objetivación. Resulta de gran interés epistemológico que, un poco más adelante en el mismo texto, Deleuze agregara líneas de fisura, de fractura, etcétera, provocando con esto una relajación del rigor impreso por Foucault y, al mismo tiempo, una relativización de las dimensiones del dispositivo.

A juicio de Deleuze, “La primera consecuencia de la filosofía de los dispositivos es el repudio a la universalización pues todas las líneas varían en coordenadas no constantes; la segunda es el cambio de orientación que se aparta de lo eterno para aprehender lo nuevo” (Deleuze, 1999, pp. 158-159)². A nuestro juicio, el repudio a la universalización que identifica Deleuze tiene un carácter epistémico, mismo que se refiere a la voluntad foucaultiana de rechazar el universalismo que caracteriza la ambición absolutista de la ciencia moderna.

El trabajo deleuziano tiene el gran mérito de encaminar la exploración del concepto de dispositivo foucaultiano. Deleuze considera que las diferentes líneas de un dispositivo se reparten las líneas de estratificación o de sedimentación y, las de actualización o creatividad. Las primeras corresponden con los contenidos de la mayor parte de sus libros, en tanto que las líneas de actualización o creatividad, corresponden a la explicitación de su trabajo en las conversaciones contemporáneas de cada uno de sus grandes libros (Deleuze, 1999).

La interpretación de Deleuze de concepto dispositivo es caótica —o rizomática, empleando el término deleuziano—, más cercana al relativismo posmodernista que a las estrategias posestructuralistas de Foucault; por esta razón, nosotros no hemos seguido la ruta analítica de Deleuze. En cambio, siguiendo la recomendación exploratoria de Deleuze, podríamos decir que Foucault comienza a sedimentar la idea de dispositivos en *Vigilar y castigar (Surveiller et punir)* en 1974 (1); después vendría la *Voluntad de saber (Volonté de*

² Lo nuevo no se refiere a la creatividad variable según los dispositivos: de conformidad con la interrogación que comenzó a nacer en el siglo XX, ¿cómo es posible en el mundo la producción de algo nuevo? Lo que le interesa en la novedad del régimen de enunciación y no la originalidad de la enunciación.

savoir) en 1976, en la que se refiere de manera clara al estudio de los dispositivos, como dispositivos de sexualidad (2). A nuestro juicio, es en este corto periodo donde se pueden encontrar referencias alusivas de contenido epistémico sobre el término dispositivo. Y respecto a la obra de creatividad contamos con una entrevista específica sobre el dispositivo publicada en 1977 en el *Bulletin périodique du champ freudien* (3). Interesados en obtener elementos para el estudio no estructuralista de la elaboración de los conocimientos, consideramos que existe la posibilidad de instrumentar metodológicamente algunas ideas foucaultianas sobre el concepto de dispositivo a partir del tríptico compuesto por el análisis de las obras anteriormente señaladas.

1. La idea de dispositivo en *Vigilar y castigar*

Una parte de la obra de sedimentación sobre el dispositivo se encuentra en el apartado II del capítulo sobre el Castigo; específicamente en el apartado *la benignidad de las penas* de *Vigilar y castigar* (Foucault, 1975). Aquí aparece de manera algo críptica la noción de dispositivo. En términos epistemológicos, es importante distinguir el tema de los dispositivos del caso de estudio, mismo que se refiere a tres maneras de organizar el poder sobre el cuerpo en la cultura occidental.

En el apartado señalado arriba, Foucault nos presenta tres tecnologías de poder aplicadas al castigo del cuerpo que estuvieron confrontadas al final del siglo XVII, en el escenario de tres maneras de organizar el poder sobre el cuerpo, identificados por él como la Monarquía, la Reforma y la Institución carcelaria. Indica el autor que estas maneras son diferentes “al nivel de los dispositivos que ellas dibujan” (Foucault, 1975, p. 133). Dicho de otro modo, las maneras de

organizar el poder dibujan los dispositivos; no es una sutileza señalar que Foucault emplea un lenguaje posestructuralista.

A continuación, indica las series de elementos que dan carácter a los dispositivos, de donde se desprende que los elementos se expresan en inscripciones materiales, conceptuales –o teóricos– y en los colectivos. En el caso de estudio de Foucault, las series de elementos y los elementos mismos son explicados del siguiente modo:

Esquemmatizando mucho, puede decirse que, en el Derecho monárquico, el castigo es un ceremonial de soberanía; utiliza las marcas rituales de la venganza que aplica sobre el cuerpo del condenado y despliega a los ojos de los espectadores un efecto de terror tanto más intenso cuanto que es discontinuo, irregular y siempre por encima de sus propias leyes, la presencia física del soberano y de su poder. En el proyecto de los Juristas reformadores, el castigo es un procedimiento para recalificar a los individuos como sujetos de derecho; utiliza no marcas, sino signos, conjuntos cifrados de representaciones, a los que la escena de castigo debe asegurar la circulación más rápida y la aceptación más universal posible. En fin, el proyecto de Institución carcelaria que se elabora, el castigo es una técnica de coerción de los individuos: ponen en acción procedimientos de sometimiento del cuerpo –no signos–, con los rastros que deja, en forma de hábitos, en el comportamiento; y supone la instalación de un poder específico de gestión de la pena. (Foucault, 1975, pp. 133-134)

Resumiendo, aún más, puede decirse que, en las tres formas de organizar el poder –Derecho monárquico, Reformas jurídicas e Institución carcelaria– el castigo adquiere una materialidad en un ceremonial de soberanía, un procedimiento para recalificar a los individuos como sujetos de derecho y una artefactualidad en la coerción de los individuos. El castigo emplea marcas, conjuntos cifrados de representaciones y trazas de sometimiento. También, el castigo despliega un efecto de terror, asegura la aceptación universal

y supone la gestión de la pena. Hasta aquí, podríamos decir que cada manera de organizar el poder de castigar tiene características materiales, representaciones y efectos sociales que adquieren formas particulares.

Las tres maneras de organizar el poder, o dispositivos, en el caso de estudio de Foucault, serían la Monarquía, el movimiento de los juristas reformadores³ y el sistema carcelario; en otras palabras, los dispositivos de su objeto de estudio serían el cuerpo en suplicio, el alma manipulada mediante representaciones y el cuerpo sometido carcelariamente. En sentido metodológico, los dispositivos comprenderían aspectos de carácter institucional, simbólico y material, en tanto que las series de elementos constitutivos de los dispositivos involucrarían teorías (teorías del derecho, en el caso de estudio de Foucault), instituciones y materialidades. Como se puede apreciar, existe una coherencia en los aspectos y elementos del dispositivo.

Insistimos en que, para las particularidades de su tema, Foucault señala ejemplos de elementos, así como las tres series de elementos que caracterizan los dispositivos de su estudio, cuando escribe:

El soberano y su fuerza, el cuerpo social, el aparato administrativo. La marca, el signo, el rastro, la ceremonia, la representación, el ejercicio. El enemigo vencido, el sujeto de derecho en vías de recalificación, el individuo sujeto a una coerción inmediata. El cuerpo objeto del suplicio, el alma cuyas representaciones se manipulan, el cuerpo que se domina: tenemos aquí tres series de elementos que caracterizan los tres dispositivos enfrentados unos a

³ Foucault se refiere al vasto movimiento antiabsolutista de las monarquías y la escenificación de los códigos de la modernidad, mismos que incluyen los de Rusia en 1769, de Prusia en 1780, de Pensilvania y Toscana en 1786, de Austria en 1788, en Francia en 1791, etcétera (Foucault, 1975 pp. 154-155)

otros en la última mitad del siglo XVIII. (Foucault, 1975, pp. 154-155) Foucault ha indicado que a los dispositivos “no se los puede reducir ni a teorías del derecho –aunque coinciden con ellas– ni identificarlos a aparatos o instituciones –aunque se apoyen en ellos– ni hacerlos derivar de opciones morales –aunque se encuentren en ellas su justificación–” (Foucault, 1975, p. 134). Con esta aclaración parecería que no se pueden relacionar de manera equivalente las maneras a los dispositivos, quedando abierta la posibilidad de interpretar la última parte del párrafo en un sentido metodológico, cuando escribe: “Son modalidades según las cuales se ejerce el poder de castigar. Tres tecnologías de poder” (Foucault, 1975, p. 134). Parece pues, que independientemente al nombre de la modalidad o del nombre del dispositivo tenemos los elementos que lo integran y son de manera general lo que hemos encontrado en cada lectura, a saber: que los dispositivos están compuestos por elementos generales de tipo social-material, simbólico y procedimental particulares.

Sintetizando la lectura, en cada uno de esos tres dispositivos nos encontramos con elementos instrumental-materiales del castigo –ceremonias, sujetos de derecho y cárceles–, elementos de inscripción de las representaciones –marcas, signos y trazas– y efectos sociales –aterrorizamiento, manipulación de representaciones y sometimiento–. Las tecnologías del poder de castigar pueden leerse con algunas variantes, pero también como los cambios en las propiedades instrumental-materiales, simbólicas y sociales en esas tres tecnologías.

Lo logrado hasta aquí contra el estructuralismo es crucial en dos sentidos epistemológicos. En primer lugar, Foucault, desarrolla una lectura de la tecnología inédita al referirse a la tecnología del poder.

Vale la pena resaltar que las alusiones foucaultianas a la tecnicidad, dejan claro que el objeto central de estudio de Foucault no es el tema del poder⁴ sino el tema de las tecnologías. Este punto es importante, ya que estos textos han sido ignorados por los estudiosos de la tecnología y, simultáneamente hipostasiados por los estudiosos del poder. En segundo lugar, Foucault rechaza las explicaciones estructural-funcionalistas, si consideramos que no piensa en las funciones de una tecnología de dominación específica y luego entonces busca la institución que la aplica. Para Foucault, los dispositivos son tres tecnologías de poder no reducibles a teorías, instituciones u opciones morales. Con Foucault estamos frente a una epistemología que evitando el estructural-funcionalismo recurre a la noción de dispositivo. Es por esta razón que, durante el desarrollo de las investigaciones, Foucault va descubriendo nuevas líneas de trabajo, como diría Deleuze, pero también nuevas pesquisas epistémicas.

Aunque Foucault no es un procesualista o constructivista social, su investigación se coloca en el hito del cambio en el ejercicio del poder. Su posición metodológica es la de un observador de las transformaciones de las tecnologías del poder sobre el cuerpo entre los periodos de la Monarquía a la Reforma; se trata de un análisis epistémico de los cambios del ejercicio de un poder absoluto a un poder sustentando en otro dispositivo de control que puede evocarse como el humanismo de la reforma, de modo que el tema no consiste en un ejercicio comparativo entre los elementos de la forma de control

⁴ En el Post-scriptum, El sujeto y el poder, Foucault ha dejado en claro que “en los últimos veinte años. No he estado analizando el fenómeno del poder, ni elaborando los fundamentos de este tipo de análisis. Mi objetivo, en cambio ha sido, crear una historia de los diferentes modos a través de los cuales, en nuestra cultura, los seres humanos se han convertido en sujetos. Mi trabajo ha tratado tres modos de objetivación que transforman a los seres humanos en sujetos” (Foucault, 2002, pág. 241). El término objetivación es polisémico y podría ser de interés en la obra foucaultiana emplearlo como “sujetización” para, a pesar de su fealdad sonora, enfatizar la idea de construcción de los seres humanos en sujetos

mediante los dispositivos de la Monarquía, los de la Reforma y del Sistema carcelario.

2. La idea de dispositivo en *La voluntad de saber*: el caso del dispositivo de sexualidad

Ahora bien, en el apartado *Derecho de muerte y poder sobre la vida*, de su libro *Voluntad de saber*, en *La historia de la Sexualidad I*, Foucault (1976) aborda el surgimiento del dispositivo de sexualidad a partir de la voluntad del poder sobre la vida. Según el autor:

En concreto, este poder sobre la vida se ha desarrollado desde el siglo XVII en dos formas principales; no son antitéticas, sino que constituyen dos polos de desarrollo unidos por un haz de relaciones intermedias. Uno de los polos, el primero, al parecer, que se formó, se centró en el cuerpo como máquina: su adiestramiento, la potenciación de sus aptitudes, la extorsión de sus fuerzas, el crecimiento paralelo de su utilidad y docilidad, su integración en sistemas eficientes y económicos de control, todo ello asegurado por los procedimientos de poder que caracterizan a las disciplinas: la anatomo-política del cuerpo humano. La segunda, que se formó un poco más tarde, hacia mediados del siglo XVIII, se centra en el cuerpo-especie, en el cuerpo atravesado por la mecánica de la vida y que sirve de soporte a los procesos biológicos: la proliferación, la natalidad y la mortalidad, el nivel de salud, la duración de la vida, la longevidad, con todos los condicionantes que pueden hacerlos variar; su gestión se lleva a cabo mediante toda una serie de intervenciones y controles normativos: una biopolítica de la población. (Foucault, 1976, p. 112)

En esta larga cita tenemos cuatro asuntos mayores. El que se refiere a la relación entre los elementos del dispositivo, al papel

de la teoría en la elaboración de éstos, a la anatomo- política y a la biopolítica. Veamos enfáticamente los dos primeros, insertando los dos últimos al interior de los primeros.

El primer asunto se refiere una pregunta de gran envergadura, a saber: ¿Qué hay entre los elementos de un dispositivo y cómo éstos se relacionan? Foucault, ha planteado que las formas principales del dispositivo se constituyeron en los polos anatomo-política y biopolítica. Ahora bien, lo interesante es que su enlazamiento se realizaría “por todo un haz intermedio de relaciones” (Foucault, 1976). El asunto se profundiza cuando se pregunta por el análisis de la sexualidad como dispositivo de la siguiente manera:

... ¿el análisis de la sexualidad como “dispositivo político” implica necesariamente la elisión del cuerpo, de lo anatómico, de lo biológico, de lo funcional? [...] en todo caso, el objetivo de la presente investigación es mostrar cómo los dispositivos de poder se articulan directamente al cuerpo [...], lejos de que el cuerpo haya sido borrado, se trata de hacerlo aparecer en un análisis donde lo biológico y lo histórico no se sucederían, sino que se ligarían en arreglo con una complejidad creciente conformada al desarrollo de las tecnologías modernas de poder que toman como blanco suyo la vida. (Foucault, 1976, p. 184)

En esta cita señala enfáticamente que su objetivo de investigación consiste en mostrar la articulación de dispositivos de poder y cuerpo; nosotros podemos entender que puede estudiarse en el haz mediador de relaciones que se establecen entre dos entidades de orden diferente, representadas, en este caso, por el poder sobre el cuerpo en sus dimensiones anatomo-políticas y biopolíticas. Se trata no de sustituir el haz intermediario de las relaciones por la “historia de las mentalidades” — como rechaza Foucault —, se trataba “de una ‘historia

de los cuerpos' y de la manera en que se invadió lo que tienen de más material y viviente" (Foucault, 1976, p. 184).

El segundo asunto, sobre el papel de la teoría en la elaboración de los dispositivos, vale la pena concentrarse en el objeto de estudio de Foucault, en *Derecho de muerte y poder sobre la vida*. Para analizar este papel tenemos que proseguir con el texto arriba citado, exactamente después de la parte que se refiere a los dos polos de desarrollo que se habían desarrollado de las formas principales del dispositivo de sexualidad. En este sentido, Foucault escribe que, el primer polo centrado en el cuerpo como máquinas está asegurado por procedimientos de poder característicos de las disciplinas — *anatomopolítica del cuerpo humano*—, y el segundo centrado en el cuerpo-especie a cargo de intervenciones y controles reguladores caracteriza una *biopolítica de la población*. En la modernidad, se desarrolló la organización del poder sobre la vida como dispositivo de sexualidad integrando estos polos a partir de las disciplinas del cuerpo y las regulaciones de la población (Foucault, 1976).

En su estudio de caso, Foucault analiza las líneas teóricas en que se desarrolló el dispositivo de sexualidad y que permitieron la definición del sexo, a saber: la histerización de la mujer, la sexualización de la infancia, la psiquiatrización de las perversiones y la socialización de las conductas procreadoras.

La teoría así generada ejerció en el dispositivo de sexualidad cierto número de funciones que la tornaron indispensables. Por un lado, la noción de sexo agrupó en una unidad artificial elementos naturalísticos, conductuales y sociales garantizando una cuasi-cientificidad; por otro lado, estableció una episteme como significante único y como significado científico universal, permitiendo servir de

principio a la normalidad para la sexualidad humana y finalmente trazó una línea de contacto entre un saber de la sexualidad humana y las ciencias biológicas de la reproducción, permitiendo invertir la representación de las relaciones del poder con la sexualidad dando paso a pensar el sexo como ley y prohibición. Prácticamente, el sexo como punto fijado por el dispositivo de la sexualidad se convirtió en el paso para acceder a la propia inteligibilidad, a la totalidad del cuerpo, a la identidad de cada uno (Foucault, 1976).

Este monumental trabajo sobre el dispositivo de sexualidad es ilustrativo de las facilidades metodológicas abiertas por Foucault para “analizar la formación de cierto tipo de saber sobre el sexo en términos de poder” (Foucault, 1976, p. 112). Esta propedéutica metodológica es muy importante en términos de la capacidad de investigación para los estudios no solo sociológicos sobre la ciencia y la tecnología, sino para el estudio antropológico de la producción de los conocimientos. Con estos elementos epistémicos sobre el dispositivo es posible, parafraseando a Foucault, estudiar la formación de dispositivos a partir del análisis de ciertos tipos de saber y de artefactos sobre temas específicos, incluyendo los elementos de poder (Foucault, 1976).

3. La noción de dispositivo en el boletín periódico del campo freudiano: arreglo heterogéneo de conocimientos

Ahora, siguiendo la búsqueda de la línea de creatividad o actualización, la referencia reflexionada y directa sobre la noción de dispositivos se encuentra en sus respuestas vertidas en la entrevista a Michel Foucault realizada por D. Colas y otros, publicada en el Boletín periódico del campo Freudiano en 1977 (Foucault, 1994).

Es a propósito de la aparición de *La volonté de savoir* que se desarrolla la conversación. La pregunta de Grosrichard llega desde la

segunda cuestión “Tú hablas de un ‘dispositivo de sexualidad’. ¿Cuál es el sentido y la función metodológica de este término: dispositivo?” Pregunta Grosrichard “¿Para ti cual es el sentido y la función metodológica de este término que tú llamas dispositivo?” (Foucault, 1994, p. 298).

La respuesta de Foucault es la siguiente:

Esto que intento ubicar bajo ese nombre, es, primeramente, un conjunto resueltamente heterogéneo integrado de discursos, instituciones, arreglos arquitectónicos, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales y filantrópicas, brevemente dicho: de lo dicho, así como de lo no dicho, he aquí los elementos del dispositivo. El dispositivo, el mismo, es la red que uno puede establecer entre esos elementos.

En segundo lugar, esto que yo quiero remarcar en el dispositivo, es justamente la naturaleza de la relación que puede existir entre esos elementos heterogéneos. Así, tal discurso puede aparecer ahora como programa de institución, ahora al contrario como un elemento que permite justificar y esconder una práctica, en estado mudo o funcionar como una segunda reinterpretación de esta práctica dándole en este modo acceso a un nuevo campo de racionalidad. Dicho brevemente, entre esos elementos, discursivos o no, hay una especie de juego, de cambios de posición, modificaciones de funciones, que pueden, ellos también, ser muy diferentes.

En tercer lugar, por dispositivo yo entiendo un tipo – digamos – de formación que, en un momento histórico dado, ha tenido por función mayor responder a una urgencia. El dispositivo tiene entonces una función estratégica dominante. Esto ha podido ser, por ejemplo, la reducción de una masa de población flotante que una sociedad de economía de tipo esencialmente mercantilista encontraba incómodo; ha habido, en ese caso, un imperativo estratégico jugando como matriz de un dispositivo, que se ha convertido poco a poco el dispositivo

de control-sujeción de la locura, de la enfermedad mental, de la nerviosidad. (Foucault, 1994, pp. 298-299)

A continuación, G. Wajeman pregunta: “¿Un dispositivo se define entonces por una estructura de elementos heterogéneos, pero también por un cierto tipo de génesis?”. A lo que Foucault responde:

Observo dos momentos esenciales en esta génesis. Un primer momento que es el de la prevalencia de un objetivo estratégico, enseguida el dispositivo se constituye propiamente como tal y permanece dispositivo en la medida donde es el lugar de un doble proceso: proceso de sobre determinación funcional, de una parte. Puesto que cada efecto, positivo y negativo, querido o no, entra en resonancia, o en contradicción, con los otros, y llama a una retoma, a un ajuste, de elementos heterogéneos que surgen aquí y allá. (Foucault, 1994, p. 299)

Con las repuestas y exposiciones anteriores de Foucault, es posible considerar que los dispositivos serían maneras de organización y de organizar tecnologías sociales que tienen elementos institucionales, simbólicos y materiales, sin que éstos se reduzcan a instituciones, teorías ni a técnicas; que la relación entre los elementos de los dispositivos se realiza por todo un haz intermediario, por lo que el estudio de la “naturaleza” de esas relaciones es tema de estudio específico (Foucault, 1976) y; finalmente, que Foucault estudió en dos casos ejemplares la naturaleza de la organización de los dispositivos en su obra de sedimentación: el primero, analizando los dispositivos del ejercicio del poder sobre el cuerpo en tres escenarios históricos distintos, en *Vigilar y castigar* (Foucault, 1975); el segundo, estudiando los dispositivos de sexualidad, en la *Voluntad de saber* (Foucault, 1976).

b) Derivaciones conceptuales epistemológicas del concepto dispositivo

El concepto de dispositivo de Foucault ha concitado innumerables líneas de análisis. En sentido epistemológico encontramos una sobre el origen y genealogía del dispositivo, otra sobre la interacción individuos y colectivos, principalmente. La argumentación genealógica muestra la ancianidad del término *dispositif*, mismo que se remonta a la edad media (Larroche, 2019) y su acuñación en la filosofía francesa para aludir a la economía de la salvación humana (Fantino, 1994); desde luego, esta alegación simplemente colocaría el término dispositivo como una producción cultural francesa. Por otro lado, Sverre Raffnsøe (2008) ha pretendido, sin sustento semiótico que *Des dispositifs pulsionnels* de Jean- François Lyotard (1973) e incluso *l'Anti-OEdipe* de Gilles Deleuze y Felix Guattari (1972) son obras precursoras de la significación foucaultiana de dispositivo. Frente a estas opiniones, nos parece que no tiene mucho sentido señalar que la significación cultural francesa del término *dispositif* puede tener una inercia significativa histórica, misma que por alguna razón inexplicable se adhiere por su raíz cultural al ciudadano francés Foucault; como tampoco tiene significado relevante señalar que los dispositivos pulsionales lyotardianos o que el aparato psíquico freudiano, retomado por Deleuze y Guattari, estén ligados a la episteme portadora de la significación del dispositivo foucaultiano.

La segunda línea epistemológica de análisis sobre el término dispositivo se refiere a su significación respecto de las interacciones disciplinadas entre individuos y colectivos (Dodier y Barbot, 2016). Esta línea se despliega en estudios sobre los procesos judiciales, los sistemas de indemnización financiera, los medios de comunicación y los apoyos de la acción colectiva (Dodier y Barbot, 2016). También sirve para describir acciones sociales, tales como las que ocurren en las artes escénicas, en los acercamientos metapsicológicos de impresión de

la realidad (Baudry, 1975), en la gestión y la administración (Weller, 2003), en las técnicas de la acción pública (Lascoumes y Le Galès, 2004), en las prácticas sacrificiales (Stefanoni, 2020) y en los denominados “dispositivos pedagógicos” (Cárdenas, 2007).

Las líneas de desarrollo anteriores son interesantes, pero de acuerdo con los objetivos del presente trabajo, nos interesa enfocar los vínculos epistemológicos entre el concepto de dispositivo de Foucault respecto de los significados de tres corrientes sobresalientes del análisis social, artefactual y cognoscitivo contemporáneos. Así nos interesa analizar la episteme que porta el término dispositivo, a la luz de las consideraciones socio artefactuales en la regulación de la vida social de Giorgio Agamben (2006 y 2007) (1); a los acercamientos epistémicos a distintas dimensiones de la organización institucionalizada de la vida social expuestos por Hubert Dreyfus y Paul Rabinow (2001) (2). Recientemente, se ha analizado la posible compatibilidad epistémica y metodológica con la denominada teoría del actor-red, por lo que parece importante tomar como objeto de análisis la posible conmensurabilidad entre dispositivos y actor-red (3).

4. Agamben y la lectura tecnológica y artefactual del término foucaultiano de dispositivo

Tal vez la interpretación más difundida sobre el dispositivo sea aquella que lo asume en su versión técnica y artefactual. Una muestra emblemática de esta interpretación proviene del influyente filósofo Giorgio Agamben. Para él, como para muchos autores, el abordaje del término inicia con la apología de la generalidad y trascendencia intelectuales del término *dispositif*; así, para Agamben (2007) la palabra “*dispositif*” es el término estratégico en el pensamiento de Foucault.

Luego de la reverente apología, Agamben resignifica drásticamente la noción de dispositivo foucaultiano al señalar: “llamo dispositivo todo esto que tiene, de una manera u otra, la capacidad de capturar, de orientar, de determinar, de interceptar, de modelar, de controlar, de asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos” (Agamben, 2007, p. 30). En este sentido, Agamben se refiere a los mecanismos institucionales, administrativos y físicos que mantienen el ejercicio del poder y cómo a través de estos mecanismos se estructurarían las relaciones de poder.

En la cita anterior no se aprecia con nitidez la significación artefactual –digamos material– de dispositivo, en cambio se destaca su carácter técnico, pero Agamben avanza la tesis propiamente materialista cuando señala:

Los dispositivos donde se juegan nuestras existencias –del teléfono portátil a la televisión, de la computadora al automóvil– no se encuentran frente al hombre como simples objetos de consumo. Ellos transforman nuestras personalidades. La cuestión deviene entonces ¿qué estrategia debemos adoptar en el cuerpo a cuerpo cotidiano que nos liga a los dispositivos? (Agamben, 2007, p. 30)

En esta cita ya no hay duda de que los artefactos son conceptualizados como sinónimo de los dispositivos al momento de señalar por su nombre cuatro objetos emblemáticos de la vida actual.

En seguida, Agamben conecta la equivalencia artefacto y dispositivo al propio trabajo intelectual de Foucault, convirtiendo tal equivalencia en un término técnico esencial y general. Así, escribe Agamben:

El término “*dispositif*” es un término técnico esencial del pensamiento de Foucault (...). No se trata de un término particular, que se refiere a tal o tal tecnología de poder. Se trata de un término general, que

tiene la misma amplitud que el término “positividad” que se encuentra en el joven Hegel según Hyppolite. (Agamben, 2006, p. 27)

La forzada equivalencia artefacto-dispositivo y su inconmensurable conversión esencialista del dispositivo foucaultiano no se detiene en las dos citas previas. Aún más lejos, en esta línea de reflexión sobre la empiricidad tecnológica, Agamben interpreta que, en la estrategia cognoscitiva depositada en el término dispositivo, Foucault ocupa el espacio conceptual amplio, general y esencial de lo que el propio Foucault definió como “los universales”. Esta interpretación es un retorcimiento de las ideas de Foucault cuando, el mismo Agamben insiste en que: “Foucault rechazó ocuparse de categorías generales o entidades como el Estado, la Soberanía, la Ley, el Poder, que él llama ‘los universales’” (Agamben, 2006, p. 27). De lo anterior podemos desprender que el dispositivo foucaultiano no es una categoría universal para definir el Estado, la soberanía, la ley, el poder, ni ninguna noción descriptiva-nomológica de algo en el mundo, sino el término epistémico para instrumentarlo en el estudio de las prácticas discursivas eruditas.

A continuación, sin ningún vínculo con el trabajo epistemológico de Foucault, Agamben divide el ser en dos grandes ensambles o clases:

De una parte, los seres vivos (o las sustancias), del otro los dispositivos al interior de los cuales los seres vivos no cesan de ser captados. De un lado, para usar la terminología de los teólogos, la ontología de las criaturas, del otro el oikonomia de los dispositivos que intentan gobernarlos y guiarlos hacia su bien. (Agamben, 2006, p. 29)

Esta narrativa que bifurca las sustancias de los dispositivos no corresponde con la definición del dispositivo que transcribe Agamben

de *Dits et écrits, Volume III*, según lo cual un dispositivo es “un conjunto heterogéneo de discursos, instituciones, normativas, leyes, enunciados científicos, propuestas filosóficas, propuestas morales” (Foucault, 1994, p. 229) y otras manifestaciones cognoscitivas como “lo dicho y lo no dicho”. Definitivamente, la idea de dispositivo retomada por Agamben no permite sustentar la separación de las substancias y los dispositivos, sino justamente su puesta en íntima relación disposicional.

Pero la cita anterior nutre la interpretación agambeneana sobre la dominación técnica de la sociedad. Para Agamben, es en “los dispositivos dentro de los cuales los seres vivos nunca dejan de ser captados” (Agamben, 2007, p. 30). De la idea anterior nutre la teoría del sometimiento y alienación de los sujetos. A su juicio, los dispositivos penetran la existencia para moldear irremediablemente a los sujetos. En síntesis, los dispositivos son los amos de los sujetos. En el fondo, no habría entonces algo nuevo que haya agregado Foucault a las teorías de la dominación técnica, excepto la sustitución de la cosificación por el neologismo dispositivo; de este modo se podría continuar al infinito la sentencia agambeneana según la cual: “Al desarrollo infinito de los dispositivos de nuestro tiempo, corresponde el desarrollo igualmente infinito de los procesos de subjetivación” (Agamben, 2007, pp. 30-31). La genealogía que realiza Agamben sobre el término comprueba esta visión tecnológica del concepto dispositivo como sinónimo de *cosa*.

La Lectura de Agamben del dispositivo foucaultiano consiste en dos movimientos epistémicos: primero, autonomiza la técnica y los objetos de los colectivos; posteriormente, asigna a los primeros la capacidad de agencia y de sometimiento sobre los sujetos. En esta

lectura tecnológica aparecen las cosas disponiendo de los humanos de acuerdo con sus contenidos técnicos elaborados por lógicas metafísicas y extrahumanas; en cambio, se pierden las consideraciones que permiten instrumentar el concepto de dispositivo de modo epistemológico; es decir, se pierde la oportunidad de proseguir la arqueología de los saberes humanos que inició Foucault con su noción de dispositivo y que da cuenta de la reconstitución de los sujetos y de las colectividades mediante la construcción de sus conocimientos simbólicos, artefactuales y colectivos.

Como hemos dicho, la posición agambeneana es emblemática de la lectura tecnologicista y artefactual del dispositivo, sin embargo, nos parece que limita la capacidad epistémica del concepto escenificado por Foucault.

5. Sobre la utilidad epistémica del concepto dispositivo para el estudio de la práctica social cognoscitiva: el sentido epistemológico del concepto dispositivo

Son escasos los trabajos epistemológicos de la noción foucaultiana de dispositivo en los que se aborde enfáticamente la utilidad del término dispositivo para el análisis de la producción cognoscitiva de los sujetos humanos. Uno de esos trabajos epistemológicos está representado por el texto *Más allá del estructuralismo y la hermenéutica* de Dreyfus y Rabinow (2001), el título es en sí mismo epistemológicamente revelador, pues a juicio de los autores, Foucault estaría ubicado epistémicamente más allá de la episteme estructuralista y de la práctica hermenéutica, en este sentido, Foucault sería posestructuralista y posinterpretacionista del lenguaje. Se puede discutir esta ubicación epistemológica pero no se puede negar el hecho que los autores analizan la obra foucaultiana y la noción de dispositivo

en una perspectiva epistemológica. La cita siguiente muestra a cabalidad:

La estrategia de investigación de Foucault es la siguiente: estudiar esas ciencias dudosas involucradas profundamente con las prácticas culturales, que a despecho de sus ortodoxias no muestran signos de convertirse en ciencias normales; estudiarlas con un método que revele que la verdad es en sí misma un componente central del poder moderno. Así, Foucault, habiendo descartado a los otros, emplea el único método que le queda: una interpretación histórica pragmáticamente orientada. Con el propósito de hacer esto es que Foucault introduce otro término técnico: *dispositif* (dispositivo). (Dreyfus y Rabinow, 2001, p. 149)

Para nosotros, Foucault no es el epistemólogo de las ciencias anormales, pues hay que considerar que su alusión a las prácticas discursivas ha dado cuenta también de ciencias completamente normales. Sin embargo, para Dreyfus y Rabinow, es claro que la palabra *dispositivo* expresa el interés de usar el concepto de manera herramental para – dicen los autores – “ayudar en el análisis, no como un fin en sí mismo” (Dreyfus y Rabinow, 2001, pp. 149-150).

Dreyfus y Rabinow han propuesto el término *interpretative analytics*⁵ como vocablo alternativo a dispositivo. Para ellos, *interpretative analytics* refleja “el método de un historiador efectivo tanto como la estructura de la práctica cultural que éste examina, con lo cual podríamos enfocar de modo más adecuado la comprensión de lo que Foucault denomina *dispositif*” (Dreyfus y Rabinow, 2001, p. 150). Para ayudar en el análisis de las prácticas cognoscitivas, los autores explayan la definición del término *dispositif* al proponer el término *interpretative analytics*, pues

⁵ Interpretative analytics puede traducirse al español como análisis interpretativo o analítica interpretativa y al francés como analytique interprétative

éste acentúa el interés analítico en dejo de su uso nomológico. Sin embargo, las dificultades no terminan por otorgar una dimensión epistémica al concepto dispositivo con el término *interpretative analytics* como proponen Dreyfus y Rabinow, pues el mayor problema reside en la bifurcación de la práctica epistemológica convencional que escinde proposiciones y enunciados, como vimos anteriormente con el señalamiento de Lambert. En efecto, un problema mayor de la epistemología y, con ello de la significación del concepto dispositivo, reside en el uso separado entendido nomológicamente como descripción de algún dispositivo, o bien, como uso epistémico entendido como un instrumento analítico para dar cuenta de algún dispositivo.

Lo anterior queda de manifiesto cuando Dreyfus y Rabinow señalan que “*dispositif* difiere de *episteme*, porque *dispositif* engloba tanto a las prácticas no discursivas como las prácticas discursivas” (Dreyfus y Rabinow, 2001, p. 150). Dicho de otro modo, que el estudio de las prácticas no discursivas no alcanza el estatuto de *episteme* y, por lo tanto, no habría sobre ellas epistemología, en tanto que la epistemología sería el estudio del contenido epistémico de las prácticas discursivas verdaderamente científicas. Pero los autores no han tomado en consideración que, desde los tiempos de la arqueología del saber, Foucault (1969) ha explicado cómo el oficio de arqueólogo requiere el análisis de la expresión de prácticas no discursivas acuñadas en los objetos rescatados de otras culturas. Dicho de otro modo, Foucault aplicó el concepto de *episteme* a las prácticas no científicas sin la evocación enfática aún del término dispositivo.

Frente a la aplicación de la *episteme* de los dispositivos foucaultianos al análisis de las prácticas discursivas y no discursivas,

Dreyfus y Rabinow se ven probados al entendimiento del formato de la heterogeneidad de dimensiones que se involucran en el concepto de dispositivo. Su respuesta es esquivada, al señalar que Foucault no ha explicado la tecnicidad del *dispositif* (Dreyfus y Rabinow, 2001), más allá de verlo como una grilla analítica construida por el historiador “capaz de detectar las estrategias de las relaciones de fuerza que subyacen al saber y a la inversa” (Dreyfus y Rabinow, 2001, p. 150). A nuestro juicio, en la obra de Foucault se encuentra la respuesta planteada por los autores, según la cual la tecnicidad en la construcción de un dispositivo reside en las técnicas de elaboración de elementos y su ensamble, proveniente de las prácticas discursivas que integran las series de elementos característicos de un dispositivo o, dicho más claramente, las prácticas discursivas constituyen la tecnicidad de la elaboración de los dispositivos.

Se puede decir que la distinción entre el uso de la epistemología para el análisis de las prácticas discursivas y el evitar su uso para las prácticas no discursivas sería una proyección de una distinción que requeriría una práctica equivalente a la episteme para estudiar la producción de prácticas institucionales, disposiciones arquitectónicas, reglas, leyes, medidas administrativas y el resto de las prácticas señaladas y no señaladas por Foucault. En lugar de inscribir fronteras *a priori* al trabajo de Foucault, bien podría decirse que éste realiza una episteme heterogénea, tomando en consideración que el estudio de una práctica institucional no requeriría una “prácticoinstitucionalología” y las medidas administrativas una “medidaadministrativalogía”, etc. A nuestro juicio, el trabajo de Foucault consiste en una episteme heterogénea que envuelve el estudio de las prácticas eruditas, independientemente a que éstas sean acuñadas heterogéneamente

en dimensiones lingüísticas, artefactuales o sociologizadas; es decir, que las prácticas institucionales, las disposiciones arquitectónicas, serían prácticas eruditas que independientemente a su presentación específica representan dimensiones cognoscitivas heterogéneas.

A pesar de que el concepto de dispositivo fue desarrollado y madurado por Foucault, coincidimos con los autores cuando señalan que, “El *dispositif* es, pues, un intento inicial de su parte (de Foucault) para nombrar, o al menos puntualizar, el problema” (Dreyfus y Rabinow, 2001, p. 150); el problema de captar e interpretar las prácticas humanas que ocurren entre la heterogeneidad formada por los saberes y la organización colectiva, evitando estas estrategias separadas y, por lo tanto, alternativas. Sin embargo, no resulta clara la forma de superar el problema a partir de la lectura de Dreyfus y Rabinow. Sería necesario, regresar a la obra de Foucault y leerla a partir de nuevas preguntas como las que estamos planteando aquí, entre otras, para encontrar respuestas dialógicas en la vasta obra epistemológica foucaultiana.

6. ¿Existe un emparentamiento conceptual epistémico entre los dispositivos foucaultianos y la teoría del actor-red?

En el caso del supuesto emparentamiento epistémico entre el concepto foucaultiano de dispositivo y de la teoría del actor red (TA-R) encontramos dos alusiones principales. La primera se refiere a la objetualidad de los dispositivos y la tecnicidad (Dodier y Barbot, 2016; Rasse, Durampart y Pélissier, 2014). Sobre este tema, los autores adelantan los objetos de estudio de Madeleine Akrich, Michel Callon, Bruno Latour, entre otros, mismos que se refieren a evidenciar el papel de los usuarios de artefactos, de las mediaciones técnicas y traducciones que ocurren en los procesos de innovación (Rasse,

Durampart y Pélissier, 2014). A continuación, estos autores se refieren a estos objetos de estudio como dispositivos sociotécnicos. Esta alusión contiene la argumentación tecnocrática que hemos visto en la fundamentación agambeneana del apartado anterior, por lo que no profundizaremos más en ella.

La segunda se relaciona con la supuesta similitud entre la categoría de performatividad o desempeño económico y la noción de dispositivo foucaultiano. El texto en el que se hace de manera más clara tal similitud proviene del artículo *Michel Callon, Michel Foucault and the "dispositif"* publicado por Hervé Dumez y Alain Jeunemaître (2010); en él —sostienen los autores— la performatividad económica puede enraizarse en la teoría o en la práctica y que es en la ocurrencia de este proceso en el que Callon señala la esencialidad de los dispositivos.

Dumez y Jeunemaître rescatan la noción de performatividad de Callon, según la cual: “la economía interpreta el mundo real si y sólo si existen dispositivos sociotécnicos que hagan posible la interpretación. Si los dispositivos son escasos y limitados, la actuación de la economía es escasa y limitada” (Callon, 2006, p. 26). De la afirmación anterior, los autores interpretan que “en la perspectiva de la Teoría de las Redes de Actores (ANT), los dispositivos, como actores no humanos, actúan, y en cierto sentido incluso actúan más verdaderamente que los actores humanos” (Dumez y Jeunemaître, 2010, p. 28). Sin embargo, los autores pasan por alto que la noción dispositivos en Foucault no aclara cómo surge la heterogeneidad de los dispositivos, aunque la supone al señalar el interés en el análisis disposicional “la naturaleza de la conexión que puede existir entre estos elementos heterogéneos” (Foucault, 1994, en Dumez y Jeunemaître, 2010, p. 28). En cambio, los

actores-redes de la sociología de la traducción calloniana proveen el método de la traducción que permite comprender la puesta en escena de la heterogeneidad de los actores humanos y los no humanos.

Para Dumez y Jeunemaître, el dispositivo foucaultiano tiene una naturaleza híbrida por estar hecho de discursos y no discursos, esta hechura les hace considerar que hay un paralelismo entre las categorías de humanos y no humanos provenientes de los autores de la TA-R. Pero los autores no reparan en la inconmensurabilidad epistémica según la cual los discursos y no discursos de Foucault tienen una naturaleza distinta que los humanos y no humanos callonianos. Aunado a lo anterior, los autores tampoco reparan en las diferencias entre la naturaleza de las relaciones de los elementos heterogéneos de un dispositivo y de una relación actor-red que vincula agencias de actores y programas de acción de actantes, según las elaboraciones teórico-metodológicas de la TA-R.

Es muy interesante constatar la facilidad de ambos autores para modificar el sentido sobre el dispositivo foucaultiano y del actor-red de la TA-R para justificar su conmensurabilidad, como puede verse en la cita siguiente:

¿Por qué es interesante este texto desde nuestra perspectiva? En primer lugar, porque muestra la conexión directa entre el análisis de los dispositivos de Michel Callon y Michel Foucault. Un dispositivo (o aparato, es decir, un "*dispositif*") tiene una naturaleza híbrida. Está hecho de discursos y no discursos ("du dit et du non dit") (Dumez y Jeunemaître, 2010, p. 29).

Dumez y Jeunemaître relajan el rigor foucaultiano del dispositivo, introduciendo aspectos ajenos a la temática de fondo. Así, interpretan la entrevista a Michel Foucault realizada por D. Colas y otros

(Foucault, 1994) sobre el dispositivo, que hemos señalado en el apartado anterior, del modo siguiente:

Lo que realmente cuenta son las relaciones entre estos elementos heterogéneos, que pueden ser complejas. Un discurso puede ser el programa de una institución o, por el contrario, estar desconectado de las prácticas y ocultarlas, siendo las propias prácticas silenciosas". (Foucault, 1980, pp. 194-195; ver: Dumez y Jeunemaître, 2010, p. 29)⁶

Aquí podemos observar que la idea de relaciones complejas no corresponde con la perspectiva postestructuralista de Foucault, además de no ser útil para aclarar el contenido de las relaciones entre los elementos heterogéneos de un dispositivo o de una situación de actor-red, pues tal contenido no reside en la complejidad de las relaciones del dispositivo. Aunado a lo anterior, Foucault no explica el método de la puesta en relación de elementos heterogéneos, pues como hemos dicho anteriormente, no es procesualista ni le interesa estudiar la construcción de los dispositivos; de este modo, la complejidad no explicaría la puesta en relación de los elementos de un dispositivo. En cambio, como señalamos arriba, los autores de la TA-R –Callon, entre ellos– emplean el método de la traducción para explicar cómo ocurre el intercambio de propiedades entre elementos que permite ponerlos en red. Dumez y Jeunemaître señalan tres aspectos similares entre la obra de Callon y de los dispositivos de Foucault, a saber:

En la obra de Michel Callon se pueden ver las mismas relaciones complejas que afectan a los discursos y a los no-discursos, la idea de que los dispositivos estructuran los comportamientos y, por tanto, actúan, la noción de que los dispositivos están hechos de conocimiento y, al mismo tiempo, producen conocimiento. (Dumez y Jeunemaître, 2010, p. 29)

⁶ Los autores citan la obra de Foucault: Foucault Michel (1980) [edited by Gordon Colin] Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977, New York, Harvester Press.

