

# VITAM REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES

## ANALÍTICAS DE LA CULTURA DIGITAL

La gestión cultural en la era digital en el  
contexto mexicano

---

El relato en la obra *The Flat* de Andy  
Campbell: un análisis post-estructuralista  
según R. Barthes

---

Hyperimage and Art History in the  
Digital Era

**VITAM**  
**REVISTA DE**  
**INVESTIGACIÓN EN**  
**HUMANIDADES**

---

**ANALÍTICAS DE LA CULTURA  
DIGITAL**

Año IV, Número 2

Mayo – Agosto de 2018



# DIRECTORIO

## **Rectoría General**

Dr. Alejandro Rodríguez Rodríguez, SDB

## **Rectoría Ejecutiva**

Mtra. Sara Guadalupe Sánchez Tapia

## **Consejo Editorial**

Dr. Francisco Sánchez, SDB, Italia

Dr. Willy W. Chambi, Bolivia

Dr. Enrique Cruz Rodríguez, México

Dr. David Fragoso Franco, México

Dr. Israel Covarrubias González, México

Dr. Jorge Baeza Correa, Chile

Dr. Teresa Yurén Camarena, México

Mtra. Yolanda Rodríguez Rodríguez, EEUU

Mtra. Ana Cristina Estrada, Guatemala

## **Director Editorial**

Dr. Alejandro Rodríguez Rodríguez, SDB

## **Editor Responsable**

Lic. Edgar Morales Flores

## **Asistente Editorial**

Dr. Jomar Díaz Delbert

## **Producción**

Ediciones Navarra, S. A. de C. V., Van Ostade 7, Col. Alfonso XIII, Del. Álvaro Obregón, 01460, Cd. de México

## **Diseño y Arte Final**

Miguel Morales Domínguez

*Vitam. Revista de Investigación en Humanidades*

Año 4, número 2, Mayo – Agosto de 2018

Publicación arbitrada cuatrimestral de la Universidad Salesiana A.C.

Editor responsable: Edgar Morales Flores.

Número de Certificado de Reserva otorgado por el Instituto Nacional de Derechos de Autor 04-2017-011716441700-102. ISSN: 2448-6124

Número de Certificado de Licitud de Título y Contenido: 16625.

Domicilio de la publicación: Laguna de Tamiahua no. 97, Col. Anáhuac, Del. Miguel Hidalgo, México, D. F., C.P. 11320. Distribución propia.

Impresa por Ediciones Navarra, S. A. de C. V., Van Ostade 7, Col. Alfonso XIII, Del. Álvaro Obregón, 01460, Cd. de México

Los criterios y opiniones expresadas por los autores son de su exclusiva responsabilidad.

PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DE ESTA OBRA, SIN PERMISO POR ESCRITO DEL EDITOR. DERECHOS RESERVADOS: © UNIVERSIDAD SALESIANA, A.C.

**VITAM. REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES**

**Año 4 • n. 2 • 2018**

Dirigir correspondencia y valores a:

Laguna de Tamiahua no. 97, Col. Anáhuac, Del. Miguel Hidalgo, C.P. 11320, Ciudad de México

Contacto: [revistavitam@universidadsalesiana.edu.mx](mailto:revistavitam@universidadsalesiana.edu.mx) y

[asistentevitam@universidadsalesiana.edu.mx](mailto:asistentevitam@universidadsalesiana.edu.mx)

Las políticas de recepción de textos pueden ser consultadas en nuestro portal:

[www.revistavitam.mx](http://www.revistavitam.mx)

## PRESENTACIÓN

- 4 **Mario Morales**

## INVESTIGACIÓN

- 7 La gestión cultural en la era digital en el contexto mexicano  
**Rocío Rodríguez de la Cruz**

- 30 El relato en la obra *The Flat* de Andy Campbell: un análisis post-estructuralista según R. Barthes  
**Silvia Hamui Sutton**

- 48 Hyperimage and Art History in the Digital Era  
**Diego Vázquez Díaz**

## ENSAYO

- 64 Narrativas de la vida digital: la abyección del cuerpo en la red  
**Jorge Manuel González Hernández**

- 73 Las representaciones fotográficas del cuerpo y su uso en redes sociales: apuntes y desafíos  
**Flor Itzel Fuentes Paniagua y Antonio Huitzilin Atayde Manríquez**

## RESEÑA

- 86 De cartógrafos y cartografías: la riqueza de la indagación política en América Latina  
**Ángel Sermeño Quezada**

- 91 **SEMBLANZAS**

# PRESENTACIÓN |

El presente número se construyó a partir de una serie de detonantes relacionadas con las juventudes contemporáneas y las narrativas audiovisuales actuales. ¿Cómo se constituye la subjetividad a partir del uso de las nuevas tecnologías de lo audiovisual?, ¿cómo la posibilidad de configurar una identidad desde cero cambia la percepción de uno mismo y del mundo?, ¿qué consecuencias políticas, económicas y sociales traen estos cambios?, tales fueron algunas de las preguntas que sirvieron como guía desde su concepción y en todo su desarrollo. Los artículos que lo componen, por lo tanto, tratan de responder a este tipo de inquietudes no sólo pertinentes sino imprescindibles para cualquier rama de la investigación en ciencias sociales y humanidades de nuestro tiempo. Después de todo, si no es para enfrentar esta variedad de interpelaciones de nuestro contexto, para qué servirían los estudios desarrollados en las diferentes áreas del saber dentro de las academias e instancias colegiadas como esta misma revista. En ese sentido, cada uno de los modos en que los autores participantes han asumido esta tarea proviene de un método de acercamiento diferente, partiendo desde lugares distantes unos de los otros y llevándolos hacia destinos aún más alejados, conformando una singularidad propia para cada uno. Así, disciplinas diversas pueden manifestarse como convocadas aquí: desde algunas de relativa corta edad y aún en crecimiento como la gestión cultural, hasta las más antiguas y tradicionales como la filosofía y sus diferentes áreas como la estética, la política, la epistemología o la ontología; pasando por la semiótica, la historia del arte y la antropología. En el camino también se ven llamadas a la discusión ramificaciones tan especializadas como la narratología, los estudios visuales o la etnografía digital. Todas estas alusiones se integran de una manera orgánica en torno a las problemáticas que hemos enunciado antes, sin que alguna de ellas se aventaje por sobre todas las otras y sin que siquiera tenga que haber conflictos o antagonismos irresolubles. Más bien, se sostiene como una comunidad de textos que, por su forma y

dinámica, pareciera por sí misma hablarnos de la pluralidad de voces que hacen falta y a la vez emergen por su propia fuerza hoy en día.