De la cita anterior podríamos señalar, en primer lugar, que Callon no alude a relaciones de complejidad afectando los discursos. Es interesante el planteamiento de los autores en esta cita, pues muestra la tensión entre el uso laxo de la idea de complejidad, respecto al empleo riguroso del método de la traducción calloniana. En este caso, existe un alejamiento de una explicación y demostración rigurosa del análisis disposicional, en favor de una explicación sistémico-algorítmica; en cambio, el método de la traducción podría explicar la puesta en relación de elementos heterogéneos. En segundo lugar, “la idea de que los dispositivos estructuran los comportamientos y, por tanto, actúan” (Dumez y Jeunemaître, 2010, p. 29), no corresponde con el postestructuralismo foucaultiano, de modo que los dispositivos no estructurarían algo. Pero tampoco los dispositivos son actores, pues según la lógica calloniana y de los autores de la TA-R, lo más cercano a los dispositivos sería los actores- red, mismos que serían redes heterogéneas de actantes y actores humanos. En tercer lugar, la “la noción de que los dispositivos están hechos de conocimiento y, al mismo tiempo, producen conocimiento” (Dumez y Jeunemaître, 2010, p. 29) es una reducción de la significación de los dispositivos foucaultianos y también de los actor-redes callonianos.

La única diferencia que encuentran Dumez y Jeunemaître entre la obra de Callon y los dispositivos es el sentido de “necesidad urgente” que tiene para Foucault el establecimiento de tales dispositivos, situación que no es mencionada en la obra de Callon.

Finalmente, vale la pena señalar que Dumez y Jeunemaître realizan una comparación entre el concepto de dispositivo de Foucault y “la obra de Callon”. Como si fuese posible comparar un concepto — el dispositivo foucaultiano — y un enfoque — la teoría del actor-red — del cual Callon es uno de los investigadores fundadores. Aunado a lo

anterior, también vale la pena mencionar que Callon emplea el término dispositivo sin aludir al significado del dispositivo foucaultiano (Callon y Muniesa, 2003), como tampoco alude a la noción deleuziana de performatividad (Muniesa y Callon, 2008).

Por fin, nuestra posición en este esfuerzo de emparentamiento conceptual epistémico entre los dispositivos foucaultianos y la teoría del actor-red, la expresamos en el artículo *¿Puede la noción foucaultiana de dispositivo ayudarnos a eludir los resabios estructuralistas de la teoría del actor-red para avanzar en el estudio de la investigación tecnocientífica?* (Arellano, 2015a). Ahí expresamos que el término “red” permitió a muchos investigadores expresar características relacionales heterogéneas postsistémicas en el estudio de la construcción científico-técnica; de igual forma, señalamos que estas capacidades explicativas dieron origen y desarrollo del enfoque reticular epistémico para el estudio de la actividad cognoscitiva científica conocido como teoría del actor-red; también señalamos, para el año 1997, que la teoría del actor-red estaba teniendo una recepción intelectual confusa y que Latour consideraba necesario renovar a la TA-R; que Arellano propuso estudiar la obra postestructuralista de Foucault para incorporar aspectos epistémicos que permitieran avanzar el conocimiento de la investigación tecnocientífica y la producción de conocimientos en general; en particular, se trataba de indagar las capacidades epistemológicas de la noción de “dispositivo” de Foucault para avanzar los estudios sociales de la ciencia y la tecnología, privilegiando una actitud analítica en lugar de una ambición nomológica (Arellano, 2015a).

Resumiendo, el contenido de este apartado sobre las derivaciones epistemológicas del dispositivo foucaultiano, señalamos que las

lectura tecnológicas y artefactuales del término dispositivo estilo Agamben, autonomizan a los artefactos de los humanos y les proveen de capacidad de acción, de tal modo, los dispositivos aparecen disciplinando a los sujetos. También señalamos que las lecturas sobre la utilidad epistémica del concepto dispositivo, proveniente de Dreyfus y Rabinow, limitan vislumbrar las capacidades epistémicas debido a la autorestricción de entender la episteme exclusivamente como prácticas discursivas científicas, dejando de lado una comprensión generalizada de las prácticas cognoscitivas no occidentales, también estigmatizadas como prácticas no discursivas. Finalmente, siguiendo la lectura emblemática de Dumez y Jeunemaître, consideramos que los intentos de emparentar el concepto de dispositivo foucaultiano con el de redes heterogéneas de los autores de la teoría del actor-red resultan inconmensurables, si no se resuelve el problema de la puesta en mezcla de las dimensiones disímbolas que conforman los dispositivos y las redes heterogéneas.

c) Capacidad epistémica del concepto foucaultiano de dispositivo para rendir accesible la producción cognoscitiva humana en sus diferentes dimensiones: hacia una socioantropología de los conocimientos

Retomando la lectura del tríptico presentado en el apartado a), tenemos que los dispositivos serían maneras de organizar tecnologías sociales que tienen elementos institucionales, simbólicos y materiales, sin que se reduzcan a instituciones, teorías ni a técnicas. La relación entre los elementos de los dispositivos se realiza por todo un haz mediador de relaciones, por lo que el estudio del contenido de sus relaciones es tema de estudio específico. Foucault estudió, como estudio caso, la naturaleza de la organización de los dispositivos de

poder y el cuerpo, y destacó el papel que juega la formación de cierto tipo de saber teórico en la elaboración de los dispositivos.

La noción de dispositivo empleada metodológicamente puede evitar la inercia del estructural- funcionalismo que permea de forma soterrada una parte importante de las ciencias sociales contemporáneas y, particularmente, en los estudios sociológicos de la investigación científica y tecnológica. Un tema tratado en la noción de dispositivo se refiere al modo en el que se organizan los colectivos, la representación simbólica y los instrumentos materiales; en este sentido, hace falta poner en evidencia la forma en que estos dispositivos ocurren de manera situada. Para ello será trascendente investigar e ilustrar, con ejemplos surgidos de estudios de caso, cómo estos dispositivos se construyen y las formas comunicacionales e instrumentales que los actores movilizan para elaborarlos. Es significativo señalar que una ubicación pertinente para el estudio de los dispositivos es el hito de su elaboración y desarrollo, de modo que los estudios no se reduzcan a análisis de tipo comparativo.

Asumiendo el interés en el uso epistemológico de las nociones en lugar de su instrumentación nomológica, consideramos que la noción de dispositivo podría servir de sustento de una propuesta epistémica que abriera posibilidades al estudio de la elaboración del mundo actual comprometido con la producción de conocimientos surgidos de la práctica de los colectivos humanos, tanto en el seno de la investigación científico-tecnológica, como de todas las direcciones donde ocurre la producción de conocimientos.

La idea sería retomar la acepción epistémica de dispositivo expresada en *La voluntad de saber* cuando escribía:

La apuesta de las investigaciones que seguirán consiste en avanzar menos hacia una “teoría” que hacia una “analítica” del poder: quiero decir, hacia la definición del dominio específico que forman las relaciones de poder y la determinación de los instrumentos que permiten analizarlo. Pero creo que tal analítica no puede constituirse sino a condición de hacer tabla rasa y de liberarse de cierta representación de poder, la que yo llamaría (...) “jurídico-discursiva”. (Foucault, 1976, p. 100)

A nuestro juicio, el punto en que nos encontramos en los estudios sobre la investigación de la producción del conocimiento nos debería de conducir una generalización de los estudios sobre la producción cognoscitiva en los procesos de investigación científico-técnica, a la investigación de la producción cognoscitiva heterogénea en una dimensión antrópica y no solo en su dimensión simbólica –o de las prácticas discursivas según el término de Foucault– sino también en sus dimensiones artefactuales y sobre las colectividades; dicho de otro modo se trataría del estudio de los dispositivos de conocimiento a escala antropológica (Arellano, 2015b). En otras palabras, abogamos por una socioantropología de los conocimientos en los que la categoría epistémica de dispositivos proveniente de Foucault podría orientar investigaciones sobre la producción de dispositivos de conocimientos.

d) Dispositivos y complejidad

Respecto al contenido del libro sobre la complejidad, como desafío para la expresión y el sentido, abordar el tema del dispositivo foucaultiano tiene una limitación y una posibilidad. Por un lado, la limitación de abordar el dispositivo respecto al tema de la complejidad se expresa en que, reflexionando sobre el dispositivo foucaultiano, se trata de una cavilación sobre un concepto previo a la episteme de la complejidad.

Por otro lado, la posibilidad de abordar el dispositivo foucaultiano en el tema de la complejidad, se refiere a que el concepto “dispositivo” trasciende a la época de la episteme de la complejidad y se presenta como una opción para la reducción complicada de fenómenos complejos, misma operación reductora para la expresión y el sentido buscada por los enfoques de la complejidad. De igual modo, ambos enfoques representan una respuesta a la episteme del estructuralismo que campeó durante buena parte del siglo pasado.

En el presente capítulo hemos dado cuenta del posible vínculo entre dispositivos y complejidad cuando hemos recuperado de Foucault la cita donde señala que, para el análisis de la sexualidad como dispositivo, el autor se propone mostrar la articulación — no estructural— entre lo biológico y lo histórico que “se ligarían en arreglo con una complejidad creciente conformada al desarrollo de las tecnologías modernas de poder que toman como blanco suyo la vida” (Foucault, 1976, p. 184). Aquí el uso de la complejidad creciente no hay que entenderla en toda la significación de las lecturas contemporáneas sobre la complejidad, sino como un enfoque posestructuralista, haciendo parte del mundo en el que Foucault vivía. La cita anterior habría que leerla, según nosotros, en el dicho foucaultiano, según el cual lo relevante consiste en el contenido de las relaciones entre esos elementos heterogéneos de aspectos biológicos e históricos. Sin embargo, puede decirse que la episteme que porta el concepto foucaultiano de dispositivo comparte con otras epistemes, como la de los sistemas complejos, desafíos para la representación y la significación del mundo que se pretende comprender y dar cuenta.

La idea es estudiar la producción de conocimientos a escala antrópica, devenida socioantropología cognoscitiva, donde la categoría

epistémica de dispositivos foucaultianos podría guiar investigaciones sobre la producción de dispositivos de conocimientos; es en este programa en el que es factible investigar las prácticas discursivas del movimiento de los sistemas y de la complejidad.

Al final podría señalarse que el enfoque de los dispositivos podría ser de utilidad para analizar la teoría y episteme del movimiento de la complejidad, en el entendido de que las teorías de la complejidad consisten en prácticas discursivas que forman dispositivos de investigación científico tecnológica, como es el caso de la parafernalia de investigación contemporánea en informática y modelación paramétrica que sustentan las ciencias del clima, la genómica, la nanotecnología y la ingeniería programada; y, de igual modo, el caso de la aplicación de conceptos y métodos en la llamada complejidad en las ciencias sociales y humanas, que sin emplear las técnicas informáticas y computacionales utilizan un metalenguaje escasamente riguroso como las disciplinas señaladas antes.

Referencias

Agamben, G. (2006). Théorie des dispositifs. *Po&sie* 1(115), 25-33.

Agamben, G. (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Collection Rivages.

Arellano-Hernández, A. (2015a). ¿Puede la noción foucaultiana de dispositivo ayudarnos a eludir los resabios estructuralistas de la teoría del actor-red para avanzar en el estudio de la investigación tecnocientífica? *Redes*, 21(41), 41-74.

Arellano-Hernández, A. (2015b). *Epistemología de la antropología: conocimiento, técnica y hominización*. EON-UAEM.

Baudry, J. (1975). Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité. *Communications*, (23), 15-25.

Callon, M. (2006). La performativité de l'économie, *Le Libellio d'Aegis*, (3), 21-28.

Callon, M. (2003). Les marchés économiques comme dispositifs collectifs de calcul.

Réseaux. 6(122), 189-233.

Cárdenas, V. M. (2007). El Dispositivo Pedagógico en la Educación de Adultos, *Revista Iberoamericana de Educación*, (44),1-25.

Deleuze, G. (1999). ¿Qué es un dispositivo? En *Michael Foucault, filósofo* (pp. 155-163). Gedisa.

Deleuze, G. y Guattari F. (1972). *Capitalisme et Schizophrénie 1: L'Anti-Oedipe*. Les Éditions de Minuit.

Dodier, N. y Barbot, J. (2016). La force des dispositifs, *Annales Histoire Sciences Sociales*, avril-juin (2), 421-448.

Dreyfus, H. y Rabinow, P. (2001). *Michel Foucault: más allá del estructuralismo y la hermenéutica*. Ediciones Nueva Visión.

Dumez, H. y Jeunemaître, A. (2010). Michel Callon, Michel Foucault and the “*dispositif*” When economics fails to be performative: A case study. *Le Libellio d' AEGIS*, 6(4), 27-37.

Fantino, J. (1994). *La théologie d'Irénée. Lecture des Écritures en réponse à l'exégèse gnostique*. Éditions du Cerf.

Foucault, M. (1966). *Les Mots et les Choses: Une archéologie des sciences humaines*.

Gallimard.

Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir*. Gallimard.

Foucault, M. (1976). *Histoire de la sexualité. La volonté de savoir*. Gallimard. Foucault, M. (1969). *L'Archéologie du savoir*. Gallimard.

Foucault, M. (1994). Le jeu de Michel Foucault (entretien avec D. Colas, A. Grosrichard,

G. le Gaufrey, J. Livi, G. Miller, J. Millar, J-A. Millar, C. Millot, G. Wajeman) *Bulletin périodique du champ freudien*, (10), Juillet 1977, 62-93, en Michel Foucault. *Dits et Récits 1954-1988*. Paris: Gallimard.

Foucault, M. (2002) Post-scriptum, El sujeto y el poder. En H. L. Dreyfus, y P. M. Rabinow (Eds.). *Michel Foucault: más allá del estructuralismo y la hermenéutica* (pp. 241-257). Ediciones Nueva Visión.

Gregg, L. (2019). Le dispositif: généalogie du concept. *Les cahiers de l'agart. Obsidiane - Les Belles Lettres*, (2),1-15.

Larroche, V. (2019). *The Dispositif: A concept for Information and Communication Sciences*. London y Hoboken. ISTE Ltd; John Wiley; Sons Inc.

Lascoumes, P. y Le Galès, P. (2004). L'action publique saisie par ses instruments. En P. Lascoumes (Dir.), *Gouverner par les instruments* (pp. 11-44). Presses de Sciences Po.

Lyotard, J. (1973). *Des Dispositifs Pulsionnels*. Union Generale d'Éditions.

Muniesa, F. y Callon, M. (2008). *La performativité des sciences économiques*. Papiers de recherche du CSI - CSI Working papers series. No. 10.

Raffnsøe, S. (2008). Qu'est-ce qu'un dispositif? L'analytique sociale de Michel Foucault, Symposium. *Revue canadienne de philosophie continentale*. 12(1), 44-66.

Rasse, P., Durampart, M. y Péliissier, N. (2014). Introduction - Les dispositifs sociotechniques d'information et de communication (DISTIC), un concept transversal pour les recherches du laboratoire I3M. Les Cahiers de la SFSIC, Société française des sciences de l'information et de la communication, pp.133-140.

Stefanoni, C. (2020). On the Origins of the Anthropological Machine: Sacrificial Dispositif and Equality, *Animal Studies Journal*. 9(2), 291-292. Artículo 12. <https://ro.uow.edu.au/asj/vol9/iss2/12>.

Weller, Jean-Marc. (2003). Pourquoi parler de 'dispositifs'? Le cas d'un centre d'accueil de personnes séropositives. En V. Boussard y S. Maugeri (Drs.), *Du politique dans les organisations. Sociologies des dispositifs de gestion* (pp. 249-262). L'Harmattan

9. LOS ARTEFACTOS COMO ESTRATEGIA PARA CATALIZAR Y POTENCIALIZAR LA COMPLEJIDAD EN SOCIOSISTEMAS

Dra. Liliana Beatríz Sosa Compeán
Universidad Autónoma de Nuevo León

Introducción

Las sociedades, en conjunto con su ambiente natural y construido, pueden entenderse como una gran entidad en la cual sus elementos (sujetos, elementos naturales, objetos, edificios, artefactos, símbolos) interactúan y producen procesos que hacen que dicha entidad permanezca y evolucione. Este tipo de entidades funcionan como sistemas, a los cuales denominamos sociosistemas; este tipo de sistemas exhiben las propiedades de los sistemas complejos adaptativos (SCA). Los SCA han sido descritos desde las matemáticas, la física y la biología, y recientemente han brindado una plataforma teórica multidisciplinaria para el estudio de sistemas humanos y el diseño.

Este texto tiene como objetivo describir a los sociosistemas en términos de sistemas complejos adaptativos y establecer una perspectiva sistémica para la actividad del diseño, enfocándonos de manera particular en los artefactos. Primeramente, se conceptualiza la complejidad de los sociosistemas desde el aparato teórico de los SCA; bajo esta idea se analiza el papel que históricamente han jugado los objetos en la consolidación y el desarrollo de los sistemas humanos; posteriormente se expone cómo se puede concebir a los artefactos como estrategia para el desarrollo de los sociosistemas y, finalmente, establecer directrices que orienten a su diseño. Como resultado, se

pudo observar el rol de los artefactos como estructuras informáticas que estabilizan procesos sociales y estructuran interacciones que dan pie a sociosistemas más robustos y sostenibles, y que pueden ser diseñados con miras a que sean mejores catalizadores y potenciadores de complejidad social cuando: son proyectados como parte de un proceso evolutivo; son útiles para fomentar interacciones; establecen mecanismos de retroalimentación; y/o remiten conocimiento (fungen como una especie de memoria).

La complejidad y los sistemas

Para comenzar a referir a los dispositivos y artefactos producidos y diseñados por los seres humanos como agentes en un sistema, debemos establecer la perspectiva y pensamiento del cual se parte para concebir la realidad desde este planteamiento: la complejidad y los sistemas complejos. Estos conceptos representan un pensamiento no reduccionista en donde el todo es más que la suma de sus partes y las interacciones entre dichas partes toman relevancia. En este tenor, a los conjuntos identificables compuestos de personas, objetos (tanto naturales como artificiales) y el hábitat o medio donde interactúan, en este trabajo se les conceptualiza como sociosistemas. Éstos, por sus características, organización y procesos, pueden definirse como sistemas complejos adaptativos (SCA). Profundizaremos en las definiciones y concepción de estos sistemas con el fin de establecer el marco de la complejidad que fundamentará la noción de los objetos como catalizadores de complejidad en los sociosistemas.

En los campos de las ciencias de complejidad, lo complejo en un sistema, no expresa un sentido de complicación o desorden, sino un sentido de que cada uno de sus elementos se encuentran

interrelacionados entre sí, por lo que lo que sucede a nivel local con los componentes tiene, en alguna medida, efecto en el sistema global, y por consiguiente en todos los componentes. La noción de lo complejo y el entendimiento del mundo como un sistema puede rastrearse desde la antigua Grecia, en corrientes filosóficas como el pluralismo, que esbozaban ideas de totalidades compuesta por múltiples componentes interrelacionados, sin embargo, hay otra postura epistemológica que ha sido valiosa para el desarrollo de conocimiento: el reduccionismo, cuyo principio general para conocer y explicar fenómenos observables es reducirlos a sus partes más simples y fundamentales. Aunque sin duda el reduccionismo ha sido enormemente útil en el desarrollo de la humanidad, existen fenómenos que no pueden ser explicados ni comprendidos desde estos términos y conviene abordarlos a partir de una perspectiva sistémica. ¿Qué fenómenos conviene describir desde las perspectivas sistémicas? Gershenson (2017) indica que, cuando las interacciones sean relevantes para el fenómeno, es decir, si éstas determinan el estado futuro de un componente que lo integra, aunque sea parcialmente, debe considerarse la perspectiva de la complejidad.

En toda la realidad que nos rodea existen innumerables ejemplos de entidades sistémicas que dan origen a diversos fenómenos observables, entidades en las cuales la multiplicidad de agentes que las componen interactúan a niveles locales y dan lugar a patrones y conductas globales que les dan una identidad. Podríamos mencionar como ejemplos de sistemas complejos a un ser humano, una ciudad, el tráfico de una ciudad, un cerebro, una célula, un pueblo, un organismo, una colonia de insectos, entre otros. A este tipo de entidades se les denomina sistemas complejos adaptativos (SCA).

El físico estadounidense John Holland fue pionero en la descripción de estos sistemas; en su obra *El orden oculto* (Holland, 2004) describe nociones sobre el estudio de los sistemas complejos. Existen diferentes definiciones de lo que es un sistema complejo adaptativo, pero todas remiten a una unidad global que exhibe patrones de comportamiento originados por las interacciones a escala local de una colectividad de agentes que la conforman. (Johnson, 2001) (Holland, 2004) (Miramontes, 1999) (De Domenico, et al., 2019). La adaptabilidad de los sistemas complejos tiene origen en los procesos de retroalimentación y mecanismos de memoria que poseen.

Las ciencias de la complejidad son relativamente recientes y tienen bases en la teoría general de sistemas propuesta por Bertalanffy a mediados del siglo XX, en la cual se aborda a los sistemas no por los términos de sus componentes sino por su tipo de organización, estructura, funciones y propiedades. Esta epistemología pone en la mesa la posibilidad de conceptualizar, entender y explicar diversos sistemas complejos en donde las interacciones originan emergencia de patrones. Conocer cómo son las interacciones y la organización de este tipo de sistemas posibilita pronosticar, en cierta medida, su comportamiento o estados futuros, y por ende la posibilidad de intervenirlos (diseñarlos) basados en las pautas que exhiben. Los sistemas complejos pueden ser de naturaleza muy distinta, Steven Johnson (2001) expone en su libro *Sistemas emergentes: o qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*, varios ejemplos de SCA y estas pautas a las que nos referimos. Independientemente de su carácter, en los sistemas complejos las interacciones son una parte esencial, ya que de ellas se producen procesos que las producen, es decir son entidades autorreferentes, con mecanismos

de retroalimentación, con propiedades de autorregulación y autoorganización.

Las ciencias de la complejidad, aunque han sido desarrolladas en la física y abordadas en gran medida en estudios de biología, se han extendido a diversas áreas de estudio y han servido como referente teórico en distintos campos, así como en proyectos transdisciplinarios; esto ha ocurrido, en gran parte, gracias al desarrollo de herramientas computacionales que han permitido la capacidad de computar, organizar y visualizar grandes cantidades de datos que dejan ver patrones y conductas a escalas superiores, dadas por nuestras múltiples interacciones que generamos a través de las redes que hemos construido; diversos fenómenos sociales han podido ser explicados con teorías como la de redes y la teoría de juegos, que forman parte de la rama de las ciencias de la complejidad. La disciplina del diseño no queda ajena a la influencia de estos conocimientos toda vez que podemos considerar a su campo de acción, es decir, a los sistemas sociales y el medio con el que se desarrollan como un sistema complejo. Esta postura plantea que los sociosistemas pueden interpretarse como isomorfos a otros sistemas complejos, lo que puede ofrecer una orientación para concebir a los objetos de diseño desde un enfoque distinto y considerarlos como una estrategia que los conciba como agentes catalizadores que permitan la estructuración del macrosistema al que pertenecen.

Uno de los principales rasgos que se debe comprender de los sociosistemas es qué tan complejo es, ya que de ello pueden derivar las estrategias a seguir para transformarlo, pero ¿qué atributos debe poseer un sociosistema para considerarse complejo? Siguiendo con los conceptos teóricos de los SCA, podemos establecer que la complejidad

de éstos es una característica un tanto imprecisa de medir debido a que el conjunto de rasgos que la describen no necesariamente se presenta de igual manera en un sistema que en otro, sin embargo, podemos mencionar atributos que agregan complejidad a los sistemas, incluyendo a los sociosistemas:

- Tamaño de frontera relativamente grande.
- Habilidad estructural de transformación.
- Cantidad de conceptos que puede representar al interior.
- Cantidad de interacciones, capacidad de autorregulación.
- Calidad y cantidad de vías de flujo de información.
- Cantidad de patrones que puede almacenar y manejar.
- Nivel de conciencia de sí mismo o autopercepción.

El grado de complejidad de un SC, le otorga mayor adaptabilidad ante la incertidumbre de su entorno, mayor complejidad puede dar al sistema mayor robustez, resiliencia y antifragilidad (Gershenson, 2017) (Taleb, 2013). La complejidad engendra complejidad por retroalimentación positiva, los sistemas complejos adaptativos tienden a evolucionar y hacer más eficientes sus procesos conforme transcurre el tiempo.

Establecer las interacciones entre los sujetos, los objetos y su entorno como factor relevante para el desarrollo social trae implicaciones para el diseño y la proyección de sus resultados y objetos, ya que el rol de los objetos, dispositivos o artefactos se contempla en términos del sistema, y no sólo en su escala local, es decir, no solo para su usabilidad y performance para un usuario en un contexto determinado. Para adentrarnos a este respecto, comenzaremos a conceptualizar a los sistemas en donde el diseño toma acción desde el enfoque de la complejidad.

Los sujetos, los objetos y el entorno como un sociosistema

La idea de considerar a los artefactos, los sujetos y su entorno como un gran sistema se ha venido desarrollando formalmente desde hace algunos años. Edgar Morín, en su obra sobre pensamiento complejo, plantea al respecto que los sistemas no deben considerarse dependientes de su medio, sino que éste es parte integral de los sistemas (Morín 1994). “El hombre, sus máquinas, sus redes de comunicación y monetarias son parte del ecosistema y forman parte, también, de sus diagramas energéticos y de información” (Rueda, s.f., párr.1). Por otro lado, en concordancia con estas nociones, también se han estudiado a los ecosistemas en conjunto con los sistemas sociales; Uribe Castro (2014) describe a esta integración como socioecosistema: un sistema complejo y adaptativo que alude a procesos e interacciones entre los sistemas sociales (cultura, economía, organización social y política) y los sistemas ecológicos (naturaleza) en un espacio-tiempo determinado. En ese mismo sentido, también hay aproximaciones que integran a dispositivos y artefactos; French y Bell (1995) refieren como sociotecnosistemas a organizaciones en las cuales interactúan los humanos, máquinas y los aspectos ambientales del sistema de trabajo. Por su parte, el filósofo y sociólogo Bruno Latour desarrolla la idea de que el estudio de lo social debe implicar el reconocimiento de los actores involucrados en su acción, lo que conlleva a incorporar a los sistemas sociales elementos “no-humanos”, haciendo referencia a objetos naturales y creados por el humano (Latour, 2008). Este autor ya infería sobre la relevancia de los objetos como agentes de los sistemas y su consideración en la red de interacciones humanas, no solo como simples transmisores de mensajes, sino que las cosas podrían autorizar, permitir, dar los recursos, alentar, sugerir, influir, bloquear, hacer posible, prohibir, etc.

Estos abordajes nos permiten hacer una aproximación al concepto que hemos denominado sociosistema: sistema complejo adaptativo que engloba las interacciones y procesos de elementos, agentes, componentes de distintas naturalezas; describe conjunciones de sistemas sociales, técnicos, tecnológicos y/o ecológicos; exhibe autosimilitud en sus subsistemas, así como propiedades de autoorganización y autorreferencia. Los sociosistemas pueden determinarse en múltiples escalas que serían determinadas por quien decida abordar su estudio desde un dominio o escala determinada dada la relevancia de las interacciones que dan identidad al sociosistema definido.

Para poder pensar a los sociosistemas en los términos y marco teórico de los sistemas complejos adaptativos y reflexionar su analogía con sistemas complejos de distinta naturaleza, resulta de gran utilidad pensarlos en términos de información. Recordemos que, independientemente de la naturaleza de los componentes, la homeostasis y el tipo de organización del tipo autopoietica es lo que define este tipo de sistemas, por lo que los elementos, agentes y componentes que constituyen, dan estructura y soporte a los sociosistemas (incluyendo a los artefactos), pueden considerarse como unidades informáticas, es decir, información estructurada como una unidad identificable y observable con características tales que permiten, ordenan y especifican las interacciones, y por tanto dirigen las identidades globales.

El concepto de información puede tener varias acepciones, pero de manera general es entendida como el conjunto de datos estructurados que tiene efectos con lo que interactúa. Wright (2005) expone la relevancia de la información en los sistemas y puntualiza que, tanto

en las sociedades como en los organismos, o en las células, lo que los cataliza y mantiene como entidades es la información, que define como una forma estructurada de materia o energía cuya función general es conservar y proteger estructuras.

Por otro lado, sabemos que los sistemas dinámicos, como los sociosistemas, no pueden entenderse solo por la descripción de sus partes, ya que las interacciones de sus componentes generan información que los retroalimenta y va transformando, haciéndolos evolucionar y aumentar su complejidad para su resiliencia y robustez ante la incertidumbre de lo que ocurre fuera de ellos, lo que les permite consolidar su identidad y perdurar en el tiempo. Es ahí donde radica la pertinencia de pensar los objetos que diseñamos como estructuras interactuantes y dinámicas en el espacio y el tiempo, que se entretejen con los elementos de su contexto, haciendo que emerjan nuevos patrones y procesos a escalas mayores que finalmente, también marcarán las tendencias que los transformarán. Los objetos pueden ser diseñados con la intención de que la resolución de los problemas emerja conforme se van consolidando y adaptando procesos, y planeando proyectos más complejos por etapas.

Dentro de este marco, es plausible considerar a los artefactos como unidades informáticas activas (es decir, agentes) en los sociosistemas. En los sistemas sociales esta información estructurada, que conceptualizamos como un objeto, puede interpretarse por su utilidad, significado, relevancia e incluso su vigencia; en general se evalúa por el impacto que representa para otros agentes (los sujetos), pero en el sistema global (al observarlo desde una perspectiva de segundo orden) los artefactos podrían categorizarse por su función sistémica, es decir, los procesos que producen a nivel global.

La referencia de la observación de segundo orden trata de explicar la perspectiva de un diseñador al considerar a un sociosistema como su objeto de estudio, al cual podría intervenir con la introducción información estructurada (artefactos) como estrategia para detonar cambios evolutivos. Al considerar las funciones sistémicas de los componentes (sujetos, objetos, artefactos, medio) de los sociosistemas, podrían proponerse soluciones más precisas por el hecho de conocer las interrelaciones de los componentes, ya que podrían conocerse los efectos que tienen unos en los otros. Debemos tener en cuenta que dependiendo del dominio del fenómeno observado (el problema a solucionar) y de la escala de descripción de éste, las funciones de las unidades informáticas (incluyendo los artefactos) pueden representar cosas distintas, incluso ser multivalentes. Es decir, una misma unidad puede tener un cierto rol a una escala y otro diferente desde otro nivel descriptivo.

Para fines ilustrativos se realizó una analogía entre entidades de tipologías de SCA, así como una propuesta de cómo podrían categorizarse de manera general algunos componentes de los sistemas de acuerdo con la función en lo global (Tabla 1).

Una vez conceptualizando a los sociosistemas como sistemas complejos que pueden intervenir desde el diseño de sus artefactos, las ciencias de la complejidad pueden ofrecer herramientas para establecer estrategias de acción para ello. Pero antes de ahondar en las actividades disciplinares propias del diseño, debemos observar y advertir cómo los objetos que creamos han sido desarrolladores de procesos en los sociosistemas y se entretejen y ayudan a entretejer numerosas redes de interacciones que explican tanto su surgimiento como las identidades expresadas en el espacio y tiempo de cada época.

Unidades informáticas categorizadas por el énfasis de su acción en los sistemas

Tipologías de SCA			
Categoría de los componentes de los SCA en cuanto a su función global	Sistemas sociales	Sistemas artificiales	Sistemas biológicos
Unidades procesadoras	Imaginarios colectivos	Computadora (procesador)	Cerebro/Distribuido
Programan/instruyen y condicionan	Cultura/costumbres	Sistema operativo/software	Genotipo, ADN/instinto
Catalizadores actuadores/actores/agentes/desarrollantes de procesos	Edificaciones y mobiliario urbano/objetos/sujetos/caminos	Hardware	Materia orgánica
Detonan acción	Símbolos, señales sensoriales, lenguaje	Impulsos eléctricos	Elementos químicos
Sensan/traducen/introducen información	“Fronteras” (de todo tipo)	Sensores de movimiento/peso/calor, etc.	Sentidos/Hojas, raíces, tallos

Tabla1: una posible categorización de unidades funcionales de información en distintas tipologías de sistemas, en una escala determinada de manera discrecional. Elaboración propia adaptado de Sosa Compeán L. B., 2017.

Los objetos, artefactos y dispositivos como catalizadores de sociosistemas

No es secreto que la tecnología que hemos diseñado ha tenido un rol fundamental en el desarrollo de las sociedades. Conforme ésta se hace más sofisticada, produce cambios sociales de manera más acelerada y en general, si con la tecnología se hace más eficiente el intercambio de información. En los siguientes párrafos profundizaremos en los fundamentos de estas nociones, explicado desde la óptica que hemos descrito: desde los sistemas.

Para que un sistema sea considerado como tal, es necesaria una interrelación e intercambio de información entre los elementos que

lo componen. En el caso de los sistemas sociales humanos, desde el comienzo de nuestra historia, la forma en que nos organizábamos para interactuar daba pie a que se consolidaran innovaciones culturales y tecnológicas que, a su vez, nos transformaban en una constante retroacción. Pasar de ser cazadores recolectores a formar aldeas implicó cooperación, lo que Wright considera el mecanismo clave para la complejidad y evolución cultural (Wright, 2005).

Dada la complejidad creciente en los sociosistemas, es decir, la estrecha interconexión entre sus componentes, los efectos y las causas de cada avance en la calidad de las tecnologías, se pueden identificar a lo largo de las épocas en todos los aspectos de nuestras sociedades. Las incidencias e interrelación de los procesos se reflejan al observar las transformaciones de identidad y paradigmas de comportamiento de cada periodo de tiempo. Para clarificar lo anterior, podemos tomar como ejemplo de referencia los periodos de las revoluciones industriales, a partir de los cuales se evidenció de manera clara cómo han sido los procesos evolutivos en los últimos siglos (ver tabla 2).

Observemos cómo en las épocas donde empezó la revolución industrial, el procesamiento de información estaba estrechamente relacionado con el procesamiento de materia y energía. Un objeto de la época que sirve de reflexión es la locomotora. Wright describe cómo su motor era un procesador de energía de lo más avanzado; este dispositivo en particular además tenía un regulador, un bucle de retroacción que le permitía procesar datos sobre su propio estado. Resulta interesante cómo este ejemplo de objeto puede considerarse en sí mismo un sistema, pero el punto es que la locomotora, en el plano social, intervenía en el procesamiento de información a esa escala al igual que en el de materia y energía; los trenes transportaban no solo

Períodos				
Aspectos de incidencia en los sociosistemas	Primera Revolución 1760 - 1830	Segunda Revolución 1870 - 1914	Tercera Revolución 1945 - 2009	Industria 4.0 2011 - Hasta nuestros días
Producción de bienes.	<p>La mecanización toma auge. La máquina de vapor influye en los transportes y fabricación.</p> <p>Entre las materias primas importantes se encuentran el carbón, el petróleo, la madera y el algodón.</p>	<p>Aparecen materias primas químicas, como el plástico y otros tipos de tejidos en la industria textil. La utilización de minerales aumenta. Se busca la automatización.</p> <p>Se usa la electricidad y el petróleo.</p> <p>Se busca la automatización.</p> <p>Diseños importantes: el dinamo, el motor de explosión, el cinematógrafo y el teléfono.</p>	<p>Apartir de investigación y desarrollo se da un abaratamiento de las materias primas, y adquieren características más sofisticadas.</p> <p>Se añade la energía natural, la energía atómica, surgen las energías alternativas, como son la eólica, la solar, la hidráulica, entre otras.</p> <p>Se busca la automatización y la robotización.</p>	<p>Los datos son materia prima para la industria.</p> <p>Aparece la maquinaria AI, la nube, simulaciones, etc. (Infotecs,2020)</p> <p>Así como la concepción y desarrollo de la fábrica inteligente asociada a una visión de la fabricación informatizada con todos sus procesos interconectados entre sí haciendo uso del internet de las cosas. (López, 2020)</p>
Enfoque de los desarrollos tecnológicos	<p>El objetivo de esta etapa es producir mucho y barato. Esta industria depende de los inventos de la época y las que más se desarrollan son la siderúrgica y la textil.</p>	<p>La novedad es la aparición de la industria química que incrementó adelantos en la agricultura, como mejores abonos para una mejora del cultivo. También tuvo influencia en la medicina, que supuso un adelanto en esta ciencia.</p>	<p>Busca alcanzar altas tasas de crecimiento por el uso de nuevas tecnologías. Este enfoque se aplica a sectores como la aeronáutica, las comunicaciones, la salud y la medicina, la óptica, o el mundo científico, que requiere aparatos de precisión</p>	<p>De acuerdo con López (2020) la tecnología abre paso a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet de las Cosas • Big Data, AI • La nube • Ciberseguridad • Realidad Virtual • Simulaciones 3D • Maquinaria automatizada • Robótica, Machine Learning

continúa

	Aparece la propiedad privada y la pública.	Las empresas son propiedad de grandes grupos de empresarios.	Hay una convivencia entre los distintos tipos de empresas.	Existe una conexión entre empresas que comparten datos.
Tipos de empresas	El objetivo era obtener mayor beneficio abaratando la materia prima.	Cada empresa trataba de agrupar el mercado mundial para que hubiera menos competencia.	El dominio lo tienen las grandes multinacionales, ya que tienen e invierten un mayor capital.	Predominan aquellas empresas enfocadas en algoritmos y tecnología en sus procesos. (Basco et. al., 2018)
Cultura	En esta época la cultura es un privilegio, y sólo la gente con dinero tiene la oportunidad de ser culta.	Antiguamente había una cultura elitista, en la que sólo unos pocos eran los privilegiados.	Los medios de comunicación son los que forman parte de la cultura de masas, ya que la televisión pretende unificar los comportamientos globales.	Este tipo de industria requiere un cambio de mentalidad, la máquina no predomina sobre el personal. Más bien se crea un sistema en conjunto. (Kaizen Blog, 2018)

Tabla 2: revoluciones industriales, tecnología y su incidencia en los contextos, aspectos y procesos de los sistemas sociales. Elaboración a partir de Universidad de Cantabria (2017), tomado de Luna & Sosa, 2021.

acero y carbón, sino también correspondencia y periódicos (también artefactos), y no fue sino hasta el surgimiento de la telecomunicación con el telégrafo, hacia 1830, cuando se inició la separación de la tecnología de las comunicaciones de la tecnología de los transportes. “La locomotora, junto con otros rápidos portadores de datos, puso de manifiesto la verdad resaltada ya por la imprenta; que cuanto más aprisa se mueven los datos, más grande y denso puede ser un cerebro social” (Wright, 2005, p. 204).

Como hemos observado, los distintos artefactos, tanto en individual como en conjunto, juegan un rol de catalizadores de diversos procesos, las cosas proporcionan soporte y materialidad a información, representaciones simbólicas, memes y cultura, contribuyen a la permanencia y estabilización al sistema en su escala macro. Además, por otro lado, a niveles locales no solo se les atribuye la ‘capacidad’ para mediar todo tipo de interacciones, sino para

mantener la vigencia del mundo. A la pregunta sobre quién se queda a cargo mientras los humanos duermen, se puede contestar que son los objetos fabricados por ellos mismos con tal fin (Pozas, 2016, p. 4).

Por otro lado, otra de las formas en donde queda de manifiesto el involucramiento de los artefactos sobre los procesos de los sociosistemas es cuando la información que acumulamos se ordena para generar conocimiento que devienen en la creación de nueva tecnología basada en múltiples artefactos y viceversa: de información estructurada en artefactos, deviene en formas de conocimiento. Tracemos, para ejemplificar, una línea de tiempo sobre conocimiento, desarrollos tecnológicos y su implicación en dinámicas sociales. Empecemos no muy atrás, en un hito del conocimiento que marcó el inicio de una era informática: la máquina de Turing en 1936, abriendo paso al desarrollo de la teoría de la computación y la posibilidad de descifrar información de manera automática; cronológicamente, sigue en los años 40 la teoría de la cibernética (de Wiener), dando lugar a la posibilidad del estudio del control de sistemas en diferentes campos, transdisciplinarietà en las actividades productivas; más adelante, por esos años, se apuntalan las computadoras (desde Von Neumann), permitiendo transformación de formas de trabajo y producción; ya en los años 50 empieza la inteligencia artificial, deviniendo de ello, mucho más adelante, asistentes virtuales y toma de decisiones por no humanos; unos años más adelante, en esta misma década, tienen origen los robots y el posterior reemplazamiento de mano de obra humana en algunos trabajos. Para la década de los 60, con todos estos avances, se hace posible tecnología como el reconocimiento facial; aproximadamente a finales de esta década surge la mecatrónica, abriendo paso a sofisticadas tecnologías, drones, transformación

en comunicaciones, vigilancia, transporte de recursos. Ya en los 70 comienzan desarrollos de interfaz cerebro-computadora. Por estos años surgen conocimientos en nanotecnología, que traería avances en medicina/paneles solares/materiales, y se abre la posibilidad de transformaciones en diferentes industrias y necesidad de nuevas normas. En la década del 2000 al 2010, la estrecha relación entre conocimiento y desarrollo de artefactos tecnológicos permitieron avances acelerados en los campos de la biología y la medicina: se consiguieron grandes avances en la secuencia del genoma humano; aplicaciones médicas, modificación genética/ implicaciones de bioética, prototipos de mano artificial, prótesis impresas en 3D, democratización de producción de objetos y ciertos bienes, entre muchas otras cosas. En los años posteriores y hasta nuestros días los cambios que se han gestado a partir del conocimiento y la tecnología han sido constantes y cada vez más sofisticados; pero sin duda el año 2019 vino a sacudir y poner a prueba la resiliencia de nuestro mundo y se exhibió en todo su esplendor la complejidad de nuestra realidad ante la llegada del virus llamado SarsCov-2, que desató la pandemia mundial de covid-19. Ante este escenario, fuimos capaces de colaborar, intercambiar información y organizarnos para hacer frente a la amenaza para nuestra subsistencia, la tecnología y un sinfín de artefactos nos permitieron continuar con los procesos que se vieron interrumpidos por la contingencia, así como poder adaptarnos a nuevas maneras de convivir. Pero, de lo más relevante, fue el logro de producir en tiempo récord una vacuna para combatir la pandemia. Todo esto no hubiera sido posible sin los antecedentes, colaboración y trabajo previo en años recientes y también de lo que hemos descrito en la línea de tiempo de los párrafos anteriores.

Estos procesos, de los cuales se desprende la creación de artefactos que retroalimentan a un sociosistema y lo reconfiguran, se ilustran con el relato que el historiador de la economía Joel Mokyr (citado por Wright 2005) sobre la revolución industrial europea, la cual atribuye a lo que llama “cadenas de inspiraciones”, ideas que conducían a otras; pero menciona de manera particular a la máquina de vapor de Watt, y hace notar que, aunque en apariencia es una creación de su inventor, fue resultado de la colaboración y, en ocasiones, entre personas que no se conocían, es decir, de interacciones y procesos previos que permitieron y dispusieron las condiciones que dieron pie a la configuración tangible de la máquina (Wright, 2005).

Todo lo anterior deja en evidencia la importancia de basar el diseño estratégico de los artefactos en conocimiento de su impacto a escalas mayores cuando interactúan dentro de su sociosistema. Como se sabe, en el proceso de diseño la investigación es determinante para lograr los objetivos del proyecto; la perspectiva de la complejidad nos conduce a repensar sobre el proceso de diseño teniendo en mente no sólo las funciones prácticas y simbólicas de los artefactos, sino su función sistémica, así como su interactividad en una red de relaciones. Además, trae consigo una variable importante para proyectar: el tiempo, ya que en este enfoque su transcurrir define la acción de los artefactos en escalas superiores.

Para concluir con estas reflexiones y, habiendo observado los procesos de transformación de los sociosistemas a lo largo de la historia, podemos inferir que los artefactos y las tecnologías que fomentan en los sociosistemas procesos de retroalimentación y soportan en ellos información útil (como una especie de memoria), son los más valiosos, ya que contribuyen en mayor medida a la evolución y

consolidación de los sociosistemas; al propiciar relaciones armoniosas, emergen soluciones ante adversidades y problemas que se presentan.

Diseño para catalizar procesos en los sociosistemas

Desde los preceptos que se han presentado, cabría preguntarse el papel que juega la disciplina del diseño en los sociosistemas, dado que, como se ha establecido, son sistemas que se autoproducen, podría decirse que se auto diseñan; sin embargo, cabe la reflexión de que no debemos observar al diseño como cuestión ajena a los sociosistemas, porque sencillamente es una actividad que se produce en ellos: todos somos parte de los sociosistemas y se diseña para las personas que son parte de él. Si bien puede hacerse el ejercicio mental de observar a un sociosistema como observador de segundo orden para poder intervenirlo con el diseño, quienes diseñan son parte de él y los objetos o productos que se desprenden del proceso de diseño son definidos por los contextos locales que existen en el interior del sociosistema de donde son, y son producto de una serie de procesos y cadenas de inspiraciones que sucedieron con anterioridad.

Ante la perspectiva que hemos descrito por la cual consideramos a los artefactos información estructurada y, a su vez, estructurante de los sociosistemas, vale la pena reflexionar sobre los modelos metodológicos del diseño que convienen cuando: 1) se tiene la intención de diseñar a un sociosistema; 2) se tiene la intención de diseñar elementos del sociosistema (en este caso, artefactos). De tal forma que resulta pertinente la propuesta que Richard Buchanan hace sobre los distintos órdenes del diseño, con lo cual se puede visualizar la gradiente de lo que podrían abarcar proyectos de diseño. Buchanan (2015) pone en primer orden a los símbolos y señales, el diseño que

sirve para la comunicación visual principalmente; en un segundo orden, a los artefactos y productos usables; el tercer orden trata del diseño de servicios, actividades, procesos, experiencias; el cuarto, lo refiere al diseño de estrategias, organizaciones, ambientes. Estos distintos niveles no se excluyen, sino que se contienen conforme las escalas de aplicación crecen (Fig. 1). Así, un proyecto para diseñar experiencias, por ejemplo, incluye símbolos y productos en su propuesta.

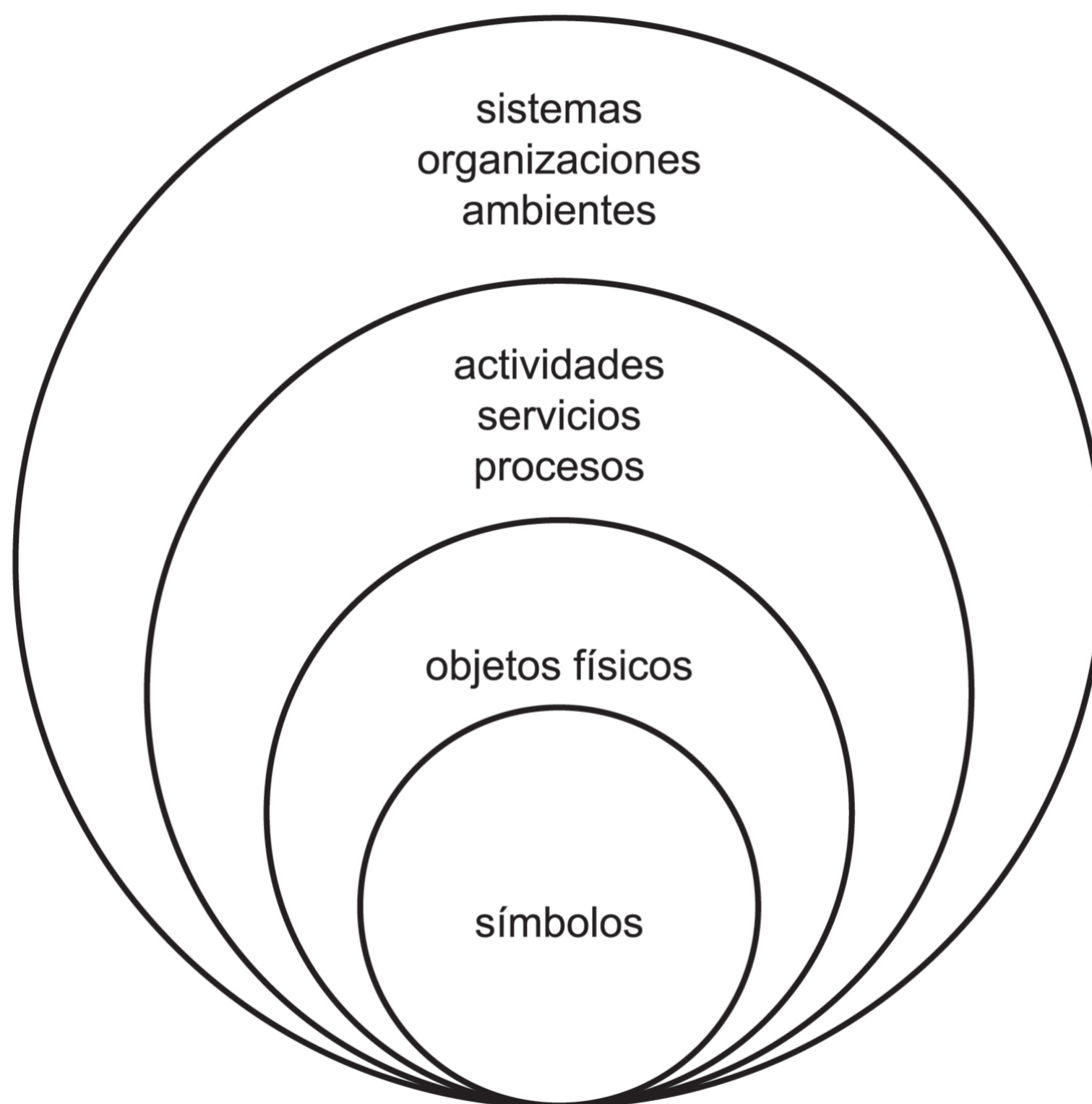


Figura 1: órdenes del diseño, elaboración propia a partir de Buchanan, 2015.

Para incorporar la concepción de los artefactos como catalizadores de procesos en los sociosistemas a la práctica del diseño, debemos entender las nociones de la complejidad de los sistemas, ya que, si bien podemos enfocar los proyectos de diseño a un orden de diseño,

cualquier creación influye y se apoya en los otros órdenes. Las cosas no funcionan solas ni son estáticas en el sentido de sus funciones e interacciones. El diseño debe considerarse como parte de procesos continuos y dinámicos.

Ante la idea de los sociosistemas como sistemas complejos conceptualizados en términos de información y sus relaciones, podría entenderse al diseño como una especie de actividad de programación. En informática, la programación se entiende en el sentido de la creación de herramientas e instrucciones (como los algoritmos) para que se ejecute un programa. Podíamos hacer una analogía con el diseño de programas en informática, entendiendo que al crear e introducir objetos al sociosistema lo estamos “reprogramando”. En la informática hay dos abordajes principales con los que se pueden diseñar los programas: *top down* y *bottom-up*. El diseño de abajo hacia arriba está pensado para la práctica existente y se va construyendo para posteriormente acoplarse con los demás elementos; por otro lado, el diseño de arriba hacia abajo está diseñado para una actividad abstracta que se tiene como una especie de estado objetivo (Hartson & Pardha, 2019). El abordaje *top-down* formula la programación desde un resumen de lo que se busca para el sistema, no se especifican a priori detalles, sino que, con la resolución de cada parte, se redefinen aspectos y se van especificando los detalles. En contraste, en el diseño *bottom-up* las secciones y partes se diseñan detalladamente de acuerdo con los usos y prácticas, y posteriormente se enlazan para formar bloques más grandes que, a su vez, se enlazan hasta obtener el sistema completo. Ambos enfoques presentan sus ventajas, pero también desventajas: por el lado *top-down*, la funcionalidad y compatibilidad con la práctica, mientras que con el enfoque *bottom-up*, que los

procesos empaten y se coordinen para lograr resultados favorables en lo general.

Ya haciendo una analogía en cuestiones disciplinares de diseño enfocado a la creación de artefactos, el proceso de diseño para el orden de los sistemas (estrategia de diseño) puede diferir del proyecto de la ejecución (el diseño de los artefactos, por ejemplo), ya que estos últimos están pensados para las interacciones a nivel local. Sin embargo, debe tenerse presente que dado el rol que se tiene como diseñadores, no se debe dejar de lado el impacto y transformación que lo creado acarrearía y, si bien no se puede pretender controlar a un sociosistema, se puede intervenir para que sus procesos fluyan de mejor manera, evitando problemas que obstaculicen su desarrollo óptimo; por ello la estrategia debe ser una directriz que considere las funciones sistémicas de los artefactos que incluyen las propuestas de diseño, para posteriormente detallar en concordancia con los usuarios y contextos con los que la información dada interactuaría.

En los sistemas complejos adaptativos siempre hay un grado de incertidumbre en lo que se genera a partir de estas interacciones a nivel local, por lo que convendría que tanto desde el concepto global (diseño de sistemas) como desde el diseño del concepto local (el artefacto) se busque consolidar la adaptabilidad de los sociosistemas en su escala global, la cual se da por procesos de retroalimentación y memoria. Se infiere que los proyectos que dispongan estos procesos contribuirían de mejor manera al desarrollo social, proyectos que brinden a las personas información sobre el entorno y los contextos, sobre lo que sucede en lo colectivo, así como características que den capacidad a las propuestas de florecer por las interacciones, capacidad de expandirse, actualizarse o transformarse dada la forma en la cual fueron proyectadas.

Conclusiones

Los artefactos ayudan a consolidar y evolucionar a los sociosistemas, generan en éstos complejidad toda vez que catalizan la interacción humana. En este mismo sentido, en una descripción de los artefactos a nivel local, tenemos que nos permiten conducir nuestras acciones en nuestro medio inmediato, interactuar con otros, tomar decisiones; nos ayudan a comprender la realidad y manejarnos en la complejidad en la que estamos inmersos.

En cuestiones disciplinares y de la actividad del diseño, resultaría útil diferenciar tipos de proyectos de diseño según los distintos órdenes del diseño como lo sugiere Buchanan a la hora de ejecutar proyectos, teniendo en cuenta que los órdenes superiores tienen una orientación para conceptualizar soluciones a problemas globales y multifactoriales (propiciar nuevas identidades o patrones en los sociosistemas), mientras que, por otro lado, los órdenes primarios se orientan a solucionar problemas locales con artefactos que catalizarían la emergencia de las identidades globales de los sociosistemas.

Los procesos de diseño y las metodologías para cada uno de los órdenes del diseño es distinta, pero los proyectos integrales deben pensarse desde la complejidad y el rol sistémico de las cosas, ya que el problema de centrarse solo en la resolución técnica y estética de un artefacto para una interacción que es nada más a nivel local (con su entorno inmediato de agentes, es decir, usuarios directos y los objetos cercanos de su medio) puede derivar en repercusiones negativas que afecten a nivel global que, a final de cuentas y dada la naturaleza compleja de los sociosistemas, terminaría afectando también a la prosperidad del artefacto, la idea podría derivar en un proyecto efímero o no sustentable que no genere desarrollo sostenible.

Finalmente, debemos aclarar el sentido del rol de los artefactos como reductores de complejidad, pues como lo hemos descrito, dichos objetos, lejos de reducirla en los sistemas complejos sociales, la generan y la aumentan de manera incesante por su capacidad de intensificar y organizar las interacciones dentro del sistema. Ahora bien, como acabamos de mencionar en párrafos anteriores, en otra escala de descripción y desde el nivel de los sujetos, lo que hacen los artefactos es estructurar información circundante y dar inteligibilidad al medio, permitiendo así la interrelación de los sujetos con los otros agentes y su entorno (otros objetos, otros sujetos y su hábitat). Hace más fácil su supervivencia y desarrollo personal en el sistema, por lo que se puede entender que la reducción de complejidad que otorgan los objetos es referente a la capacidad de explicarnos nuestro entorno inmediato.

En definitiva, los artefactos nos han permitido evolucionar y consolidarnos como un gran sistema, tal vez, al tratar de reducir la incertidumbre que nos amenaza, nos organizamos para hacer intercambios beneficiosos con nuestros congéneres y así nos hemos construido y diseñado todo un entorno habitable lleno de edificaciones, herramientas y tecnologías, pero sobre todo de significados que nos brinden bienestar.

Referencias

Basco, A. I., Beliz, G., Coatz, D., & Garnero, P. (2018). *Industria 4.0: Fabricando el Futuro*. <http://dx.doi.org/10.18235/0001229>

Buchanan, R. (2015). Worlds in the Making: Design, Management, and the Reform of Organizational Culture. *he Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 5-21.

Domenico, M., Brockmann, D., Camargo, C., Gershenson, C., Goldsmith, D., Jeschonnek, S., Sayama, H. (2019). *Complexity Explained*. Doi/ 10.17605/OSF.IO/TQGNW

De *Etimologías de Chile*. (22 de 02 de 2022). [http://etimologias.dechile.net/?complejidad#:~:text=La%20palabra%20%22complejidad%22%20est%C3%A1%20formada,sufijo%20%2Ddad%20\(cualidad\)](http://etimologias.dechile.net/?complejidad#:~:text=La%20palabra%20%22complejidad%22%20est%C3%A1%20formada,sufijo%20%2Ddad%20(cualidad))

French, W. L., & Bell, C. (1995). *Desarrollo Organizacional. Aportaciones de las Ciencias de la conducta para el mejoramiento de la organización*. Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.

Gershenson, C. (2017). *Investigación y ciencia*. <https://www.investigacionyciencia.es/blogs/fisica-y-quimica/34/posts/fragilidad-robustez-y-antifragilidad-15802>

Gershenson, C. (s.f.). *Interacciones. Curso de pensamiento sistémico*. UNAM.

Hartson, R., & Pardha, P. (2019). Chapter 13 - Bottom-Up Versus Top-Down Design. En S. Direct (Ed.), *The UX Book* (pp. 279-291). Morgan Kaufman. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-805342-3.00013-8>.

Holland, J. (2004). *El orden de lo oculto*. Fondo de cultura económica.

Johnson, S. (2001). *Sistemas emergentes o que tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. Turner.

Kaizen. (2018, 27 de agosto). ¿Por qué es necesario crear una cultura 4.0 en la industria? Kaizen: <https://mx.kaizen.com/blog/post/2018/08/27/por-que-es-necesario-crear-una-cultura-40-en-la-industria.html#:~:text=La%2>

Kauffman, S. (2003). *Investigaciones: complejidad, autoorganización y nuevas leyes para una biología general*. Tusquets.

Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor red*. Ediciones Manantial.

López, J. (22 de junio de 2020). ¿Qué es la Industria 4.0? Factoría del Futuro: <https://www.factoriadelfuturo.com/que-es-la-industria-4-0/>

Luna, S., & Sosa, L. (2021). Escenarios globales desde la perspectiva de la tecnología: *Historia y Políticas sociales sectoriales*.

Maturana, H., & Varela, F. (2003). *De máquinas y seres vivos, autopoiesis: la organización de lo vivo* (1a ed.). Lumen.

Miramontes, O. (1999). Los sistemas complejos como instrumentos de conocimiento y transformación del mundo. En S. R. (editor), *Perspectivas sobre la teoría de sistemas*. UNAM-Siglo XXI.

Morín, E. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.

Morin, E. (2009). *El método, la vida de la vida*. Cátedra.

Pozas, M. d. (2016). La teoría del actor red: objetos, actores y cursos de acción. En M. d. Pozas, & M. Estrada Saavedra, *Disonancias y resonancias conceptuales: investigaciones en teoría social y su función en la observación empírica*. El colegio de México.

Rueda, S. (s.f.). *Metabolismo y complejidad del sistema urbano a la luz de la ecología*. <http://habitat.aq.upm.es/cs/p2/a008.html>

Sosa Compeán, L. (2020). *Nociones sobre diseño complejo: proyectar considerando la emergencia de los sociosistemas*. Labyrinthos Editores/ UANL.

Sosa Compeán, L. B. (2017). *Diseño basado en sistemas complejos*. Labyrinthos. Taleb, N. N. (2013). *Antifrágil: Las cosas que se benefician del desorden*. Paidós.

Universidad de Cantabria. (25 de Mayo de 2017). *Las revoluciones industriales, 1760-2000*. <https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1213/course/section/1497/OR-II.2.pdf>

Uribe Castro, H. (2014). *De ecosistema a socioecosistema diseñado como territorio del capital agroindustrial y del Estado-nación moderno en el valle geográfico del río Cauca, Colombia*. Colombiana de Sociología: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/recs/article/view/51702>

Wright, R. (2005). *Nadie pierde*. Tusquets editores.

10. LA VALORACIÓN Y LAS INTERRELACIONES DEL ARTE EN LA EDUCACIÓN, LOS CONOCIMIENTOS DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA EN EL DESARROLLO DE LOS INDIVIDUOS

Dr. Jorge Zarur Cortés
Universidad Autónoma del Estado de México

Introducción

En la educación artística están presentes los procesos creativos del individuo como, por ejemplo, los movimientos coordinados del cuerpo que caracterizan a la danza, o bien, los que evidencian el concepto de la belleza presente en las obras artísticas como las de la pintura, que se aplican en el diseño de materiales hápticos para las personas ciegas como una de muchas alternativas para el disfrute y aprendizaje de las artes y que dan sentido a personas en esta condición. A este respecto, a la estética se le concibe como parte del conocimiento sensible del ser humano y en el que los sentidos se “apropian” del entorno para interpretarlo a partir de la información recabada derivada de los elementos emanados de los hechos y los sucesos y percibidos por los sentidos. Como resultado, el ser humano genera valoraciones expresivas específicas de aquello que le rodea y con lo que interactúa; asimismo, el arte y la educación artística se conciben como maneras en que el individuo se interrelaciona con otros grupos y con el contexto mismo en los que intervienen otras consideraciones como la cultura física y la espiritual.

Por lo tanto, con las artes se fortalecen las aptitudes y las actitudes de los individuos dentro del contexto social al reforzar las facultades creativas y expresivas en todos los ámbitos. A este respecto, Calaf

(2003) señala que el arte presenta conflictos que afectan su concepción social e incluso ante una relación científica. Asimismo, reconoce su importancia actual para poder comprender la realidad posmoderna y, desde una perspectiva educativa, valora el gran potencial que tiene para el desarrollo de los seres humanos, sobre todo en el ámbito educativo.

El arte en la vida de los sujetos se ha convertido, desde hace mucho tiempo, en una magna vivencia para el ser humano al actuar o incidir por medio de procesos representacionales vívidos, es decir, el arte “interviene” en la vida de los individuos correlacionando la realidad con un conjunto de interpretaciones derivadas de las mismas manifestaciones artísticas. De igual forma, el arte se presenta como un fenómeno acaecido en el actuar humano del que se distinguen diferentes niveles caracterizados cada uno por una complejidad cuya comprensión varía entre individuos y contextos. El arte estimula el pensamiento y, con ello, la cognición como una facultad para poder tratar la información por medio de la percepción y los conocimientos obtenidos. Se basa en los sentimientos de los sujetos para valorar la información, su incidencia en el pensamiento y la inteligencia.

Con el arte se mejora o enriquece el proceso creativo. Bajo niveles complejos se “delinea” el concepto de estética, es decir, del sentido que el ser humano le confiere a dicho concepto, lo que le permite *mirar* y *expresar* la belleza de las cosas y los acontecimientos naturales y también los creados por el mismo ser humano. En este tenor, las artes se asocian con el juicio moral del ser humano, o lo que es lo mismo, con la disposición con la que se estima una correlación entre los actos humanos y ciertos valores morales.

En estos niveles complejos no solo están presentes grupos de elementos ordenados que se encuentran interrelacionados para construir un objeto, sino también —y de manera importante— son evidentes los procesos sensoperceptivos de los que se derivan las emociones correlacionadas con la cultura general, es decir, con las costumbres, las tradiciones, el lenguaje y demás manifestaciones provenientes del acopio de signos cuyos significados se hacen presentes bajo un simbolismo universal que se relaciona con la concepción y la modificación de la materialidad del ser humano.

Para Fernández, Fontal y Calaf (2003), el arte presenta diversas controversias, entre las cuales destaca la relativa a sus funciones; sustentada en la interrelación del arte con el contexto social y con la realidad de los sujetos, así como con los vínculos de lo que le rodea, se conforma una triada vinculada con la presentación-representación-interpretación de quienes interactúan con las artes. Por otro lado, de las funciones que desempeña el arte, una de las más arraigadas como actividad o ejercicio es la relativa a la concepción representacional de la realidad del mundo, la captada inicialmente por los sentidos, por ejemplo, la que se establece desde el sentido de la vista, a través del cual se fundamenta dicha *realidad* en la observación de las cosas, de sus detalles conformados por elementos básicos como las formas, las texturas, los colores o las dimensiones, por ejemplo. Sin embargo, no puede hablarse de una realidad universal, sino más bien de realidades alternas o disímbolas; un caso específico son las “realidades” propias de las personas ciegas, y de ellas, las personas ciegas congénitas, entendiéndose que en ningún momento de su vida han percibido la realidad como la de una persona normovisual.

Estas nuevas realidades están integradas por diferentes posturas relacionadas con la presentación-representación e interpretación

de las cosas y los fenómenos, bajo el entendimiento de que cada individuo entiende la realidad del mundo a través de sus propios procesos sensorio-perceptivos. Así, conceptos concretos y abstractos, o bien, objetivos o subjetivos, como el del color azul, se presentan para ciertos individuos como plausibles, creíbles o evidentes, y solo si los sentidos los identifican y los verifican, es decir, desde una presentación y representación, pasándose entonces a una idea misma del concepto a través de diferentes medios, procesos y técnicas.

De esta manera, el rojo no solo es concebido como un tono único, sino con variantes como la del rojo claro, rojo oscuro o rojo anaranjado entre muchos otros más. Para otros individuos como aquellos bajo una condición de ceguera congénita tan solo el color “rojo” sería difícil de conceptualizar y de organizar. Por lo tanto, el arte como actividad se concibe como un amplio conjunto de complejas posibilidades por su interpretación, por su actividad y su proceder, así como por su conexión con sentimientos, emociones, pensamientos e ideas características de un individuo o una colectividad.

El ser y estar de las artes

Las artes, así como muchas otras manifestaciones que tienen su origen en el contexto social, conllevan procesos de aprendizaje y estudios pormenorizados por parte de aquellos que se dedican a su práctica y su desempeño de manera inicial, es decir, por los artistas. Aunque no son únicamente estos quienes las ejecutan, ya que las artes se incorporaron desde hace tiempo a la vida en general de los sujetos, por ejemplo, en las diferentes actividades de ocio de los sujetos. A este respecto, Porter (2007) considera al arte como una actividad humana de suma importancia en el proceso educativo, sin embargo, por su

multi percepción “poco o nada se considera a los procesos creativos o a los modos de percepción que llevan a la concepción y realización del arte” (Porter, 2007, p. 189).

En consecuencia, el estudio de las técnicas, los procesos y los materiales de las artes no son considerados como parte de la conformación de planes de estudios en los distintos niveles escolares, dedicándoseles 0 horas semana/mes, o bien, tan solo de 1 a 2 horas semana/mes para el mejor de los casos, a pesar de inferir directamente y a favor en los individuos. Para Porter, bajo un modelo establecido — al menos en México —, se prioriza a las ciencias básicas, posteriormente a las ciencias aplicadas y por último al “*prácticum*”, el cual fomenta la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos; de ahí que el arte sea considerado más bien como una actividad encaminada a cumplir con el tiempo libre de las personas, entendido como tiempo de ocio.

Por otro lado, Ivars (2009) señala que el arte, sin embargo, no ha estado tampoco alejado completamente del conocimiento científico y técnico, a pesar de ser una actividad a la que llegan toda clase de ideas, pensamientos, juicios, reflexiones, arquetipos, modelos, planteamientos, etc. Su vinculación con este tipo de conocimientos obedece —sin duda— a la necesidad de esclarecer procesos, usos y aplicaciones para la materialización de las ideas a través de éstos, por lo que no les es ajeno. Así, las observaciones del tener que considerar al arte en procesos educativos se hacen imperantes y necesarias.

Lo que deriva de las profundas transformaciones tecnológicas actuales que han dado paso a correspondencias distintas, sobre todo en el terreno artístico; para ello, la ciencia y la tecnología suministran cambios novedosos a partir de conocimientos propios que, lejos de apartarse de las artes, generan un vínculo de lo formal con lo creativo.

A este respecto, deben señalarse propuestas artísticas contemporáneas que utilizan los conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar planteamientos que parten, al mismo tiempo, de las necesidades sociales del siglo XXI. Con la digitalización se registran o codifican datos e información bajo un proceso tecnológico y, derivado de ello, se desarrollan proyectos intangibles, aunque visibles y audibles. En este sentido, *la red* ha servido para formular iniciativas plásticas con mayores posibilidades de representabilidad: para canalizar la información a mayor número de receptores de esta modalidad artística con sus prácticas; para crear laboratorios o espacios de diálogo y enseñanza del arte junto con la tecnología y la ciencia, cuya finalidad es la de *crear* por medio del ensayo y la exploración audiovisual a desde nuevos canales receptivos.

Por otra parte, el arte es considerado como una actividad creativa en la que el ser humano se vale de los sentimientos, las formas, las objetividades y las subjetividades para poder crear. Esta especificidad —como señala Ivars—, supone un modo de acercarse a la realidad permitiéndole incorporar conocimientos o experiencias sin que ello resulte inquietante o angustioso para sus tareas. Por lo tanto, el arte está caracterizado por esa representación de la “realidad” de quien se expresa a través de las diversas técnicas y recursos plásticos, sonoros, lingüísticos, digitales, etc., y en los que la experiencia y el entendimiento de la realidad circundante al sujeto redundan en una visión específica del mundo sin que exista una correlación directa con la visión de otros individuos. Por otro lado, la ciencia que también forma parte de dicha realidad se complementa con el arte bajo una influencia mutua, entendiéndose a la primera bajo un cúmulo de razonamientos universales que no dependen de un solo individuo

para generar aportaciones valiosas aplicadas a la obra artística. En su desarrollo, la obra artística, por ejemplo, puede o no trabajarse a partir de medidas de proporción que den a la obra mayor exactitud y belleza percibiéndose así las objetividades y las subjetividades de quien la ejecuta.

La praxis artística, entonces, es apta para admitir transformaciones o alteraciones del propio entorno, pero sin modificar su adecuación al fin al que se destina, entendido éste como una cualidad; por ello, el arte se adapta y amolda su proceder metodológico para lograr experiencias distintas. Así pues, los proyectos elaborados bajo la modalidad del arte digital son percibidos desde lo visual y lo auditivo con lo que se abandonan procesos, métodos y técnicas tradicionales para dar paso a nuevas alternativas y productos que permiten apreciar, entender, concebir y estudiar el arte, apegándose a los avances tecnológicos y científicos actuales, a pesar de ello, la “cualidad” artística sigue presente y forma parte de las expresiones humanas.

Por lo tanto, para Rivera, las artes se interpretan como “instrumentos” con los que se descifran los entendimientos personales que surgen, de la misma manera, de expresiones humanas y de significados derivados en “identidades válidas para todos”. Así, “... las artes revitalizan con abstracciones figurativas y no figurativas de la realidad, los espacios de diálogo y didáctica intercultural”. Por ello, “las obras de arte se salen del mundo empírico y crean otro mundo, con esencia, contrapuesto al primero, como si este nuevo mundo tuviera consistencia ontológica” (Adorno, 1969: Rivera, 2013).

La imperante necesidad de incluir a las artes en la educación formal y escolarizada, conlleva a la comprensión de las manifestaciones humanas que, tras ser percibidas y validadas como

elementos simbólicos o de índole representacional, se convierten en instrumentos comunicativos y esenciales bajo las relaciones entre entes o entre estos y actos verificables. De esta manera las artes consolidan el concepto de la *cultura* misma que se encuentra presente en la educación y en el resto de las actividades de los individuos dentro del contexto social.

Para García Canclini (1989), la cultura se define como “el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas”. Actualmente en México, en lo referente a las políticas públicas, se requiere la incorporación de otros aspectos relativos a la cultura y no únicamente el reconocer la correspondiente a la de los distintos grupos sociales. Así, la idea de *política cultural*, la cual se vincula con todo el patrimonio de un lugar y, así mismo, con la gestión y desarrollo del propio Estado mexicano, se asocia y está supeditado por la programación, los avances y la valoración o apreciación generada desde las dependencias de gobierno o las propias Secretarías de Estado, como la Secretaría de Cultura de algún lugar, ya sea Nacional, Estatal o Municipal. Por lo tanto, al hablar de cultura es hacer referencia, sin duda, a las normatividades que la reglamentan y coordinan. López Rangel (2014), señala que Giménez define a la *cultura* como:

...muestra cómo el término cultura se refería de manera predominante, desde la Antigüedad hasta el Renacimiento, a la acción de cultivar la tierra. A partir de esta época y hasta el siglo XVIII se conforma una concepción abarcadora o totalizante de cultura, de tal modo que Herder la define como un ideal de vida colectiva que engloba la totalidad de las acciones humanas y Fichte, como un vasto conjunto de rasgos histórico-sociales que caracteriza a una nación y garantiza la identidad colectiva de los pueblos. (p. 33)

El señalamiento de Giménez contextualiza a la cultura inicialmente como un término que designa a cierta actividad humana, para posteriormente vincularla a la “universalidad”, y de entre las actividades, las de las artes, que destacan como fundamentales en el desarrollo histórico y social. Por otro lado, el autor establece la idea de que la cultura, la ciencia y el *arte*, son conocidos como “productos excepcionales”; por ello, las Bellas Artes como “cultura-patrimonio” engloban la codificación, la institucionalización y la mercantilización de la cultura y, de manera directa, del arte.

Por ello, López Rangel señala que la cultura, los imaginarios y la memoria colectiva se presentan como puntos que forman parte de la generalidad y de las temáticas sobresalientes, convirtiéndose en los paradigmas emergentes. La cultura, entonces, considera creencias, *artes*, moral, derecho, costumbres, capacidades y hábitos de los grupos humanos (Giménez, 2005: López, 2014, p. 34). La cultura se caracteriza también por contener un conjunto de símbolos y significados derivados de la praxis social, por lo que las artes como manifestación cultural están cargadas de elementos simbólicos y sígnicos, así como de “significados” concebidos por aquellos quienes se dedican a la creación de las manifestaciones artísticas con técnicas y materiales, así como de quienes perciben el trabajo artístico propio para el disfrute y el deleite personal, es decir, desde procesos subjetivos y en los que las objetividades están presentes.

Desde el bucle recursivo de Morin, las artes se encuentran bajo un proceso en el que los efectos son, al mismo tiempo, ejecutores de éste y en el que las fases finales son necesarias para la generación de las fases iniciales, lo que deriva en un proceso recursivo, es decir, en un proceso que se produce/reproduce a sí mismo. Se concibe dicho bucle

recursivo tras la evolución y el cambio que las artes han mostrado al paso del tiempo, en las que las modas, los estilos o, sobre todo, los acontecimientos sociales, constituyen un momento decisivo, o bien, un punto de inflexión o modulación; estos factores aparecen en cierto periodo de tiempo para luego perderse tras la vorágine evolutiva característica en el estilo de vida de las personas.

Las artes cambian, se modifican y se transforman en vías de las nuevas propuestas, los modernos materiales, los instrumentos, las herramientas, los acabados, los formatos, las técnicas y demás elementos incidentes en su quehacer desde los actuales procesos; también el creativo modifica los elementos objetivos —ya de por sí reinterpretados— desde las subjetividades para “refrescar” a la cultura de un lugar, evidenciándose la vida y el contexto en general de toda la comunidad bajo conceptos expresivos.

De la misma manera, para Maldonado (2021) las artes quedan clasificadas en diversas categorías de acuerdo con los procesos representacionales que en cada una se presentan a partir de cierto sentido dado a la obra; entre las categorías sobresalen las artes figurativas, performativas, plásticas, corporales, espaciales, temporales, espacio-temporales, narrativas, visuales, fonéticas, mixtas y otras más caracterizadas por los medios de expresión utilizados para quienes las practican y para los que gustan y se interesan en ellas (p. 87). Ante ello, no deja de ser importante hablar —inclusive— de una teoría del arte que abarque la descripción y aceptación de las artes, así como el análisis teórico y normativo de las mismas, y más importante aún, el desarrollo metodológico de cada una de ellas para entender los significados de las obras o productos derivados de cada una y por cada creativo o artista. Lo anterior se vincula con un marco filosófico, el cual

se asocia con la estética para acercarse a la naturaleza y el cometido de las artes.

Sin embargo, las artes, al igual que los artistas, están sujetas a consideraciones y apreciaciones de aquellos con quienes interactúan; si bien existen desde las artes excelsas hasta las manifestaciones artísticas menos reconocidas como las expresiones “de calle”, los artistas son valorados por sus logros y la influencia de sus productos en el público y los críticos de la obra artística. Estas apreciaciones parten tanto de usuarios como de creadores de las artes *esnob*, quienes bajo una diversidad de expresiones consideran imitar o adoptar costumbres, gustos o tendencias culturales para dar paso —justamente— a nuevas propuestas artísticas para dar lugar a considerar procesos de aculturación derivados de una enajenación cultural proveniente de una cierta permeabilidad de la cultura de un lugar, contexto o grupo humano.

Al respecto, para Salceda (2014) el concepto de cultura —en el que se insertan las artes— tiene que ver con el pensamiento humano —complejo en sí mismo por cada individuo y de índole inminentemente social—, del cual se derivan un conjunto de expresiones desarrolladas en distintos ámbitos de la vida humana. Geertz (1988) señala que manifestaciones como sonidos, gestos, palabras o dibujos, entre otros, son considerados como “símbolos significativos” necesarios para el ser humano para situarse en la realidad y en el mundo; de hecho, estos símbolos significativos dirigen su conducta bajo un caos de actos sin finalidad y estallidos emocionales (Geertz, 1988; Salceda, 2014, p. 62).

Con los señalamientos de López Rangel y desde un proceso recursivo, la cultura —y el arte— presentan efectos y productos que se convierten, al mismo tiempo, en cogeneradores y co-causadores

de dicho desarrollo. Así, el arte, por ejemplo, tendría la posibilidad de generar efectos de cambio en sí mismo y en el propio artista, por lo tanto, se consideraría igualmente como cogenerador y cocausador del procedimiento artístico y el perteneciente al artista. Según un paradigma de simplicidad, se dice que “el producto se convierte en productor del propio productor del producto”. Sin embargo, esta aseveración tiene otro sentido bajo una epistemología de la complejidad, un sentido más real.

Asimismo, para Bonil, Sanmartí, Tomás y Pujol (2004), la teoría de los sistemas complejos se convierte en un modelo que explica los fenómenos del planeta con capacidad de predecir y que reúne contribuciones de diferentes áreas del conocimiento científico. En conjunción, la epistemología de la complejidad como alternativa ideológica que asume aportaciones de la ciencia de la complejidad orienta desde un modelo de pensamiento y de acción ciudadana. Así, a partir de esta epistemología, Morin plantea la importante “obligación” de construir un pensamiento complejo en la que la acción directa de la ciudadanía sea una forma de posicionarse en el mundo para recuperar los valores modernos.

Bonil, Sanmartí, Tomás y Pujol establecen la importancia — igualmente—, de siete principios básicos que plantea Morin (2001) y que funcionan como una guía del pensamiento complejo, considerándolos complementarios e interdependientes:

1. El principio sistémico u organizacional bajo el que se relaciona el conocimiento de las partes con el conocimiento del todo.
2. El principio hologramático que incide en que las partes están dentro del todo y el todo está en cada parte.
3. El principio retroactivo que refleja cómo una causa actúa sobre un efecto y, a su vez, éste sobre la causa.

4. El principio recursivo que supera la noción de regulación al incluir el de autoproducción y autoorganización.
5. El principio de autonomía y dependencia en el que expresa la autonomía de los seres humanos, pero, a la vez, su dependencia del medio.
6. El principio dialógico que integra lo antagónico como complementario.
7. El principio de la reintroducción del sujeto que introduce la incertidumbre en la elaboración del conocimiento al poner de relieve que todo conocimiento es una construcción de la mente.

Una manera de situarse en el mundo que la epistemología de la complejidad ofrece es a partir de un escenario generador de maneras más actuales de sentir, de pensar y de actuar las cuales orientan el conocimiento de la realidad, es decir, de lo objetivo y, de la misma manera, de la adquisición de otros criterios para poder “situarse” y modificarla. Ello supone una alternativa ideológica conductora de valores establecidos desde la percepción tanto individual como grupal o social, el pensamiento mismo de los individuos como actores y la acción resultante de las relaciones y las interacciones (Pujol, 2002; Bonil, Sanmartí, Tomás y Pujol, 2004, p. 4).

La cultura y las artes cogeneradoras y cocausadoras deriven en posibles escenarios desde los cuales se producen modos de sentir, pensar y actuar para la realidad; además, los procesos planteados para la educación artística consideran una posibilidad en la dirección del razonamiento social. Esto se integra como otro requerimiento tras una discusión continua en torno de la vacilación existente acerca del conocimiento del mundo y de la realidad.

A partir de lo anterior, se requieren conexiones entre los distintos contextos y grupos –referidos a su tamaño, a su capacidad y su influencia– en los que los actos o los hechos específicos de los

integrantes (individuos) sean considerados como maneras de proceder de forma conjunta, es decir, desde la cultura.

Para Novo (2004), el arte –al igual que la ciencia– es un producto derivado del asombro, del cuestionarse o de preguntar las variadas dudas o interrogantes, del miedo o temor en los que las suposiciones se hacen presentes para tomar una postura determinada acerca de algo presente en el contexto real. Por lo tanto y en opinión de Barbosa (2018), el arte no tiene la intención de minimizar lo complejo, más bien, únicamente lo acepta. Bajo la mención que el arte es realizable, se engloba en una “acción” directa en la que lo subjetivo puede estar presente, considerándose a este como parte de su funcionalidad; lo subjetivo se relaciona con los sentimientos del individuo y, sin duda, se hacen concurrentes la creatividad y las competencias propias desde lo sensible para despertar la imaginación, las capacidades cognitivas en las que la memoria, la atención, la percepción, la solución de problemas o la inteligencia incluyen funciones metódicas y de análisis para generar respuestas únicas en las artes plásticas. Por ejemplo, la manifestación artística del hiperrealismo acerca al cerebro a una expresión simulada que, bajo técnicas de pintura y/o escultura, da como resultado la persuasión para sobresalir aún más que la misma realidad.

Sin embargo, para lograr procesos tan complejos en la mente, se hace necesaria la dialógica ciencia-arte, así, la actuación lógico-racional ocurre de forma complementaria con operaciones imaginativas y sensitivas. Este señalamiento puede vincularse directamente con el funcionamiento del cerebro, es decir, con el desempeño de cada uno de los hemisferios.



Figura 1. Ilustración de Pedro Campos.
En: <https://www.oldskull.net/design/pedro-campos/>

Según González (1979), el cerebro es un “cerebro doble” bajo la constitución de dos hemisferios simétricos, aunque con competencias distintas. El hemisferio derecho es el encargado de controlar la expresión no verbal y de interpretar las imágenes captadas a través del sentido de la vista. Aspectos como la percepción general, la espacialidad y las emociones son parte del control de este hemisferio; lo intuitivo, los recuerdos, la música, las voces, lo no verbal o la parte creativa e imaginativa están presentes. Por otro lado, el hemisferio izquierdo está asociado con lo verbal y lo racional; entre otros rasgos están la capacidad de análisis, la lógica, lo matemático, la lectura, la escritura o las deducciones.

De manera general, González establece las funciones de los hemisferios de la siguiente manera:

Hemisferio izquierdo. Verbal: usa palabras para nombrar, describir, definir. *Analítico:* estudia las cosas paso a paso y parte a parte. *Simbólico:* emplea un símbolo en representación de algo. Por ejemplo, el dibujo significa ojo, el signo + representa el proceso de adición. *Abstracto:* toma un pequeño fragmento de información y lo emplea para representar el todo. *Temporal:* sigue el paso del tiempo, ordena las cosas en secuencias: empieza por el principio, etc. *Racional:* saca conclusiones basadas en la razón y los datos. *Digital:* usa números, como al contar. *Lógico:* sus conclusiones se basan en la lógica: una cosa sigue a otra en un orden lógico. Por ejemplo, un teorema matemático o un argumento razonado. *Lineal:* piensa en términos de ideas encadenadas, un pensamiento sigue a otro, llegando a menudo a una conclusión convergente.

Hemisferio derecho. No verbal: es consciente de las cosas, pero le cuesta relacionarlas con palabras. *Sintético:* agrupa las cosas para formar conjuntos. *Concreto:* capta las cosas tal como son en el momento presente. *Analógico:* ve las semejanzas entre las cosas; comprende las relaciones metafóricas. *Atemporal:* sin sentido del tiempo. *No racional:* no necesita una base de razón ni se basa en los hechos, tiende a posponer los juicios. *Espacial:* ve donde están las cosas en relación con otras cosas y cómo se combinan las partes para formar un todo. *Intuitivo:* tiene inspiraciones repentinas, a veces basadas en patrones incompletos, pistas, corazonadas o imágenes visuales. *Holístico:* ve las cosas completas, de una vez; percibe los patrones y estructuras generales, llegando a menudo a conclusiones divergentes. (González, 1979, p. 3)

Bajo esta concepción binaria “ciencia-arte” en el cerebro, se le ha dado mayor importancia al hemisferio izquierdo por sus deducciones o su razonamiento, pues de ahí la ciencia obtiene sus resultados, no así del hemisferio derecho entendido como de menor importancia y hasta complementario del otro por las subjetividades inherentes.

Cadavid (2014) señala la condición integradora presente entre las experiencias científicas y las artísticas. Ante este estado dicotómico se gesta una interrelación de conexión complementaria entre ambas

partes del conocimiento humano; la correspondencia se hace presente con la dureza de la ciencia y, por otro lado, con la sensibilidad y la estética de las artes. En ambos casos el proceso creativo está presente para llevar a cabo planteamientos que den respuesta a ciertas interrogantes particulares en las que la *mirada* objetiva y subjetiva se correlacionen, o bien, se conciban de manera independiente desde la *realidad* del entorno.

Para las artes se hace necesario un modelo que permee hacia procesos investigativos bajo la estructura científica, pero sin apartarse de la estética y la sensibilidad en la que las emociones y los valores estén presentes junto con el proceso creativo del artista. Así, lo factual es una condición necesaria bajo la cual pueden establecerse objetividades propias para el análisis –inclusive– desde lo subjetivo y que deriven en procesos creativos para resultar en productos artísticos.