Dos formas de la literatura académica sirven como ejes: investigación y ensayo. Dentro de la primera podemos encontrar primeramente una exposición acerca de los cambios recientes en el ámbito de la cultura y sus modos de difusión y creación, tales como la promoción y la gestión cultural, llevando el debate hacia los retos que plantean estas materias en relación con los dispositivos tecnológicos y sus posibilidades, con la gestión cultural 3.0. Luego, se parte de estas mismas condiciones de producción tecnológica actual para analizar el caso de una obra que pone en tensión las estructuras tradicionales del relato, sobre todo centrándose en la figura del espectador y el modo en que su experiencia se transfigura con las licencias de la composición en la era digital. Por último, en el eje de la investigación, se abordan cuestiones correspondientes a la imagen y las narrativas descentralizadas y no lineales dentro del entorno de hipervínculos que plantea el mundo virtual, aterrizando la discusión en sus implicaciones para con la forma de comprender y enfrentar los embates de la cultura visual en que nos ha tocado vivir. Respecto al apartado de ensayos, éstos logran dar un giro al número hacia la reflexión más subjetiva provocada por las técnicas y tecnologías en relación con el ser humano y su libertad, conciencia, personalidad, deseo, pertenencia, construcción y cuidado de sí. Primero se trata el tema de las formas de ser en la red en cuanto a identidad y cuerpo, señalando que si bien habría una ambivalencia irreductible entre la capacidad de producir un avatar artificial, que se sostiene a la vez como posible último reducto de la subjetividad, y el alejamiento del cuerpo orgánico de ello, también reside ahí la posibilidad de la utopía. Más adelante, el examen se torna más incitante e implicativo al abocarse hacia el erotismo, en relación a su probable banalización o estandarización pero también a su estimulación, en un ambiente de intercambio en línea donde, directa o indirectamente, ya todos participamos.

La reseña que acompaña a estas aportaciones originales viene a cerrar la edición haciendo referencia a un libro colectivo donde nuevos actores

son mencionados: la investigación desde América latina o la cartografía como metodología, original, no rígida y militante. Curiosamente, esta breve nota señala quizá un camino todavía a explorar que le daría un buen giro a los trabajos aquí presentados, pero en desarrollos futuros. Como se puede ver, ofrecemos un abanico de perspectivas en el contenido. La manera en que el lector haga uso de ellos no depende de nosotros. Sin embargo, sí podemos esperar que sea en un sentido en que, no sólo a esta revista sino a la investigación en humanidades, dé todavía mucha vida.

MARIO MORALES  
**Coordinador del número**

## LA GESTIÓN CULTURAL EN LA ERA DIGITAL EN EL CONTEXTO MEXICANO

Cultural management in the digital era at the Mexican context

Rocío Rodríguez de la Cruz  
rociordifusion@gmail.com

### Resumen

El presente escrito se desprende de la investigación realizada para la tesis doctoral “El periodismo digital como base para la elaboración de un modelo de desarrollo de contenidos sobre gestión cultural”, que continua en proceso. En la fase exploratoria fue interesante encontrar que la gestión cultural ha evolucionado significativamente en los últimos años, la integración de procesos y metodologías de otras disciplinas ha dado una continuidad a las acciones iniciadas desde la intuición. La formalización de esta actividad se ve reflejada en la oferta académica que incluye licenciaturas, maestrías y doctorados enfocados al tema en cuestión, además de la apertura de espacios presenciales y virtuales en las que se comparten investigaciones realizadas por especialistas en el área. Los avances tecnológicos han llevado a la conformación de la Gestión cultural 3.0 la cual va de la mano con la integración de diferentes medios, modelos, lenguajes y plataformas para realizar acciones encaminadas al tema central de esta investigación. Este artículo tiene como propósito responder las siguientes interrogantes: ¿Cómo ha sido la evolución de la figura del promotor cultural hacia el gestor cultural? ¿Qué es Gestión cultural 3.0? ¿Cuál es el contexto mexicano de la Gestión cultural 3.0?

**Palabras clave:** gestión cultural, promotor cultural, plataforma digital.



## Abstract

This paper is derived from the research carried out for the doctoral thesis “Digital journalism as a basis for the development of a content development model on cultural management”, which is still ongoing. In the exploratory phase it was interesting to find that cultural management has evolved significantly in recent years, the integration of processes and methodologies from other disciplines has given continuity to actions initiated from intuition. The formalization of this activity is reflected in the academic offer that includes bachelor’s degrees, master’s degrees and doctorates focused on the subject in question, as well as the opening of face-to-face and virtual spaces in which research done by specialists in cultural management. Technological advances have led to the conformation of Cultural Management 3.0 which goes hand in hand with the integration of different media, models, languages and platforms to carry out actions directed to the cultural management from the digital. The purpose of this article is to answer the following questions: what has been the evolution of the figure of the cultural promoter towards the cultural manager? What is Cultural Management 3.0? What is the Mexican context of Cultural Management 3.0?

**Keywords:** cultural management, cultural promoter, digital platform.

## INTRODUCCIÓN

El avance tecnológico ha permeado distintas áreas del conocimiento, situación que dio origen a nuevas formas de expresión, difusión y herramientas para realizar labores encaminadas a la gestión cultural. En este artículo se exponen los conceptos de promotor cultural, gestión cultural y su inserción en el ámbito digital, que da origen a la Gestión cultural 3.0. Ubicar este proceso en el contexto mexicano, a través de plataformas digitales especializadas en gestión es un ejercicio para conocer el panorama general del país. Al ser una actividad de reciente aparición, su profesionalización se ve reflejada en la apertura de planes de estudios en diferentes lugares del país, se han incrementado las investiga-

ciones relacionadas con el tema y han aumentado los portales digitales sobre gestión cultural. Las preguntas para responder en este artículo son: ¿Cuál es la diferencia entre promotor cultural y gestor cultural? ¿Qué es Gestión cultural 3.0? ¿Cuál es el contexto mexicano de la Gestión cultural 3.0?