La realidad, entonces, funciona a manera de un conector entre lo científico y lo artístico; esta materialidad u objetividad está presente en el estudio minucioso que se hace desde la ciencia analizándose detalladamente para emitir juicios u opiniones razonadas del todo. Por otro lado, en las artes la subjetividad está coligada tanto a impresiones como a intuiciones sujetas a los objetos, individuos, sucesos o hechos particulares del entorno, es decir, a la propia realidad también. Ambas, la ciencia y el arte se caracterizan por sus aforismos, los cuales están presentes para explicarlas a manera de sentencias cortas; para la primera, “lo propio de la científicidad no es reflejar lo real, sino traducirlo en teorías cambiantes y refutables” (Morin, 1984, p. 38, Cadavid, 2014, p. 253); las artes –por otra parte– basan su representacionalidad en preceptos teóricos como la teoría del

color o procesos que interpretan la realidad desde la implementación de diferentes lenguajes en vías de la aprehensión de estos y bajo el sustento científico.

Últimos comentarios y conclusiones

La reciprocidad de las artes y las ciencias se constata por la imposibilidad de excluirse la una a la otra. Las artes no pueden fraccionarse al prescindir de los constructos científicos, los cuales dependen de las teorías, los conceptos y las leyes, así como, por ejemplo, las verdades de razón y las verdades de hecho, del hecho de experiencia y en donde la ciencia debe también someterse al experimento. De esta manera, la poética es considerada como una disciplina dedicada a fabricar –por ejemplo– un metalenguaje científico para detallar, organizar y examinar las obras de arte literarias, dado que esta disciplina forma parte de las bellas artes.

Las ciencias tampoco dejan de estar sujetas a los procesos de las expresiones del ser humano y de los diferentes grupos; la impresionabilidad y/o emotividad dan sentido al razonamiento concatenándolo con las experiencias o hechos de la gente, de las que se desprenden las individualidades para dotarla de elementos de apreciación que, más adelante, deriven en estudios plausibles en la generación del conocimiento de la realidad, aunque la doctrina científica no acaba por aceptar del todo la subjetividad manifiesta en las artes.

Según Montané (2008), la educación artística en el contexto de la complejidad y su práctica tiene que ver con la investigación acción que lleva a cabo Crei-Sants con variables desde el arte y la creatividad, por lo que considera:

- Que el arte y la creatividad permiten el encuentro de áreas compensadoras en el propio individuo.
- Que el arte y la creatividad permiten abordar a la persona con una perspectiva global-individual y social, potenciando todos los aspectos de la comunicación y favoreciendo la autonomía y la integración social.
- Que el arte y la creatividad generan en la persona un alto nivel de motivación y autoconocimiento personal, ayudando a que la persona sea protagonista de su propia “promoción”. (p. 330)

El binomio arte-creatividad es importante en un proceso de enseñanza aprendizaje de las artes. ¿Qué se busca con ello? Una “necesaria” humanización de los individuos integrantes de un contexto social. Para ello, los procesos relativos a la intersubjetividad confieren a los interlocutores la posibilidad de compartir conciencia y discernimiento, por lo que se precisan los conocimientos y las habilidades de aquellos quienes instruyen y se dedican a educar a los que aprenden y aprehenden el saber de las artes. Así, la intersubjetividad se hace presente en la vida diaria y las interacciones que se gestan con los semejantes desde las cuales se entrelazan apreciaciones e impresiones de todo lo visible, lo audible o lo tangible (desde el tacto). El entendimiento de la subjetividad individual y la identificación de la subjetividad de aquel con quien nos interrelacionamos faculta la posibilidad de interpretarlas y generar una conciencia de algo y, al mismo tiempo, del todo.

Se ha verificado que las artes son portadoras de resignificaciones de la realidad y/o la objetividad al permitir la revaloración de los aspectos que han formado parte –al paso del tiempo– de las “diferentes culturas” o grupos sociales –quizá conocidos como “tribus”, por ejemplo–, en las que se manifiestan ideas derivadas del quehacer y la interacción con el entorno y el resto de las personas.

Actualmente, la globalidad es una condición imperante a la cual las artes se enfrentan; a partir de ello, las artes se confrontan a procesos de descontextualización y de aculturación que, bajo la presencia de cada vez mayor número de conocimientos en los diversos ámbitos de la actividad humana y de los avances tecnológicos presentes, generan productos disímolos a los que tradicionalmente fueron desarrollados en todos los ámbitos artísticos. Ejemplo de lo anterior son las artes digitales, que comprenden un conjunto de especialidades de carácter creativo y que son desarrolladas a través de técnicas digitales, dando paso a otras alternativas de la expresión y la comunicación. A este respecto habría que preguntarse ¿hasta dónde se convierten en elementos bellos?, ¿existe una *poiesis* en su elaboración?, o más bien son las facilidades que los implementos tecnológicos ofrecen para que el arte digital, por ejemplo, sea una alternativa en la enseñanza de las destrezas, técnicas y habilidades para el individuo en esa interrelación.

Inicialmente el ámbito de las artes ha cambiado para dar paso a nuevas posibilidades por medio de herramientas de trabajo que se alejan –por mucho– de las tradicionalmente conocidas. Es el caso los dispositivos electrónicos que se distancian de los resultados “físicos”. Se han creado especialidades y subespecialidades para éstas; han integrado a las ciencias como parte de su quehacer y forman parte de procesos transdisciplinarios en vías de consolidarse como parte de las disciplinas más importantes, si bien no como lo son las ciencias puras, sí como materias que son esenciales para el desarrollo de cada individuo, fortaleciéndose como ser humano.

En este sentido, el estudio y la práctica de las artes y las ciencias parten de una realidad desconocida, así como de la indagación de las cosas y de las magnitudes de los fenómenos físicos. De la interrelación

arte-ciencia existen ya muchos usos en los que los productos artísticos se encuentran científicamente sustentados también bajo impresiones estéticas y con la posibilidad de que estas aplicaciones difundan tanto los conocimientos científico- tecnológicos como los de índole artística, es decir, desde una apreciación subjetiva de las cosas que es parte importante en los procesos de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas y de cultura, pues con ella se fomenta el proceso creativo de los discentes considerado como un detonante para la adquisición de conocimientos y la práctica de las ciencias y las artes mismas.

Por lo anterior, las implicaciones pueden ser múltiples bajo un proceso complejo que generan tanto artistas como tecnocientíficos. Son evidentes las investigaciones relativas al arte, el uso de juicios estéticos, así como la aplicación de imágenes diversas que proveen de información que sustenta aún más los contenidos de los diferentes productos. Por otro lado, son patentes los recursos metodológicos aplicados en la producción artística lo que permite obtener resultados más apegados a la ciencia y la tecnología. Así, las artes y lo que estas implican se encuentran en un movimiento helicoidal constante, adaptándose a las condiciones presentes y a las demandas e intereses sociales sin dejar de ser agentes de cambio social.

Referencias

Adorno, T.W. (1969). *Teoría estética*. [Archivo PDF] <https://static1.squarespace.com/static/58d6b5ff86e6c087a92f8f89/t/58e151e0a5790ad9679e6851/1491161568799/Adorno%2C+Theodor+-+Teoria+estetica.pdf>

Barbosa, A. (2018). Construcción dialógica ciencia/arte. *Estética del alea desde el enfoque de la complejidad. Panambí s/v (6)* (pp. 135-152). UAEM. doi.org/10.22370/panambi.0.6.1138

Bonil, J., Sanmartí, N., Tomás, C., & Pujol, R. M. (2021). Un nuevo marco para orientar respuestas a las dinámicas sociales: el paradigma de la complejidad. *Investigación En La Escuela* (53) (pp. 5-19). <https://doi.org/10.12795/IE.2004.i53.01>

Cadavid, J. (2014). El declive de la dicotomía metodológica científico/sensible. Encuentros y tránsitos entre la razón y la sensibilidad. *Revista KEPES* 11 (10). (pp. 249-277). <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/download/529/454/>

Calaf Masachs, R. (2003). *Arte para todos. Miradas para enseñar y aprender el patrimonio*. TREA.

García Ríos, A. (2005). Enseñanza y aprendizaje en la educación artística. *El Artista, s/v* (2). (pp. 80-97). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87400207>

García Canclini, Néstor. (1989). Introducción. Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano. En N. García Canclini. *Políticas culturales en América Latina*. Grijalbo. http://archivos.diputados.gob.mx/Centros_Estudio/Cesop/Eje_tematico/d_cultura.htm

Giménez Montiel, G. (2005). *Teoría y análisis de la cultura*. Conaculta/Icocult.

González Vázquez, M. (2014). *Apuntes sobre los hemisferios cerebrales y su relación con la percepción y el dibujo*. Universidad de California [Archivo PDF]. https://eprints.ucm.es/id/eprint/28911/1/APUNTES_SOBRE_LOS_HEMISFERIOS_CEREBRALES.pdf

Ivars, J. (2009). [Publicado parcialmente como *De rerum natura*, Zehar (67), 2010].

Arteleku. Donostia.

López Rangel, R. (2014). Hacia una conceptualización del diseño basada en el pensamiento complejo. En R. López Rangel et al. *La complejidad y la participación en la producción de arquitectura y ciudad*. UNAM.

Montané, A. (2008). *Educación, arte y complejidad en la Universidad: Imaginarios instituyentes y experiencias pedagógicas del profesorado artista*. Tesis doctoral. Universidad de Barcelona.

Morin, Edgar. (1977). *Le Méthode*. [Publicado en español en varios volúmenes, de los cuales tres se utilizan en este trabajo: *El Método. Tomo I. La naturaleza de la Naturaleza; Tomo IV. Las ideas; Tomo V. La humanidad*

de la humanidad. Madrid: Cátedra]. En R. López Rangel. *Hacia una conceptualización del diseño basada en el pensamiento complejo*. En R. López Rangel et al. *La complejidad y la participación en la producción de arquitectura y ciudad*. UNAM.

Novo Villaverde, M. (2004). La complementariedad ciencia-arte para la construcción de un discurso ambiental integrado. *Polis. Revista latinoamericana*, s/v. (7). (pp. 1-15). <https://journals.openedition.org/polis/6243>

Porter Galetar, L. (2007). *La universidad de papel*. UNAM.

Pujol Villalonga, R. (2002). Educación científica para la ciudadanía en formación. *Alambique*, s/v. (32) (pp. 9-17). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=239736>

Salceda Utgar, J. (2014). *Una perspectiva etnofenomenológica de las nociones de arquitectura, cultura, patrimonio y centralidad en el ámbito de la ciudad*. En R. López Rangel et al. (2014). *La complejidad y la participación en la producción de arquitectura y ciudad*. UNAM.

TERCERA SECCIÓN

COMPLEJIDAD Y SUS MANIFESTACIONES EN LA CULTURA CONTEMPORÁNEA

11. IMAGEN OFICIAL VS INTERVENCIÓN URBANA EFÍMERA. DIÁLOGO Y YUXTAPOSICIÓN COMO FIGURAS DE LA COMPLEJIDAD EN EL ESPACIO PÚBLICO

Dr. Gustavo Garduño Oropeza
Universidad Autónoma del Estado de México

1. Complejidad e hipercultura

La etimología del término “complejo” remite a todo aquello que se entreteje en conjunto, que aparece a modo de un conglomerado y que incide en –y es incidido por– lo múltiple. Esta característica lo hace ciertamente impreciso si se le somete a definiciones cerradas o deterministas y se le obliga a ceder ante lo proyectado por condiciones preexistentes de orden o apariencias relativas a una racionalidad o paradigma. Como condición, lo complejo lo toca todo y demanda una cierta óptica al momento de volverse objeto o foco de indagaciones.

La complejidad –ámbito de relaciones de lo complejo– es, consecuentemente, una condición que no solo atañe a la naturaleza, sino que conlleva en forma similar a problemáticas sociales donde se materializa, todo aquello que emerge en forma disruptiva, desafiando las perspectivas lineales sobre el orden, el desarrollo, la justicia o el bienestar. El ejemplo más cercano –y no se dudaría en llamarlo obvio– de dicha emergencia está en las ciudades, esos *clústeres* diseñados en un sentido funcional para la vida y el trabajo que operan a modo de atractores de diferencias “incidiendo en” y “siendo incididos por” relaciones entre orden y desorden, y cuyas alternancias se suceden *ad infinitum*. Se trata de relaciones tanto físicas como de sentido cuyo fin es exorcizar el surgimiento de lo inesperado, de lo ajeno o de lo extraño por vía de un trabajo de organización que remite,

primero, a la idea de inhibición de las emergencias que alteran o modifican lo asegurado; y, segundo, a la posibilidad de transformación de los criterios por los cuales se determinan las formas de dicho aseguramiento.

Siguiendo la idea precedente, la organización como capacidad de integración al orden implica un conjunto de operaciones de *poiesis* o de desarrollo que sirve a los mecanismos de estabilización de las relaciones al interior de los sistemas culturales y que se hace recursiva a múltiples niveles evidenciándose particularmente en la vida urbana. Comúnmente la conocemos en forma de leyes, políticas, desarrollos de infraestructura y dispositivos que se vinculan como redes en las que tanto sus nodos como sus trayectos se inciden mutuamente para volverse altamente dinámicos.

De este modo:

La cultura pierde progresivamente esa estructura que la asemeja a la de un texto o libro convencionales. Ninguna historia, teología o teleología, la deja aparecer como una unidad con sentido y homogénea. Los límites o fronteras, cuya forma está determinada por una autenticidad u originalidad cultural, se disuelven. La cultura se libera, en cierto modo, de todas las costuras, limitaciones o hendiduras; pierde los límites, las barreras y se abre paso hacia una hipercultura. (Chul-Han, 2018, p. 21)

Es ésta, la perspectiva teórica sobre el carácter complejo e hipercultural que encuadrará al caso a estudiar en el presente texto: el de la relación que se da entre lo que denominaremos “imagen oficial”, entendida como el conjunto de manifestaciones gráficas legitimadas por un orden institucional o corporativo y su esfuerzo por contrarrestar la emergencia de “intervenciones anónimas y efímeras” entendidas como mera vandalización, protesta o denuncia por parte

de aquellos que han quedado al margen o segregados del continuo desarrollista. Para ello se relaciona el término “ciudad” con la idea de contexto hipercultural, en cual que emerge una amalgama de sentidos complejos a ser catalizada por parte de instituciones a partir de la producción de identificadores comunes.

Como cuestiona García-Canclini (2009): “¿Qué es lo que se mira cuando se pasea por la ciudad moderna?”, para luego resolver apelando a la ruptura de la amalgama y al énfasis en la coyuntura:

... las megaciudades como Los Ángeles –con su yuxtaposición de tiempos históricos, de lo que viene del este y del oeste, del norte y del sur– nos ponen a pensar si el sentido que hasta ahora buscábamos en una lógica temporal unificada no debe ser explorado en las relaciones simultáneas que se dan en un mismo espacio. (García-Canclini, 2009, p. 115)

2. La imagen oficial y la intervención urbana efímera: una relación compleja

En la dinámica urbana actual la imagen constituye la mayor parte del paisaje que el paseante, viajero o *flaneur* contempla. De hecho, es el vínculo de sentido que orienta y guía a las individualidades aisladas hacia un “sentido común” que le permite formar parte de un sistema articulado entre la lógica de la oferta y la demanda, la producción y el consumo y la idea de una realización trascendental asumida tras una “socialización secundaria” (Berger P. T. Luckmann, 2003, p. 172). No obstante, también puede apreciarse como el anuncio de la ruptura de dicho vínculo, como la emergencia de la caducidad de éste o como el anuncio de que el sistema articulado ha dejado o dejará de estarlo en algún momento.

Lauro Zavala ya había argumentado previamente que la naturaleza de la imagen y las intervenciones gráficas urbanas es *dialógica* pues, a su decir

... al no haber ya un único centro económico, cultural o político en el mundo contemporáneo, y al multiplicarse los centros de información, comunicación y tecnología, las jerarquías históricas se relativizan y los roles sociales se diseminan [...de modo que] todas las culturas parecen ser, por primera vez en la historia, contemporáneas de la nuestra. Esto significa que son contemporáneas de la yuxtaposición de los tiempos, las razas y las visiones del mundo características de nuestra historia, en un espacio donde lo popular, lo culto y lo masivo se confunden entre sí, estableciendo un diálogo que obliga a redefinir [parámetros para la identidad]. (Zavala, 1999, pp. 33-34)

No obstante, y a la vez, cada vez se perciben mayores esfuerzos por parte de las instituciones y organizaciones del *establishment*¹ por acotar el efecto transgresor de esa polifonía² o, mejor aún, adecuarla a sus fines mediante su subordinación a la marca, al slogan, al logotipo o al régimen en turno.

Las condiciones por las que —se propone— que la imagen sea comprendida en el espacio público urbano para realizar su diálogo a través de relaciones complejas son las siguientes:

¹ Conjunto de personas, instituciones y entidades influyentes en la sociedad o en un campo determinado que procura mantener y controlar el orden establecido (RAE, 2022). Por lo general la influencia y el control obedecen a procesos con un trasfondo económico y político que vinculan a diferentes estratos de la sociedad a partir de la idea de persecución de diferentes formas de desarrollo.

² Siguiendo a Bajtín, el concepto de polifonía como ejemplo de complejidad en la diversidad de voces al interior de un texto es aplicado en este caso a la pluralidad de imágenes en el contexto urbano (Cf. Bajtín, 1988, pp. 113-115)

a) Legibilidad y ambigüedad:

La complejidad que distingue a la imagen en espacios públicos en la ciudad tiene que ver con la contraposición que se da entre una función de “legibilidad” (Lynch, 2008, p. 11). Ésta recae en pautas de coherencia y organización instituidas al interior del mundo urbano y en la emergencia de intervenciones anónimas que supondrán ambigüedad e indeterminación.

La primera condición es denominada, en el presente texto, *imagen oficial*, pues responde a un código que la hace coherente sistémicamente con los aparatos político y económico (*establishment*) (Fig. 1.)



Figura 1. Fotografía: Gustavo Garduño (2021).



Figura 2. Fotografía: Gustavo Garduño (2021).

Por otra parte, la *imagen emergente* será la que corresponde a toda intervención efímera plasmada en el espacio público debido a que se encuentra excluida tanto por el espectro de lo legal como por el del mercado. La legitimidad, en este sentido, aparecería como un recurso de interpretación para el que el contenido de las intervenciones anónimas y efímeras en sus múltiples formatos, si bien resulta ambiguo, impreciso o indeterminable, supondrá saberes y sentires externos que han sido desplazados por los criterios de organización del *establishment* (Fig. 2).

b) La complejidad y el formato:

Desde la aparición y proliferación de diferentes técnicas para la expresión de imágenes en espacios públicos³ el *graffiti* pasó de ser un

³ Como son el estencil, el sticker o pegatina, el grabado serigráfico, el aerosol o las técnicas mixtas.

concepto abarcador a ser uno más de los tipos de intervención que se puede hallar en las ciudades contemporáneas. La imagen en la calle es hoy consustancial a los dispositivos materiales a través de los cuales se plasma y, por lo mismo, en la gran mayoría de los casos, es una emergencia de lo que la industria gráfica global aporta. Esto implica también una especie de subversión estética, pues el uso y aplicación de los materiales creados para servir a los fines del *establishment* aparecen como recursos en la confrontación de tales fines (Figs. 3 y 4).

El formato en su materialidad es el recurso para la expresión de la polifonía en la imagen urbana y las calles nos devuelven un diálogo complejo en el que coexisten diferentes mecanismos de expresión cuya esencia deviene antitética y cuyo único nexo parece ser el espacio en el que las voces se contraponen. El espacio público deviene entonces arena o ágora virtual sobre la que se efectúa el diálogo entre imagen oficial que salta desde espectaculares, parabuses, marquesinas, establecimientos o edificios, tanto de gobierno como corporativos, e intervenciones anónimas que son vandálicas, transgresoras e invasivas. Ambos bloques, voces que marcan la línea de sentido en la cotidianidad del ciudadano.

c) La complejidad y el soporte:

Las evidencias que nos llegan desde la antigüedad clásica (Pompeya) han dejado claro que la infraestructura pública ha sido el soporte inherente no solo a las imágenes oficiales del *establishment* sino también a las intervenciones efímeras y anónimas emergentes. Vestigios arqueológicos muestran tanto evidencias de imagen correspondientes a un orden político y económico como ejemplos contestatarios que replican sentires individuales o de grupo ante lo



Figura 3. Fotografía: Gustavo Garduño (2021).



Figura 4. Fotografía: Gustavo Garduño (2021).

que podría haber sido conflictivo, injusto, restrictivo o meramente moralizante.

Hoy, en un contexto urbano donde los límites entre lo público y lo privado parecen diluirse gracias a la acción del mercado y a la participación de dispositivos de múltiple naturaleza, las imágenes emanadas del *establishment* parecen seguir un proceso de expansión que las lleva desde infraestructuras generadas específicamente para ellas hasta la plena colonización de los espacios públicos. Las intervenciones, por su parte, carecen de plataformas inherentes. Y es que en un contexto complejo no cabe sino esperar diálogos asimétricos cuyos efectos se limiten a la coyuntura de estos: denuncias, consignas, acusaciones, ideologías, vínculos de identidad, cobran valor cuando la información en el contexto habilita el diálogo y cuando la voz imperante de la imagen oficial resulta disonante con las realidades que se experimentan entre grupos e individuos.

Lo que es innegable es que ninguna de las voces en conversación parece poder prescindir de sus contrapartes pues, entre más contundencia muestra la oficialidad, mayor proliferación de intervenciones efímeras habrá; mientras más espacios sean abarcados por uno, el resto intentará imponerse más.

Entendiendo al espacio público como un lugar de todos (*topoi*) o como un contexto cuya función es habilitar la acción, el conocimiento y la circulación (Cf. Rabotnikof, 2000, p. 165), su naturaleza resulta consustancial al ejercicio del ciudadano involucrado en asuntos de beneficio colectivo (reconocido y legítimo) y a la escenificación de denuncias anónimas que, en la infraestructura misma, exponen la opinión subversiva, contraria al dogma o ideológicamente peligrosa, garantizando cierto anonimato para los que no tienen derecho a la

palabra, han sido excluidos o no son reconocidos como ciudadanos. El ágora, como raíz del espacio de todos, ha venido siendo contexto para verificar diferentes niveles de discusión y complementando la idea clásica del debate entre iguales: mostrar que no solo el ciudadano reconocido para hablar puede participar por ella, sino también una gran cantidad de personajes anónimos.

El soporte o infraestructura, entonces, es parte de lo público, pero debe imponerse al continuo, al flujo, a la invisibilidad de lo obvio. La infraestructura de uso en la plaza, la calle, el muro... a veces insuficiente, debe alternar con la obra simbólica: el monumento, el arco triunfal, el signo referencial o el aviso de interés general que atraen la mirada, pero hacia la yuxtaposición, hacia el ruido o a la interferencia en la coherencia oficial. Hoy día, las luchas de reivindicación del feminismo saben esto e intervienen los símbolos públicos en aras de ser escuchadas... y lo son.

Pero la visibilidad no solo resulta deseable para quienes generan la imagen contestataria: el diálogo supone una competencia por destacar y el *establishment* resulta experto al momento de aprovechar el espacio y colonizar progresivamente el paisaje y horizontes urbanos a través de imágenes en formatos legalizados, ya por la norma, ya por el capital: carreteras, puentes, azoteas, vidrieras, balcones y todo lo que tenga exposición al ágora es cooptado para acrecentar el impacto de esas imágenes oficiales que, a la larga, terminarán contaminadas por el virus de la intervención emergente (Fig. 5).

d) La complejidad y el diálogo:

Aparece en las tensiones entre la función y el contenido de la imagen. Estos dos ejes suponen la materialización de conflictos cuyo



Figura 5. Fotografía: Gustavo Garduño (2021).

origen está en la base misma de culturas que se oponen al avance del código de circulación. La línea horizontal del discurso oficial se ve interrumpida por emergencias verticales de distinta naturaleza en contenido, tipologías y fuentes referenciales para llevar a cabo sus operaciones en el circuito, ya no de una monodia o línea única, sino de una auténtica polifonía.

En dicho sentido, las imágenes, mecanismos para la representación, tienen como cometido en el diálogo intercultural la integración, la respuesta y la protesta (Cf. Schechner, 2006, p. 416). Su yuxtaposición y tensión transmiten la existencia de un discurso que va más allá del contexto inmediato y que sumerge al *flaneur* en convergencias que trascienden los espacios para vincularse con

los tiempos. Si bien la modernidad es integradora y esa capacidad depende de la construcción de valores tanto políticos como económicos, su contraparte posmoderna resulta desvinculante del *establishment* y opera desde el rescate de posiciones comunitarias o locales cuyas identidades se remontan a formas simbólicas ancestrales, tradicionales o “alternativas”⁴. Del diálogo resulta una polifonía muchas veces disonante, pues ninguna de las voces resuelve su línea como absoluto:

- La imagen oficial se inscribe, por un lado, en el canon de circulación y supone siempre un contenido que pretende integrar al individuo a un conjunto de fines ajenos a él mismo. Por otro, esta misma imagen oficial apela a los fines individuales como mecanismos para integrar al sujeto en un sistema de necesidades que se satisface sistémicamente en forma sublimada a la manera de mercancía, política o credo.
- La emergencia efímera, en un primer momento, busca alejarse del canon desvinculando al individuo del sistema e incorporándolo a líneas de sentido más cercanas a sí (ideología, comunidad, filiación y sentido de pertenencia). No obstante, lo hace a partir de las técnicas, dispositivos y herramientas que el sistema le proporciona.

En virtud de estas dos condiciones que se pliegan sobre sí mismas y de la relación que estos pliegues presentan como vínculos entre una y la otra, se puede hablar ya de un proceso rizomático de desarrollo en el que se gesta una hipercultura: “El rizoma es, por consiguiente, una figura abierta, cuyos elementos heterogéneos juegan ininterrumpidamente unos con otros, se deslizan unos encima de otros, y son comprendidos en el constante “devenir” (Chul Han, 2018, p. 45).

⁴En este caso, la relación de las posturas alternativas con el canon de circulación implicaría posiciones ideológicas, estéticas o de consumo ajenas a la oferta legitimada por el establishment.

Este aspecto, la relación entre la oficialidad y la emergencia, se acerca a una condición compleja, ya que no hay más límites que los contruados por esta relación, hay dinamismo, se diluye en efecto dialéctico y se sustituye por un diálogo que fluye haciendo evolucionar sus propias condiciones de forma y contenido.

e) La complejidad y las voces del discurso:

La imagen oficial es la que sirve al discurso legal y moralmente orientado; ese que está conformando por lo que Berger y Luckmann (1997, p. 68) denominan un “código de circulación” legitimado por el Estado y que deviene en orientaciones axiológicas y de sentido para reducir la complejidad de las interacciones entre esferas de sentido antagónicas, sectoriales o individuales al atraerlas hacia un bien o ideal común. En este sentido el consumo, el trabajo, la idea de productividad como una condición deseable, la competencia, el ascenso social y la trascendencia por el mérito son los ejes temáticos sobre los que esta voz se construye y en torno a los cuales se erigen la propaganda, la publicidad y las orientaciones en diseño.

La imagen de intervención, la que es efímera y anónima, responde a la voz que enuncia una interpretación individual o sectorial de lo que debe ser deseable y alcanzable, de lo que en la mayoría de los casos se contrapone al código de circulación y a los valores que este resalta. “Este fenómeno se experimenta, por un lado, como una gran liberación, como la apertura de nuevos horizontes y posibilidades de vida...” (Berger y Luckmann, 1997, p. 80), pero también como una presión para la búsqueda de “...aspectos nuevos y desconocidos de sus realidades. [Habiendo] quienes soportan esta presión; [y quienes] parecen disfrutarla. Son los que podríamos llamar virtuosos del pluralismo. Pero la mayoría de la gente se siente insegura y perdida en

un mundo confuso, lleno de posibilidades de interpretación, algunas de las cuales están vinculadas con modos de vida alternativos” (Berger y Luckmann, 1997, p. 80).

La acción institucional es la operación más contundente que presentan las sociedades modernas para exorcizar este desorden y la estrategia es la homologación, precisamente mediante un código de circulación. Partiendo de él, las imágenes oficiales son el recurso para organizar el sentido a modo de “sentido común”.

La intervención efímera y anónima adolece de este último. Por ello se convierte en algo proscrito y no deseable, en un fenómeno cuya emergencia lejana a las expectativas del código la establece como peligroso y ofensivo. La famosa etiqueta “#NoSonLasFormas” que sucedió a las manifestaciones feministas del 8M es un claro ejemplo del esfuerzo por segregar lo que no obedece a una lógica institucional de acción. Pero ¿qué sucede cuando las voces individuales no son asimiladas por lo que dicta el código de circulación, cuando no hay un diálogo que redunde en ampliación o cambios en el mismo? Proliferación de intervenciones y diseminación de imágenes que, a fuerza de interrumpir la voz dominante, terminen por ser escuchadas (Fig. 6).

Pero hay un tercer grupo de voces que interviene en la polifonía de las imágenes en el espacio público: la de los híbridos que se presentan en los formatos propios de las intervenciones efímeras y anónimas pero que se subordinan a discursos que marca el código de circulación. Nos referimos a murales, *graffiti*, estenciles y estampas que legitiman el orden político o el intercambio económico. Este tercer grupo aparece como una estrategia de las instituciones y de intereses comerciales por lograr un acercamiento con otro tipo de mercados, con



Figura 6. Fotografía: Gustavo Garduño (2021).

grupos alternativos o sectores de consumo o participación que por su edad o condiciones de identidad se identifican con esos formatos. Este grupo híbrido es particularmente interesante porque constituye una doble irritación de las propiedades tanto formales como discursivas que resulta en una nueva estética de la urbe parcialmente legitimada por los agentes dialogantes. Hoy, la expansión de esta forma de intervención, reconocida por el código de circulación, es cada vez más usual y se identifica con espacios emergentes o en desarrollo que ya no son enteramente públicos (gentrificación) ni restringidos por su carácter privado. Se trata de contextos de mercado, urbanizaciones, zonas restauranteras, andadores o espacios con valor histórico.

La imagen híbrida tiene la peculiaridad de ser integradora. En términos propios de la complejidad, aparecería como



Figura 7. Fotografía: Gustavo Garduño (2021).

una forma de organizar los espacios urbanos en función de la reducción de la complejidad de manifestaciones opuestas en formato y en sentido (emergencias). No se teme referir a dicho proceso de organización como el paso de una dialéctica de la imagen hacia una dialógica de la imagen⁵ (Fig. 7).

⁵ Tal como lo expone Zavala (1999).

3. Medios de integración entre la imagen local y la imagen global

Al establecerse que la relación entre las imágenes oficial y emergente responden a dinámicas rizomáticas, queda por establecer los puntos de pliegue por los cuales éstas se manifiestan en los espacios públicos y redundan en derivados *hiperculturales* que ya no obedecen a un código de circulación sino a un *hiperlogo*, ya que no se “presenta una sencilla continuación del diálogo o del *polilogo* (polifonía). Antes bien, abandona el orden mismo del viejo logos [código de circulación e intervención] al que se aferraban éstos” (Chul Han, 2018, p. 107). Los corchetes son nuestros.

a) Significado - significante

Autores como Baudrillard (1998, p. 21) consideran la complejidad del diálogo entre las imágenes que pueblan el espacio público urbano como una especie de “orgía” en la que éstas han dejado de funcionar como espejos de la realidad y han devenido en una realidad en sí mismas. Para él, la necesidad de significación se ha vuelto consigna de las sociedades hipermediatizadas y hace que los diferentes mecanismos y soportes se batan en la arena de la publicidad — entendida como lo que se hace público a partir de la fetichización de la propia imagen—. La imagen, para Baudrillard, es transcomunicacional y transestética: objeto puro y generador de sus propios simulacros.

Chul Han, por su parte, centra el problema de la desaparición de los rituales en la prevalencia que el significado viene cobrando sobre los significantes. Para él, la imagen ha tendido a privilegiar el sentido sobre el sinsentido o el fondo, desplazando a la forma y robando espacio al ritual lúdico, sensual, catártico o emergente. Esto no es raro, pues es tarea del *establishment* generar los criterios de organización o el

código de circulación con base en una coherencia entre las expectativas del individuo y las exigencias del propio sistema. En esta relación, la imagen emergente constituye la base de una “Liturgia del vacío [que] pone fin a la economía capitalista de la mercancía” (Chul- Han, 2020, p. 85). Los corchetes son nuestros. Por eso debe ser rechazada, desplazada y eliminada del contexto público de intercambio.

El capitalismo se basa en la economía del deseo. Por eso es incompatible con la sociedad ritual. La intensidad de la forma ritual se debe a una pasión por las reglas, pasión que genera una forma por completo distinta de placer. (Chul Han, 2020, p. 88)

Y de allí que la imagen emergente responda criterios de orden que trascienden el umbral de satisfactores del *establishment*, los cuales, si bien comprenden un código, implican también sentidos anteriores a la sociedad moderna o de consumo y cuyas propiedades están más cercanas al tribalismo, a la mitología o a elementos identitarios asumidos a niveles más elevados que el del mero consumo, el desarrollo personal o la satisfacción inducida. Tal es el caso de los llamados *fandoms*⁶, las tribus sociales, las pandillas, las barras deportivas e incluso las sociedades llamadas secretas, cada una con sus ritos y cada una con sus formas distintivas que permiten el juego de yuxtaposición y diálogo. El *graffiti* constituye un caso emblemático de lo dicho, pues en sus diferentes formatos refleja la materialización de gran cantidad de rituales al interior de los *crews* o bandas en los que está presente la filiación, el rango, el género, la trayectoria y la relevancia que cada miembro tiene para la comunidad. Hoy, el *graffiti* ha alcanzado

⁶ Comunidades virtuales de fanáticos que se congregan en torno a una figura pública o del espectáculo, un personaje ficticio o una saga literaria o mediática. Se trata de grupos activos que producen textos, tanto literarios como icónicos, poniendo como protagonista al elemento de significado que los une. Se trata de una réplica moderna a las formaciones premodernas: simbólicas, míticas, trascendentales.

tal nivel de proliferación que incluso el código de circulación del *establishment* ha mutado para adaptar su contenido a la forma emergente. Tanto en política como en publicidad y en imagen oficial proliferan los casos.

b) Yuxtaposición

Pero la naturaleza de la imagen –en conformidad con los códigos de circulación o emergentes– es solo el nodo en la red de muchos diálogos complejos. Por este tejido polifónico, la imagen en la sociedad hipercultural ha perdido su “aura”⁷ no solo por causa de la reproducción, sino por la yuxtaposición de las reproducciones. En este sentido la originalidad misma se presenta sí como excepción, pero también a modo de un defecto excepcional que corre el riesgo de pasar desapercibido por las modas que la redundancia publicitaria o propagandística han establecido como criterio de circulación. Esta red desvincula los rituales y homologa los significados en coherencia con ideologías y consumo apelando a la acumulación, a la dependencia tecno-económica, a estilos de vida prediseñados y a racionalidades positivas o pragmáticas.

La yuxtaposición aparece como una consecuencia inherente al diálogo complejo que se da entre las imágenes, no solo de las que se develan en diferentes espacios y sobre distintos soportes, sino de las que se construyen en la mente del *flaneur*, constituyendo referencias para su forma de pensar, adaptarse y generar identidad con el espacio público.

...en cuanto se expulsa la ilusión, en cuanto la utopía es ahuyentada de lo real por fuerza de todas las tecnologías, de nuestras ciencias, etcétera, en virtud de esas mismas tecnologías, la ironía, por su parte,

⁷ Una singular de espacio y tiempo: la aparición irrepetible de una lejanía por próxima que sea (Benjamin, 2003, p. 53).

se ha pasado a las cosas. Habría así entonces una contrapartida a la pérdida de ilusión del mundo: la aparición de la ironía objetiva del mundo, la ironía como forma espiritual, universal, de la desilusión del mundo, una forma espiritual que surge del meollo mismo de la banalidad de los objetos y de las imágenes. Podría decirse entonces que la ilusión está ligada a la utopía, y la desilusión a la ironía (Baudrillard, 1998, p. 22).

Tal es la condición compleja en el abordaje de la imagen y tal el resultado del diálogo, el efecto de la red como un todo en el que el análisis resulta insuficiente por los cambios que ésta experimenta en el tiempo y el espacio.

La imagen individual pierde importancia si no forma parte del concierto general de esa utopía visual y virtual que exorciza a los objetos, liga a los sujetos y da origen a contextos como lo público y lo privado a través de una pugna de significados en permanente lucha contra significantes. La idea de Neobarroco manejada por Calabrese y más tarde por Gruzinski (1995) para referir el mecanismo de integración del indígena en la cosmovisión cristiana, tiene aún ecos en la relación entre lo oficial y lo emergente, pero en manifestaciones que no solo rompen la barrera espacial (global vs. local), sino también la histórica (presente - futuro vs presente - pasado - futuro).

Si bien hoy se vive también un encono semiótico que tiene como cometido prevalecer sobre el Otro, el formato vigente no opera por oposición sino por yuxtaposición. Este es el derivado dialógico que sienta la naturaleza de lo que podríamos llamar la “estética urbana”.

Siguiendo a Baudrillard (1996, p. 30) y a Chul Han (2021, p. 84) la imagen, entonces, se sitúa como mediador del contexto ante en viajante o *flaneur*, pues puede prescindir de la realidad en la que se engendra y a la que pretendidamente representa para convertirse en ilusión, o

bien, tender a “comunicar una opinión preconcebida, una convicción moral o política, es decir a transmitir información. La concepción precede a la ejecución. Como consecuencia, el arte degenera en ilustración” (Chul Han, 2021, p. 84), atopía o simulación.

c) Tropos

Si bien la imagen oficial tiene como cometido exponer en forma clara y directa una posición ideológica o de mercado en conformidad con el código de circulación, la imagen emergente provoca, según la posición de Lauro Zavala (1999, p. 45) “la exageración del sentido común; confrontación de fragmentos provenientes de voces opuestas; referencias generales a la memoria literaria o personal del lector, y alusiones específicas al contexto estilístico...”. Para él, la heteroglosia en las culturas contemporáneas es un factor catártico que permite “reírnos de nuestros propios mitos para así iniciar un diálogo con nuestra experiencia histórica y la de los otros” (Zavala, 1999, p. 47).

La riqueza que se desprende de la yuxtaposición entre las imágenes que proliferan en el espacio público es consecuencia del diálogo complejo. Éste es el que genera, precisamente, tanto la ilusión como la simulación y, en ambos casos, el observador —viajante— *flaneur* no queda indemne, pues es arrastrado hacia la red de interacciones, hacia la polifonía. Dada la cantidad y complejidad de las voces que intervienen en esta última, las formas por las que el contacto se da distan de ser lineales y no se centran ni en la ilustración que sigue al código de circulación, ni en la ilusión que emerge de cada intervención efímera y anónima. La amalgama adquiere valor propio en los juegos de parodia, ironía, sarcasmo que emanan del diálogo y tanto imagen oficial como imagen emergente se contaminan entre sí perdiendo su valor como mensajes lineales y dando pie, no obstante,

al surgimiento de significantes y significados nuevos, cuyo valor puede ser interpretado como burlas o juegos de sentido a la luz de las coyunturas.

d) Producción de la identidad en el diálogo

De esta forma el espacio toma sentido en la medida en la que es significado por la persona y, a su vez, la persona cobra significado en tanto que se ubica en un espacio significativo para ella. (Valera, 2014, p. 101)

Siguiendo con este autor, la identidad constituye precisamente ese vínculo entre espacio y persona en el que la ambigüedad del primero se reduce a base de identificadores, resultando adecuada, pertinente, atractiva o –finalmente– significativa para la segunda. Y es que la persona –el *flaneur*– no es jamás un ente acabado; su percepción del mundo, de su lugar en éste e –incluso– de su propio *self* aparecen como el resultado de una negociación permanente con los estímulos comunicantes del entorno. No es aventurado anticipar que la complejidad de la relación con un espacio público se cataliza o reduce con base en la interacción con identificadores e imágenes que atrapan al sujeto. ¡Piénsese en el viajante que cruza *Times Square* durante la noche de *Manhattan*! La idea que tiene de sí mismo se hace proteica ante la sucesión de estímulos lumínicos y desfile de imágenes en movimiento en las gigantescas pantallas mientras postes, bancas y otras obras de infraestructura devuelven *graffiti*, una pléyade de *stickers* y avisos de todo tipo. La orgía de la imagen de Baudrillard en la que nadie vale por sí sino por lo que es y el rol que juega en ese momento. El sujeto es ilusión al sublimarse en las pantallas y es simulacro al insertarse en una realidad que no es sino un espacio para el anonimato de las voces que hablan desde abajo. No hay un código de circulación ni hay emergencias icónicas sin control. La identidad

es coyuntural y se construye en un diálogo en el que, sin importar cuánta certeza se tenga del *self* – como grupo, historia de vida, credo o filiación –, se diluirá para fluir en la polifonía, haciendo al sujeto tomar posiciones de cualquier tipo menos indiferentes (Fig. 8).

La identidad en el espacio público urbano está determinada por la imagen oficial, global, omnipresente que es imprecada por y responde a la imagen emergente. Concluyendo con Valera (2014, pp. 105-106):

Este planteamiento implica la consideración de que los entornos urbanos pueden ser entendidos también como categorizaciones del *self* en un determinado nivel de abstracción grupal. El sentido de pertenencia a determinadas categorías sociales incluye también el sentido de pertenencia a determinados entornos urbanos



Figura 8. Fotografía: Gustavo Garduño (2021).

significativos para el grupo. Detrás de esta idea se encuentra la consideración del entorno urbano como algo más que el escenario físico donde se desarrolla la vida de los individuos, siendo un producto social de la interacción simbólica...” tanto entre personas como entre representaciones.

La idea de identidad en Valera ciertamente se aproxima a la condición ontológica de la sociedad actual en la que la interacción entre signos viene a ser la norma. Los formatos y soportes de aquellos se multiplican en función del perfeccionamiento o creación de dispositivos que, en sustitución de las cosas en sí, sirven de anclaje a lo que Chul Han denomina No-Cosas:

La información — como la ilusión — con su impronta *postfactual* es *volátil*. Donde no hay nada *firme* se pierde todo *sostén*.

Hoy las prácticas que requieren un tiempo considerable están en trance de desaparecer. También la verdad requiere mucho tiempo. Donde una información ahuyenta a otra, no tenemos *tiempo para la verdad*. En nuestra cultura *postfactual* de la excitación, los artefactos y las emociones dominan la comunicación. En contraste con la racionalidad son muy variables en el tiempo. Desestabilizan la vida. (Chul Han, 2021, p. 19)

La complejidad del diálogo entre las imágenes no puede ser mejor caracterizada. Lo dicho por el filósofo surcoreano trata la anulación de la interacción intersubjetiva y objetual que ceden su importancia ante una virtualidad avasallante. Una dimensión que construye sus propias reglas ya no respondiendo al contexto del que se desprendió sino generando uno, contexto nuevo mediado por artefactos, formatos y soportes de un software visual que modeliza al sujeto. El *flâneur* es ahora un turista.

La idea de una complejidad general que se replica a partir de complejidades organizadas queda ejemplificada en el cotidiano urbano. Asimismo, la arquitectura de rizoma y la de sistemas que emergen a partir de nuevas informaciones se entiende como parte de la relación. Tanto lo que se definió como imagen oficial como el caso de la emergente son solo componentes del verdadero valor de la iconósfera en el espacio público que vale por los nodos que teje el diálogo más que por los agentes dialogantes en sí. La comunicación vale por lo que emerge de ella. Hiperlogos como identidades base en hiperculturas.

Referencias

- Bajtín, M. (1988). Problemas de la poética de Dostoievski. FCE.
- Baudrillard, J. (1996). El crimen perfecto. Anagrama.
- Baudrillard, J. (1998). La ilusión y desilusión estéticas. Monte Ávila.
- Benjamin, W. (2003). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Amorrortu.
- Berger, P. y T. Luckmann. (2003). La construcción social de la realidad. Amorrortu.
- Berger, P. y T. Luckman. (1997). Modernidad, pluralismo y crisis de sentido. La orientación del hombre moderno. Paidós.
- Chul Han, B. (2018). Hiperculturalidad. Herder.
- Chul Han, B. (2020) La desaparición de los rituales. Herder
- Chul han, B. (2021). No-Cosas. Taurus.
- García-Canclini, N. (2009). Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales en la globalización. Random House.
- Gruzinski, S. (1995). La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019). FCE
- Lynch, K. (2008). La imagen de la ciudad. Gustavo Gili.
- RAE. (2022). Consulta en línea. <https://dpej.rae.es/lema/establishment>
- Rabotnikof, N. (2000). Heurística y espacio público. En Velasco Gómez, Ambrosio et. al. El concepto de heurística en las ciencias sociales y las humanidades. UNAM.

Schechner, R. (2006). Estudios de la representación. Una introducción. FCE.

Valera, S. (2006). "La identidad social urbana como instrumento para mejorar el bienestar humano". En Borja, J. Identidad y Espacio Público. Gedisa.

Zavala, L. (1999). La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura. México. UAEMéx.

12. IMÁGENES Y EXPRESIONES DISIDENTES CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO. COMPLEJIDAD E INTERPRETACIÓN DE LA POLITICIDAD DE LA IMAGEN

Dr. Jorge Gabriel Ortiz Leroux
Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

Introducción

Hablar de una imagen política o de una política de la imagen resulta propicio para entender el carácter de la imagen en el mundo moderno. La imagen resiste, persiste, revela, se rebela y en esa medida disiente. La imagen que protesta es una forma de disentimiento y su forma de hacerlo es radical: se plantea una ruptura del contrato social, un desmontaje de las formas y de las figuraciones, una desarticulación que es política en la medida que desata otras formas, nuevas formas de ser y de mostrarse.

Me interesa reconocer el papel que juega la imagen en el disentimiento. Sobre todo, porque el disentimiento es un asunto de maneras de ver el mundo, de perspectivas, de miradas. La imagen que disiente no solo se opone, sino que subvierte el ámbito dialéctico y dialógico del intercambio y el propósito común. En este sentido confronta, contrapone y recompone. ¿Hay espacio para el acuerdo en la imagen que disiente? ¿Cuánto desacuerdo se manifiesta como para el no acuerdo como expresión de la imagen? ¿En dónde y por qué disienten unas y no otras imágenes? ¿Qué vínculos producen los desacuerdos emergentes de la imagen?

Una de las hipótesis que exploran estos dilemas es que las imágenes conforman mundos (Heidegger, 1995), y por tanto su

poder atraviesa todas las capas de lo social y lo cultural. La imagen-mundo es en este sentido una imagen política, pero también una imagen simbólica o imaginaria, un imagen sagrada o eidética, que ocupa lugares porque detrás de ella hay espacios físicos, simbólicos o intangibles que la soportan. El mundo es una imagen y viceversa. ¿Hay mundos opuestos o estamos habituados a vivir en distintos mundos, coincidentes pero separados, concurrentes pero fragmentados? No cabe duda del poder de la imagen para conformar mundos como visiones, como perspectivas, modelos y paradigmas.

La imagen es también el espacio para el dilema existente entre la “representación” de algo y la “presentación” o “auto-representación” de la imagen. Si bien la primera forma de la imagen ocupa como sustituto o analogía el lugar de las cosas del mundo, la “otra” forma (auto-representativa) crea modos y estilos de vida propios, estados de conciencia o psicológicos que han conformado históricamente horizontes de sentido, mundos paralelos y alternos al mundo que habitamos, que hoy reconocemos ya entrado el siglo XXI como el mundo complejo de lo visual. Se trata de reconocer que cada imagen particular tiene un carácter relacional y a la vez autónomo, con valores y relevancias en función del contexto en el cual se distribuyen y posicionan. Es decir, el lugar en donde, ante el auge mediático y la diversidad de significantes y significados, la forma es fondo y viceversa.

1. Arte y realidad social, estética y política

Las relaciones entre estética y política aparecen en primer término en aspectos formales en los cuales ocurre el carácter doble de la imagen: la de representar y semejar algo, y la de distanciarse y alterar dicha semejanza. Jacques Rancière reconoce esto desde la idea

de la identidad y la alteridad. La imagen iconiza al identificar en lo inmediato al objeto que representa, pero al mismo tiempo des-iconiza al mostrar un *eidolón* (una idea o mito) o una *fantasía*, que transporta como efecto una sensación o un pensamiento. “Las imágenes del arte son operaciones que producen un distanciamiento, una desemejanza” (Rancière, 2011, p. 28). Un grabado de Posadas retrata la festividad asemejando personas y personajes que permiten reconocer una identidad fundada en los rituales del baile y la bebida, pero al mismo tiempo altera su forma habitual, desnudando su interior a través de calaveras vivas que retan a la muerte e ironizan dicha identidad.

La complejidad de la imagen emerge entonces en esta co-presencia de similitudes y diferencias. La imagen responde a dos cosas: a las realidades que refiere y a las formas que articula, ambas entrelazadas e indisolubles, como expresión y como contenido que conducen ambos la vida social de la imagen. A veces es imposible separar la forma del contenido, como en las figuras desgarradas del *Guernica* de Picasso, en su universalidad inclusiva e histórica; a veces aparecen tan juntas que los parecidos representativos no tienen más que decir y mucho que gozar (como en una bolsa de papas Sabritas), o tan separadas que la interpretación se subsume a la mera “subjetividad”, como en un cuadro de Kandinsky, quien, por cierto, teoriza profundamente sobre la creación de sus propias formas.

El régimen del “parecerse”, considerado por el arte como su forma característica, ya no es definitorio en la actualidad, aun cuando la proliferación de la imagen (por ejemplo, la fotográfica) ocupa todos los escenarios distributivos. El “no parecerse”, la alteridad, las formas sensibles, los “espíritus encarnados”, toda esa dialéctica de la diferencia es examinada por Rancière en *El destino de las imágenes* (2011). De manera sugerente, refiere los mitos imaginarios de Barthes

de *La cámara lúcida* (2003) como una aproximación a los espectros y al *punctum* vistos no como emanación esotérica, sino como síntoma de la crisis de los signos y de su conversión en espectáculo y placer fortuito, lo mismo que en *shock* y muerte (Barthes, 2003, pp. 27-100).

Detrás de los signos no solo hay semejanzas, sino, sobre todo, formas de poder que esperan ser legitimadas. El campo publicitario es quizás el mejor ejemplo de un poder alentado e instaurado en temporalidades superpuestas, siempre actualizadas por los nuevos productos y marcas, cuya evidencia ideológica nos habla por supuesto de su papel como factor legitimador, y por tanto instaurador de una politicidad implícita. Podríamos decir lo mismo de otros frentes de la imagen, como la del arte con mayúsculas, o la de las artes “mediatizadas” que se mueven en todo tipo de escenarios culturales.

El enfoque de Rancière, en este sentido, es la tensión y diferenciación entre lo visible y lo decible de la imagen. La fotografía muestra directamente al mundo, pero también habla como arte. La articulación entre estas formas de presentarse transgrede ya lo visible para entrar en lo decible, o en lo invisible si es el caso. ¿Hay un momento, por ejemplo, en el que la fotografía se convierte en arte siendo que su materia representativa siempre muestra semejanzas con lo real? ¿Puede la fotografía no hablar de semejanzas y decir más de lo que se ve? Si para Rancière, en concordancia con Barthes, lo “aburrido” o “banal” de la imagen fotográfica es esa sombra semiótica del *Studium*, en donde siempre hay un contexto, una cultura y un motivo detrás de la imagen fotografiada que debe ser explicada, el *Punctum* es aquello visible que calla, que se niega a ser pronunciado o vulgarizado, que solo fulgura y estremece como espectro de una ausencia. El

instante muerto, que paradójicamente habla callando (Barthes, 2003, pp. 57-61).

Para Rancière, “el habla muda es la elocuencia de lo que es mudo, la capacidad de exhibir los signos escritos en un cuerpo” (Rancière, 2011, p. 34) como las grietas en una pared o la herida en un desfallecimiento. Pero también existe otra faceta, insignificante, que es la del advenimiento del arte como mercancía, como “imaginería colectiva”, como “espejo” vacío de las insignificancias. Esta doble postura sobre el mutismo de la imagen previene el uso instrumental de la semiótica como juego de poder, por el cual las imágenes sin afectos ocupan los mismos lugares y se traslapan con las imágenes “grabadas por la historia, más verídicas que cualquier discurso pronunciado por una boca” (Rancière, 2011, p. 34). No cabe duda de que este autor elige develar y mostrar así una política de la imagen y del arte (es decir, una política estética o una estética de la política), y que en ello apunta sus dardos a la mercantilización imaginaria, cuyos territorios invita a dilucidar en medio de la actual proliferación icónica.

La política de las imágenes incita a descifrar la doble faceta de la imagen como jeroglífico y como banalidad, inscritas en una historicidad en la medida en que son deseos, proyecciones, síntomas, afecciones. Dice Rancière que Marx develó el infierno productivo de la economía y Freud el de la producción de los detalles más insignificantes. Una doble visión que, en términos de esta mitología, podemos rastrear en el marco ideológico de las “imposturas” y “verdades” descubiertas en los signos que Barthes aborda en el capítulo *El mito, hoy* (Barthes 1980, pp. 199-25). Lo visible y lo decible de la imagen deambula entonces en esta paradoja histórica, cargada de

una crítica explícita en las superficies que la contienen como artefactos y dispositivos ideológicos y de control encauzados en cada época.

Considero que, como otras imágenes, la imagen disidente permite reconocer su doble carácter de historicidad e insignificancia. Como ideología, la imagen descubre y oculta, encubre y restaura, incluso al interior de la más singular de ellas. El fotorreportaje de guerra, por ejemplo, habla tan directamente de una actitud de protesta, tal como el cartel de la primera mitad del siglo XX pone en evidencia las formas sutiles de control ideológico de la idea de la guerra. Si en algo el cartel se desarrolla creativa y profusamente, es en la promoción de la guerra como drama secular.

Dos caminos alternos y complementarios a esta visión son convergentes en este trabajo. Por un lado, el de la hermenéutica icónica (Lizarazo, 2004), que rastrea los ensambles entre las codificaciones de la imagen y el trabajo interpretativo, el de la materia explícita del habla, es decir, un trabajo interpretativo de la imagen, que se emprenderá transversalmente en el siguiente apartado. Por otro lado, su “contrario”, que no puede menospreciarse, que es el de la “no interpretación”, que no se preocupa por analogías o referencias, y que esboza en su tiempo Susan Sontag (1980). Ahí se propone acudir a las formas vivas de las obras, no sujetas necesariamente a su inscripción social o cultural.

Aunque a primera vista parecieran antagónicas, ambas visiones comparten una apuesta hacia el objeto y la obra, hacia el acto y las formas que produce. “Lo que ahora importa es recuperar nuestros sentidos. Debemos aprender a *ver* más, a *oír* más, a *sentir* más” (Sontag, 1980, p. 27). Como escritora, Sontag habla en medio de la convulsión

cultural de los sesenta, al calor de los movimientos contraculturales y contestatarios, desde perspectivas que confrontan el *statu quo* mercantilizado del modo de vida norteamericano, desde los cuerpos que transmiten su sentir y su hacer, su espíritu y su postura en el espacio social. El retorno a la “forma” de las obras que ella defiende es como un reclamo generacional e histórico, un “retorno a lo real” que devuelve la pregunta sobre los acontecimientos, sus realidades y verdades.

Nuestra misión no consiste en percibir en una obra de arte la mayor cantidad posible de contenido, y menos aún en exprimir de la obra de arte un contenido mayor que el ya existente. Nuestra misión consiste en reducir el contenido a modo de poder ver en detalle el objeto. (Sontag, 1980, p. 27)

Para Sontag, la fotografía acude al detalle en las “fracciones de tiempo nítidas” (2009, p. 27) que provocan que los acontecimientos memorables sean incluso más intensos que en las imágenes audiovisuales. La fotografía fija “es un momento privilegiado convertido en un objeto delgado que se puede guardar y volver a mirar” (Sontag, 2009, p. 27). La experiencia estética de la observación fotográfica, intensificada con el paso del tiempo, es reconocida por Sontag como un encuentro con el paso del tiempo y a la vez como una experiencia del espacio, como un “nominalismo infinito de la realidad social” (2009, p. 32). En esta medida, la imagen fotográfica se autoreinvindica por su propia forma, por sus detalles, por sus desplazamientos estéticos.

Si bien la imagen de protesta ha estado asociada históricamente al contenido que expresa, es evidente que su carácter, sus rasgos, sus modalidades y estilos definen su presencia simbólica. Cuando se

exploran las formas se reconocen modos de representar, presentar y proceder. En última instancia, son estas formas las que adoptan y conducen los movimientos, las acciones sociales, las políticas colectivas, los reclamos y afrentas, las disputas y expectativas. Es en este campo de análisis donde situaremos la intervención del trabajo icónico hermenéutico, reconociendo tanto la dimensión codificada de los signos de la imagen, como los horizontes de sentido que acarrea ésta a la luz del contexto social y cultural en que se inscribe. Los pesos y contrapesos de estos enfoques son la base para dar apertura precisamente al reconocimiento de la imagen disidente. Diego Lizarazo reflexiona sobre la posibilidad de un trabajo icónico-hermenéutico que abre la posibilidad de confrontar el mundo real en que vivimos con el mundo alterno que construye la imagen: “(los espectadores) hacemos como si las cosas vistas fueran de dicha manera y estuviésemos apreciando un trozo vivo del mundo” (Lizarazo, 2004, p. 223). Sin renunciar al análisis cultural, toma éste como punto de llegada que parte inicialmente del reconocimiento icónico, que nos lleva directamente (como ya sugiere Sontag en su tiempo) al artefacto-imagen, a sus reglas y códigos, a sus tácticas, sin las cuales sería imposible abordar la intertextualidad, por la cual los campos icónicos se enlazan con los horizontes culturales.

Las expectativas que nos proponemos reconocer a la luz de los conceptos hasta aquí vertidos habrán de bregar en dos frentes de la imagen: por un lado, la fotografía; por otro, la ilustración, tendiendo puentes genéricos entre ambas que posibiliten el reconocimiento de las referencias, las estrategias, las formas recreadas, los sentidos visibles o invisibles, los desplazamientos formales y temáticos.

2. Imágenes de la disidencia en el contexto de la protesta feminista

¿Cuántas imágenes fotográficas podemos contabilizar sobre las recientes movilizaciones de mujeres? ¿Cuántas de ellas circulan por las redes, cuántas se encuentran en procesos de producción y recreación, qué canales locales, regionales y globales eligen para su distribución? ¿Cuántas se replican a través de géneros convergentes, como el *collage* o la *ilustración*? ¿Cuántas optan por otros medios y espacios de exhibición?

La imagen que protesta se multiplica como todas las demás, pero su proyección es muy particular. En primer lugar, constituye un conflicto y una disputa potencial. Paralelamente, al seguir a la acción, se constituye en el arreglo entre una consigna y un gesto. Los gestos figurativos se muestran literales o abstractos, anónimos, posibles para ser llenados (Fig. 1). Una relectura de la cámara lúcida de Barthes deja ver estas huellas bajo el paradigma –puesto en cuestión– de la mirada educada y formada del *Studium*, que se ubica en el espacio y el tiempo histórico, produce un saber y una comprensión desde lo testimonial hasta lo racional. Sin embargo, en la otra cara de la fotografía se presenta otra cosa, el *Punctum*, que *sale* de la imagen



Figura 1. Fotografías: Juan Ramón Martínez León (2021-2022)

y viene a buscar al espectador, hiere y lastima (Barthes, 1980, p. 59). Su origen como materia imaginaria se encuentra en lo que este autor denomina *Spectrum*, es decir, las huellas que dejan los objetos en el soporte fijado de la imagen.

El espectro que los ojos humanos somos capaces de detectar, la luz visible, tiene un rango que va del azul de 380 nanómetros al rojo de 750 nanómetros¹, pasando por todas las gradaciones del arcoíris. Como réplica de nuestra mirada, la cámara fotográfica adopta y registra esos espectros que nos devuelven la pregunta: ¿Hasta dónde somos capaces de registrar los espectros sin que dejen de ser visibles? ¿Por qué vemos, unos y otros, cosas similares y diferentes en una misma fotografía? ¿Qué ponderaciones y relevancias distinguimos, por ejemplo, en el espectro verde-morado de las marchas feministas? ¿Qué ocasiona que veamos más “violencia” o más “autenticidad” en ciertos espectros o gamas cromáticas que en otros? Las manchas de color en una marcha asociadas a ciertos objetos y sujetos (Fig. 2) distinguen grupos, sectores, afinidades, apuestas colectivas y al mismo tiempo unifican la tesitura cromática de un movimiento común. Pero también, más allá del orden social y político en que se inscriben los acontecimientos, las imágenes señalan un horizonte singular e indivisible que ocupa la subjetividad del espectador. En este orden, la memoria y el azar se juntan en esa “herida” punzante a la que alude Barthes para el objeto fotográfico.

¹ El espectro visible de la luz es aquella región que el ojo humano es capaz de percibir. El descubrimiento de las longitudes de onda emitidas por la luz ha permitido que se desarrollen diversas teorías sobre la óptica, que han resultado muy valiosas para el estudio de la imagen y de la percepción humana. https://es.wikipedia.org/wiki/Espectro_visible



Figura 2. Fotografías: Juan Ramón Martínez León (2021-2022)

El espectro al que se señala como referente fotográfico no es exactamente el objeto, sino la luz que refleja o emana, un signo que relaciona las cosas con el contexto luminoso que proyecta hacia la superficie de registro. Por eso cada imagen fotográfica es singular, pues revela transparencias y cromatismos distribuidos en zonas más o menos visibles, descubriendo presencias y ausencias del acontecimiento y el instante. La punzada de la imagen es única e indivisible, para cada uno representa un valor particular en la medida que ocurre un doble movimiento: por un lado, el viaje del espectador al lugar de los hechos sin haber estado ahí necesariamente, transportando su imaginación al espacio real representativo de la imagen; por otro lado, el “desplazamiento” de la imagen al lugar de su recepción, por el cual el espectro se lanza al interior imaginario del sujeto que la observa e interpreta. Así aparecen “atrapados” los colores rojos de los grupos de contención en medio de los rosas y naranjas de los cuerpos que enfrentan el acto, ante la presencia evidente de la emanación del gas policial, cuyo contenido material no ha sido aclarado por parte de los responsables (Fig. 3). Los ligeros tonos rosas de los gases frontales y los azules de los gases “expansivos” distinguen al menos tipos o composiciones diferentes, lo cual punza el evento y

sus episodios. Nos sabemos transportados hacia ese acto distante, pero, a la vez, experimentamos de cerca cada sensorialidad.



Figura 3. Fotografías: Juan Ramón Martínez León (2021-2022)

Desde el lado de la protesta resiste en sus posiciones, se apoya e improvisa en medio de la refriega. El rostro de la chica apoyada en la banqueta ha desaparecido detrás del hilo de gas, mientras instantes después la fuerza del ariete sostenido por las féminas replica en forma sólida, “sonora” y puntual (Fig. 4). El movimiento sobreviene como una forma repetida, al modo de un *stop motion*, o en su caso, un *slow motion*, del ariete contra la valla metálica.

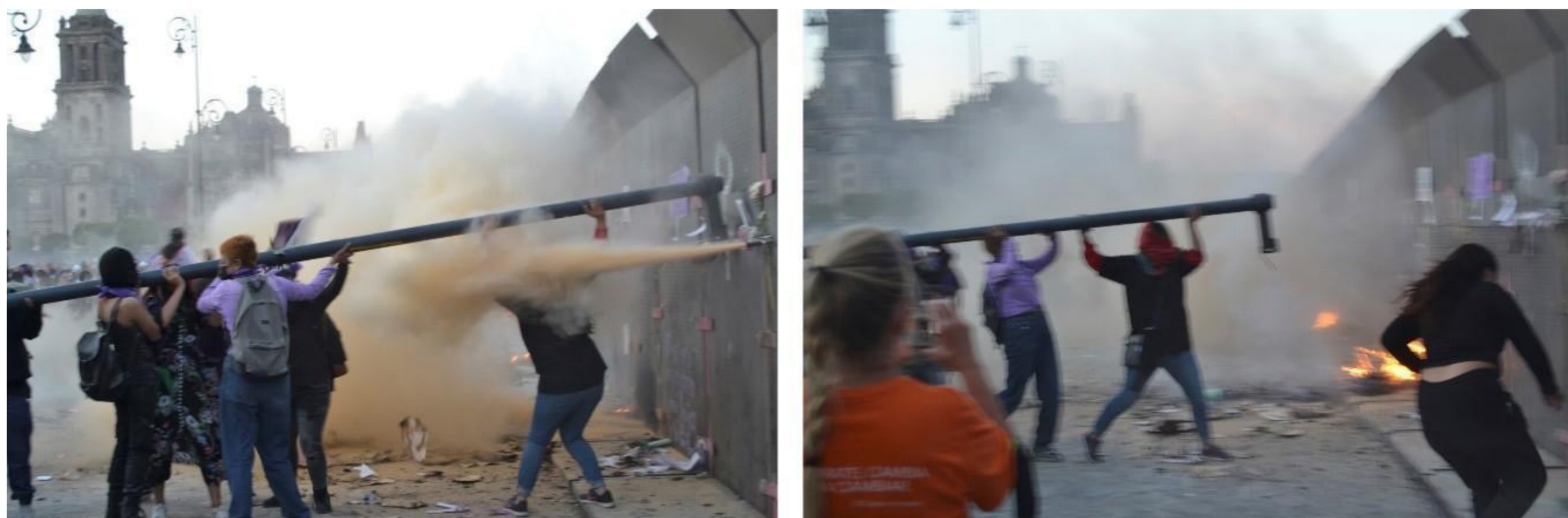


Figura 4. Fotografías: Juan Ramón Martínez León (2022)

El transporte de ida y vuelta de la imagen hacia su referente (al que podríamos denominar el “conflicto social”) y a la vez hacia su observador (que se comporta como un “conflicto patético”), renueva las preguntas. El acontecimiento reiterado, la conmemoración del 8 de marzo como reto y apuesta, trae nuevas reiteraciones que actualizan y multiplican los signos, los desplazamientos, las posiciones, las fuerzas, las escenificaciones de protesta. La etnografía política, por ejemplo, llama a esto los “repertorios” de la protesta, poniendo énfasis en los elementos, los signos, los actos, los discursos, las mediatizaciones y otros aspectos propios del fenómeno de la conflictividad —y, por tanto, la contención— política (Figs. 5-6).



Figuras 5 y 6. Fotografías: Juan Ramón Martínez León (2021-2022)

Estamos aquí ante el “viaje” del público hacia el escenario de los acontecimientos, hacia algo que podríamos llamar factualidad —es interesante acudir, en este sentido, a la *factografía* como una dimensión relevante—. Paralelamente, y a la inversa, el viaje de vuelta de la imagen se dirige más hacia los estados de la recepción, mediante la exploración de superficies, señales y canales lumínicos que marcan pautas, estallidos, imponderables; ahí el observador se vuelca hacia sí mismo, mediante un acto autorreflexivo —consciente o no— basado en

su propia mirada, sus reiteraciones, sus afecciones y, a final de cuentas, su historia personal.

De la imagen fotográfica paso ahora a reconocer en retrospectiva el trabajo de la escritora y artista Lola Cueto (Dolores Vásquez Rivas), cuya mirada femenina dejó registrada en sus trabajos de ilustración y grabado que no dejan duda alguna sobre su interés en problematizar el papel de la mujer en la sociedad mexicana. Me enfoco en seis grabados de la serie “Títeres populares mexicanos” (1946), realizados con la técnica de punta seca y aguatinta. Lola Cueto es una artista mexicana que convivió con los artistas más conocidos de su época, como los estridentistas, los miembros de la LEAR (Liga de escritores y artistas revolucionarios), así como los muralistas y pintores emergentes de la primera mitad del siglo XX. Pioneras en el tratamiento de la temática femenina, en particular desde su visión del teatro popular mexicano, el gesto crítico e irónico encarnado en la figura del títere le permitió expresar una visión personal llena de sugerentes alusiones a la condición femenina (Fig. 7).

Sus figuras articuladas adoptan la libertad de movimiento que desestructura las posiciones de los elementos sin destruir su estructura global. El Grupo μ le llama “figura jerarquizada no reversible” (Grupo μ , 1993) a esta estrategia retórica. El espacio topológico de “invariancia”, por ejemplo, permite todo tipo de transformaciones desde una homogeneidad de las transformaciones, cuyo valor más importante es la desviación de los tipos o modelos (los estereotipos) con el fin de retorizar el referente. Los títeres de Lola Cueto son una puesta en escena de estas invariancias, sobre todo si pensamos en que sus grabados son una especie de bocetos finales de los objetos-títeres reales, que en la escena teatral funcionan como dispositivos



Figura 7. Serie *Títeres populares mexicanos*. Lola Cueto (1946).
Grabados a la aguatinta.

transformables (Fig. 8). Aquí el tipo femenino prevalece, se resiste a la destrucción, pero permite una elasticidad de la forma, un “Ethos nuclear” cuya potencialidad es su inmanencia y poeticidad (Grupo μ , 1993, p. 293).

¿Qué mejor alusión a la flexibilidad de las formas que el recurso irónico aquí plasmado? El campo icónico de Lola Cueto (el títere) es el soporte de esa capacidad de “trasladarse de modo inmediato de lo representado en la invención al centro representante y, a partir de ahí, contemplar lo primero” (Benjamin, 2006, p. 83). Así define la ironía Carl Enders, citado por Benjamin para ejemplificar el potencial de la ironía como destrucción deliberada de la forma: “la ironización de la forma la ataca sin destruirla” (Benjamin, 2006, p. 84). ¿Somos capaces de reírnos de nosotros mismos sin renunciar a un proceso reflexivo consecuente?

¿Cómo la teatralización, dejando entrar la comedia que va del objeto referido a su representación, permite retornar al objeto para verlo de una nueva manera? Por ello, para Lola Cueto, la elección del medio es a la vez una elección temática: es el camino para realizar una metáfora de la figura femenina, de los cánones de su tiempo, de sus desviaciones paradigmáticas, de sus componentes desarticulados, de su plasticidad y capacidad resiliente (Fig. 9).

Regreso de nuevo a la actualidad de la imagen disidente, también en la línea figurativa que reconocimos con Lola Cueto. Elijo para ello a dos ilustradoras cuyo trabajo me parece representativo del estado de ánimo actual: *Citlalli Dunne* y *Maria Conejo*. La explosividad y



Figura 8. Serie *Títeres populares mexicanos*. Lola Cueto (1946).
Grabados a la aguatinta.



Figura 9. Serie *Títeres populares mexicanos*. Lola Cueto (1946).
Grabados a la aguatinta.

diversidad del movimiento feminista corre paralela a una proliferación creativa, de modo que la cantidad de creaciones es tan amplia como la intensidad demostrada por este movimiento en los últimos años. Tal como en la cartelística de los movimientos sociales de las últimas décadas, el trabajo de Citlalli expresa un doble discurso, visual y textual, que hace explícitas las afrentas y reclamos. Se apoya, para apuntalar el discurso textual, en un imaginario sensual basado en un trazo simple y fluido, que define las siluetas femeninas en forma sintética, con una expresividad militante que confronta directamente la persistencia de la violencia contra la mujer (Fig. 10).

En la consigna “si tocan a una, nos tocan a todas” aparece una sinécdoque solidaria con el género, correspondiente además

con la apropiación de las consignas en las calles que luego se replican en las redes, ya sea con propósitos estéticos o políticos. La diseñadora recupera la consigna, formulándola con un afán difusor y multiplicador, enriqueciendo con ello la estrategia retórica que suma fuerzas a la indignación y dotándola, al mismo tiempo, de un carácter personal, íntimo y corporal. El “descubrimiento” no solo se manifiesta como un acto autorreflexivo de reconocimiento, cuyos efectos se han replicado en las denuncias de agresiones o violaciones, sino también en esa necesidad de mostrar el cuerpo desnudo con el fin de desmontar el objeto sexual que ha utilizado y “objetualizado” la publicidad por décadas (Fig. 11). El desnudo en la protesta social tiene muchos ejemplos en nuestro país, desde los campesinos veracruzanos del movimiento de los “400 pueblos” que lo utilizaron como arma de visibilización de sus demandas en los noventas, hasta las expresiones radicales como en la huelga estudiantil de la UNAM a fines del siglo XX, en la cual la actitud salvaje y retadora, desde una expresión de la corporalidad de la juventud universitaria, marcó el inicio de una



Figura 10. Citlalli Dunne (2019). Ilustración análoga y digital.



Figura 11. Citlalli Dunne (2019). Ilustración análoga y digital.

brecha generacional que hasta hoy no logra conciliar miradas opuestas sobre un mundo incierto y complejo. Estas imágenes retan la mirada, las reglas del buen pensar y actuar, los códigos mismos de la protesta y de la acción política.

Por otro lado, el trabajo de María Conejo lleva la retórica a una especie de “heterogeneidad de la transformación” (Grupo μ , 1993, pp. 263-283), a través de una ruptura radical de las tipologías del cuerpo humano, encarnando la figura de un cuerpo sin rostro (Fig. 12), en la cual éste último es permutado en su ausencia mediante el recurso último de la mirada situada en un torso sexualizado. Las transformaciones de los modelos habituales en formas surreales e imaginarias, inscritas además en contextos reales y de riesgo, hacen

alusión a la insólita aparición de los imposibles. Lo inesperado es ahora lo que cobra mayor frecuencia, la protesta ocupa las calles tanto en el espacio de la protesta como en el espacio urbano físico y virtual. La consigna colectiva se individualiza en la medida que se recibe en el *museo de la calle*, y desde ahí replica la afrenta colectiva, cuya forma ya no es la organicidad tradicional del movimiento social, sino la forma orgánica de los sentidos y los afectos que, aunque fragmentarios, se multiplican en un sentido común y compartido generacionalmente, y que tiene en las redes su lugar de proyección social más amplio.

Un acontecimiento viral es pertinente referir en este contexto. La llamada “Reinota” ocupó, después de la marcha del 8 de marzo de 2021, el espacio virtual de las redes. El personaje fue bautizado así después de que una chava tomara en el Zócalo un artefacto represivo



Figura 12. María Conejo (2022). Ilustración y Mural en la colonia Obrera.

para arrojarlo de regreso contra la valla policiaca que el gobierno instaló frente a Palacio Nacional en el Día Internacional de la Mujer. Identificada como *Hellen "G"* o *LilaCizas* en Instagram, la osadía de dirigirse con toda la fuerza e intención para atacar la valla policiaca, le valió un apoyo colectivo inusitado. Es curioso cómo la "Reinota" no recibió la denostación del público, como sí había ocurrido con otras formas de "acción directa" emprendidas desde hace años por mujeres en marchas y protestas. El episodio, replicado por millares en una secuencia de video que registró el acto, se transformó en imágenes ilustrativas del hecho, realizadas espontáneamente como recreaciones solidarias de los instantes contundentes del acto (Fig. 13).



Figura 13. Fotograma de la "Reinota" y réplica ilustrada (2021).

La "Reinota" es una y son todas. Ninguna mujer está impedida de ejercer con mayor potencia su fuerza frente a la de otros, en la medida que aquella no depende exclusivamente de las dimensiones del cuerpo, el poder muscular, el género o cualquier otra cualidad aislada, sino de una relación entre magnitudes, direcciones, velocidades e intensidades entre cuerpos. No es por tanto mayor la fuerza de un hombre que la de una mujer, sino las circunstancias y relaciones propicias para ejercerla. La mejor demostración es el impacto social de

Conclusiones

Las imágenes disidentes rebasan fronteras: hacia dentro desde cómo están articuladas formalmente, hacia afuera desde los efectos que van del espacio público al espacio virtual, ambos politizados a su manera. Vemos aquí una relación entre arte y política que es insoslayable, sobre todo si pensamos en la necesidad de reconocer y abrir la mirada hacia espacios expresivos de la afección y la inconformidad que con mayor intensidad expresan las generaciones actuales.

El concepto de la política se amplía con la presencia creciente de imágenes disidentes en el espacio público. Del político como concepto autorreferencial de la clase política, reducto omnipresente de la formalidad burocrática, pasamos a una idea de la política como el espacio común en el que se dirime el futuro de comunidades, regiones, naciones. Una política estética, o una estetización de la política, remite a una apertura mayor, que considero que puede expresarse como el ámbito de la politicidad, en el cual hay lugar para todas las expresiones que no encuentran cabida en la llamada “política real”, y cuyo motor es la necesidad de encontrar nuevos espacios para sostener y hacer valer la voz colectiva.

Hemos encontrado en este texto un vínculo muy claro no solo entre la gráfica y los movimientos a los que alude en forma empática y significativa, sino una interrelación entre imagen y cultura en la medida en que ciertas imágenes refuerzan los ámbitos y lazos culturales. Del mismo modo, los procesos de autoconstrucción individual y cultural pasan en forma cada vez más elocuente por el uso de artefactos imaginarios. La imagen es un “artefacto cultural” que funciona como herramienta o medio comunicativo, es decir, se articula

como un dispositivo que identifica comunidades mediante un proceso de transformación y autoconstrucción. En esta medida, los conceptos de imagen disidente, cultura y politicidad establecen un *continuum* que es fundamental reconocer en su “linealidad” (por ejemplo, en los aspectos icónicos y retóricos) y en su “circularidad” (por ejemplo, en la repeticiones, temporalidades y estilos).

Los ejemplos de imagen disidente que aquí revisamos, que constituyen una simple mirada que no puede verse como abarcadora del entorno feminista, sino solo como ejemplo de sus múltiples facetas, representan un eslabón del carácter distribuido y creciente de una politicidad latente y potencial que caracteriza a las sociedades actuales. Como dijimos en un principio, la multiplicidad de la imagen disidente es inagotable tanto productiva como distributivamente, por lo que los ejemplos aquí abordados constituyen solamente referentes mediáticos y temáticos relevantes para comprender los valores e interpretaciones desatadas en su puesta en escena.

Las cercanías y las distancias entre los acontecimientos de la protesta y sus representaciones visuales disidentes nos hablan de una riqueza táctica, creativa y expresiva que constantemente pone en tensión ideas e imaginarios en relación con realidades palpables. La imagen disidente insiste en la búsqueda de formas diferentes que propicien relaciones significativas entre las nociones que tenemos de los acontecimientos. Si a finales del siglo XX parecía inconcebible la acción directa de pintar bardas y mobiliarios públicos, hoy nos cuestionamos sobre la legítima acción de resistencia emprendida por las mujeres, ponderándola frente a actos cuya evidente brutalidad, como las violaciones o feminicidios, replantean los términos de la protesta y la disidencia como medios de lucha. Sin duda, la imagen juega un papel clave en ese replanteamiento.

Referencias

Barthes, R. (2003). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Paidós Comunicación.

Barthes, R. (1980). *Mitologías*. Siglo XXI.

Benjamin, W. (2006). *Obras, Libro I, Vol. 1. El concepto de crítica de arte en el romanticismo alemán*. Abada.

Butler, J. (2020). *La fuerza de la no violencia*. Planeta colombiana – Paidós.

Grupo μ . (1993). *Tratado del signo visual. Para una retórica de la imagen*. Ediciones Cátedra.

Heidegger, M. (1995). *Caminos de bosque. La época de la imagen del mundo*. Alianza.

Lizarazo Arias, D. (2004). *Íconos, figuraciones y sueños. Hermenéutica de las imágenes*. Siglo XXI editores, Diseño y comunicación.

Rancière, J. (2011). *El destino de las imágenes*. Prometeo Libros.

Sontag, S. (1966). *Contra la interpretación*. Letra E.

Sontag, S. (2009). *Sobre la fotografía*. De bolsillo–Mondadori.

Citas de obras:

Figuras 1 a 6. Martínez León, J. R. (2021-2022) *Marchas feministas del 8 de marzo* [fotografías]. Archivo personal del autor, Colectivo La Guillotina.

Figuras 7 a 9. Cueto, L. (s.f.). *Serie Títeres populares mexicanos* [grabados a la aguatinta]. <https://www.metmuseum.org/search-results?q=Lola+Cueto>

Figuras 10 a 11. Dunne, C. (2019). *Ilustraciones feministas* [ilustración digital] <https://www.ladobe.com.mx/2019/03/las-ilustraciones-feministas-de-citlalli-dunne/> <https://www.instagram.com/citlallidunne/?hl=es>

Figura 12. Conejo, M. [@maria_conejo]. (2022). *Sin título* [Ilustraciones y murales]. Instagram. https://www.instagram.com/maria_conejo

Figuras 13 a 14. Palomino, A. (2021, marzo 12). *La Reinota: las mejores ilustraciones feministas*. Cultura Colectiva. <https://culturacolectiva.com/historia/la-reinota-las-mejores-ilustraciones-feministas/>

13. NADEZHDA KRÚPSKAYA Y LA INTERSECCIONALIDAD DE GÉNERO: INVISIBILIZACIÓN DE LOS APORTES DE LA MUJER Y DE LA EDUCACIÓN RUSA EN OCCIDENTE

Mtra. Dulce María Castro Val
Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

Introducción

Si la influencia de Vladimir Lenin en el esquema educativo occidental es poco abordada, el caso de su compañera de vida, Nadezhda Krúpskaya, es aún menos estudiado. Como suele suceder en la historiografía hegemónica matizada por una visión patriarcal, la mujer toma un papel secundario y casi invisible. Pero Krúpskaya no fue sólo la esposa del líder bolchevique, sino una mujer al servicio de su país: una extraordinaria pedagoga que no dudó en trabajar para lograr una educación emancipadora, particularmente en favor de las mujeres, o para la creación de un sistema de bibliotecas. Estos son apenas algunos de sus grandes logros, invisibilizados en el relato histórico a pesar de la importancia que “la esposa de Lenin” tuvo en lo que a la pedagogía y educación respecta.

Por lo anterior, el objetivo del presente trabajo es abordar desde los planteamientos de la complejidad, en particular las orientaciones de Basarab Nicolescu sobre los múltiples niveles de realidad, algunas de las afectaciones sufridas por mujeres como Krúpskaya, con lo que se propone la posibilidad de analizar y exponer la interseccionalidad de género y el relato histórico patriarcal como una forma de reivindicación de figuras de gran trascendencia, pero que han “desaparecido” de dicho relato, esto bajo la consideración de

que la perspectiva de la complejidad permite una mejor comprensión del fenómeno. Por otro lado, visibilizar la interseccionalidad implica reflexionar sobre las consecuencias a nivel social en términos de la normalización del papel de la mujer como personaje secundario (en el mejor de los casos), para con ello construir otro tipo de relatos desde perspectivas menos sesgadas.

La Revolución de 1917

Para comprender el papel y, sobre todo, las aportaciones de una mujer como Krúpskaya en la educación, resulta indispensable contextualizar sus contribuciones tomando como punto de partida uno de los hechos más relevantes del siglo XX: la Revolución Rusa de 1917, la cual fue consecuencia de un largo período de opresión e inequidad social. Para comprender los planteamientos de Krúspkaya en el ámbito educativo, es importante apuntar algunos hechos surgidos antes del estallamiento del 17, en particular, lo referente a la Revolución de 1905 y la de Febrero de 1917.

En 1905, tiene lugar una gran huelga en San Petersburgo debido al despido de algunos trabajadores, lo que pone de manifiesto la precariedad de las condiciones de trabajo en general. Fue por esto que los huelguistas redactaron una petición que sería entregada al Zar Nikolai II y que, en términos generales, incluía la solicitud de la realización de elecciones de la Asamblea Constituyente con base en los principios de igualdad y libertad para elegir representantes con el fin de resolver la desigualdad imperante, así como la generación de medidas contra la ignorancia y la ausencia de derechos del pueblo de Rusia, contra la miseria generalizada y contra la opresión del capital sobre el trabajo. Destaca la petición de una educación pública general, obligatoria y bajo la responsabilidad del Estado (Liz, 2017).

Los acontecimientos toman un giro dramático a partir del llamado “Domingo Rojo” o “Domingo sangriento”, episodio en el que los soldados del Zar disparan a los huelguistas que se dirigen a su encuentro para entregar las peticiones mencionadas. Los asesinados se cuentan por cientos y los heridos por miles, configurando un hecho por demás brutal e injusto que desencadena en un estallamiento armado en el cual se conjugan todas las injusticias sufridas por la clase proletaria, así como sus necesidades. Esto último puede observarse en el lema “libertad o muerte” acuñado por la clase proletaria de San Petersburgo (Liz, 2017, p. 18).

Tales hechos van sucediéndose en forma acelerada, de manera que la imagen del Zar como un padre protector de la población se derrumba irremediablemente. Asimismo, las huelgas se suceden una tras otra, lo que genera un ambiente crítico en el que se aprecia el inicio de un proceso revolucionario armado. En este orden de ideas, entre 1905 y 1917 ocurren sucesos de trascendencia como la realización de conferencias y asambleas populares, la celebración de congresos obreros, el estallamiento de diversas huelgas, algunas de ellas multitudinarias y, en general, la presencia de una gran actividad política en la que uno de los temas principales es la necesidad de un cambio radical en la forma de gobierno a partir de la sustitución del régimen monárquico por una forma democrática republicana que tuviera como base la insurrección popular.

Durante este periodo, los motines, las sublevaciones en el ejército y la marina y las huelgas generalizadas que se extienden incluso a ciudades como Varsovia, son hechos concretos que muestran no solo el clima político y social del momento, sino también la forma en que la clase trabajadora toma consciencia, a partir de lo cual se

organiza en sindicatos. El conflicto armado que Rusia sostenía contra Japón, el cual había resultado ser por demás contraproducente para el régimen zarista, orilló al Zar a ceder ante la proporción del movimiento político en el territorio ruso y ante la magnitud de los movimientos huelguistas. Nikolai II se ve comprometido para la firma de un Manifiesto Constitucional en el cual se incluye el otorgamiento de derechos democráticos como la libertad civil, la conformación de *Dumas* a partir de elecciones tendientes al voto universal, así como la aprobación por la *Duma* Estatal de leyes. Todo esto había sido solicitado por los huelguistas durante el proceso político revolucionario (Liz, 2017, p. 36).