La figura del promotor cultural ha evolucionado respondiendo a las necesidades del entorno cultural y social, los cuales están continuamente cambiando. Anteriormente las actividades que realizaba el promotor eran realizadas manualmente y su registro se valía de herramientas básicas, sin embargo, la tecnología le ha permitido agilizar algunos procesos y la formación profesional le ha ayudado a incrementar su conocimiento para realizar sus labores apoyado de las bases de otras disciplinas, herramientas digitales y portales en los cuales se puede buscar y difundir información sobre la gestión cultural en México.

## DE LA PROMOCIÓN CULTURAL A LA GESTIÓN CULTURAL

La riqueza cultural que existe en México es invaluable, su preservación, estudio y difusión no son labores sencillas. Desde particulares hasta instituciones se han dado a la tarea de realizar estas actividades a menor o mayor escala, no obstante, la figura del gestor cultural ha ganado terreno en los últimos años, al grado de profesionalizar su actividad. Lo que en un principio se hacía de una forma intuitiva ha evolucionado en la medida en que se han definido metodologías, procesos y estudios en torno a lo que hoy se conoce como gestión cultural.

En el siglo pasado, quien realizaba las actividades relacionadas a la difusión era conocido como promotor cultural y estaba ligado directamente con la labor del rescate de tradiciones, posteriormente incluyó la difusión de las bellas artes. Para Guillermo Marín: “El promotor cultural [...] trabaja de manera institucional a través de un programa preestablecido, tiene un jefe, recibe honorarios por su labor y opera a partir de recursos asignados por una institución” (1996, p. 145). Su labor estaba

relacionada directamente con actividades de fomento y promoción de actividades culturales comunitarias, bajo un estricto respeto de las tradiciones, usos y costumbres, de la ciudad, colonia o comunidad en la que se trabajaba. Uno de los primeros textos que hace un acercamiento a la definición del promotor cultural y explica sus funciones es el “Manual básico del promotor cultural”, del autor antes mencionado (Marín, 1996). Llama la atención que en el prólogo se vislumbraba la importancia de Internet como una herramienta para realizar actividades de gestión y promoción cultural. Desde entonces, se hacía un llamado urgente para la creación de una página que incluyera los proyectos de cultura alternativa de las comunidades.

En el término de promotor cultural van inmersos los conceptos de promoción y cultura. Para Marín, “la cultura es la manera en que un individuo o un pueblo interpreta la vida, tanto en lo material como en lo espiritual, tanto en lo objetivo como en lo subjetivo y los elementos que se allega o construye, sean materiales o espirituales” (1996, p. 31). En otras palabras la cultura es el conjunto de actividades, usos y costumbres realizados por el hombre, incluyendo su manifestación material. Por otro lado, el concepto de promoción estaba orientado a la difusión de actividades desde las instituciones, en la actualidad va más allá de ellas e incluye a los proyectos generados por la sociedad. La labor del promotor cultural estaba ligada directamente a promover, revitalizar y fomentar los elementos culturales de cada comunidad, en este sentido su trabajo estaba orientado a la observación y preservación. El trabajo del promotor cultural estaba regido bajo un marco institucional que dictaba las acciones necesarias para promover mecanismos comunitarios, la mayoría de las veces como un agente externo. “Al promotor cultural se le concibió como organizador y facilitador del servicio cultural; para ello requería una formación que le permitiera conocer el universo socio-cultural en el que trabajaba” (Mariscal, 2009, p. 57).

En esta integración de conceptos es importante señalar que hay un error muy común en la utilización de los términos de cultura y arte como sinónimos, es por esto que las consecuencias se reflejan en el momento

de articular los proyectos, presentar convocatorias o en el ejercicio de recursos públicos. “El arte es una de las tantas actividades o facetas de la cultura. El arte está contenido en la cultura. De esta forma no se puede identificar la cultura de un pueblo tan sólo por su arte, y no se deben planear proyectos culturales para una comunidad, enfocándolos sólo desde la perspectiva del arte (aunque representa una de sus áreas vitales)” (Marín, 1996, p. 31). El campo de trabajo del promotor cultural se basa en el patrimonio cultural, el cual puede ser un bien tangible y/o intangible. El primero se refiere a los objetos como edificios, monumentos, obras de arte, entre otros y el intangible se encuentra en lo simbólico, lo emotivo, además de los usos y costumbres.

La figura del promotor cultural era vista como líder al incorporarse a la cotidianidad de las comunidades, destacaba por tener una visión más amplia del panorama y respondía a las necesidades del entorno, por lo tanto, la sensibilidad y la humildad tenían que ser unas de sus características. Es necesario mencionar que existe una labor de mediación, entre la concepción de los proyectos, quien los pone en marcha y el público que participa en éstos; el tipo de mediación es diferente entre la que se manifiesta de frente y con la comunidad, y la que se realiza a través de la organización. En síntesis, la promoción cultural conlleva acciones dirigidas al incremento de la participación de la sociedad, impulsando la relación entre la población y la cultura, “propiciando el acceso de todos a la creación, disfrute y consumo de bienes culturales” (Deriche, 2006). Estas acciones pueden ser a través de convocatorias, programación de eventos, investigación, comercialización y producción industrial de bienes culturales, entre otras.