Resulta importante poner en relieve el contraste entre las clases oprimidas y la monarquía, pues este es uno de los aspectos más importantes que derivan en el estallamiento revolucionario, sobre todo, que desemboca en peticiones concretas para el beneficio de las primeras. Las familias monárquicas imperiales rusas se caracterizaban por un estilo de vida opulento e incluso extravagante materializado en la presencia de objetos suntuosos como los célebres huevos de pascua confeccionados por el famoso joyero Peter Carl Fabergé, elaborados con metales y piedras preciosas, o la famosa Corona Imperial de Rusia, elaborada en el periodo de Catalina la Grande, y que se distingue por contar con aproximadamente cinco mil diamantes incrustados, además de una espinela roja de ochenta gramos de peso, o el vestido de coronación de la Zarina Alexandra, bordado con diez mil perlas (Voillot, 2019, 10:36). A diferencia de lo anterior, las clases más desfavorecidas se caracterizaban por ser analfabetas, por tener serios problemas para la subsistencia, además de ser explotados por las clases más favorecidas. Este contraste tan profundo colocó en primer plano a la clase oprimida como sujeto histórico en la acepción de

Walter Benjamin, la cual se encuentra en pleno combate a partir de la conciencia de clase y que desemboca en la necesidad de llevar a cabo un movimiento de insurrección que dé fin a la opresión y los contrastes tan marcados, es decir, a la inequidad imperante.

La Revolución de 1905 terminó a finales del mismo año, y durante los años que transcurrieron entre 1906 y 1917, se suceden más hechos que continúan abonando al proceso revolucionario. Ejemplos de lo anterior son: la represión de 1906 tras la disolución de la *Duma* estatal por la fuerte presencia de la clase trabajadora; la elección de la II *Duma* estatal en 1907, la cual se disuelve en ese mismo año para conseguir una estructura más favorable al Zar y con menor presencia de las clases oprimidas; la ruptura entre los bolcheviques y los mencheviques en 1912, y las constantes represiones armadas que tienen como consecuencia la muerte de cientos de personas, lo que fomenta el estallamiento de nuevas huelgas de carácter multitudinario.

Por otro lado, el estallamiento de la Primera Guerra Mundial en 1914 agregó elementos a las condiciones políticas, económicas y sociales de los años previos. Las muertes a consecuencia de la guerra se sumaron a las que se daban como producto de las represiones por parte del gobierno monárquico. La situación económica de las clases trabajadoras empeoró debido al conflicto armado y, aunque surgió un nacionalismo que superó al ambiente revolucionario previo, ante “la carencia de productos básicos, de combustible y la brutal inflación que venían a redondear a la baja las miserables condiciones de existencia de la clase trabajadora” (Liz, 2017, p. 84), la compleja situación económica y política dio la vuelta al nacionalismo que se había suscitado al principio de la Guerra.

Posteriormente, una huelga de obreras del sector textil de Petrogrado en 1917 trae de regreso el ánimo revolucionario, por lo que surgen dos procesos de sublevación. El primero tiene lugar durante la conmemoración del Día Internacional de la Mujer, día en que las obreras textiles estallan una huelga como producto de la falta de alimentos para sus familias y el contraste con la opulenta vida de los Zares, además de hacer un llamado a otros trabajadores para solidarizarse con su causa. El segundo, a partir del establecimiento de un Gobierno Provisional como consecuencia del triunfo del levantamiento tanto de la clase trabajadora, como de ciertos sectores militares, el cual fue orientado por el *Soviet* de Diputados Obreros y Soldados de Petrogrado, cuya fuerza política resulta suficiente para obligarle a solicitar la abdicación del Zar Nicolai II. Éste dimite en favor de su hermano el Duque Mijaíl Aleksandrovich, pero se rehúsa a tomar el cargo. En consecuencia, el régimen monárquico desaparece.

En este momento de la historia, Vladimir Lenin se encuentra en el exilio en Zurich, y logra llegar a Petrogrado en abril de 1917, año en que son publicadas las célebres “Tesis de abril” aprobadas por la Conferencia Bolchevique en Petrogrado. Posteriormente, los bolcheviques tomarían el control y desconocerían el gobierno provisional para concentrar el poder en el Soviet de Petrogrado. Éste destacó por su importancia política y organizativa. La consigna que se leía como titular en el “*Dien*”, periódico bolchevique (Reed, 2017, p. 97), “¡Todo el poder a los *soviets* de obreros, soldados, y campesinos! ¡Paz! ¡Pan! ¡Tierra!”, se aprobaría en los hechos durante septiembre en el Soviet de Petrogrado, el cual manifestaría que el Gobierno que sería concebido por la Revolución debía ser soviético, obrero y campesino, que aseguraría el apoyo de toda la masa de campesinos pobres al proletariado urbano y marcharía firmemente al socialismo (Reed,

2017, p. 105). Lenin tomaría el liderazgo de la llamada “conquista del poder” aprobada por el Comité Central del Partido Bolchevique, y con ella establecería estrategias concretas como la realización de mítines de obreros y soldados, o la ocupación de centros de poder relacionados con el Estado.

El proceso revolucionario concluye con la toma del Palacio de Invierno. El inicio de la “construcción del orden socialista” (Reed, 2017, p. 136) planteada por Lenin en el II Congreso de los *Soviets* de toda Rusia, cuyo inicio serían las medidas para obtener la paz, y la aprobación del “Llamamiento a los pueblos y los Gobiernos de todos los países beligerantes” a partir del cual se propone entablar negociaciones para una paz justa, inmediata y democrática (Reed, 2017, p. 137). Asimismo, se aprobó el “Decreto sobre la tierra” por el cual se eliminó la propiedad de los terratenientes, de manera que sus latifundios, en particular los de la Corona y la Iglesia, pasarían al control de los comités agrarios y los soviets de Diputados Campesinos de distrito, quienes se encargarían de hacer lo necesario para la organización de las tierras y su transferencia al pueblo (Reed, 1917, p. 141).

En la aprobación del “Decreto sobre la constitución del poder” en el II Congreso de los *Soviets* de Toda Rusia, se establecieron la Asamblea Constituyente, el Gobierno Obrero y Campesino provisional llamado “Consejo de Comisarios del Pueblo”, que representaba la creación de dicho gobierno obrero con la elección de quince Comisarios (en vez de ministros), de entre los que destacan Lenin como Presidente del Consejo, León Trotsky como Comisario de Asuntos Extranjeros, Iósif Stalin como Presidente para Asuntos de las Nacionalidades y Anatoli Lunacharsky como Comisario de

Educación Popular o *Narkomprós*. Esta instancia fue fundamental para la operación de las propuestas y decretos de Lenin, pero, sobre todo, para la materialización del trabajo de Nadezhda Krúpskaya.

Finalmente, es posible afirmar que la conformación del gobierno obrero en 1917 tuvo como consecuencia un conjunto de cambios radicales, en particular, en lo que respecta a la educación, aspecto que se abordará a continuación.

Nadezhda Krúpskaya y el *Narkomprós*

Establecido en el II Congreso de los *Soviets* de Toda Rusia en octubre de 1917, el Comisariado de Educación Popular o *Narkomprós*, sería dirigido por Anatoli Lunacharsky quien trazaría las directrices generales de la labor de educación en los siguientes términos:

En un país en donde reinan el analfabetismo y la ignorancia, debe plantearse como su primer objetivo la lucha contra esta falta de instrucción. Debe procurar en el más corto plazo la alfabetización general, mediante la organización de una red de escuelas que respondan a las demandas de la pedagogía moderna y del establecimiento de la enseñanza general con carácter obligatorio y gratuito. (Reed, 2017, p. 343).

Es posible no sólo notar las directrices generales de Vladimir Lenin en cuanto al establecimiento de una educación gratuita y obligatoria, sino lo relacionado con la indispensable infraestructura para llevar a cabo dicho fin. En este sentido, es importante mencionar que, de acuerdo con Sheila Fitzpatrick, el censo de 1887 mostraba que “los jóvenes estaban más alfabetizados que los viejos, los hombres más que las mujeres, y la alfabetización era más alta en las áreas menos fértiles de la Rusia europea” (Fitzpatrick, 2017, p. 31). De esta manera, la orientación de Lunacharsky puede observarse con toda claridad en

su primera declaración como Comisario del Narkomprós, en la que mencionaría que “el pueblo, consciente o inconscientemente, debe crear su propia cultura” (Fitzpatrick, 2017, p. 113)

Las funciones del Comisariado no serían nada sencillas, pues la oposición férrea presente en las instituciones previas al estallamiento de la Revolución, así como la falta de colaboración e incluso el sabotaje, dificultaron su operación, retrasando el inicio de sus trabajos y actividades, una de las cuales sería la selección de las personas que trabajarían en el *Narkomprós*. Una de estas personas sería Nadezhda Krúpskaya, una mujer de gran inteligencia y experiencia en cuanto a los temas educativos, y que estaría al frente del Comisariado en ausencia de Lunacharsky en 1920. Es importante destacar que la apreciación generalizada era que el *Narkomprós* era más bien un espacio de trabajo para mujeres que eran familiares o esposas de los políticos bolcheviques de mayor relevancia, limitando con ello el tipo y nivel de sus aportaciones, pues si bien es cierto que en muchos casos en efecto existían vínculos cercanos, las dinámicas del funcionamiento del Comisariado, pero sobre todo los resultados obtenidos, son muestra de los aportes significativos en términos políticos y operativos de mujeres como Ludmila Menzhínskaia o Nadezhda Krúpskaya, esta última, entonces esposa de Vladimir Lenin. A pesar de lo anterior, este vínculo no determinó la participación activa en la organización de los aspectos relacionados con la educación pública. Por el contrario, tanto Menzhínskaia como Krúpskaya superaron la compleja situación política y social para aportar en forma significativa en la educación rusa.

En este orden de ideas, la organización de las iniciativas populares, las cuales estaban en el ambiente desde el inicio del

movimiento revolucionario en 1905, tomó forma en los llamados “*soviets* de la enseñanza”, los cuales fueron establecidos a partir de la elección popular. Sus funciones eran más de corte administrativo, y además coexistieron con algunos departamentos locales de educación, los cuales eran impulsados por el comisario Lunacharsky, lo que generaría ciertas confusiones que serían señaladas por Krúpskaya, razón por lo que se publicaría en 1918 el “Informe sobre la organización de la enseñanza en la República Rusa”, en el cual se establecía en términos concretos la figura del *soviet* de la enseñanza conformado por representantes electos que provendrían de los *soviets* de diputados, así como representantes electos por maestros y alumnos. Igualmente se disponía que era en los *soviets* de la enseñanza en donde residía el control y la asesoría.

Nadezhda Krúpskaya: la educación, la política y la interseccionalidad de género

Iósif Stalin, quien tomaría el control de la Unión Soviética tras la muerte de Lenin, comentaría que Nadezhda Krúpskaya era más conocida por ser la compañera de Lenin que por sus méritos propios, a pesar de haber sido una figura importante tanto en el curso de la Revolución de 1917, como en el gobierno bolchevique, además de ser una destacada feminista que impulsaría en forma significativa la emancipación y la igualdad de las mujeres. A pesar de haber sido una mujer brillante que tuvo una marcada influencia en la educación de la Rusia post revolucionaria, su papel en la historia sería completamente relegado a su relación sentimental con Lenin, mezclado con su condición de mujer traicionada por las relaciones sentimentales de su pareja con otras mujeres, tal y como fuera el caso de Inessa Armand.

El fenómeno anterior, puede explicarse desde el planteamiento de la interseccionalidad de género, categoría de análisis que se utiliza para “referir los componentes que confluyen en un mismo caso, multiplicando las desventajas y discriminaciones” (INMUJERES, 2022), cuyo objetivo es “revelar las variadas identidades, exponer los diferentes tipos de discriminación y desventaja que se dan como consecuencia de la combinación de identidades” (AWID, 2004, p.2). En este orden de ideas, se trata de generar aproximaciones a situaciones y/o condiciones que generan desigualdades que determinan las posiciones de las mujeres. Asimismo, es importante destacar que de acuerdo con la AWID o Association for Women’s Rights in Development (Asociación para los Derechos de la Mujer y el Desarrollo), la transversalidad es un concepto central para entender la interseccionalidad, pues a partir del reconocimiento de la premisa de que “la gente vive identidades múltiples, formadas por varias capas, que se derivan de las relaciones sociales, la historia y la operación de las estructuras del poder” (AWID, 2004, p.2), por lo que los distintos contextos (social, histórico, político, económico, etc.), así como las experiencias de tipo individual, resultan determinantes en la asociación de identidades diferentes. De la misma manera, la categoría de análisis de la interseccionalidad sugiere entender la suma de identidades como factor que produce experiencias diferentes.

En este sentido, para el caso concreto de Krúpskaya, se reconocen claramente distintas identidades que coexistieron en ella: por un lado, su papel como esposa del líder bolchevique y su apoyo incondicional a este no solo en términos políticos e ideológicos, sino como cuidadora primaria durante los momentos más difíciles para la salud de Lenin; la mujer feminista que propugnaba por los derechos de las mujeres, en

consecuencia con el papel de mujer hipercrítica con respecto al actuar de la estructura de gobierno bolchevique, incluida la crítica al mismo Stalin; la esposa engañada que forma parte de, al menos, un triángulo amoroso; pero, sobre todo, la mujer con una profunda vocación por la educación, matizada por posiciones políticas arraigadas en un conjunto de principios desarrollados a lo largo de su vida.

Para entender esta vocación por la educación mezclada con la visión y la militancia política, es necesario abundar en algunos hechos de su vida previos a la Revolución de 1917. Es importante mencionar que, desde una edad muy temprana, Nadezhda mostró un gran talento y vocación para la enseñanza, la cual descubrió durante su adolescencia. De acuerdo con De Pablo (2018), por razones económicas, desde los 18 años tuvo que trabajar como maestra sustituta en el gimnasio¹ femenino de la Princesa Oblenskaya. Según Anastassia Espinel, refiriéndose a Krúpskaya:

... tanto los alumnos, algunos de los cuales tenían casi la misma edad que la maestra, como los padres, quedaron impresionados por el talento pedagógico de la joven maestra, por su capacidad para despertar el interés por los estudios incluso en el más ocioso de los estudiantes y por la originalidad de su metodología, tan distinta de la aburrida escolástica de los colegios oficiales. (Espinel, 2017, p. 42)

Se puede ver con claridad la vocación que le orientaba, así como su interés, pero sobre todo su capacidad para la enseñanza, campo al que Nadezhda dedicaría toda su vida. De igual manera, su inteligencia y tenacidad le llevarían a buscar enfoques distintos a los tradicionales y predominantes, conduciéndola a desarrollar estrategias de suma importancia para la educación soviética durante los años posteriores a la Revolución e incluso hasta la actualidad.

¹ El gimnasio es el equivalente al liceo, es una educación secundaria de origen sajón.

A los 22 años, según narra De Pablo (2018), Krúpskaya trabajó como maestra en una escuela dominical para obreros en San Petersburgo, espacio donde se acercó al marxismo. A los 25 años conoció a Vladimir Lenin. En ese entonces, él daba cursos clandestinos a sectores obreros en el mismo barrio que ella, Névskaia Sastava, y de los cuales se haría cargo cuando Lenin viajó a Suiza en 1895. En ese mismo año ambos fundarían, junto con otros militantes de otros círculos clandestinos, la Unión de Lucha por la Emancipación de la Clase Obrera; sería dirigida por Krúpskaya debido al encarcelamiento de Lenin y otros. Igualmente participaría de manera activa en la organización de la gran huelga textil de San Petersburgo en 1896, cuya duración y magnitud la convirtieron en el movimiento huelguista más grande hasta ese momento. En ese mismo año sería encarcelada y posteriormente condenada al exilio, el cual cumpliría por solicitud propia en el mismo sitio en el que Lenin se encontraba preso: la aldea del Shusheskoe en Siberia. Las autoridades condicionaron el cumplimiento de su petición a contraer nupcias con Lenin, lo cual tomaría lugar en 1898 (De Pablo, 2018, pp. 130-132). Durante su exilio en Siberia escribiría el primer texto marxista ruso orientado a las mujeres: “La mujer trabajadora”, el cual, además de mostrar su inclinación por el feminismo, sería el único en su tipo durante cierto tiempo. Al exilio en Siberia le seguiría el exilio en Europa, donde permanecería junto con Lenin hasta 1905. Tras una breve estancia de algunos meses en Rusia, seguirían viviendo en varios países europeos hasta 1917. Durante este período, la actividad política de Krúpskaya fue intensa: fue nombrada secretaria del periódico bolchevique *Vperiod*, se encargó de las actas del III Congreso del Partido Socialdemócrata Ruso, también fue secretaria del periódico bolchevique *Proletari*. Asimismo, desde París intentó la organización

de las migrantes obreras de Rusia. También dirigió el periódico bolchevique *La gaceta obrera*. Colaboró en la creación del periódico femenino bolchevique *La Obrera* y escribió el texto *Educación pública y democracia* (De Pablo, 2018, pp. 133-136).

Durante 1917 resultó electa concejal por el distrito obrero de Viborg y, además de trabajar en cuestiones relacionadas con la educación de tipo público, se dedicaría a materializar un proyecto educativo ambicioso. Una vez que los bolcheviques tomaran el poder en 1917, trabajaría directamente en el *Narkomprós*; éste, como se mencionó anteriormente, era dirigido por Lunacharsky. Ahí se encargaría del Departamento de Educación para Adultos, así como del Comité Principal para la Instrucción Pública. También impulsaría la creación del Departamento de Mujeres Trabajadoras y Mujeres Campesinas del Partido Bolchevique o *Jenotdel* (De Pablo, 2018, p. 137).

En términos políticos, Nadezhda fue una destacada integrante del Comité Central del Partido Comunista de la Unión Soviética, su participación fue esencial en la fundación del *Komsomol* u Organización Juvenil del Partido Comunista. Además, promovió la creación del movimiento infantil “Los Pioneros”. También tuvo una eminente participación en el desarrollo de la biblioteconomía y en el sistema educativo soviético en general. Resulta innegable que mientras trabajó en el *Narkomprós*, este conseguiría logros de gran trascendencia, como los relacionados con la campaña de alfabetización. Formó parte de la Conferencia Internacional de las Mujeres Socialistas, y fue miembro de la Sociedad Pedagógica Pestalozzi en Suiza y de los Museos Pedagógicos de Friburgo y Berna (EcuRed, 9).

Krúpskaya recibió diversas distinciones, especialmente tras dejar a un lado sus críticas contra Stalin y colaborar ampliamente con él.

Entre las condecoraciones que recibió se encuentran la Orden Bandera Roja (1929), la Orden de Lenin (1935) y un doctorado Honoris Causa en Pedagogía (1936). También fue nombrada miembro honorario de la Academia de Ciencias de la URSS (1931) (González Foster, 2019, p. 51) y fue integrada al Congreso Soviético (1935). Sus aportes en el campo de la educación alcanzaron tal trascendencia que el premio anual de la UNESCO al mérito en el campo de la alfabetización llevó su nombre a partir de 1970 (De Pablo, 2018, p. 139).

Asimismo, merece la pena mencionar que Krúpskaya compartía con Lenin la visión de la educación como forma de emancipación. Es por esta razón que ambos tenían claridad sobre la necesidad de alfabetizar a la población, de tal manera que la mayor cantidad de personas pudieran aprender a leer y escribir como una manera de generar un tipo de libertad asociada con el acceso a la educación. En 1913 Nadezhda pondría de relieve la necesidad de contar con una educación universal, obligatoria y gratuita, pues tanto ella como su compañero Lenin concebían la ignorancia como una forma de control y de opresión que podía combatirse a partir del carácter emancipador y, por lo tanto, liberador de la educación. Por otro lado, ambos también compartían un sentido muy fuerte sobre la justicia social, el cual habían asumido desde muy jóvenes. Es por ello por lo que, desde una etapa muy temprana de su vida, Nadezhda generó un fuerte desprecio por la explotación y la injusticia, en especial en lo relacionado con la condición de las mujeres.

En cuanto a su producción intelectual, tal y como se ha mencionado anteriormente y teniendo en cuenta que desde muy joven había dado claras muestras de sus importantes capacidades para el ámbito de la educación, antes de la Revolución de 1917 ya había

escrito numerosos textos (alrededor de treinta) relacionados con la pedagogía en distintos medios. En algunos de esos trabajos, ya había considerado el planteamiento de un modelo educativo universal, gratuito y obligatorio que, además, estimaba fundamental tanto la inclusión de ambos sexos como el derecho a recibir clases en la lengua materna, así como el carácter laico y democrático de la educación a partir de una organización que incluyera la participación amplia de la población para que ésta incidiera en la toma de decisiones. De acuerdo con Espinel (2017), sus obras completas comprenden 84 tomos, de los cuales la mayor parte son artículos relativos a la pedagogía.

Igualmente se ha mencionado que, tras la Revolución de 1917, Krúpskaya dirigió el *Narkomprós* en ausencia de Lunacharsky, espacio en donde tuvo un papel destacado. De acuerdo con González Forster (2019), es considerada como una de las fundadoras del sistema educativo soviético. Participó en la redacción de distintos decretos y leyes, especialmente los relativos a la universalización de la educación y la erradicación del analfabetismo, así como en la estructuración de la red de escuelas para la educación. En general, contribuyó en el desarrollo de la cultura, por lo que puede afirmarse con certeza que se dedicó en forma activa a formular la educación desde el diseño de políticas públicas específicas. Siendo la cabeza del departamento encargado de la alfabetización de la población, su labor fue de suma importancia, pues, en esa época, la población analfabeta era enorme. Según Hernández Navarro, entre 1920 y 1940, 60 millones de adultos fueron alfabetizados, mientras que en 1926 el 60 % no tenía estudios básicos, cuatro años después el porcentaje había disminuido al 33 % (González Forster, 2019, p. 50).

Krúpskaya comprendió que la educación debía planearse e implementarse desde etapas muy tempranas de la vida, por lo que, junto con otras personas, fundó el movimiento infantil de los llamados “pioneros”, conformado por niños de entre 9 y 14 años. En estos grupos de niños se enseñaban, de forma gratuita, los principios ideológicos de la Unión Soviética, además de llevar a cabo actividades deportivas, recreativas y manualidades. Con esto se buscaba tanto su integración a la sociedad y a la política como una formación ideológica en correspondencia con la conformación de la nueva sociedad, es decir, los “pioneros”, a los que en la lógica de Antón Makárenko se les educaba con el ejemplo, eran de cierta manera los semilleros de esa nueva sociedad, la que caminaba hacia el socialismo. La relevancia del esquema de los pioneros fue tal que éste sería exportado a varios países (aquellos en donde existía presencia del partido comunista). En la actualidad, “los pioneritos” siguen teniendo una fuerte presencia en Cuba.

En el desarrollo de la biblioteconomía, el papel de Krúpskaya merece una mención especial, pues participó directa y activamente en la normativa relacionada con las bibliotecas rusas, en particular en el decreto sobre su centralización. Además, tomó en sus manos el liderazgo en la organización del sistema bibliotecario soviético, campo en el que se especializó y sobre el que dictó numerosas conferencias y escribió cuantiosos artículos. Su promoción del uso de la red de bibliotecas también fue de suma importancia, en especial las escolares, además de impulsar la generación de estos espacios en el ámbito rural en una escala equivalente a la del ámbito urbano. De acuerdo con Maria Haigh (2019), por iniciativa de Krúpskaya fue creado en 1918 el Primer Seminario de la Biblioteca Soviética en Moscú, y a partir de

ello fueron abiertos más de 20 departamentos de bibliotecas en los Institutos Rusos de Educación Política, Institutos de Pedagogía y en las Academias de Educación Comunista (González Forster, 2019, p. 51).

Teniendo en cuenta todos estos sucesos, es posible reconocer no solo las aportaciones de Krúpskaya en el ámbito educativo, las cuales se suman a sus contribuciones en otros aspectos, tales como el político y el ideológico, así como en lo relativo a los derechos de las mujeres y del feminismo, sino que también se observan algunas de las distintas identidades presentes en Krúpskaya, las cuales, atendiendo a la lógica de la interseccionalidad, produjeron una experiencia significativamente distinta a la de sus coetáneas, pero de manera especial contrastada con las experiencias de los varones de la época.

Mientras los personajes más relevantes del Partido Comunista, los grandes dirigentes eran todos hombres, las mujeres estaban en cierta manera, relegadas a trabajos de otra índole en términos políticos e ideológicos, por supuesto, no al nivel de los líderes más prominentes, como fuera el caso del mismo Lenin, o Stalin, Lunacharsky, y Trotsky, por mencionar a algunos. A pesar de ello, es importante destacar que existía, en términos generales un direccionamiento muy claro, desde la Revolución del 17 y durante los primeros años del gobierno bolchevique, con respecto a la emancipación de la mujer para su inclusión en las cuestiones políticas, aspecto que sería impulsado por mujeres como Krúpskaya, de manera que se alcanzarían logros que, para inicios del siglo XX, resultarían por demás avanzados, tales como la despenalización del aborto y el establecimiento de toda una infraestructura educativa para el cuidado de los niños con el fin de incluir a las mujeres como sujetos activos en las actividades políticas. Pero, a pesar de ésto los espacios de mayor poder, donde se discutían

las orientaciones generales, estaban en su mayoría conformados por hombres.

El trabajo y las aportaciones de una mujer como Krúpskaya tuvieron un mérito aún mayor en virtud de las difíciles condiciones a las que las mujeres se enfrentaban a principios del siglo XX. La importancia en occidente de la denominada “Primera Dama de la Revolución Rusa” fue relegada casi exclusivamente a su identidad como compañera de vida del gran líder Lenin, razón por la que, tanto ella, como muchas otras mujeres destacadas en ese momento de la historia, son sujetos casi desconocidas en occidente, tal y como siguió sucediendo con muchas de las mujeres que a pesar de sus contribuciones en distintos ámbitos, fueron y aún en la actualidad son invisibilizadas y relegadas a sus papeles de esposas o compañeras. Resulta significativo en la lógica de la historia historicista según los planteamientos de Walter Benjamin: la historia que, al ser escrita por los vencedores, deja de lado a los oprimidos.

Se puede afirmar con toda seguridad que, tal como lo plantea el concepto de interseccionalidad, las distintas identidades tanto de Krúpskaya, como de otras destacadas mujeres de la Rusia de la posrevolución, determinaron en buena medida el carácter marginal de sus aportaciones por lo que, en términos de la historia hegemónica y a pesar de su trabajo, Nadezhda fue y continúa siendo víctima de discriminación por su condición de mujer y, sobre todo, por un aspecto de orden personal: su papel de esposa, siendo esta última identidad la que se jerarquizó sobre cualquiera de las otras. A pesar de cierto reconocimiento a sus méritos, son mucho más reconocidos los aportes de los varones en el campo de la educación y la pedagogía, especialmente en occidente. Por ejemplo, es más conocido el trabajo de

Antón Semiónovich Makárenko, pedagogo cuyos textos y aportes son ampliamente citados en occidente, o el de Lev Vigotsky, psicólogo que incluso fue apodado el “Mozart de la psicología”, cuyo trabajo ha sido utilizado ampliamente en el ámbito de la educación a nivel mundial.

Cabe señalar, la importancia de la interseccionalidad como una herramienta que coadyuve en el sentido de “...poder llenar y superar vacíos de origen histórico...” (AWID, 2004, p. 4), pues, como resulta evidente, en términos ideológicos e históricos, el papel inferior y casi invisible de Krúpskaya en el ámbito educativo es un vacío que debe superarse y resolverse a partir del reconocimiento de la confluencia de sus múltiples identidades y de la clara identificación de la relevancia de sus aportaciones, en especial en el campo de la biblioteconomía que, prácticamente, configuró con su dedicado trabajo.

Nadezhda Krúpskaya desde la transdisciplinariedad y el pensamiento complejo

Además del planteamiento de la interseccionalidad de género, resulta significativo observar el fenómeno anterior desde el planteamiento de la Realidad propuesto por Basarab Nicolescu, para quien ésta tiene una dimensión trans-subjetiva, puesto que no es solamente una construcción social, el consenso de una colectividad o un acuerdo intersubjetivo (Nicolescu, 1994, pp. 17-18). Atendiendo lo antes mencionado, resulta claro que un tipo de acuerdo intersubjetivo puede ser aquel que determina una menor relevancia del papel de las mujeres con respecto al de los varones, por lo que las aportaciones de las primeras no tienen la misma trascendencia que las de sus contrapartes masculinas. Este razonamiento ha prevalecido a lo largo de la historia y aun ahora como parte de un nivel de realidad que, hay que decirlo, es insostenible e inaceptable. Siguiendo esta lógica puede

definirse que, además de su condición de mujeres, el hecho formar parte de un esquema político, económico e ideológico concreto que ha sido objeto de un juicio nada favorable, también puede ser parte de un acuerdo intersubjetivo a partir del cual se define cuáles ideologías son aceptables en un esquema globalizado y cuáles deben ser menos visibles por su carácter subversivo o contrario al hegemónico, lo que igualmente motiva su discriminación en el relato histórico concreto. Finalmente, el ser compañera de vida de un personaje de la talla de Vladimir Lenin, quien resulta ser por demás polémico, es otra de las condiciones que forman parte de otro acuerdo intersubjetivo a partir del cual solo es posible una relación de soporte en la que la mujer apoya al varón en la consecución de los objetivos de vida trazados por este, y para lo cual la mujer atenderá sus necesidades por encima de las propias.

Resulta importante profundizar en dos aspectos: el primero es la suma de acuerdos intersubjetivos que tienen como resultado final ese proceso de discriminación que deriva en la invisibilización tanto de Krúpskaya como de otras mujeres, cuya suma de identidades se corresponden a otros acuerdos intersubjetivos que no les permitieron tener un papel justo con respecto a sus actividades, su actuar y, en síntesis, sus aportaciones en niveles similares e incluso superiores a los de sus contrapartes varones. El segundo aspecto son los niveles de realidad a los que corresponden los acuerdos intersubjetivos mencionados pues, según Nicolescu, la realidad tiene una dimensión trans-subjetiva, puesto que no es solamente una construcción social, y lo intersubjetivo forma parte de una realidad dominada por lo patriarcal que, a todas luces, ha sido superada por la trans-subjetividad con la que podemos concebir la realidad, y que permite apreciar la

complejidad de los fenómenos históricos protagonizados por las mujeres.

Por otro lado, y continuando con los planteamientos propios de la transdisciplinariedad, es importante insistir en el abordaje de los niveles de realidad propuestos por Basarab Nicolescu, los cuales implican la percepción de la realidad desde distintos niveles y cuya comprensión se basa en su conocimiento, pero especialmente en su percepción. Por lo tanto, de acuerdo con dicho autor, la realidad involucra tanto al sujeto como al objeto y a lo sagrado, y en referencia a Husserl, también plantea que es la realidad multidimensional y multirreferencial en la que el ser humano puede reencontrar su lugar y su verticalidad (Nicolescu, 1994, p. 19). En este sentido, la comprensión de un fenómeno como la invisibilización y la neutralización de mujeres que han tenido importantes aportes en distintos campos disciplinares, puede y debe darse a partir de múltiples disciplinas, es decir, no solo desde la interseccionalidad de género, sino a partir del pensamiento complejo. Esto implica el reconocimiento de estos distintos niveles de realidad, lo que resulta contrario al planteamiento cientificista de la existencia de un solo nivel de realidad regida por las leyes objetivas universales (Nicolescu, 1994, p. 12).

Es así como el reconocimiento de los distintos niveles de realidad, y tomando como base a Nicolescu, tenemos que las mujeres en general, y en particular aquellas que sobresalen en la historia (como Krúpskaya), son sujetos activos en la historia que contribuyen al avance en ámbitos particulares (A), a la vez que son tratados como sujetos pasivos (no-A) que no tienen derecho a sobresalir y que deben ser considerados como soporte de los varones a quienes les es permitido destacarse y predominar en sus propios campos. Bajo esta lógica, la convergencia de ambas identidades o Tercero Incluido

implicaría la convergencia de ambos estados en un nivel diferente de realidad, ampliando con ello la posibilidad de comprender a dichas mujeres como la suma de todas sus identidades, como la confluencia de su papel como compañeras y como dirigentes, como soporte y como detonantes de procesos históricos que, en la actualidad, resultan indispensables para la coexistencia humana.

Esto nos permite comprender el fenómeno de la invisibilización de la mujer desde la complejidad y desde la interseccionalidad de género. Asimismo, abordar las aportaciones de las mujeres en general y de Krúpskaya en particular desde diferentes niveles de realidad, puede llevarnos, tal y como afirma Nicolescu, a repensar la vida individual en cuanto a las relaciones interpersonales que no necesariamente son el único aspecto o el más importante a valorar en lo que corresponde al trabajo disciplinar de una mujer o de cualquier persona. Pero, sobre todo, nos lleva a repensar la vida colectiva al realizar lecturas nuevas a hechos pasados, lo cual significa, en palabras de Nicolescu, explorar de otra forma el conocimiento de nosotros mismos aquí y ahora.

Conclusiones

Como ha sido posible observar, resulta relevante repensar la vida individual y colectiva teniendo en cuenta orientaciones distintas a las hegemónicas, en especial a las patriarcales, las cuales han definido casi en su totalidad la valoración de aspectos como los relacionados con las diferencias claras en la estimación del trabajo de los varones en contraste con el de las mujeres. Los planteamientos como la interseccionalidad de género, o algunos aspectos relacionados con el pensamiento complejo, pueden ser puntos de partida para hacer una valoración distinta de aquellos sujetos que han sido desplazadas de la historia escrita.

El caso de una mujer como Nadezhda Krúpskaya resulta relevante en numerosos aspectos: desde su papel en el curso de la Revolución de 1917 (uno de los sucesos más trascendentes del siglo XX) hasta su destacada participación en el gobierno bolchevique en la generación de normativas y directrices legales con respecto a la educación, además de su participación en el Narkomprós y en el diseño y desarrollo de la estrategia de alfabetización universal; además, sus orientaciones feministas a partir de las cuales impulsaría significativamente la emancipación y la igualdad de las mujeres, su colaboración en la fundación de las organizaciones comunistas juveniles y, en especial, del movimiento infantil llamada “los pioneros”. Además, retomamos la importancia de su intervención en el desarrollo de la biblioteconomía y en el sistema educativo soviético, de su participación en la Sociedad Pedagógica Pestalozzi en Suiza, al igual que de las distinciones y condecoraciones a las que se hizo acreedora a lo largo de su vida, y el premio anual de la UNESCO al mérito en el campo de la alfabetización que llevaría su nombre. Pero, sobre todo, resulta relevante su visión emancipadora de la educación en términos de generar un tipo de libertad y emancipación a partir de la educación universal y gratuita como una forma de justicia social opuesta a la ignorancia como principio de control y opresión, puesto que despreciaba la explotación y la injusticia en general y en particular en cuanto a la condición de las mujeres.

A pesar de los logros antes enumerados, su invisibilización es muestra de la necesidad de abordar los fenómenos desde otras perspectivas: aquellas que nos permitan construir un relato histórico distinto, uno mucho más justo y adecuado para las condiciones actuales, en el cual se resuelvan y se superen los vacíos históricos e

ideológicos, como es el caso de muchas mujeres como Krúpskaya, quien merece reconocimiento en términos de la confluencia de sus múltiples identidades, además de la clara identificación de la relevancia de sus aportaciones, en especial en el campo de la biblioteconomía, área que prácticamente configuró con su dedicado trabajo. El pensamiento complejo y la interseccionalidad de género resultan, por lo tanto, espacios idóneos para dichos abordajes.

Referencias

Association for Women's Rights in Development. (2004). *Interseccionalidad: una herramienta para la justicia de género y la justicia económica*. [Archivo PDF] https://www.awid.org/sites/default/files/atoms/files/nterseccionalidad_-_una_herramienta_para_la_justicia_de_genero_y_la_justicia_economica.pdf

De Pablo, O. (2018). *Las Bolcheviques*. Para Leer en Libertad, A.C.

Espinel, A. (2017). *Nadezhda Krúpskaya. La primera dama de la revolución rusa*. Revista Universidad de Antioquia. No. 328. pp. 40-47.

Fitzpatrick, S. (2017). *Lunacharski y la organización soviética de la educación y de las artes 1917-1921*. Siglo XXI Editores.

GonzálezForster, S.L. (2019). *Nadezhda Krúpskaya y las mujeres socialistas en la Revolución rusa, una mirada feminista*. Revista EntreDiversidades. No. 2 (13). pp. 43-72.

INMUJERES. (2022). *Interseccionalidad. Glosario para la igualdad*. Gobierno de México. <https://campusgenero.inmujeres.gob.mx/glosario/terminos/interseccionalidad>

Liz, A. (2017). *El cielo por asalto. La revolución rusa (1905-1917)*. Ediciones Espuela de Plata.

Nicolescu, B. (1994). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. Ediciones Du Rocher.

Reed, J. (2017). *Diez días que estremecieron al mundo*. Ediciones IPS.

Voillot, P. (2019). *El tesoro de los Zares de Rusia* [Documental]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=1_j7h2LEBR8

14. EL DISCURSO DE ODIO EN FACEBOOK VISTO DESDE LA EPISTEMOLOGÍA DE LA COMPLEJIDAD

Dra. Claudia Benassini Félix
Universidad La Salle Ciudad de México

Introducción

El objetivo principal de este artículo es mostrar la forma en que funciona el discurso de odio en un mundo social de la red socio-digital Facebook. Para cumplir con este objetivo el trabajo se ha dividido en cinco partes. En la primera se ofrece una caracterización del ecosistema de la desinformación, en el que se articula el discurso de odio. La segunda es un acercamiento a Facebook desde la lógica de compartir contenidos desinformativos. La tercera parte es un acercamiento al mundo social “Amor a México” en el que se hizo el estudio, así como una caracterización del discurso de odio. La cuarta parte presenta la metodología de los objetos digitales y la muestra analizada. Finalmente, las conclusiones se refieren a la complejidad desde la que se articulan estos procesos, analizada a la luz de los elementos de la epistemología de la complejidad de Edgar Morin.

El jueves 27 de enero de 2022 la cadena Latinus, por mediación de Carlos Loret de Mola, inició la circulación profusa de un video: las imágenes tomadas por un dron captaron el exterior de una casa ubicada en las afueras de la ciudad de Houston. Una propiedad de 447 metros cuadrados de construcción con acabados de piedra y madera; cuatro recámaras, cuatro baños completos, tres lugares de estacionamiento, cocina, sala de estar, amenidades (bar, sala de juegos y una sala de cine). El foco de la residencia es la alberca de 23 metros de largo al aire libre, ubicada en el patio trasero con vistas al

bosque. Es la casa en que habitan José Ramón López Beltrán –hijo del presidente– y su esposa Carolyn Adams.

En unos minutos el video inundó medios de comunicación y redes socio-digitales nacionales y extranjeros: así vive el hijo de quien habla de la austeridad, la corrupción y la justa medianía. El tema estuvo en las agendas informativas durante casi cuatro semanas en medios tradicionales y digitales, así como en redes socio-digitales, sobre todo Facebook y Twitter. En ese tiempo se generaron todo tipo de opiniones, que en buena medida se volcaron contra el presidente y su hijo mayor, tachado de corrupto y vago. El asunto fue escalando vía la intervención del presidente en sus mañaneras, en las que fue evidenciando sus diferencias con Loret, hasta que el viernes 11 de febrero dio a conocer los ingresos del ahora excolaborador de Televisa.

Este trabajo pretende insertarse en este contexto; su objetivo es presentar los resultados de un protocolo de observación no participante efectuado entre diciembre de 2021 y marzo de 2022 en el mundo social “Amor a México” ubicado en Facebook, cuyo propósito es denunciar a quien sus administradores consideran “el error más grande de México”. Una de sus principales características es el manejo sistemático del discurso de odio hacia el presidente y sus seguidores, los *chairos*. Para cumplir con el objetivo, el trabajo consta de tres partes. En la primera continuamos con la caracterización del ecosistema de la desinformación iniciada en un trabajo previo (Benassini, 2020; Hernández, 2018; Rosas, 2021), En la segunda hacemos un esbozo de la red socio-digital Facebook, desde su inserción en el ecosistema de la desinformación. La tercera parte inserta el discurso de odio en el mundo social “Amor a México”. En la cuarta y quinta parte mostramos la metodología y los primeros resultados del análisis para, finalmente,

reflexionar sobre la relación ecosistema de la desinformación-Facebook-discurso de odio desde la epistemología de la complejidad.

1. El ecosistema de la desinformación¹

Esta sección parte de una premisa que ha estado presente en estudios previos sobre el tema: la información y la desinformación llegaron al mismo tiempo para construir una relación dialéctica que permite entender a una por vía de la otra. Para Jonathan Hernández (2018), a partir de la publicación de los primeros registros informativos han quedado huellas del exceso, la falsedad, las noticias falsas y, como producto de la complejidad creciente, la sobrecarga de contenidos ahora identificada como *infoxicación*. En este contexto interactúan actores y grupos de interés – complejos por su volumen, diversidad y disparidad en la información que ponen en circulación – a los que se añaden los intermediarios de Internet: redes socio-digitales, blogs, motores de búsqueda y aplicaciones móviles. Estos elementos conforman el *ecosistema de la desinformación*, en el que información y desinformación se entrelazan de múltiples formas vía las prácticas sociales e individuales de los sujetos, que contribuyen así a la conformación de su estructura. En esta complejidad ecosistémica prevalece la confusión, la desestabilidad, el interés por persuadir para adoptar una posición, el incremento de la polarización y la desinformación, así como el reforzamiento del discurso de odio (Rosas, 2021, Hernández, 2018; Pérez y Noguera, 2022; Vaidhyathan, 2021).

De lo anterior se desprende que los contenidos puestos en circulación en el ecosistema de la desinformación, como las *Fake News* y los discursos de odio, juegan un importante papel en la construcción

¹ La información contenida en este apartado forma parte de un artículo previo (Benassini, 2021) que contextualiza las actividades de los grupos negacionistas en el ecosistema de la información.

de significados y de sentidos, dada su presencia en múltiples procesos sociales y culturales mediados por los intermediarios de Internet citados en el párrafo previo, así como en los dispositivos tecnológicos que incrementan la producción, circulación y consumo de estos contenidos. Desde esta perspectiva, la dinámica del ecosistema de la desinformación es producto de la *mediatización de las comunicaciones* que se llevan a cabo en su interior. Hablamos de la dependencia creciente de los medios y su lógica por parte de la cultura y la sociedad, que a su vez da lugar a la *comunicación pública*: un conjunto de prácticas mediante las que adquirimos sentido del mundo y lo construimos socialmente a través de la puesta en común de contenidos mediáticos en las redes socio-digitales. La mediatización es un proceso encuadrado y modelado por el contenido mediático, que extiende las capacidades humanas y la organización de la vida social (Hjarvard, 2018; Couldry y Hepp, 2017; Couldry, 2012; Pérez y Noguera, 2022).

Desde este punto de vista, desde sus inicios el ecosistema de la desinformación ha estado sujeto a procesos de mediatización, dada su dependencia de los medios para incrementar los procesos de producción, circulación y consumo de contenidos. Esta dinámica se ha agudizado durante las últimas dos décadas como producto de la digitalización de las comunicaciones, de la presencia creciente del usuario-prosumidor y de la inserción de los contenidos mediáticos en las redes socio-digitales. Para Eliseo Verón, el resultado más importante de estos cambios es la *descontextualización del sentido*, que “abre la puerta a múltiples rupturas de espacio y tiempo producidas de manera específica por cada dispositivo a través de toda su historia” (Verón, 2015, p. 79). La descontextualización es producto de la

complejidad creciente del ecosistema de la información, derivada de las exigencias de las plataformas socio-digitales para la socialización de contenidos, bajo la promesa de “convertir la cultura en un ámbito más ‘participativo’, basada en el ‘usuario’ y la ‘colaboración’” (Van Dijck, 2016, p. 35).