## DEFINICIÓN DE GESTIÓN CULTURAL

El término de gestión cultural es de reciente aparición, tiene como precedente al promotor cultural, descrito anteriormente y su evolución se ha dado de una forma paulatina; se distingue por su preparación no sólo empírica, sino a través de su capacitación o especialización en el tema, lo cual no da cabida a la improvisación. Una perspectiva que abarca estos puntos

dice que: “El gestor/a cultural es un agente de cambio multidisciplinar,<sup>1</sup> altamente capacitado, con un capital cultural amplio, abierto al consumo cultural como medio para ampliar sus horizontes. Es un ser creativo, que gesta proyectos culturales a partir del contexto donde se sitúa con el fin de concretar políticas culturales incluyentes y democráticas donde el eje de acción sea pensado a través del desarrollo humano en todo su significado” (Estrada, 2012, p. 3). Es importante señalar el conocimiento previo que debe tener el gestor cultural sobre las políticas culturales del lugar de incidencia, para lograr que el proyecto que tiene en sus manos, llegue a ser aceptado por la comunidad, apoyado por las instancias gubernamentales o privadas y se obtengan los recursos necesarios para su ejecución. En esta definición destaca que las acciones ya no están bajo una línea institucional y se abre la posibilidad de trabajar tanto en el sector público como en el privado, además de que está orientado al desarrollo humano que puede ser individual o colectivo según sea el enfoque del proyecto.

También es prioritario mencionar, que habla de un proceso creativo y no sólo operativo/administrativo, el cual se puede abarcar desde diferentes puntos: la formulación del proyecto, la creatividad para hacerle difusión o bien para intervenir espacios, o modelos que comúnmente fueron ignorados para mediaciones artísticas. Hay bases en la definición y ejercicio de la gestión cultural que no cambian, sin embargo, existen otras que se suman con la evolución del ejercicio y del concepto del promotor cultural hacia la gestión cultural. En este sentido “el promotor cultural frente al patrimonio cultural tangible lo que puede hacer es una función de gestoría ante las instancias competentes y en su caso la concientización y difusión en la comunidad de los valores artísticos o históricos de estos objetos o inmuebles” (Marín, 1996, p. 35). El gestor cultural continúa con las labores de negociación entre artistas, comunidad, sector público y privado, su papel es de mediador para obtener beneficios para los involucrados en los proyectos. A la labor de promoción y difusión se le suman

---

1 El término multidisciplinario y pluridisciplinario es utilizado por los autores de manera indistinta para referirse a la integración de diferentes disciplinas cuyo fin es obtener un resultado en conjunto, sin perder sus códigos o leyes propios. Los autores citados en este artículo se refieren al uso de diferentes disciplinas para la formación y ejecución de la gestión cultural.

herramientas digitales para llegar a más personas reduciendo tiempo, distancias, y en algunos casos barreras del idioma.

La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) acepta la definición del gestor cultural como “un promotor y agente de cambio, en la medida que tiene que generar políticas que son el resultado del estudio y la investigación del medio cultural en el cual se encuentra el servicio de gestión” (Abello, 1998). El término de gestión cultural empezó a tener mayor presencia a finales de la década de los noventa, en México, la apertura del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes CONACULTA (1988) y el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes FONCA (1989), han sido fundamentales para la formación de agentes culturales; desde sus orígenes realizaron talleres en el interior del país para la formación de promotores culturales. En el decreto publicado el 7 de diciembre de 1988 en el Diario Oficial de la Federación declara al CONACULTA “como un órgano administrativo desconcentrado de la SEP, autorizado para coordinar todas las unidades administrativas e instituciones públicas cuya labor es promover y difundir la cultura y las artes” (Secretaría de Cultura, 2015). Según datos publicados en la página del FONCA se han otorgado más de 12 mil becas, estímulos y apoyos económicos a creadores, artistas y grupos artísticos mexicanos. Como antecedente a estas instituciones está la Dirección General de Promoción cultural (DGPC), que desde 1983 contaba con cursos para la capacitación de promotores culturales.<sup>2</sup> Es importante señalar la reciente aparición de la Secretaría de Cultura, que por decreto presidencial fue creada en diciembre del 2015 para la promoción y difusión de las expresiones artísticas y culturales de México, entre otras acciones está la de promover el acceso a la cultura a través de la tecnología digital.

“La gestión cultural, a pesar de su corta vida, se acompaña de múltiples acepciones y nombramientos: promoción cultural, gestión cultural, gestión

---

2 Es necesario reconocer la trayectoria de agentes culturales que de forma independiente han hecho su labor desde antes de la existencia de las instancias anteriormente mencionadas, lo que ha permitido la continuidad de proyectos culturales, la conservación de lugares incluso algunos considerados como patrimonio cultural y la generación de acervos históricos, entre otras actividades.

de lo cultural, animación sociocultural, mediación cultural, administración cultural, gestión de la cultura, *arts management* o gerencia cultural” (Román, 2011, p. 8). Es común que se utilice cualquiera de los términos anteriormente mencionados, sin embargo, la principal diferencia entre un promotor y un gestor es que el promotor no se involucra en el proceso creativo de la obra o proyecto, se limita a promoverlo, en la mayoría casos desde una instancia de gobierno. Mientras que el gestor, por su formación multidisciplinaria puede estar involucrado desde el proceso creativo, además de ser contratado por la propia comunidad o artistas, incluso puede trabajar de forma independiente para varios proyectos al mismo tiempo. La figura del gestor cultural se ve como una evolución del promotor cultural.

Este recorrido se manifiesta en la profesionalización de la gestión cultural y se refleja en la oferta académica del país. En un lapso de seis años (2004-2010) en México, “dentro del campo de los estudios con reconocimiento de validez oficial, se crearon 15 licenciaturas y 7 posgrados en áreas relacionadas con la gestión cultural, lo que da cuenta del interés y el potencial que tiene como área de estudio y desarrollo” (Rivera, 2010, p. 3). Datos que se suman al registro de la existencia de 42 ofertas de educación superior (principalmente licenciaturas y posgrados), relacionados a la gestión cultural o su equivalente de 1995 al 2011, cifras que colocaron a México como el segundo país en América Latina con mayor número de ofertas educativas (Mariscal, 2011, p. 2). Según datos obtenidos en la Guía Universitaria de los Editores de Selecciones Reader’s Digest y la Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Educación Superior ANUIES, en el 2014 se encontraron 20 licenciaturas relacionadas a la gestión cultural en formato presencial y 4 en línea (Pérez, 2016, p.24).

El campo de acción del gestor cultural es muy amplio, puede trabajar desde una institución, centro cultural, asociaciones de vecinos, mayordomías o directamente con los artistas, por mencionar algunos ejemplos. Además, la investigación, promoción y difusión son las bases para la gestión cultural; es importante destacar que su acción va más allá de organizar actividades culturales y no se limita exclusivamente al tema de las bellas artes. De ese modo, la figura del gestor cultural se vuelve necesaria

en una época en la que los proyectos culturales buscan permanecer vigentes, ser autosustentables y sin depender necesariamente de los recursos públicos, por eso buscan a la iniciativa privada o recursos internacionales, que generan nuevos caminos para subsistir. En el caso de la comunidad artísticas, se vuelve indispensable contar con una persona encargada de realizar estas actividades y poder concentrarse en el proceso creativo, y no en el de la gestión. Cabe señalar que existen creadores que se han visto en la necesidad de aprender las labores del gestor cultural.

## GESTIÓN CULTURAL ¿PARA QUÉ?

Una parte importante de la labor de la gestión cultural está encaminada a la búsqueda y generación de recursos, para ofrecer un producto o servicio cultural y que éste llegue al mayor número de consumidores o espectadores posibles, cuidando la calidad del producto o bien en relación con el servicio para que la experiencia del público sea satisfactoria. En este sentido se han incorporado herramientas e información de las áreas de la administración, gestión de recursos y mercadotecnia. La profesionalización de la gestión cultural ha incluido diferentes disciplinas que según Ben conforman “un conjunto de herramientas y metodologías empleadas en el diseño, producción, administración y evaluación de proyectos, equipamientos, programas o cualquier otro tipo de intervención que dentro del ámbito de la cultura creativa se realiza [...] con la finalidad de crear públicos, generar riqueza cultural o potenciar su desarrollo cultural en general” (en De León, 2005, p. 26).

Además de la generación de recursos, otras actividades que realiza el gestor cultural es la búsqueda de espacios, elaboración de carpetas, organización de eventos, realizar investigaciones para entender y justificar la presencia de proyectos culturales, representación de artistas, dirección de espacios culturales, entre otras. Regresando al tema de la mediación, hay que mencionar que el gestor cultural se convierte en el vocero del proyecto cultural en cuestión. Por lo tanto, tiene que ser capaz de transmitir un mensaje claro para poder difundir el proyecto y entablar negociaciones con sector público o privado, ser el enlace entre instituciones y particulares (individuos, colec-



tivos, artistas, etc.), incluyendo su trabajo con los medios de comunicación.

De ese modo, la importancia de la gestión cultural influye en el impacto que tiene la cultura hacia otros sectores, a través del trabajo realizado en proyectos los cuales pueden incidir en temas económicos, educativos, históricos y sociales, como lo señala Alfons Martinell (2013, p. 24):

- Adquisición y generación de capacidades individuales, colectivas e institucionales.
- Contribuye a la cohesión social.
- Refuerza y equilibra las identidades culturales.
- Genera bienestar, felicidad, ocio, creatividad.
- Comparte memoria colectiva.
- Permite construir un imaginario colectivo.
- Fomenta y facilita procesos ascendentes de participación social, política y cultural.
- Genera un sector económico.
- Crea un empleo directo.

Bajo estas premisas la importancia de la figura del gestor cultural se fortalece porque sus acciones no sólo van dirigidas hacia actividades recreativas, también incluye acciones que tienen directamente un impacto social. Las cuales en algunos de los casos se respaldan a través de políticas públicas de desarrollo cultural, avaladas por el Estado a través de instancias gubernamentales. En este sentido la gestión cultural es conformada por distintas disciplinas que complementan y fortalecen sus procesos, profesionalizan su labor, y construyen un pilar importante para

el desarrollo social de un país. Una definición más amplia señala que: “La gestión cultural no la podemos definir como una ciencia, ni se puede contemplar dentro de un marco epistemológico propio, sino que es el fruto de un encargo social que profesionaliza a un número considerable de personas en respuesta a unas necesidades de una sociedad compleja. Esto le da una perspectiva pluridisciplinar” (Martinell, 2008, p. 272). En este sentido lo pluridisciplinar se entiende como la integración de varias disciplinas en la formación y ejecución de la gestión cultural, que va desde lo administrativo, hasta conocimiento suficiente para la formulación y evaluación de proyectos, logística para la producción de eventos, por mencionar algunas áreas.

Un caso práctico sobre gestión cultural en el que se abarcaron diferentes líneas de acción y que ejemplifica la pluridisciplinariedad es el de la Barra Nacional de Promotores Culturales 3D2, desde la cual se efectuaron labores de gestión y vinculación del 2007 al 2011. En un inicio desde la publicación del *Fanzine Cultural 3D2*, posteriormente a través de la colección de libros “Reflexiones desde abajo/sobre la promoción cultural en México”, y con la realización de tres emisiones del Encuentro Nacional de Difusión Cultural (ENDICU). Promotores culturales formados desde la práctica y la academia compartieron su experiencia a través de artículos publicados en la revista, los libros y/o ponencias presentadas en los encuentros. También se hicieron entrevistas, reportajes, reseñas y coberturas de eventos.

Durante tres años de actividades se detectó la necesidad de continuar la formación de gestores culturales, además de la difusión de las investigaciones académicas y el fortalecimiento de una red nacional de promotores culturales que estuvieran en contacto directo con el quehacer cultural de México. Aunque la sede de la BNPC 3D2 estuvo ubicada en la Ciudad de México, el contacto con actores culturales de distintos puntos del país se logró gracias al correo electrónico, el portal Web, y Facebook, además de la visita directa a algunos espacios culturales en el interior de la República. Otro de los aciertos de la BNPC 3D2 fueron los talleres de formación para artistas y promotores culturales, en los que se les capaci-

taba en temas legales, contables, elaboración de carpetas, herramientas de periodismo y mercadotecnia cultural. Bajo el nombre de “Serial para promotores culturales” se daban cinco módulos impartidos por especialistas en las distintas disciplinas, se presentó en Oaxaca, León y Ciudad de México.