2. Facebook: la práctica de compartir

Los resultados del proceso electoral que se llevó a cabo en Estados Unidos confirmaron las sospechas sobre el papel de Facebook como mediador entre el electorado y la campaña y su vinculación a la desinformación, a la polarización y a la difusión de discursos de odio. Este resultado es parte de un proceso iniciado años atrás a raíz del empoderamiento del usuario por vía de la consolidación de Internet 2.0 y de la creciente presencia de los medios de comunicación en las líneas de tiempo de los usuarios como un desfile interminable de entradas caracterizadas por la pérdida de contexto señalada por Eliseo Verón. Gradualmente, el contenido mediático migró de sus espacios habituales –incluso los ambientes en línea– para incorporarse a las conversaciones cotidianas de los usuarios por vía del intercambio de los fragmentos que conformaban las entradas. El rigor informativo fue reemplazado por la trivialidad y por la lógica del *clickbait* como puerta de entrada a los sitios web de los medios y a la consecución de anunciantes (Pérez y Noguera, 2022, p. 61; Tagg y Seargeant, 2018, p. 700).

En este contexto, por vía del proceso algorítmico que rastrea los intereses del usuario, Facebook hace propuestas para la vinculación con amigos y con grupos de interés para compartir sobre todo las coincidencias y afinidades, no las diferencias (Tagg y Seargeant, 2018).

A mediano plazo, la mediación facilitada por la lógica de la plataforma en los procesos de selección y en la toma de decisiones se traduce “en una espiral de atención selectiva que busca las afinidades mediante la búsqueda de información, interacciones y relaciones que refuercen las propias creencias” (Pérez y Noguera, 2022, p. 37). Estas formas de organización también pueden verse como estrategias del usuario para enfrentar la *infoxicación* a través de sugerencias obtenidas mediante la afinidad construida. El resultado de esta dinámica de interacción se identifica como *filtro burbuja*, término acuñado hace tres lustros por Cass Sunstein, con implicaciones en la circulación de información: la visión de la realidad se distorsiona por vía de una consulta limitada de fuentes. Junto con el filtrado algorítmico, los filtros burbuja influyen en el consumo de medios, en las líneas editoriales y en la polarización política (Hernández, 2018); Pérez y Noguera, 2022) y en la deliberación que cobra una nueva forma en los filtros burbuja “donde la desinformación, el sesgo, los rumores y el discurso de odio pueden ser amplificados por falta de pruebas en sentido contrario” (Pérez y Noguera, 2022, p. 28)

3. “Amor a México”

3.1. El mundo social

Los mundos sociales son espacios *intersubjetivos*, es decir, que se comparten con otras personas. Están externamente diferenciados en sus dominios y delimitados por las prácticas que en ellos se llevan a cabo, así como por sus formas de organización y uso de la tecnología. La realidad cotidiana es la base para su construcción, al igual que la mediación producto de la mediatización de las comunicaciones. A su vez, ésta se desarrolla en el ecosistema de la desinformación, proporcionando marcos interpretativos para la comprensión de

la sociedad como un todo. Así se constituye la arena social para la deliberación pública con la comunicación como su componente esencial (Berger y Luckmann, 2011; Couldry y Hepp, 2017; Hjarvard, 2013).

Esta caracterización permite explicar la coexistencia de distintos mundos sociales, en este caso, en las redes socio-digitales, organizados de acuerdo con principios y reglamentos. En ellos participan individuos con ideas afines unidos por el filtro burbuja, la cámara de eco y su coincidencia en la percepción de la realidad, aunque eventualmente están presentes las perspectivas opuestas. En este contexto podemos insertar al mundo social “Amor a México²”, que inició sus actividades en Facebook en 2016, como “Pasión por México”. Bajo este nombre, el mundo social se fue construyendo en torno a la revocación del mandato del expresidente Felipe Calderón: rápidamente se incrementó el número de usuarios que comentaban cotidianamente las imágenes de la toma de posesión, las giras y los días pasados con la familia. En este contexto, en enero de 2017 se soslayó el primer apoyo a la candidatura de Margarita Zavala, a la vez que se cuestionaba a Ricardo Anaya “El Moches”.

En septiembre de 2017 “Amor a México” abrió paréntesis para dar paso a las imágenes del sismo de 7.9 grados en la escala de Richter que causó numerosos daños en la Ciudad de México, Guerrero y Oaxaca. Durante este proceso aparecen los primeros cuestionamientos a López Obrador que causaron reacciones entre los integrantes del grupo porque se estaba desviando de su objetivo

² Esta es la segunda ocasión en que trabajamos con “Amor a México”. La primera fue en el marco de las campañas electorales de 2018. Conocer este mundo social —y sus sucesivas modificaciones hasta el discurso de odio— fue la otra razón para tomar la decisión.

inicial, además de que algunos mostraban su simpatía por el entonces aspirante a la presidencia del país. El 17 de octubre de 2017 el mundo social adoptó el nombre de “Amor a México”, con airados reclamos de los seguidores, quienes recordaron el objetivo inicial de mantener la imagen de Calderón, el apoyo a Margarita Zavala más los simpatizantes del tabasqueño. En este momento aparece por primera vez el calificativo de *chairo*³ para referirse a los simpatizantes de AMLO; el calificativo le valió severas críticas y la salida de varios integrantes del mundo social que, a partir de ese momento, se modificaba para dedicarse a la difusión de discursos de odio contra el ya candidato de Morena en ese momento.

El 25 de enero de 2018 “Amor a México” dedica su primer espacio a los hijos de López Obrador: un meme consistente en una fotografía de los tres hijos mayores de AMLO vestidos de manera informal y abajo la leyenda “Ya los verán cuando sea Presi...” Feos, inútiles y vagos, fueron las primeras descalificaciones reiteradas hechas en los hilos de comentarios que mostraban, además, los cambios en el perfil de seguidores del grupo⁴. Siete meses después, el 7 de septiembre — siendo AMLO presidente electo — se publica la portada de la revista *Hola*, en la que aparecen en primer plano José Ramón López Beltrán y su novia Carolyn; en la parte superior izquierda el título: “José Ramón López Beltrán de paseo con su distinguida novia se hospedaron en el lujoso hotel Villa Magna de la capital española”. Las respuestas airadas

³ El 27 de junio de 2017 Eugenia Coppel, reportera de El País, publicó el reportaje “Chairo: el mexicanismo que estereotipa a los activistas en las redes”. Relata cómo un grupo de lingüistas de El Colegio de México definió y añadió el término al Diccionario Español de México: un modo de referirse despectivamente a los activistas de izquierda.

⁴ Quienes acusaban a los administradores de desviarse de los objetivos iniciales se despidieron del sitio hacia finales de 2017. Los nuevos seguidores eran más acordes con las descalificaciones hacia López Obrador, aunque todavía se mantuvieron algunos simpatizantes

y los memes no se hicieron esperar. Y continuaron durante el resto de la campaña presidencial, acompañados de descalificaciones y de recordatorios sobre la militancia de *izquierda*.

A diferencia de otros mundos sociales presentes en Facebook, “Amor a México” no tiene una cabeza visible, ni tampoco permite la participación abierta de los 379,615 miembros con que cuenta el grupo: los administradores son los únicos que pueden realizar actualizaciones de estado. El usuario interesado en hacer contacto deja un mensaje en la parte superior del perfil; a falta de respuesta, uno debe dar por hecho que el mensaje fue leído. Cabe añadir que los mensajes publicados entre diciembre de 2021 y marzo de 2022 se caracterizan por su multimodalidad que resalta la circulación de emociones (Hernández, 2018) vía los contenidos seleccionados para continuar con la cruzada anti-López Obrador: “el error más grande de México”. En otras palabras, los contenidos se caracterizan por el uso de imágenes fijas y en movimiento, textos y una abundante presencia de *emoticons*.

3.2. El discurso de odio

Como ya se indicó en la Introducción, el objetivo de este trabajo es analizar las implicaciones del discurso de odio contextualizadas en el ecosistema de la desinformación desde la mirada de la epistemología de la complejidad. Para ello se realizó una observación no participante al mundo social “Amor a México”, con el que tuve contacto previo durante las campañas presidenciales de 2018⁵. Cabe tener en cuenta que no hay una sola definición de “discurso de odio”, aunque el término se ha utilizado con el mismo significado: difamación de grupo, incitación al odio mediante calumnias, insultos, epítetos despectivos. Se busca agitar, incitar o promover sentimientos de odio u hostilidad hacia o entre grupos o clases de sujetos identificados con ciertas

características asignadas. Es decir, con una posición subordinada a otros, personas cuyas ideas o comportamientos entran en conflicto con el sistema de normas prevaleciente, así como grupos asociados a alguna característica colectiva: raza, color, origen nacional, sexo, discapacidad, religión u orientación sexual (Brown, 2015; de Latour, 2017; Sponholz, 2022).

Dado el tipo de significados que se activan a través de los discursos de odio, es importante ubicarlos en el ecosistema de la desinformación y contextualizarlos en Facebook, por su papel en este proceso y, como se verá en las conclusiones, la muy remota posibilidad de que haya sanciones contra quienes lo producen y/o lo consumen. Su rápida propagación es producto de los actores, los intermediarios e Internet y las herramientas que plataformas y aplicaciones móviles piden a disposición del prosumidor. Asimismo, de la definición previa se desprende que la forma en que está organizado el discurso de odio contribuye a la diversificación de la polarización producto del aislamiento en filtros burbuja. En esta comunicación se activan intencionalmente las antinomias entre grupos, que se agudizan por la interacción de los usuarios con varios mundos sociales similares (Pérez y Noguera, 2022; Sponholz, 2022; Pariser, 2017),

La definición de discurso de odio muestra también la dificultad para detectarlo, tomando en cuenta que no necesariamente se traduce en amenazas, insultos o agresiones proferidas directamente. A los recursos y estrategias multimodales empleados en la construcción discursiva cabe añadir el escenario contextual que suele perderse de vista en el ecosistema de la desinformación. De acuerdo con Liriam Sponholz:

...detectar el discurso de odio requiere tomar en cuenta varios factores: el contenido y la forma; el clima económico, social y político; la posición o status del hablante en la sociedad; la audiencia a la que se dirige; alcance y objetivo del discurso. Dicho brevemente, el discurso de odio no es sobre “las palabras que hieren”, sino sobre el contexto en el que adquieren sentido las acciones simbólicas discriminatorias. En este sentido, el discurso de odio puede verse como un acto de habla: acciones realizadas por enunciados (Sponholz, 2022, p. 131).

En suma, partiendo de la caracterización del discurso de odio y de las consideraciones sobre su detección e importancia del contexto, se propone como punto de partida el análisis de los objetos digitales que se presenta a continuación.

4. Metodología

4.1 Análisis de los objetos digitales

De acuerdo con Sponholz (2022) el discurso de odio que circula a través de las redes socio- digitales no es social, sino sociotécnico, ya que en el proceso de modelación participan los actores sociales y la lógica de cada una de las redes. Las redes proporcionan una plataforma para la producción y circulación de contenido generado por los usuarios, determinan el tipo de contenido que puede publicarse, quiénes pueden interactuar con este contenido, la forma en que los usuarios se mantienen en contacto y cómo se construyen las redes. Estos argumentos contextualizan la lógica de funcionamiento de “Amor a México”, cuyo discurso de odio, siguiendo a la misma autora, se ubica en la categoría de discurso alimentado por el odio⁶:

⁶ Sponzhold (2022, p. 132) menciona cuatro categorías de discurso de odio que circulan en los ambientes digitales: discurso de odio, discurso que incita al odio, discurso alimentado por el odio o discurso peligroso. Esta clasificación se deriva de la taxonomía de los actos de habla (véase Sponzhold, 2022, p. 131). Recordemos que en “Amor a México” únicamente pueden publicar los administradores (con una clara tendencia anti-López Obrador), que suelen dirigirse a los *chairros* que “reciben croquetas por defender a su líder”.

su propiedad definitoria es la motivación del hablante; su convicción lo conduce a justificar sus posiciones. “Puede identificarse por el contenido de los mensajes (dirigidos a un grupo) y la posición de los oradores (hacia la derecha)” (Sponholz, 2022, p. 136).

El siguiente punto de partida para este análisis lo proporcionan Ganaele Langlois y Greg Elmer (2013), a propósito de las limitaciones a las que se enfrentan los investigadores críticos de las redes socio-digitales al examinar lo que tienen a su disposición⁷. De aquí su propuesta de repensar el lugar del análisis y centrarse en lo que denominan los *objetos digitales*:

...son los elementos que componen las plataformas de las redes sociales en un contexto específico: un botón de “me gusta” es un objeto digital, al igual que un comentario o cualquier otro tipo de texto. Los objetos digitales también son el resultado de un procesamiento de datos invisibles que nos llegan como recomendaciones personalizadas de todo tipo. Al hacerlo, el objeto de análisis no son simplemente los elementos textuales multimedia presentes en una interfaz de usuario en un momento específico: también son todos los elementos de software que hacen que los elementos textuales sean visibles, desde las especificaciones de formato hasta los algoritmos de clasificación. Los objetos digitales, entonces, son objetos multifacéticos que contienen elementos culturales junto con procesos de información y elementos de diseño (Langlois y Elmer, 2013, p. 11).

4.2. La muestra

De acuerdo con estos elementos, procedimos al análisis de 65 objetos digitales que se subieron al mundo social “Amor a México” entre el viernes 28 de enero y el lunes 21 de febrero a propósito de la difusión del video de Latinus sobre la casa en que vive José Ramón

⁷ Se trata, según los autores, de un acceso muy limitado a los datos de las redes socio-digitales y a los algoritmos de las redes que organizan la vida (Langlois y Elmer, 2013, p. 11).

López Beltrán en Houston⁸. El criterio para organizar y analizar los datos fue su organización en las tres características que Langlois y Elmer (2013, p. 11-12) atribuyen al objeto digital. Primera: es un *objeto mediático* que significa algo; ubicamos aquí los *memes*, tuits, videos, fotografías, notas etc.: las publicaciones de Facebook subidas por los administradores. Segunda, los *objetos de la red* que conectan diversos tipos de redes de información entre sí: producen una especie de reconocimiento automatizado del usuario al identificarlo y situarlo entre diferentes redes de relación, mercadotecnia y publicidad; en este caso hablamos de los botones “me gusta”, “comentar” y “compartir”. Tercera, el objeto digital es *fático*, pues establece formas específicas de presencia y relación entre los usuarios; hablamos del discurso del hablante, que detona los objetos de la red y lo ubica en posición y relación con los miembros de “Amor a México”. Este orden será invertido debido a la lógica de presentación de los objetos digitales en este mundo social. Primero los objetos fátricos, segundo los objetos mediáticos y al final los objetos de la red.

5. Resultados

5.1. Función fátrica

En sus *Ensayos de lingüística general*, Román Jakobson presenta su esquema sobre las funciones del lenguaje, en el que denomina a la *función fátrica* como centrada en el canal que pretende iniciar, mantener y cerrar el diálogo. Para las redes socio-digitales como Facebook, Tagg y Sargeant (2016) afirman que la audiencia nunca se identifica plenamente: se construye de acuerdo con un perfil que

⁸ La razón de la selección del tema obedece a su impacto mediático en medios tradicionales y plataformas digitales, así como la diversidad de opiniones al respecto.

permite dar contexto a los contenidos⁹. Se trata de los administradores de “Amor a México”, quienes desde 2016 se han asumido como figuras enunciatoras: ellos abren la discusión con los temas y objetos mediáticos de su elección, dirigiéndose a una audiencia no identificada plenamente. Es muy raro que funjan como mediadores, más bien dejan fluir los hilos de comentarios sin opinar al respecto. Sin embargo, es posible que les cause satisfacción el cumplimiento de su objetivo: en caso de que algún *chairo* intervenga en la conversación será inmediatamente apabullado por docenas de seguidores como si se tratara de un circo. Para dar una idea del tono que imprimen a sus mensajes: en 24 comentarios –casi un 37 %– abre la conversación contra los *chairos*, “para que desquiten la croqueta”, además de aderezar sus textos con *emoticons* como huevos o perros. Como ya se había soslayado en el apartado previo, los hijos de AMLO –a quien llaman “viejo decrepito”– son tachados de *transas*, *penitentes*, *inútiles*, *rateros*, *trivagos*, *zánganos* y *corruptos*, aunque sin presentar evidencias al respecto. Como puede observarse, de acuerdo con la tipología de Sponholz, es un discurso que incita al odio que puede compartirse con un infinito número de contactos en toda la plataforma de Facebook. En este contexto cabe recordar que el usuario interesado en compartir un objeto mediático puede mantener la función fática, puede sustituirla por una generada por él mismo o puede borrarla sin que haya un comentario introductorio.

⁹ El diseño de audiencia es uno de los indicadores que muestran la complejidad de trazar un perfil de posibles consumidores de contenidos en una red socio-digital, cuyos miembros serán desconocidos en su mayoría para el enunciator. Siguiendo a los autores, “la audiencia para la mayoría de las publicaciones de Facebook debe describirse como ‘semi-pública’, en la que, aunque un usuario describe a quién agregar, no pueden estar totalmente seguros de quiénes de sus amigos leerán la publicación y la responderán. En este sentido, como las audiencias de los medios, la audiencia es en gran parte desconocida o invisible. Esto se complica por la naturaleza combinada de la audiencia, que potencialmente comprende a gente de diferentes partes de la audiencia” (Tagg y Seargeant, 2016, p. 713).

5.2. Los objetos mediáticos

La tabla 1 sintetiza los objetos mediáticos del estudio:

Objeto mediático	Total
Memos	17
Tuits	9
Videos	15
Fotomontajes	6
Fotografías	6
Cartones periodísticos	8
Notas periodísticas	3
Publicidad	1
Total	65

Tabla 1.- Objetos mediáticos presentes en la muestra

El objeto mediático es la esencia de los objetos digitales. Es lo que llama la atención en las líneas de tiempo de los miembros –en este caso de “Amor a México” – y es lo que motiva a compartir con otros contactos, manteniendo o no la función fática. Con respecto al tema que nos ocupa, llama la atención el carácter multimodal de los objetos mediáticos: en su mayoría se trata de elementos sacados de su contexto original y recontextualizados en un nuevo espacio con varias implicaciones. Primera, la construcción de un nuevo significado, ya que el original no necesariamente se inserta en el contexto del discurso de odio, pero la función fática contribuye a la construcción de un nuevo sentido en cada objeto digital y en la suma de los objetos digitales que conforman su línea de tiempo. Segundo, los

administradores de “Amor a México” tienen la posibilidad de generar sus propios objetos mediáticos, o bien, traerlos de otros mundos sociales no necesariamente similares y, por vía del sentido, insertarlos en el discurso de odio. Para comprender este proceso que vincula la multimodalidad a la construcción de nuevos sentidos es necesario remitirnos al concepto de *práctica digital*. Jones Chik y Hafner (2015) lo insertan en el marco de las opciones que abren las tecnologías digitales para gestionar las relaciones sociales y para la producción de textos multimodales.

Por “prácticas digitales” nos referimos a los “ensamblajes” de acciones que involucran herramientas asociadas con tecnologías digitales, que han venido a ser reconocidas por grupos específicos de sujetos como formas de alcanzar grupos sociales particulares, representando identidades sociales particulares y reproduciendo conjuntos particulares de relaciones sociales. El supuesto es que las tecnologías digitales, debido a las diferentes configuraciones de modelos y materialidades que tienen a su disposición, hacen posible nuevos tipos de prácticas sociales y alteran la forma en que la gente se relaciona con las anteriores (Jones, Chik y Hafner, 2015, p. 22-23).

La forma en que se ensamblan los objetos mediáticos sobre “la casa de Houston” está apegada a estos principios, que permiten su reconocimiento por parte de los usuarios de “Amor a México” y su eventual articulación en sus contextos personales. Cabe añadir, siguiendo a los autores, que el concepto de práctica digital no se limita a lo que sucede “en línea”; siempre son transversales a los límites entre lo físico y lo virtual, entre los sistemas tecnológicos y los sistemas sociales. En otras palabras, es difícil hablar de prácticas en redes socio-digitales sin considerar las formas en que estas prácticas se llevan

a cabo por personas reales y en situaciones reales, además de que se mezclan con otros procesos complejos (selección de la información para su publicación, participación en conversaciones y discusiones) independientes de las prácticas digitales de las que forman parte (Jones, Chik y Hafner, 2015).

En este contexto, cabe identificar dos objetos mediáticos que tienen especial relevancia en la construcción de sentido: los memes, cuya autoría se mantiene en el anonimato como parte de su carácter de “unidad cultural dotada de significado” (Wiggins, 2019) y los fotomontajes: selección de imágenes y textos provenientes de distintas fuentes y articuladas en una sola para dar lugar a un nuevo producto con su consecuente sentido¹⁰. Se trata, como puede observarse en la tabla, de dos de los objetos mediáticos más seleccionados por “Amor a México” a propósito de la “casa de Houston”. Un tercer elemento son los videos: algunos de las *mañaneras* de AMLO o de sus actos en campaña¹¹, otros más de claro propósito como la presencia de Brozo y del mismo Loret y otros más, de manufactura casera, que narran el comienzo de la relación de José Ramón y Carolyn.

5.3. Los objetos de la red

De acuerdo con la definición de Langlois y Elmer los objetos de la red interconectan diversos tipos de redes informativas que permiten situar e identificar al usuario entre diferentes tipos de relación,

¹⁰ De hecho, para autores como Bradley Wiggins (2019), un fotomontaje es una especie de meme, dadas las características atribuidas a estas “unidades culturales de significación”:

¹¹ El lunes 31 de enero, a unos días de iniciada la embestida contra “la casa de Houston”, los administradores de “Amor a México” suben un video de AMLO en campaña en Veracruz donde evade las respuestas de los reporteros sobre las actividades de sus hijos. A su vez, este tipo de materiales suelen ser editados y sacados de su contexto original para ser tener cabida en nuevos espacios con nuevos sentidos. Otros más son tomados de sitios como @ciudadanosenred, que desmienten las afirmaciones de José Ramón y Carolyn sobre las fuentes de sus ingresos

mercadotecnia y publicidad: “me gusta”, “comentar” y “compartir”. Su punto de partida es la vinculación entre el usuario, el sitio y el contenido, así como su eventual presencia en otros mundos sociales al ser compartido por los visitantes. Sin duda, estos objetos constituyen puntos de referencia que dan cuenta de la popularidad del sitio en la plataforma Facebook, así como de la relevancia que los usuarios confieren al contenido que ahí encuentran. Asimismo, los objetos de la red constituyen una estrategia mediante la cual los usuarios dejan presencia de su participación en los diversos mundos sociales de los que forman parte.

Conclusiones

Como ya se comentó en la Introducción, “Amor a México” abrió la información sobre el tema el jueves 27 de enero de 2022. Llama la atención que, dado que el video de Latinus tuvo tanta difusión, los administradores del mundo social no lo hubieran subido como parte de su estrategia discursiva y que se hubieran esperado al día siguiente para iniciar la difusión de los objetos mediáticos. Para cerrar este ciclo, cabe añadir que mundos sociales pro-AMLO como “Por un país mejor, vamos con AMLO” la hubieran cerrado entre el 23 y el 24 de febrero¹², dos días después de que la cerró “Amor a México”. El asunto no es menor, toda vez que, en el marco de este estudio, constituye una evidencia más sobre la parcialidad en la selección y combinación para estructurar los objetos mediáticos por parte de “Amor a México”. En otras palabras, se trata de una estrategia desinformativa que legitima la presencia del discurso de odio en este mundo social, además de

¹² “Por un país mejor...” cerró su información tras la publicación en varios sitios pro-AMLO —entre ellos *Polemon*— sobre la ausencia de conflicto de interés en la renta de la casa en la que viven José Ramón y Carolyn. Es decir que el supuesto vínculo entre el propietario de la casa de Houston y Pemex no existía como tal. Esto tras la publicación de mensajes y boletines por parte de la pareja en sus redes socio-digitales.

las constantes descontextualizaciones y recontextualizaciones de los objetos digitales, como consecuencia de la mediatización de las comunicaciones señalada por Eliseo Verón. Cabe destacar que la plataforma Facebook no ha hecho nada por detener la circulación de este tipo de contenidos que dañan a terceros. Pero, a juicio de Mark Zuckerberg, cabeza visible de la empresa, hay una poderosa razón para hacerlo:

Zuckerberg explicó que el “contenido límite”, el contenido que más capta la atención de los usuarios está estrechamente relacionado con la desinformación, las notas falsas, el discurso de odio y la polarización. Por lo tanto, las políticas de la plataforma que limitan –o no– el alcance de contenido límite son clave para entender algunos principios que definen el ecosistema digital, como el discurso de odio, el *click-bait* o el contenido generado por el usuario. ¿Cómo podemos pelear contra el discurso de odio cuando los usuarios que quieren anularlo están ayudando a propagarlo? (Pérez y Noguera, 2022, p. 61).

En otras palabras, tras la decisión de evitar la circulación del discurso de odio en Facebook subyace una razón de tipo económico: se trata de los espacios que más llaman la atención de los usuarios. Al respecto, Ágata de Latour (2017, p. 53-54) añade que “el discurso de odio puede circular y propagarse si no hay un reporte, ya que las redes socio-digitales no lo monitorean”. Es aquí donde cobra relevancia la vinculación de las *prácticas digitales* para dar lugar a lo que Jones, Chik y Hafner llaman “nexos de práctica”: una configuración de herramientas y acciones con varias conversaciones e historias entrelazadas que se reúnen para formar secuencias reconocibles de acciones y para poner a disposición de los actores identidades sociales reconocibles (Jones, Chik y Hafner, 2015, p. 22). En otras palabras,

“Amor a México” es, a la vez, mundo social y nexos de práctica, de tal forma que no necesariamente es identificado por los usuarios por difundir discursos de odio y sí por las secuencias y acciones con las que se identifican, ya sea por su condición antagónica de *chaires*, por simpatía ante lo que se les presenta o, más directamente, por el odio directo hacia los protagonistas del discurso. En este sentido, es claro que en “Amor a México” no hay conversación sino polarización, cuya diversificación, según Pérez y Noguera (2022, p. 40-41) “dificulta las posibilidades de suscitar un entendimiento colectivo, además de debilitar los valores de la democracia basada en el respeto mutuo, la tolerancia y la igualdad”.

Una última reflexión pretende dar cuenta de la vinculación de este ejercicio teórico- metodológico con la epistemología de la complejidad. En este proceso hemos puesto en interacción “un conjunto de elementos heterogéneos articulados entre sí de manera sistémica y en constante proceso de transformación” (Luengo, 2018, p. 30). El ecosistema de la desinformación-discurso de odio-Facebook-mundo social-la casa de Houston han sido separados para efectos de análisis. Cinco elementos aparentemente desconectados han sido orgánicamente puestos en interacción para generar un sistema, cuyo mantenimiento, transformación y evolución escapa de nuestras manos, dado que se trata de una complejidad creciente, más que estados de complejidad (Luengo, 2018)¹³. No obstante, siguiendo a Enrique Luengo, nos introduciremos al pensamiento complejo mediante tres principios

¹³ De acuerdo con Enrique Luengo, “al estudiar la complejidad desde el punto de vista del sujeto, el observador no puede conocer el sistema complejo en todos sus detalles, aún menos cuando este sistema sigue siendo organizado y continúa operando. De esta manera, el observador es ve obligado a postular, a lo largo de la evolución del sistema, que este ha generado una cantidad de información suplementaria que él desconoce. (...) Esto sucede cuando observamos procesos de complejidad creciente más que estados de complejidad (Luengo, 2018, pp. 137-138).

generativos –en los que coincide con Edgar Morin (1994)–, pues son las bases para la generación del conocimiento y de sus operaciones cognitivas.

1- Principio dialógico: que nos permite asociar dos términos a la vez complementarios y antagónicos que colaboran en la producción de la organización y la complejidad. Se trata de una unión necesaria para la existencia, funcionamiento y desarrollo de los fenómenos organizados (Morin, 1994; Luengo, 2018). Es así como entendemos al ecosistema de la información en relación con el ecosistema de la desinformación y, desde esta comprensión, hemos emprendido su caracterización, consecuencias e implicaciones hasta llegar al discurso de odio como una manipulación deliberada de la información para generar desinformación y presentarla como información confiable.

2- Principio de recursividad: somos a la vez productos y productores; la idea recursiva rompe con la idea lineal de causa-efecto, de producto-productor, porque todo lo que es producido entra nuevamente sobre aquello que lo ha producido en un ciclo auto-constitutivo, auto-organizador y auto-productor (Morin, 1994; Luengo, 2018). Nos ha permitido articular a Facebook, una plataforma concebida para la socialización, como un espacio en el que se alojan mundos sociales alimentados por el discurso de odio, cuyos habitantes recuperarán las aportaciones de otros para compartirlas en otros mundos sociales asegurando así su circulación y mantenimiento.

3- Finalmente, el principio hologramático: en la lógica recursiva, lo que adquirimos como conocimiento de las partes, entra nuevamente sobre el todo. De la misma forma, podemos enriquecer al conocimiento de las partes por el todo y del todo por las partes en un mismo movimiento productor de conocimientos. Si bien la realidad social es

un todo interconectado, percibimos por separado y aislados de sus conexiones a los objetos, fenómenos y acontecimientos. El principio ayuda a entender que la sociedad está en sus observadores cuando observamos, conceptualizamos o investigamos la sociedad (Morin, 1994; Luengo, 2018). Nos ha permitido articular los cinco elementos en un sistema organizado que puede incorporarse al conocimiento de las partes, pero también al conocimiento de este todo organizado. Permite, por último, entender y dar sentido al quehacer de los investigadores y a sus aportaciones para el conocimiento de fenómenos aparentemente desarticulados.

Referencias

Angouri, J. (2016) Online Communities and communities of practice, en Georgakopoulou, A. y Spiloti, T. (eds.) *The Routledge Handbook of Language and Digital Communication*. Routledge, pp. 665-698.

Benassini, C. (2021) *Coronavirus no existe: análisis de las huellas mediáticas en una comunidad distópica de Facebook* (capítulo de libro de próxima publicación)

Berger, P. y Luckmann T. (2011) *The social construction of reality*. Open Road Integrated Media.

Brown, A. (2015) *Hate Speech Law*. Routledge, Taylor, and Francis Group.

Bruns, A. (2022). Echo chambers? Filter bubbles? The misleading metaphors that obscure the real problem, Pérez Escolar, M. y Noguera, J. (eds.) *Hate Speech and polarización in Participatory Society*. Routledge, Taylor and Francis Group, pp. 93-121.

Coppel, E. (2017, 27 de junio). Chairo: el mexicanismo que estereotipa a los activistas en las redes, *El País*. https://verne.elpais.com/verne/2017/06/27/mexico/1498590454_658193.html?prm=ep-app-modalcompartir (17.III.22)

Couldry, N. (2012). *Media, society, world: social theory and digital media practice*. Cambridge Polity Press.

- Couldry, N. y Hepp, A. (2017). *The mediatization of culture and society*. Polity Press.
- De Latour, Á. (2017). *We can! Taking action against hate speech through counter and alternative narratives*. Council of Europe.
- Farina, M. (2018). *Facebook and conversation analysis*. Bloomsbury.
- Hernández, J. (2018). El ecosistema de la desinformación: excesos y falsedades, en Morales, E. (Ed.) *La posverdad y las noticias falsas: el uso ético de la información*. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas, UNAM.
- Harvard, S. (2013). *The mediatization of culture and society*. Routledge.
- Housand, B. (2021). *Faking fake news!* Routledge.
- Jones, R., Chik, A. y Hafner, C. (2015). Introduction: discourse analysis and critical prácticas, en Jones, R., Chik, A. y Hafner, C. (eds.). *Discourse and Digital Practices*. Routledge, pp. 13-30.
- Langlois, G. y Elmer, G. (2013). The Research politics of social media platforms, *Culture Machine*, Vol. 4. <https://culturemachine.net/platform-politics>
- Luengo, E. (2018). *Las vertientes de la complejidad*. ITESO.
- Morin, E. (1994). Introducción al pensamiento complejo. http://cursoenlineasincostosedgarmorin.org/images/descargables/Morin_Introduccion_al_pensamiento_complejo.pdf
- Paltridge, B. (2021). *Discourse Analysis*. Bloomsbury Discourse.
- Pariser, E. (2017). *El filtro burbuja*. Penguin Random House.
- Pérez Escolar, M. y Noguera Vivó J. (eds.). (2022). *Hate Speech and polarization in Participatory Society*. Routledge, Taylor, and Francis Group.
- Pérez Escolar, M. y Noguera Vivó, J. (2022). How did we get here? The consequences of deceit in addressing political polarización, Pérez Escolar, M. y Noguera, J. (eds.) *Hate Speech and polarization in, Participatory Society*. Routledge, Taylor and Francis Group, pp. 58-92.
- Rashid, R., Kamariah, Y. y Wahab, S. (2018) *Supportive conversations on Facebook Timelines*, Routledge.
- Reagle, J. (2015). *Reading the comments*. The MIT Press.
- Rosas, C. (2020). *El ecosistema de la desinformación en Internet: una radiografía de su estructura*. Tesis de Maestría en Bibliotecología y Estudios de la información. UNAM.

Shanahan, M. (2018). *Journalism, online comment, and the future of public discourse*. Routledge.

Spiloti, T. (2016). Digital discourses: a critical perspective en Georgakopoulou, A. y Spiloti, T. (eds.) *The Routledge Handbook of Language and Digital Communication*. Routledge, pp. 288-320.

Sponholz, L. (2022). Hate speech and deliberation: overcoming the words that wound trap, Pérez, M, y Noguera, J. (eds.) *Hate Speech and polarization in Participatory Society*. Routledge, Taylor and Francis Group, pp. 122-152.

Sunstein, C. (2011). *Rumorología*. Ed. Debate. Standage, T. (2013). *Writing on the wall*. Bloomsbury.

Tagg, C. y Seargeant, P. (2016). Facebook and the discursive construction of the social network, en Georgakopoulou, A. y Spiloti, T (eds.) *The Routledge Handbook of Language and Digital Communication*. Routledge, pp. 699-729.

Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad*. Siglo XXI. Vaidhyathan, S. (2018). *Anti social media*. Oxford University Press.

Verón, E. (2015). Teoría de la mediatización: una perspectiva semio-antropológica, en *Cuadernos de Información y Comunicación*. Vol. 20, pp. 173-182.

Wiggins, B. (2019). *The discursive power of memes in digital culture*. Routledge, Taylor, and Francis Group.

15. EL DESAFÍO DE LA UNIVERSIDAD PÚBLICA EN LA FORMACIÓN DE ARTISTAS VISUALES. UNA APUESTA FORMATIVA DESDE LA EPISTEMOLOGÍA DE LA COMPLEJIDAD

Mtra. Adriana Franco Vargas

Dr. Robert Stingl

Universidad Autónoma del Estado de México

Introducción

Ofrecer una formación integral, generar, aplicar y propagar el conocimiento son funciones que, de cara al desarrollo científico y tecnológico en consonancia con la necesidad de desarrollo social, son imperantes en la comprensión de la universidad pública en México. No obstante, las exigencias globales de evaluación del rendimiento que se observan en la realidad de las instituciones universitarias han propiciado un enfoque en la transferencia de saberes técnicos que garanticen su aplicación en el ámbito laboral. En el contexto del sistema económico neoliberal, la universidad pública se ve en la necesidad de priorizar el financiamiento de las ciencias aplicadas y tecnológicas que conducen al crecimiento económico, relegando las ciencias humanas y sociales que promueven el desarrollo humano.

La presente investigación resalta la necesidad de impulsar las artes visuales desde la universidad pública en México para la reelaboración del sentido estético sobre el que se funda un modo de ser ético, capaz de interpelar la visualidad imperante a partir del reconocimiento de las expresiones estéticas locales, en favor del desarrollo humano y cultural. A su vez, se esboza una propuesta formativa a partir del contexto específico de la Licenciatura en Arte y Diseño de la Universidad Intercultural del Estado de México. Esta

propuesta se basa en la epistemología de la complejidad y busca proveer al estudiante de arte de la universidad pública los elementos necesarios para complejizar los fenómenos de la realidad sobre los que puede incidir de forma activa a partir de sus postulados artísticos. Por lo que, más que una propuesta, se trata de una apuesta formativa a partir de la formulación desarrollada por Edgar Morin en su *Introducción al pensamiento complejo* (1994), en el cual se comprende la acción como apuesta debido al riesgo y a la incertidumbre a los que se expone todo actuar.

Para este propósito se articulan cuatro apartados que le dan sustento. Primero se analiza de modo general la función de la universidad pública en México y se enuncian los desafíos a los que se enfrenta en el cumplimiento de los estándares globales de educación superior. Enseguida se aborda el papel de las artes visuales en la conformación del sentido estético. Posteriormente se expone el modo en que la formación de artistas visuales desde la universidad pública provee, además del saber técnico, herramientas conceptuales para la elaboración de un modo de ser ético que enfatiza la comprensión del sujeto como agente activo en la conformación del sentido cultural y estético, haciendo referencia de modo particular al contexto de la Universidad Intercultural del Estado de México, del que deriva la apuesta formativa que será planteada en el cuarto y último apartado. En éste se desarrollan tres conceptos basados en la epistemología de la complejidad: la ecologización de la visualidad, el sentido histórico de la cultura estética y, por último, el arte como acción. Todo esto en la búsqueda de enfatizar la necesidad de una formación pública universitaria de artistas visuales situada, contextual, capaz de hacer frente a la necesidad de promover un pensamiento complejo

que fomente nuevos modos de acceder al sentido actual de las problemáticas que aquejan nuestra humanidad indisociable de la naturaleza.

La función de la universidad pública

La producción y diseminación del conocimiento son funciones que han estado ligadas de modo permanente al concepto de universidad. No obstante, la transformación en los modos de vida ha propiciado también una transformación en el ser de la universidad y en la función que ocupa hoy en día en la sociedad. De modo específico, la universidad pública como extensión del Estado añade a la función productora y diseminadora del conocimiento, la compensación de necesidades sociales vinculadas al desarrollo humano, cultural, científico y tecnológico que, en suma, conducirían al progreso social.

En México, la Secretaría de Educación Superior es el organismo gubernamental que rige las universidades, así como a otros dos subsistemas de educación superior, el tecnológico y el de formación docente. Por decreto oficial, el 20 de abril de 2021 se expide la Ley General de Educación Superior en reemplazo de la Ley para la Coordinación de la Educación Superior emitida en 1978. Esta legislación establece el objeto de la educación superior universitaria del siguiente modo:

La educación superior universitaria tiene por objeto la formación integral de las personas para el desarrollo armónico de todas sus facultades, la construcción de saberes, la generación, aplicación, intercambio y transmisión del conocimiento, así como la difusión de la cultura y la extensión académica en los ámbitos nacional, regional y local, que faciliten la incorporación de las personas egresadas a los sectores social, productivo y laboral. (p.16)

En este objetivo se aprecia el fin último de todo conocimiento producido y legitimado por la universidad; su aplicación al sector social. La universidad ya no puede dirigirse con los ideales de la autonomía del conocimiento, el saber por el saber. Es necesario que tome acción, que su labor se haga extensiva al sector social entendido como una multiplicidad que no se disuelve en la masa integrada de una sociedad sin rostro, sino que parte de una colectividad con saberes, modos de ser e identidad diversos en constante confrontación y diálogo.

La universidad del siglo XX, inscrita en los valores de la sociedad moderna en busca del progreso material, hizo proliferar el pensamiento científico y tecnológico, así como la profesionalización de los saberes. De esta manera, contribuyó a diseminar el paradigma cientificista dominante de la época cuya tendencia a la simplificación y universalización del conocimiento limitó la comprensión de un universo complejo inteligible por medio de horizontes diversos del saber. Con el surgimiento del modelo económico neoliberal, la educación pública se enfocó en el desarrollo de la competencia operacional, definida por Roland Barnett como la aplicación del saber fuera del ámbito académico (1994, p. 224).

La búsqueda del progreso material se concibió accesible por la vía del desarrollo científico y tecnológico, por lo que los programas educativos se centraron en el impulso de habilidades prácticas que permitieran a la persona su integración en el ámbito productivo, minimizando la formación humanista característica de las comunidades de conocimiento. De este modo, la universidad, además de la generación y transmisión de conocimientos, se ve en la necesidad de elaborar un currículum que contemple el desarrollo de habilidades

que pongan en práctica los saberes, a partir del dominio de una gran cantidad de marcos de referencia necesarios para su aplicación.

Las exigencias de rendimiento observables en el cotidiano de las instituciones universitarias centradas en el desarrollo de la competencia operacional, cuantificable a partir de estándares de certificación, eficiencia terminal y la aplicación del saber práctico, relegan a un segundo plano el desarrollo de habilidades investigativas, críticas y reflexivas que complementen ese saber. Barnett hace referencia a estas demandas utilizando el concepto de performatividad extraído de Lyotard, que se comprende como la necesidad de eficacia de los conocimientos transferidos (Barnett, 2002, p. 30). Esa demanda de performatividad traslada el objetivo de la universidad, de la generación de conocimiento hacia la transferencia de saberes prácticos que actúen sobre el mundo de modo cuantificable.

En este contexto, uno de los mayores retos de la universidad pública proviene de su dependencia de las políticas económicas que condicionan su financiamiento con base en los estándares de rendimiento. Esto propicia la incorporación de estrategias mercantilistas de corte empresarial como la oferta de servicios ligados a las distintas áreas disciplinares que, en su mayoría, cubre el personal docente sin remuneración adicional a su salario, así como la gestión de recursos privados para llevar a cabo la sustancial labor investigativa. Todo esto se practica con el fin de obtener un mínimo de autonomía de gestión que permita a las universidades públicas ser competitivas frente al vasto mercado de universidades con financiamiento privado. De modo particular, factores como una baja matrícula y altos índices de deserción ponen en desventaja a las divisiones de artes y humanidades que compiten por el presupuesto con las disciplinas

cuyo rendimiento eficiente es inmediato, tanto académicamente como en su performatividad social.

Las demandas de rendimiento de la institución, ligadas a la idea moderna de progreso, obnubilan la función social de la universidad pública y limitan el desarrollo de las disciplinas humanistas, cuya performatividad en el sector social se manifiesta a largo plazo. La necesidad de que el conocimiento opere sobre el mundo debe ser defendida desde la comprensión del conocimiento en su diversidad de aplicaciones y no únicamente en la eficacia de los saberes técnicos y la evaluación de un impacto social que se traduce en la cantidad de sujetos capacitados para insertarse en el sector productivo de la sociedad. Se requiere que el conocimiento actúe sobre el mundo y lo transforme en sus múltiples dimensiones.

Para hacer frente a los desafíos del conocimiento, la universidad pública, hoy en día, debe asumir su papel frente a una realidad compleja cuyas problemáticas no pueden ser abordadas desde un pensamiento universalista, simplificador. La epistemología de la complejidad nos situará en el entramado de relaciones, agencias e intercambios que hacen de la universidad pública un espacio para la transformación de nuestros modos de ser y estar en el mundo y así comprender la necesidad de reformular los valores contemporáneos sobre los que se funda la idea de progreso y desarrollo integral.