Respondiendo la pregunta planteada al principio de este apartado ¿gestión cultural para qué? Se logran vislumbrar varias razones, una de las principales es acercar la cultura a un mayor número de personas, al hacer labores de vinculación entre: público y creadores, sector privado y sector público, los artistas y los recursos. Se logra abrir espacios para la presentación de artistas o proyectos culturales, inclusive se ha hecho reapropiación de espacios públicos que estaban abandonados, también se logra acercar proyectos, hacer circuitos para presentaciones optimizando recursos, se difunden proyectos a través de portales digitales aprovechando la tecnología y con ello se llegan a romper barreras geográficas. Su impacto social trae más beneficios a las comunidades, se busca la continuidad de tradiciones, el cuidado y difusión del patrimonio cultural, además se alienta a las nuevas propuestas artísticas.

## SITIOS WEB SOBRE GESTIÓN CULTURAL EN MÉXICO

El avance tecnológico ha incidido también en el terreno cultural, desde la forma en que se generan nuevos canales de comunicación y por lo tanto lenguajes para cada uno de ellos, a la vez que se integran como herramientas para la distribución y/o difusión del quehacer cultural de cada país. Situación que ha generado la convivencia de actividades casi artesanales, con propuestas artísticas generadas desde este entorno digital. Esta diversidad en contenidos obliga para fines de este artículo, a limitar la búsqueda a portales enfocados a temas de gestión cultural; se enlistan los que son referentes a nivel nacional:

- Gestores Culturales Universitarios México. Es una comunidad virtual que se inició desde el 2011, su objetivo es servir como punto

de encuentro entre estudiantes universitarios del campo cultural en todo México, conformando un espacio donde se comparten trabajos, experiencias e ideas de los agentes involucrados en el área de gestión cultural. La última publicación del blog es de marzo del 2016, no obstante, en Facebook continúan publicando información.

- Revista Digital de Gestión Cultural. Es una revista en línea, cuatrimestral, apoyada por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM). Se pueden consultar principalmente noticias, eventos y la biblioteca digital, dividida por temas como: gestión cultural, políticas culturales, patrimonio cultural, industrias culturales, entre otros.
- Videoblog Apuntes de GC. En el portal Cultura UDG Virtual está el micrositio que tiene videos con temas como: gestión cultural comunitaria, sistema de producción cultural, redes sociales y gestión cultural, entre otros. Hasta la fecha es una colección de 21 videos, pertenece a la Universidad de Guadalajara.
- RedLab. Laboratorio de gestión y vinculación cultural que tiene su propio portal en el que están concentrados, proyectos, cartelera, noticias, radio y servicios de gestión cultural principalmente. Ofrece programas de difusión cultural, desarrollo de proyectos culturales, investigación y formación académica, procuración de fondos. Surge en el 2011 en Michoacán.
- Observatorio Latinoamericano de Gestión Cultural. La Red Latinoamericana de Gestión Cultural conformada a través de la Universidad de Guadalajara (México), la Universidad Nacional de Colombia, la Universidad Nacional de Avellaneda (Argentina) y la Universidad de Santiago de Chile promueven este espacio que tienen como objetivo identificar, documentar y analizar las tendencias de la Gestión Cultural en Latinoamérica, a través de trabajo colaborativo. Se comparten investigaciones, artículos, noticias, publicaciones.

- **Revista Corima:** Es una publicación semestral editada por la Universidad de Guadalajara a través del Sistema de Universidad Virtual (UDG Virtual), cuyo tema central es la difusión científica de la gestión cultural. Se caracteriza por ser una revista iberoamericana que cumple con criterios de indexación y rigor académico.

En este primer acercamiento se detectó que las plataformas existentes que tienen mayor impacto en el medio cultural son apoyadas y/o desarrolladas por instituciones educativas, el contenido temático se enfoca en investigaciones sobre gestión cultural, publicaciones y eventos. La mayor parte de la información se presenta en textos, excepto el videoblog que muestra entrevistas con expertos en diferentes temas relacionados con la gestión cultural. Los sitios encontrados tienen la característica de que a través de Internet las instituciones y gestores culturales se relacionan con otros pares en el interior del país y Latinoamérica, eliminando las barreras geográficas.

Cabe destacar que el portal del Observatorio Latinoamericano de Gestión Cultural es uno de los más completos porque incluye en una de sus secciones el repositorio digital, su función principal es la gestión de la información; a mediano plazo se visualiza como una biblioteca virtual especializada en el tema de gestión cultural, a través de acceso abierto y colaborativo de sus contenidos. Estas dos características empiezan a ser fundamentales en el contexto digital. Además, es un espacio en el que se concentra información de diferentes universidades de diferentes países lo que enriquece su contenido, en su estructura incluye las siguientes dimensiones: formación, investigación procesos de asociatividad (encuentros, congresos, redes y asociaciones), políticas culturales y práctica de la gestión cultural.

### **GESTIÓN CULTURAL 3.0**

La forma de hacer gestión cultural también ha evolucionado, sumándose al entorno digital. Tener un sitio web o estar en las redes sociales es solo

el primer paso hacia un mundo de posibilidades. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), forman parte de una realidad cotidiana en el mundo, si bien su nivel de incidencia varía dependiendo del contexto geográfico y económico, es cada vez más común que las acciones orientadas hacia la gestión cultural incluyan la utilización de las TIC. En este sentido, la Gestión cultural 2.0 se limitaba a tener presencia en las redes sociales como Facebook, Twitter, YouTube e Instagram, las cuales se actualizaban constantemente.

La Gestión cultural 3.0 ha dado varios pasos más, ya no sólo es tener presencia, sino es generar diálogo con el usuario, apertura de espacios colaborativos en los que se comparte y difunde la información, se convive en el espacio digital, la elaboración de los contenidos no se limita al texto y se incluyen nuevas narrativas para la difusión de historias. Lo que en un principio se hacía a través de narrativas crossmedia (televisión, web, radio y otros medios) para contar una historia, le dio paso a las narrativas crossover en las que se combinan varias historias en un mismo relato, actualmente ha evolucionado a las narrativas transmedia en las que “una historia se expande por diferentes medios, siendo cada medio plataforma para una parte diferente de la historia” (Rodríguez, 2014, p. 18). Estas nuevas narrativas en el ámbito digital influyen en la forma en que se produce, consume y difunde la cultura. Por lo tanto, el rol del gestor cultural 3.0 “es generar plataformas, contenedores y directrices para este flujo disperso de información que ya está en la red ... El gestor cultural 3.0 con herramientas tecnológicas, ayuda a generar canales y contextos adecuados para esta creatividad tan líquida y posmoderna” (Fossati, 2013). Por lo tanto, se detectan tres acciones importantes en el marco de la Gestión cultural 3.0:

- 1) La concentración y socialización de la información.
- 2) Generación de contenidos, los cuales pueden ser en tiempo real o no.
- 3) Utilización de contenidos multimedia en la presentación de la información.

## LA CONCENTRACIÓN Y SOCIALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

El gestor cultural se ve en la necesidad de tener conocimientos sobre el manejo de las plataformas digitales como sitios web, blogs y redes sociales, para concentrar y difundir la información. En esta concentración de la información, se crean espacios colaborativos en los que la aportación al conocimiento es colectiva como en el caso de los repositorios digitales, explicados más adelante. También se generan redes y comunidades culturales en Internet en las que se comparten investigaciones, se difunden eventos o se organizan encuentros de gestores culturales. En el contexto digital, la curaduría de la información y la inclusión de la arquitectura de la información son fundamentales para la generación de espacios digitales. Un arquitecto de la información deberá de ser capaz de estructurar los contenidos de un sitio Web, de tal forma que sepa jerarquizar por orden de importancia los contenidos, además de conocer el lenguaje y los formatos utilizados para presentar la información en distintos canales.

Por otro lado, de acuerdo con Mariscal y Girarte, los tipos de plataformas digitales que se utilizan para la concentración y socialización de información se dividen en seis principalmente:

- 1) Portales de información. Por lo general contienen notas informativas, publicaciones, artículos, videos, experiencias, convocatorias, entre otros contenidos, y están divididos por secciones.
- 2) Sistemas de información. Como su nombre lo indica, son sistemas de información catalogada donde se mezclan publicaciones, videos con fichas de registro y/o directorios especializados de infraestructura cultural, grupos artísticos, centros de investigación, etc.
- 3) Inventarios de patrimonio cultural. Es la concentración de fichas de información sobre patrimonios culturales material o inmaterial.

Se organiza la información para difusión y socialización de estos patrimonios.

- 4) Centros de documentación. Son plataformas que contienen recursos informativos con una organización simple, regularmente por temas o tipo de recurso.
- 5) Bibliotecas y archivos virtuales. Son plataformas que contienen recursos informativos digitales, comúnmente organizados y catalogados por temáticas.
- 6) Repositorios digitales. Se caracterizan porque tienen objetivos específicos para alcanzar las metas propuestas, como lo son el acceso ilimitado y gratuito a los conocimientos adquiridos con fondos públicos. Pueden estar interconectados con otras plataformas para reunir, organizar y socializar recursos informativos relacionados con la gestión cultural (Mariscal y Girarte, 2017, p. 5).

Las universidades tienen un papel muy importante en la generación de investigaciones relacionadas al tema de gestión cultural; al mismo tiempo que respaldan la mayor parte de estas plataformas digitales, también se suman a la formación profesional de gestores, desde su oferta académica. Estas instituciones educativas también funcionan como espacios físicos en los que se organizan encuentros nacionales o internacionales sobre gestión cultural.

En lo referente a la **socialización de la información** es fundamental la conversación virtual en la que los usuarios intervienen en la creación de los contenidos; pueden comentar o intervenir directamente en los sitios web, o bien a través de las redes sociales. Se pueden generar actividades culturales en red que van desde visitas virtuales a museos, dinámicas en redes sociales, hasta encuentros virtuales sobre gestión cultural en la que los ponentes se conectan desde su país de origen. La interactividad de los usuarios en las plataformas digitales también se ve reflejada en actividades híbridas entre lo físico y lo digital, por ejemplo, en exposiciones se



pide subir las imágenes a Instagram utilizando un hashtag para generar visibilidad del evento, incluso hay participación en tiempo real en eventos, ya sea en transmisiones directas a través de redes sociales o estaciones de radio por Internet, entre otras actividades. Existen obras de teatro que piden la interacción en tiempo real a través de los celulares para el planteamiento del desenlace de la historia. Estos contenidos hacen que la obra tenga presencia en las redes sociales sumándose así a los esfuerzos de difusión.

## GENERACIÓN DE CONTENIDOS

Las acciones encaminadas a la generación de contenidos se dan desde diferentes narrativas que van más allá de unir un elemento visual y un elemento auditivo, es la construcción de historias a través de nuevos lenguajes que integran diferentes percepciones de tiempo, espacio y medio. Esta generación de contenidos puede ser en tiempo real como en el caso de transmisiones en vivo de eventos culturales, congresos o pláticas; también se da en coberturas de eventos a través de redes sociales en la que se va describiendo e informando lo que ocurre en el momento, posteriormente se puede complementar con la publicación de un texto periodístico, un video y/o una galería de imágenes.

La generación de contenidos desde lo académico se vierte en la publicación de artículos, investigaciones y tesis compartidas en los espacios virtuales anteriormente mencionados. Por otro lado, esta generación de contenidos también está pensada de una forma colaborativa, es decir la intervención de pares en la construcción de esta información que puede verse reflejada en un mismo artículo, con la suma de elementos integrados como *links*, videos, o extensión del texto, pero también con la publicación de investigaciones completas a través del mismo sitio, con la finalidad de ir conformando una biblioteca, repositorio o archivo.

## UTILIZACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA EN LA PRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

La utilización de contenidos multimedia para la presentación de la información no es un tema exclusivo de la gestión cultural, también se han aprovechado los recursos para atraer público, dar a conocer los proyectos culturales y en la construcción de carpetas para la búsqueda de patrocinios. Los sitios web y portales permiten la publicación de videos, galerías de imágenes, reportajes, inclusive la transmisión en vivo desde el lugar de los hechos, también se pueden subir y compartir archivos de audio como *podcast*, entrevistas, fonotecas y piezas de arte sonoro, entre otras opciones. La transmisión de radio por Internet ha marcado una pauta en la forma de hacer radio, se tiene la posibilidad de ver al locutor al mismo tiempo que está transmitiendo desde una cabina, incluso los medios tradicionales, aunque tengan su frecuencia de radio han abierto sus portales de Internet para que la gente los escuche a través de éstos.