Por otro lado, resulta indispensable insistir en la importancia de conformar un capital cultural, intelectual y humano que actúe sobre sí mismo y permita una transformación en los modos de ser de la sociedad. Además, es necesario combinar, en la misma medida, saber técnico y desarrollo humano para la integración de personas activas, críticas y reflexivas, capaces de enfrentarse a estructuras complejas

del pensamiento que permitan comprender el todo en sus partes, asumirse como parte del todo y producir transformaciones desde la acción sobre sí, sin ignorar las conexiones dinámicas que le vinculan con el universo circundante. Respaldar la comprensión de que el conocimiento humanista y la extensión de la cultura, a partir de las distintas manifestaciones del arte ejercen performatividad en el ámbito social. Pese a que su eficacia no es cuantificable de modo inmediato, su papel en la conformación del sentido humano, cultural y estético es fundamental puesto que deriva en la conformación de un sentido ético, entendido como un modo de ser individual gestado a partir de la consciencia de su relación con la colectividad y el universo.

El arte visual y su papel en la conformación del sentido estético

La actividad artística está permeada por la idea de la subjetividad y sensibilidad individual del artista. Sin embargo, en la época contemporánea, las transformaciones en la cultura visual ponen de manifiesto una comprensión del arte como algo que trasciende la individualidad de quien lo crea. El producto artístico puesto en circulación en el espacio social propaga el sentido estético sobre el que se funda gran parte del capital cultural validado por la ideología hegemónica.

Actualmente, la imagen toma un papel central en la proliferación de la estética imperante. La televisión, el cine, las redes sociales y los medios impresos presentan una perspectiva de la realidad a través de imágenes que legitiman o invalidan los valores de la época produciendo una homogeneización de la cultura visual pese a la diversidad de influencias, que opera en forma de moda y cuya trascendencia se ve reflejada en las tendencias económicas, pero, muy escasamente, en los modos de ser de la sociedad que cambian

del mismo modo que las tendencias pasajeras de la visualidad. Las manifestaciones artísticas reaccionan a este fenómeno de modo diverso, algunas veces reafirmando su supremacía, algunas otras confrontándola bajo la comprensión del arte como dispositivo transformador de la realidad. Entendida esta última, desde la epistemología de la complejidad, como el entramado de relaciones que dan lugar a lo establecido, imposible de ser analizado a partir de categorías totalizantes.

En un breve ensayo publicado en 1972 titulado *El arte como forma de la realidad*, Herbert Marcuse identifica un carácter afirmativo y uno negativo en la obra de arte. El arte es afirmativo cuando toma la forma de la realidad que es consecuencia de una serie de reglas dictadas por el estilo y la técnica, perpetuando la tradición, lo que potencia su valor de cambio como mercancía. Este carácter afirmativo del arte tiene, para Marcuse, una función entretenedora que provee un descanso y un tipo de entretenimiento pasajero, sin trascendencia en la vida de la sociedad. En este sentido, el arte es afirmación de una cultura establecida y sus productos relacionados con la belleza, lo sublime y el placer, son propios de esa realidad.

Por otro lado, el carácter negativo de la obra de arte responde a la creación de una realidad alternativa en la que se revelan valores distintos a los de la realidad establecida. Este carácter del arte niega lo establecido y presenta una realidad alterna como posibilidad. Surge de la necesidad de una experiencia liberada del paradigma hegemónico que se orienta, al mismo tiempo, a la liberación del sujeto, a quien busca presentarle una nueva sensibilidad por medio de formas de arte que rechazan la sublimación y el embellecimiento de lo establecido, favoreciendo la creación de un nuevo sentido a través de la negación de su distancia con la realidad y con la vida.

En la época contemporánea, la comprensión del vínculo indisociable entre arte y vida es fundamental para situarse en el centro de una realidad compleja en la que el sentido estético no se reduzca a la polaridad de lo hegemónico y contrahegemónico, lo bello y lo feo, lo culto y lo popular, sino que contemple la multiplicidad y la diferencia de las manifestaciones visuales en todos sus niveles. Solo a través del reconocimiento de esta complejidad será posible crear arte más allá de la oposición de dos categorías, que ponga de manifiesto el conflicto como lugar central en el encuentro de los múltiples marcos de referencia constitutivos del sentido estético actual. Y llegar a la final comprensión de que todo sentido estético y cultural es recursivo, actúa sobre sí mismo bajo el principio de la reflexividad y cada interacción entre la multiplicidad de elementos que lo constituyen produce una autotransformación.

La universidad pública como institución legitimadora del conocimiento ocupa una función primordial en la comprensión y diseminación de este sentido estético recursivo. El papel de los institutos de arte es fundamental en la investigación de los modos de conformación y subjetivación del sentido estético y cultural, a partir de la adopción de un paradigma epistemológico abierto que propicie la comprensión de un universo complejo y provea al estudiante las herramientas intelectuales necesarias para dotar de contenido obras que no carezcan de excelencia técnica, con la potencia de propiciar una transformación en el actual sentido estético.

La formación universitaria de artistas visuales

El reconocimiento de los productos artísticos y estéticos como dispositivos transformadores de la cultura y la sociedad, aporta sustento a la necesidad de impulsar los programas educativos de arte

dentro de las instituciones públicas de educación superior. Las y los artistas visuales formados en universidades públicas deben poseer cualidades afines al modo por el cual se genera el conocimiento en las instituciones universitarias, a diferencia de las escuelas de arte o bellas artes centradas en la ejecución de la destreza técnica. En el contexto actual, ya no basta poseer una gran habilidad técnica para poder representar un motivo de la realidad, es necesario adquirir las herramientas intelectuales para proponer alternativas de interpretación de los fenómenos de la realidad que conduzcan a su interacción con las fibras más sensibles del tejido social con el propósito de ser confrontadas e interpeladas mutuamente. Por otro lado, el carácter público de estas universidades deberá proporcionar al estudiante un alto sentido de responsabilidad y conciencia social y ecológica.

Los productos artísticos creados por egresados de instituciones públicas de educación superior poseen una marcada tendencia activa, cuya diferencia de la performatividad y la acción social que otros saberes y haceres ejercen debe ser entendida. La función activa de la obra de arte no se manifiesta de forma directa en la solución de una problemática, nunca produce por sí misma un efecto radical en la realidad, sino mediante el impulso o la activación que pueda producir en el receptor. De este modo resulta difícil evaluar el impacto positivo del arte en el ámbito social desde los estándares de competencia desarrollados para otras disciplinas. Sin embargo, es tarea de la universidad y los universitarios observar los efectos del producto artístico en el desarrollo cultural y social; de esta manera, reconducir su acción frente a los sistemas que se apropian del discurso del arte y lo insertan en dinámicas mercantilistas que despojan a la obra de su vinculación con las problemáticas a las que los artistas hacen

frente poniendo en práctica sus destrezas técnicas en relación con el despliegue de saberes conceptuales, resultado de los procesos de generación del conocimiento desde las universidades.

La formación de artistas universitarios con estas cualidades no sería posible únicamente a partir de la transferencia de saberes teóricos y prácticos, es necesario, además el desarrollo de un propio modo de ser:

La supercomplejidad es el mundo en el que tendrán que actuar los graduados universitarios, caracterizado por las experiencias del continuo desafío e inseguridad que tendrán que afrontar. No es el conocimiento el que les permitirá salir adelante, sino su capacidad para asumir estructuras múltiples y conflictivas y para ofrecer sus propias intervenciones positivas en ese *milieu*. Lo que cuenta no es su conocimiento, sino su modo de ser. (Barnett, 2002, p. 217)

La universidad pública, además de las herramientas técnicas y las habilidades conceptuales, provee al estudiante un amplio sentido ético que le permite realizar los agenciamientos necesarios partiendo de la reflexión de su cultura, sus valores y su contexto para construir y modelar su propio modo de ser. Este modo de ser se manifiesta, en el caso de los estudiantes de arte, en obras artísticas con un alto grado de originalidad para enunciar y confrontar problemáticas de la realidad que les resultan inquietantes.

Desde esta óptica, se postulan como productores de objetos no únicamente estéticos, sino los intelectuales. Ya no basta con crear una obra de arte basándose en características visibles que guardan correspondencia con un principio estético y el dominio de habilidades técnicas propias del lenguaje visual, proponen obras de arte que claman por una interpretación más allá de lo visible. En esa búsqueda se pone en práctica todo un proceso intelectual en el cual que se

activan las conexiones sociales, biológicas, históricas, lingüísticas, preceptuales y racionales que le permiten realizar postulados artísticos capaces de proponer modos alternativos de enfrentarse a la realidad establecida y ejercer un efecto transformador en el sentido estético y ético de quien consume sus obras.

El caso específico de la Universidad Intercultural del Estado de México será el contexto sobre el que se situará una propuesta fundada en la epistemología de la complejidad dirigida a la formación de artistas visuales. Su objetivo es originar en ellos la necesidad de complejizar los fenómenos de la realidad vinculados al sentido estético dominante y, de esta manera, contrastarlos a partir de propuestas personales fundadas en modos de pensamiento no legitimados, propios de sus contextos locales.

La Universidad Intercultural del Estado de México es una universidad pública fundada en 2003 que surge de una necesidad local y una iniciativa nacional para incorporar a la Educación Superior, principalmente, a los sectores poblacionales indígenas. El alcance de esta universidad es en la región Noreste del Estado de México que comprende los municipios de San Felipe del Progreso, Acambay, Atlacomulco, Ixtlahuaca, Jocotitlán, San José del Rincón, Temascalcingo, Donato Guerra y Villa Victoria. La población de la región tiene una composición social de raíces indígenas y mestizas cuya principal característica es la cohesión cultural originada en sus lenguas más usadas, aparte del español, como el mazahua y el otomí.

El enfoque científico y humanista de la Universidad Intercultural pretende integrar los saberes locales para su resguardo y revitalización, en vías a la generación de conocimientos horizontales que promuevan la abolición de las relaciones de dominio ejercidas

con el respaldo del conocimiento científico hegemónico. Este escenario resulta un campo fértil para el surgimiento contradicciones, desconciertos y azares propios de la naturaleza compleja de los procesos de formación superior actuales, que ya no pueden conformarse con el cumplimiento de las rígidas estructuras académicas occidentales implantadas de forma arbitraria en contextos tan diversos alrededor del mundo. El proyecto universitario intercultural, en muchas ocasiones utópico, se plantea como la apuesta por la búsqueda de una verdad distinta, que incorpore el conocimiento no reificado y la posibilidad de interrelación entre culturas y saberes diversos.

Más que trazar la ruta hacia un objetivo preciso, el modelo intercultural sienta las bases para la conformación de una universidad que opere en un contexto cultural complejo capaz de enfrentarse a las transformaciones posibles, consecuencia de la cantidad de relaciones que se involucran en el proceso mediante el uso de estrategias innovadoras. Para esto es fundamental el reconocimiento del conflicto entre diversos horizontes epistemológicos como generador de nuevos saberes. Esto requiere una reflexión constante para evitar caer en las tentaciones conciliadoras y unificantes del conocimiento que conducen a una simplificación de la riqueza multicultural del saber, originadas por la necesidad de cumplir con los estándares de rendimiento impuestos de forma general a las universidades pese a la diversidad de sus contextos.

Apuesta formativa de artistas visuales basada en la epistemología de la complejidad

Diez años después de la fundación de la Universidad Intercultural del Estado de México, en 2013, da apertura a la Licenciatura en Arte y Diseño a partir de la necesidad de hacer frente a las expresiones

artísticas y culturales de los pueblos originarios. En la actualización de su plan de estudios en 2022, contempla la formación de profesionales en el arte y el diseño desde una perspectiva intercultural que recupere los saberes de los pueblos originarios para dialogar con el saber científico en busca de la generación de conocimientos aplicables a las necesidades locales:

Con una actitud ética, incluyente y de respeto a la equidad de género y diversidad cultural que le permita desarrollarse con libertad en su comunidad como en cualquier ámbito; y, a partir de la vinculación comunitaria, difundir e intercambiar conocimientos y valores propios de las expresiones artísticas y artesanales de su cultura desde la ayuda mutua y el arraigo a su comunidad. (2022, p. 3)

En los objetivos de este proyecto universitario para la formación de artistas y diseñadores, se percibe de forma implícita el complemento entre saberes prácticos y teóricos, que comprende que el desarrollo de destrezas técnicas y el resguardo de los saberes tradicionales, no puede estar desvinculado de la reflexión teórica que problematiza estos productos culturales a partir de su contextualización local frente al ámbito global.

No obstante, los estudiantes de arte provenientes de estos contextos generan, a lo largo de su proceso formativo, estrategias de negociación entre su identidad regional y el orden global occidentalizado; entre una agenda institucional que pretende resguardar la autenticidad de las culturas originarias y el deseo propio de acceder a la cultura global; entre el reconocimiento de sus saberes tradicionales y la sistematización de estos a partir de las herramientas conceptuales de occidente. Estas negociaciones se originan mayormente en la acción, en el ejercicio de sus procesos artísticos y, muy pocas veces, se logra desarrollar un horizonte teórico que permita

a los artistas reconocerse como sujetos activos en la transformación de la lógica cultural impositiva. A partir de esta problemática es que se esboza una propuesta formativa basada en la epistemología de la complejidad que permita reconocer la multiplicidad de marcos de referencia que se conectan en un contexto universitario fronterizo entre la cultura local y el saber hegemónico, para la producción de obras artísticas en su dimensión activa. Este panorama complejo hace que, más que una propuesta, se enuncie como apuesta formativa debido a los azares e incertidumbres a los que conduce tal empresa.

El abordaje de esta apuesta formativa parte de tres ejes basados en conceptos propios de la epistemología de la complejidad. Se propone partir de una ecologización de la visualidad, es decir, de la comprensión del fenómeno estético como un sistema vivo desde su enraizamiento con el contexto natural y social; posteriormente rastrear el sentido estético vigente, desde su contextualización histórica, que incorpora el conocimiento de la cultura hegemónica frente a la diversidad cultural no legitimada; por último, la comprensión del arte como acción más que como mero objeto estético, que opera bajo el presupuesto de lo aleatorio, imprevisible y que, por esa misma cualidad, se abre a un universo de posibilidades de acción.

Esta apuesta solo puede concebirse a partir de un horizonte transdisciplinar que contemple la multiplicidad de perspectivas epistemológicas, prácticas y modos de ser y estar en el mundo, implícitos en el fenómeno artístico. Este horizonte permitirá resistir a la necesidad de categorizar, seccionar y simplificar el fenómeno del arte en las categorías establecidas por el pensamiento hegemónico y posibilitar la comprensión de realidades estéticas, culturales, conceptuales y visuales diversas que confluyen dando origen a las

obras artísticas de los estudiantes de Arte y Diseño de la Universidad Intercultural del Estado de México.

La propuesta de una ecologización de la visualidad se dirige a abordar el fenómeno de la producción y diseminación de imágenes y objetos desde la comprensión de que todo producto estético, en la ya insuficiente categorización de arte, artesanía y diseño, es resultado de los agenciamientos que el sujeto realiza de su inmersión en un sistema abierto, viviente, en el que se desenvuelve, que contempla aspectos sociales como costumbres, tradiciones y formas de organización, así como aspectos naturales como la geografía del lugar que habita, sus recursos, flora, fauna, etc., determinantes para las expresiones visuales de su cultura. En este sistema, sujeto y objeto se confrontan, contraponen, complementan e internalizan mutuamente. El fundamento epistemológico de esta propuesta se encuentra en el concepto del sistema auto-eco-organizador que elabora Edgar Morin:

Si parto del sistema auto-eco-organizador y lo remonto, de complejidad en complejidad, llego finalmente a un sujeto reflexivo que no es otro que yo mismo que trato de pensar la relación sujeto-objeto. E inversamente, si yo parto de ese sujeto reflexivo para encontrar su fundamento o, al menos, su origen, encuentro mi sociedad, la historia de esa sociedad en la evolución de la humanidad, el hombre auto-eco-organizador (1994, pp. 41-42).

Esto se traduce, en el proceso formativo de artistas visuales, en la necesidad de una autorreflexividad que excluya el temor a la incertidumbre y al error, la posibilidad de interpelar el sentido estético que se manifiesta en las diversas representaciones de la visualidad imperante, confrontándolo con la realidad contextual de su sentido estético ligado a su entorno natural y social, que no necesita ser legitimado para tener presencia en los modos de vida a su alrededor.

A partir de esta comprensión, se propone generar estrategias de autorreconocimiento y análisis de las conexiones del sujeto con el entorno vivo y el de la cultura en la que se encuentra inmerso, que en el contexto universitario referido es fundamental abordar desde el conflicto entre modos de pensamiento y acción diversos y simultáneos.

Partir de este ejercicio autorreflexivo no basta para llegar a propuestas sólidas que propongan un nuevo sentido de la realidad estética en la que se encuentra inmerso el estudiante. Es necesario poner en perspectiva ese conflicto entre culturas producto de diversos acontecimientos históricos y relaciones de poder que se han transformado. Por lo que la ecologización de la visualidad será complementada por la comprensión del sentido histórico de la cultura estética, que permitirá observar la multiplicidad de acontecimientos que confluyen en el devenir de la humanidad y conducen a la conformación de un sentido estético, para hacer frente a esas relaciones de dominio que propagan el fenómeno cultural mutilado de su contexto. En palabras de Emilio Roger Ciurana: “La complejidad comienza a aparecer cuando uno se plantea la pregunta por el sentido de la historia y se da cuenta de que el único sentido de la historia es el que se va construyendo conforme hacemos historia” (s.f., p. 4). Esto le permitirá al estudiante reconocer que la historia no está determinada por ninguna ley superior y asumirse como agente activo en la realización del sentido histórico desde este momento.

Por último, se propone entender el principio activo del arte en tanto encuentro de acontecimientos más allá de su materialidad como producto estético, estático. Esta comprensión del arte como acción contempla desviar la atención del objeto artístico en sí para poder observar la multiplicidad de relaciones, encuentros y accidentes que

originan el fenómeno artístico, cuyo principio y fin no está marcado por los límites de su objetualidad, sino que se expanden hacia el entramado de significados e interpretaciones que se pueden hacer de él desde horizontes diversos.

Como fundamento a esta propuesta se retoma el concepto de acción ligado a la complejidad que desarrolla Morin en su *Introducción al pensamiento complejo* (1994). “La acción supone complejidad, es decir, elementos aleatorios, azar, iniciativa, decisión, conciencia de las derivas y de las transformaciones” (p. 73). En este sentido, comprender el arte como acción, más que como objeto, nos abre un panorama que pone de manifiesto el azar y la incertidumbre que conducen la acción del arte sobre la realidad.

Por ese carácter activo, el arte es susceptible a grandes transformaciones y redireccionamientos, resultado del universo de interacciones que origina y, a su vez, lo originan, más allá de las propias intenciones del artista. “En el momento en que un individuo emprende una acción, cualquiera que fuere, ésta comienza a escapar a sus intenciones. Esa acción entra en un universo de interacciones y es finalmente el ambiente el que toma posesión, en un sentido que puede volverse contrario a la intención inicial” (Morin, 1994, p. 73). Comprender este carácter activo del arte proveerá a los estudiantes una conciencia sobre las transformaciones posibles en el fenómeno del arte para poder usarlas en favor de sus propias convicciones artísticas.

Con el desarrollo de estos tres conceptos se pretende implementar esta apuesta formativa con la disposición de adentrarse en las derivas y transformaciones que tengan lugar en la búsqueda de desarrollar una convicción creadora, comprensiva, crítica y complejizante en los estudiantes de Arte y Diseño de la Universidad

Intercultural del Estado de México, para el enriquecimiento de sus propuestas artísticas y la transformación del sentido estético a nivel regional que pueda tener un impacto en los modos de ver, pensar y actuar de los consumidores de esas obras artísticas.

Conclusiones

La universidad, como generadora de conocimiento, se inscribe actualmente en escenarios de complejidad en los que, lejos de aspirar a la universalización del conocimiento, se enfrenta a la fragmentación de este en conocimientos particulares propios de ámbitos de referencia específicos. La especialización de los conocimientos aunada a las demandas de tipo social y económico que urgen a la institución rendir cuentas en la formación de capital humano capacitado para su inserción en el ámbito productivo laboral, ponen a la universidad ante situaciones contradictorias a los fines propios del conocimiento, que deben ser replanteados continuamente para garantizar el equilibrio de sus objetivos.

La tarea de las universidades en materia de arte va más allá de la función formativa del capital humano, la transferencia de saberes prácticos o el desarrollo de conocimientos teóricos. Se vincula a la generación de una comunidad con la capacidad de transformar el ser de toda la disciplina y su ámbito de distribución y consumo a partir de la comprensión de la fuerza propositiva del producto artístico como agente transformador de la realidad establecida. Aunado a esto, el saber teórico-práctico de la disciplina se complementa con la generación de un propio modo de ser de la persona que le permita tomar postura frente a un universo complejo que comprende el entorno natural y social. En este sentido, el ejercicio profesional

del arte se convierte en un espacio de resistencia a las perspectivas instrumentalistas del conocimiento y el saber práctico.

Comprender la formación universitaria de artistas visuales desde la universidad pública como un fenómeno complejo, permitirá elaborar propuestas educativas transdisciplinarias contextualizadas que provean al estudiante las herramientas necesarias para asumirse como sujeto activo en la conformación y reformulación del sentido actual de los valores éticos, estéticos, culturales, políticos, económicos, etc.

Referencias

Barnett, R. (2002). Claves para entender la complejidad en una era de supercomplejidad. Pomares.

Barnett, R. (1994). Los límites de la competencia. El conocimiento, la educación superior y la sociedad. Gedisa.

Ciurana, E. (s.f.). Complejidad: Elementos para una definición [Archivo PDF]. Comunidad de Pensamiento complejo <https://pensamientocomplejo.org/biblioteca/articulos/>

Didriksson, A. (2005). La universidad de la innovación. UNAM.

Esquivel Estrada, N. (2008). La universidad humanista ¿Utopía alcanzable? UAEM.

Fundamentación del Plan de Estudios de la Licenciatura en Arte y Diseño. (2022). Universidad Intercultural del Estado de México.

González, L., Esquivel, N., y Mendoza, R. (2015). Formación universitaria. Humanismo y conocimiento. UAEM.

Ley General de Educación Superior. (2021, 20 de abril). DOF. Marcuse, H. (1967). Cultura y sociedad. Editorial Sur.

Morin E. (1994). Introducción al pensamiento complejo. Gedisa.

Morin E., Ciurana E. y Domingo R. (2002). Educar en la era planetaria: el pensamiento complejo como método de aprendizaje en el error y la incertidumbre humana. Universidad de Valladolid.

Seara Vázquez, M. (2010.) A New Model of University. Universidad Tecnológica de la Mixteca.

SEMBLANZA AUTORES

Adriana Franco Vargas es Profesora de Tiempo Completo de la Licenciatura en Arte y Diseño en la Universidad Intercultural del Estado de México con perfil deseable PRODEP-SEP. Maestra en Humanidades por la Universidad Autónoma del Estado de México, Licenciada en Artes Plásticas por la misma universidad. Áreas de investigación: arte y acción comunitaria, ética y procesos culturales en México. Actualmente concluye una estancia de investigación con apoyo del COMECYT en el Instituto de Estudios Sobre la Universidad de la UAEMéx con el tema ética en la formación universitaria de artistas visuales. Correo electrónico: 00adrianafranco@gmail.com

Antonio Arellano Hernández tiene una formación posdisciplinar que combina las ciencias naturales, las ingenierías y las humanidades. Es doctor en antropología por la Université Laval, realizó estudios posdoctorales en la École National Supérieure de Mines de Paris con Bruno Latour y Michel Callon y, en la École des Hautes Études en Sciences Sociales con Philippe Descola, ambos en Francia. Investigador de la Universidad Autónoma del Estado de México y miembro del SNI nivel II. Miembro de la Academia Mexicana de Ciencias. Premio Estatal de Ciencia y Tecnología 2004, Presea Ignacio Ramirez Calzada-UAEM 2006. Su trabajo de investigación se enmarca en la Antropología de la Ciencia y la Tecnología; así como de la Epistemología y Tecnología sociales. Es autor de 11 libros y coordinador de 15, ha publicado más de 80 artículos indizados y capítulos de libro. Director de 17 tesis. Responsable de 16 investigaciones certificadas. Profesor invitado en 19 universidades, dentro de las cuales la Université Paris Sorbonne, el Centre de Sociologie de l'Innovation ParisTech, la Universidad Federal de Rio de Janeiro. Su último libro se intitula "Tláloc: Teogonía, Cosmogonía y Epistemología Atmosféricas

Precortesianas, México, Ed. Colofón-UAEM, 2017". Correo electrónico: aah@uaemex.mx

Arodi Morales-Holguín es Profesor Investigador de Tiempo Completo Departamento de Arquitectura y Diseño, Universidad de Sonora. Doctor en Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UAEM), con Maestría en Administración, Máster en Publicidad y Marketing y Licenciado en Diseño Gráfico. Es reconocido por el Sistema Nacional de Investigadores de México (Nivel 1). Es Editor responsable de la Revista Mundo Arquitectura Diseño gráfico y Urbanismo (MADGU) de la Universidad de Sonora. Forma parte del comité científico de algunas revistas de investigación y programas de posgrado. En el campo profesional ha dirigido un despacho de diseño por más de 15 años. Se desarrolla en la línea de Investigación: Estudios sobre diseño. Correo electrónico: redeshmo@gmail.com

Carlos Federico González Pérez es doctor en comunicación (Universidad Nacional de La Plata) y licenciado en comunicación social (Universidad Nacional de Jujuy). Fue becario de posgrado (doctoral y postdoctoral) del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Ejerce la docencia en grado (en la Lic. en Comunicación Social de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la UNJu) y en posgrado (docente estable en la Maestría en Problemáticas Contemporáneas de la Comunicación, FHyCS, UNJu; docente invitado en otros programas de posgrado). Dirige la Unidad de Investigación en Comunicación, Educación y Discursos, UNICOMEDU, y Viator: revista científica de comunicación desde los bordes, ambas radicadas en la UNJu. Publicó diversos artículos científicos en revistas nacionales e internacionales, capítulos en libros colectivos, y libros de su autoría. Ha presentado diferentes trabajos en congresos y jornadas nacionales e internacionales y ha brindado conferencias en Argentina y en el exterior. Ocupó diversos

cargos de gestión en la FHyCS (UNJu). Integra el comité académico de la Maestría en Problemáticas Contemporáneas de la Comunicación (FHyCS, UNJu).

Claudia Benassini Félix es Doctora en Antropología Social por la Universidad Iberoamericana. Profesora Investigadora en la Facultad Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación, Universidad La Salle Ciudad de México. Investiga temas de cultura digital, con énfasis en metodologías para el acercamiento a fenómenos digitales, desinformación y discurso de odio, productos de la cultura digital y su relación con los medios de comunicación tradicionales. Líder del Grupo de Investigación, Desarrollo e Innovación sobre Alfabetización Digital, Transmedialidad y Gestión del Conocimiento. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel 1. Actualmente trabaja en un Laboratorio de Alfabetización Mediática para los alumnos de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Correo electrónico: claudia.benassini@lasalle.mx

Claudia Fragoso Susunaga es actriz, docente e investigadora. Sus líneas de investigación son en torno de los procesos de creación e interacción del actor-actriz con el personaje para la actuación tanto corporal como vocal, las narrativas escénicas contemporáneas y los componentes para la formación teatral profesional. Es Doctora en Arte y Cultura, Maestra en Didáctica de las Artes y Licenciada en Actuación. Actualmente profesora de la Licenciatura en Teatro e integrante del Cuerpo Académico de Artes Escénicas de la Facultad Popular de Bellas Artes de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo Morelia, México y Miembro del SNI. Ha participado como actriz en producciones de teatro institucionales y privadas, locución en radio y actuación en televisión. Ha sido Becaria del Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico de Michoacán (2005), del Programa Nacional de Educación Artística (2002 y 2001) y del

Programa para estudios en el extranjero del INBA en Barcelona “Nuevas Tendencias de creación y producción teatral” y en Argentina hizo un profesorado de teatro (1995 y 1997). Correo electrónico: claudia.fragoso@umich.mx

Consuelo Córdoba Flores es Doctora en Diseño y Estudios Urbanos, dentro del Programa de Historia Urbana, Maestra en Diseño en la Línea de Estudios Urbanos y Especialista en Diseño, en la Línea de Planeación Urbana y Arquitecta de profesión, por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco (UAM-A). Profesora Investigadora de Tiempo Completo, con categoría de Profesor Titular “C”, adscrita en esa misma casa de estudios, desde el año 2001. Su compromiso para con la UAM-A, la ha llevado a ocupar diferentes cargos de responsabilidad, dentro del Departamento de Evaluación del Diseño, de la División de Ciencias y Artes para el Diseño; entre ellos, la de Coordinadora Departamental de Difusión (2001 – 2004), y la de jefa del Área de Investigación de Estudios Urbanos (2014 – 2019). Adicionalmente a sus actividades académicas y de gestión, ha sido, desde 2011 y hasta 2019, coordinadora y editora de la revista Anuario de Espacios Urbanos, Historia, Cultura y Diseño, publicación editada por la UAM-A; la que, bajo su coordinación, logró su indexación en las bases de datos Latindex y EBSCO. Actualmente, la Dra. Córdoba realiza actividades de investigación en las áreas de historia de la ciencia y la medicina en México, historia de la planeación urbana su relación con la salud pública, así como la diagnosis urbana para la recuperación de los espacios públicos; reportando sus contribuciones en diferentes publicaciones y eventos académicos. Desde su experiencia docente ha publicado también textos relacionados con la enseñanza del diseño. Correo electrónico: shake@azc.uam.mx

Edgar Oswaldo González Bello es Profesor Investigador de Tiempo Completo Departamento de Psicología y Ciencias de la Comunicación,

Universidad de Sonora. Doctor en Ciencias Sociales (UNISON). Es reconocido por el Sistema Nacional de Investigadores de México (Nivel 1). Es miembro asociado del Consejo Mexicano de Investigación Educativa. Forma parte del comité científico de algunas revistas de investigación y programas de posgrado. Se desarrolla en la línea de Investigación: Tecnología y educación. Correo electrónico: edgar.gonzalezb@gmail.com

Dulce María Castro Val es Diseñadora de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco (UAM-A), donde actualmente es profesora investigadora. Ha sido Jefa del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño, de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la UAM-A, en donde coordinó numerosos eventos de trascendencia nacional e internacional. Su línea de trabajo incluye aspectos como la cultura popular, vanguardias rusas, los Vkhutemas, historia crítica, color, vinculación Universidad-comunidades rurales, sustentabilidad, desarrollo de envase y teoría de la imagen. Su trabajo de investigación ha sido presentado y publicado en espacios nacionales como internacionales (Cuba, Japón, Chipre, USA, España y Argentina). Ha participado en varias exposiciones colectivas, y en la impartición de diversos talleres en México y en Europa. En el 2010 se hizo acreedora al Premio a la Docencia otorgado por la UAM-A. Desde el 2019 funge como jurado en los premios Gaudeamus PROJECTA del Col·legi Oficial Disseny Gràfic Catalunya en Barcelona, España. Correo electrónico: dmcv@azc.uam.mx

Francisco Mitre Rivera es Maestro en Comunicación y Medios Virtuales, por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Licenciado en Diseño Gráfico, por la Universidad del Valle de México campus San Rafael. Ha sido director de arte en varias agencias publicidad como MaCann Erickson-México; J W T; W Comunicación;

CTP Agencia de Promociones; Publicidad D'Arcy; D'Arcy Masius Benton & Bowels; entre otras; además de trabajar en la Facultad de Estudios Superiores-Zaragoza. Actualmente es investigador-docente en ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, en áreas de las teorías de las emociones, comunicación creativa, semióticas y retóricas digitales. Su línea de investigación es Creatividad, Emociones y Colaboración. Tiene publicados artículos en revistas especializadas. Correo electrónico: franciscomrivera@hotmail.com

Gustavo Adolfo Garduño Oropeza es Licenciado en Ciencias de la Comunicación por el Tecnológico de Monterrey, Maestro y Doctor en Humanidades (filosofía contemporánea) por la Universidad Autónoma del Estado de México. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores (nivel I) e investigador asociado al cuerpo académico "Sociología de la Tecnociencia". Es autor de tres libros y Coordinador de dos más; cuenta con una veintena de artículos indizados y varios capítulos en publicaciones académicas de diferente índole. Actualmente es profesor - investigador en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la máxima casa de estudios mexiquense y se ha desempeñado como profesor de asignatura en el Poder Judicial del Estado de México, la Facultad de Artes de la UAEM y el Campus Toluca del Tecnológico de Monterrey. Sus áreas de investigación son: Semiótica, comunicación de la ciencia, sociología de los dispositivos y teoría crítica. Correo electrónico: gustavoa.gardunoo@gmail.com

Janitzio Alatraste Tobilla tiene Estudios de Artes Plásticas en ENPEG "La Esmeralda", Lic. En Artes Plásticas por la Universidad de Guadalajara, Maestro en Artes Visuales por la UNAM, Doctor en Artes por la Universidad de Guanajuato. Artista visual con producción artística orientada dentro de la práctica del dibujo y académico con una experiencia de más de 35 años. Su práctica artística ha devenido

en un interés cada vez mayor en los bordes entre el espacio y el tiempo dentro de la plástica y en particular el dibujo de modo que actualmente su interés se centra en explorar las posibilidades del dibujo como una estrategia de creación cuya materia prima es el tiempo. Profesor de tiempo completo en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Su actividad como académico se desarrolla en la investigación y gestión, mediante la publicación de artículos, la presentación de ponencias y la dirección de tesis de licenciatura y posgrado, todo ello alrededor de la concepción de la producción artística como conocimiento. Docente de Artes Visuales en la Facultad de Artes de la UAEMEX y la Escuela de Bellas Artes de Toluca desde 1988 a la fecha. Investigador del fenómeno de la producción y la educación artística con diversas publicaciones en medios académicos. Ha ocupado diversos cargos de gestión académica como Profesor de Tiempo Completo, Coordinador de carrera, Sub-Director Académico y Director de la Facultad de Arte. Como artista se enfoca en la producción visual de dibujo, imágenes seriadas y la colección como estrategia de producción visual y la teoría de los procesos creativos. Correo electrónico: janitziobyn@gmail.com

Jorge Eduardo Zarur Cortés cuenta con un Post Doctorado en Derechos Humanos y Democracia, CENID-CONACyT. Es Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-X. Profesor en Universidad Autónoma del Estado de México. Publicación de libros, capítulos de libros, artículos de revistas, ponente, tallerista en foros nacionales e internacionales. “Nota Laudatoria” por la Mayor Productividad Académica y de Investigación. CU Universidad Autónoma del Estado de México Zumpango. Medalla al Mérito Universitario como Mejor Estudiante del Programa de Doctorado CyAD, UAM-X. Segundo Lugar Nacional en Concurso de Investigación Científica de Discapacidad por Comisión de los Derechos Humanos de Cd. de México y la UNAM. Segundo Lugar Nacional y Mención Honorífica

en Concurso de Mobiliario en Madera por Rústicos SEGUSINO, CIDI-UNAM, BANCOMEXT, Revista “De Diseño”. Reconocimiento Nacional a Trayectoria y Excelencia como Modelista por Instituto de Investigaciones Históricas y Modelismo a Escala. Premio de Plastic Modellers’ Society Puebla, Cd. de México, Xalapa, Cuernavaca. Autor de Materiales hápticos para la discapacidad visual. Pertenece al SNI nivel 1. Correo electrónico: zarur0806@yahoo.com.mx

Jorge Gabriel Ortiz Leroux es Profesor investigador de Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco. Miembro del Área de Semiótica del Diseño, de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, 2016-2022, SNI Nivel 1. Doctor en Diseño y Estudios Urbanos, UAM Azcapotzalco. Maestro en Artes Visuales, UNAM. Jefe del Departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, periodo 2014-2018, División CyAD, UAM Azcapotzalco. Miembro del colectivo independiente La Guillotina. Realizador de videos documentales y cortometrajes, gráfica digital y fotografía. Correo electrónico: cosoleroux@azc.uam.mx

José Rafael Mauleón Rodríguez es Diseñador gráfico y maestro en Artes Visuales; doctor en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y la Comunicación y doctor en Diseño con orientación en Estudios Urbanos; tiene una Especialidad en Educación. Fue director y fundador del Centro de Investigación, de la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico, A.C. (Encuadre), de 1995 a 1999. En ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura dirige la línea de investigación: Transdisciplinarietàad Sostenible y sus trabajos tratan sobre semiótica y retórica del lenguaje visual, comunicación y cultura digital, educación, técnicas de investigación cualitativas, estética, diseño y arte. Es líder del proyecto editorial: Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital, medio

que obtuvo una beca FONCA de 2020-2021. También es docente en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Dirige investigaciones doctorales, maestría y licenciatura. Tiene capítulos escritos en libros y revistas, es conferencista y asesor de organizaciones públicas y privadas. Correo electrónico: rmauleon@iconos.edu.mx

Liliana Beatriz Sosa Compeán es Doctora en filosofía con orientación en arquitectura y asuntos urbanos, por la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL) México, máster en diseño y desarrollo de nuevos productos por la Universidad de Guadalajara (UdeG) y licenciada en Diseño industrial (UANL). Desde 2012 es profesora investigadora titular en la Facultad de Arquitectura de la UANL. Líder y fundadora del grupo de investigación NODYC Nodo de diseño y complejidad. Líneas de investigación: diseño y sistemas complejos; antropología del diseño; y diseño en ciudades. Autora de diversas publicaciones académicas como artículos, capítulos y libros, ponencias nacionales e internacionales. Miembro desde el 2014 del Sistema Nacional de Investigadores del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT). Se ha desempeñado en diversos cargos académicos dentro de la UANL, actual jefa del departamento de teorías, Humanidades y gestión del diseño. Correo electrónico: liliana.sosacm@uanl.edu.mx

María Teresa Olalde Ramos es profesora investigadora de la Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco. Estudió la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, en la UAM, Azcapotzalco, donde se ha desempeñado como docente en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, por mas de 40 años en la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica y el posgrado en Diseño. En los últimos años dentro su trabajo como docente se ha dedicado a la creación de aulas virtuales para la docencia b-learning y a la elaboración de materiales didácticos de apoyo a varios cursos

de la licenciatura. Obtuvo el grado de maestría en Comunicación y Tecnologías Educativas, en el Instituto Latinoamericano de Comunicación y Educación (ILCE), en 2009 y el grado de Doctora en Diseño y Visualización de la Información, en la UAM, Azcapotzalco, en 2018. Tiene reconocimiento académico de perfil PRODEP, desde 2010 a la fecha y pertenece al SNI nivel 1. Su investigación es en el área de semiótica del diseño, alfabetidad visual para diseñadores, la composición visual en el aprendizaje virtual y nuevas tendencias y propuestas de la semiótica de la imagen. Se ha presentado en conferencias y eventos nacionales e internacionales, ha publicado capítulos de libros y artículos en memorias y revistas especializadas de investigación. Correo electrónico: mtor@azc.uam.mx

Nicolás Amoroso Boelcke es Doctor en Diseño. Docencia: Profesor Titular, Universidad Autónoma Metropolitana, México, Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica, Posgrado en Diseño Línea de Estudios Urbanos. Investigación: Responsable Cuerpo académico: Narración, estética, arte y ciudad. Responsable Grupo Arte. Proyecto de investigación: Ciudad y política en el Programa: La ciudad de la imagen. Formación: Licenciado en Artes Plásticas, Universidad Nacional de Tucumán. Licenciado en Cinematografía y Profesor Superior en Cinematografía, Universidad Nacional de La Plata. Doctor en Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, México. Libros Tata Dios, 1985, El acto de crear, 1991 y El espacio no existe, 2015. La ciudad narrada, 2017 editados por la UAM. En preparación Ciudad y política. Libros colectivos: El objeto arquitectónico en el espacio real, Lo tangible e intangible del diseño, UAM, 2005. Utopía, Utopía, UAM, 2002. Una mujer descasada, Psicoanálisis y Cine, Tomo 1, Madre Juana de los Ángeles, Psicoanálisis y Cine, Tomo 2, Círculo Psicoanalítico Mexicano, 2002. Narración y estética cinematográfica: tiempo y espacio, Narración, estética y política, UAM 2015. Arte historia y cultura, 2017. Artículos: Más de veinte en revistas

especializadas. Pintura: Más de veinte exposiciones individuales y de setenta colectivas. Cine: Más de treinta películas realizadas. Correo electrónico: naab@azc.uam.mx

Olivia Fragoso Susunaga es Doctora en Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco; Maestra en Artes Visuales por la Escuela Nacional de Artes Plásticas (Actualmente Facultad de Artes) de la Universidad Nacional Autónoma de México; Licenciada en Comunicación por la Universidad Iberoamericana. Profesora investigadora Titular C de tiempo completo en el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD) en Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco (UAM A) Ciudad de México, en la Carrera de Diseño para la Comunicación Gráfica. Ha sido docente en las licenciaturas de Comunicación y Diseño gráfico en instituciones públicas y privadas. Pertenece al Cuerpo Académico de Narración, estética, arte y ciudad, de la UAM Azcapotzalco. Forma parte del Grupo de Investigación Teoría y Creación de la Imagen donde colabora con el proyecto El discurso estético de la ciudad y retórica visual y con el proyecto Teoría de la Imagen. Con el Grupo Arte es colabora del proyecto Ciudad y política; con el Área de Semiótica colabora con el proyecto Nuevas tendencias y propuestas de la Semiótica de la imagen. Ha participado en diversos Congresos, Seminarios y Coloquios tanto nacionales como internacionales y ha realizado publicaciones en diversos medios de temas relacionados con la imagen, el diseño y la significación. Correo electrónico: oliviafragoso@azc.uam.mx

Robert Stingl es Profesor Investigador en el Instituto de Estudios Sobre la Universidad IESU-UAEMex. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores SNI, Perfil deseable PRODEP-SEP. Tiene Maestría en Filosofía en la Universidad de Viena/Austria- Ciencia de teatro,

cine y medios de comunicación (estudio combinado) Título de tesis: El mito de Simón Bolívar. Terminación de estudios con grado de excelencia, Viena Austria. Doctorado en Estudios Latinoamericanos de la Facultad de Humanidades Universidad Autónoma del Estado de México - UAEMéx Título del trabajo: La independencia inconclusa. Terminación de estudios agosto 2020, Toluca México. Área de Investigación: Estudios Culturales y Crítica de Lenguaje. Correo electrónico: rstingl@uaemex.mx

En este volumen se sostiene una de las primeras afirmaciones: toda producción discursiva implica la creación de sentido. Ese proceso se encuentra plasmado en: la espacialidad; en las complejidades de la investigación artística; en la innovación, la productividad del diseño; en la transestética y las sensibilidades inestables; en los videojuegos orientados al aprendizaje y el desarrollo de mundos virtuales; en la desimperialización en programas de formación postdoctoral; en la complejidad de la comunicación de la actividad actoral; en las reflexiones sobre la epistemología del dispositivo foucaultiano; en los artefactos como estrategia para catalizar complejidad en sociosistemas; en la intervención urbana efímera; en las expresiones e imágenes disidentes contra la violencia de género; en los discursos de odio, presentes en redes sociales virtuales y medios de comunicación; en la valoración e interrelaciones del arte con la educación, la ciencia y la tecnología.

Los aportes que reúnen estos trabajos son inmensos y valiosos, no sólo porque se desarrollan en perspectivas de complejidad, puestas en relación con la problemática de generar sentido, sino porque además se posicionan en tópicos de una vigencia absoluta, donde radica una necesidad urgente de respuestas y explicaciones. En síntesis: se trata de una publicación muy valiosa, que permite dar cuenta de diversos procesos culturales de nuestros tiempos, de manera rigurosa y abordando las complejidades correspondientes.

Dr. Carlos González Pérez

Iuri Lotman 100 Años



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



ANALÉCTICA