Esta multimedialidad ha generado que en un mismo portal de Internet convivan una revista, una estación de radio, un blog, un canal de videos y una ventana para la interacción continua a través de las redes sociales, lo que obliga a quienes están detrás de esta plataforma se detengan a pensar en la arquitectura de la información, de lo contrario se volvería un caos de información y no se explotarían los recursos digitales que cada medio conlleva. Por mencionar algunos ejemplos relacionados directamente con las redes sociales: en Twitter se busca inmediatez y diálogo constante a través de un lenguaje concreto y visual (imágenes e íconos), de Facebook permanencia y tiempo, de YouTube, el consumo de productos audiovisuales, y de Instagram información a través de la imagen. Algunas tendencias para los contenidos digitales son:

- Videos muy cortos que se puedan compartir en redes sociales acompañados de un texto breve para complementar la información.
- Texto largo, aunque la tendencia en el contexto digital es la brevedad, hay un resurgimiento de los textos largos, los cuales tienen la capacidad de mantener el interés del usuario y estar enriquecidos.
- Contenido enriquecido con imágenes de calidad, animaciones y

gráficos.

- Contenido en vivo. Se pueden realizar transmisiones a través de Instagram, Snapchat, Twitter, Facebook, YouTube, entre otros (Fossatti, 2017).

La utilización de los recursos digitales es fundamental para la Gestión cultural 3.0, no sólo es tener presencia en las redes, implica conocerlas para saber optimizar sus herramientas, lenguajes y alcance. Una de las ventajas es que a través de Internet las distancias se acortan y es más fácil hacer llegar la información a diferentes lugares del mundo. Por lo tanto, la Gestión cultural 3.0 se construye desde y para el entorno digital, sin perder de vista que la cultura parte del ser humano y se conforma a través de él.

## CONCLUSIONES

La figura del promotor cultural tiene su origen en el siglo pasado, es notoria su incidencia en la preservación y difusión del patrimonio cultural tangible e intangible, su evolución y profesionalización hicieron que evolucionara hacia la figura del gestor cultural. Su campo de acción no se limita exclusivamente a la generación de recursos, es necesario entender el contexto desde el que emerge el proyecto cultural que quiere tomar en sus manos, conocer su origen y necesidades para ver bajo qué parámetros se está construyendo la propuesta.

La mayoría de las veces su papel será solo de observador, sin intervenir en el proceso creativo, en otras ocasiones es el mismo artista o director quien tendrá que realizar esta labor; una vez que quedan definidas las directrices bajo la cuales se encaminará la gestión del proyecto, será más sencillo activar los procesos necesarios para la elaboración de carpetas, la obtención de patrocinios o recursos, la difusión del trabajo, la apertura de espacios y una serie de objetivos planteados para alcanzar el éxito del proyecto. Si bien existe un amplio recorrido en materia de investigación y formación de gestores culturales, aún falta dar un paso más hacia la difusión de su trabajo, compartir los logros obtenidos, aprendizajes y fra-

casos como una forma de seguir asentando antecedentes que permiten el registro de procesos y la estructuración de metodologías para la gestión cultural. México se está sumando a la Gestión cultural 3.0, los principales esfuerzos se ven reflejados en los sitios web apoyados por instituciones educativas que apoyan la formación y profesionalización del gestor cultural, además de las instancias gubernamentales que se encargan de la promoción y difusión de la cultura.

Actualmente los avances tecnológicos han permitido el acceso a la información desde distintas latitudes, sólo no hay que olvidar o dar por hecho que todos tienen a su alcance el recurso tecnológico o están en un mismo contexto. Cada proyecto responde a necesidades diferentes y va dirigido a distintos públicos; al incorporarse en el ámbito digital es obligatorio no perderlo de vista, dependiendo de la naturaleza del proyecto se podrá ver como una herramienta o como un fin. La Gestión cultural 3.0 responde a una época en la que el consumo cultural, la conectividad y las nuevas narrativas audiovisuales se dan a través del entorno digital. El cual también ha influido en la forma de crear, producir, financiar y consumir cultura, a los antiguos canales de comunicación se han integrado medios que responden a lenguajes y formatos distintos a la radio y la televisión, que eran los más conocidos. Hoy se rompen barreras de espacio y tiempo para las acciones encaminadas a la gestión cultural, el gestor cultural hace el papel de arquitecto de la información para tener una adecuada planeación de los contenidos que se utilizarán para los sitios web, o bien el material que se publicará en redes sociales, inclusive en la formulación de estrategias de difusión implementado en diferentes medios digitales.

## REFERENCIAS

- Abello, I. (1998). Formación en Administración y Gestión Cultural-Sexta entrega. Recuperado de <http://campus-oei.org/cult006.htm>
- Bernárdez, J. (2003). La profesión de la gestión cultural, definiciones y retos. Recuperado de [http://www.gestioncultural.org/ficheros/BGC\\_AsocGC\\_JBernardez.pdf](http://www.gestioncultural.org/ficheros/BGC_AsocGC_JBernardez.pdf)
- Cruz, E. (coord.) (2010). *Economía cultural para emprendedores*. México: Universidad Autónoma Metropolitana y Universidad Autónoma de Nuevo León.

- De León, M. (2005). *Espectáculos escénicos. Producción y difusión*. México: CONACULTA.
- Deriche, Y. (2006). Material del Centro de Superación para la Cultura. *EcuRed*. Recuperado de [https://www.ecured.cu/Promoci%C3%B3n\\_cultural](https://www.ecured.cu/Promoci%C3%B3n_cultural)
- Fossatti, M. (2013). Tendencias 3.0 relevantes para la gestión cultural. *Artica*. Recuperado de <https://www.articaonline.com/2013/03/tendencias-3-0-relevantes-para-la-gestion-cultural/>
- Fossatti, M. (2017, 2 de octubre). 5 tendencias en formatos de contenidos digitales. *Artica*. Recuperado de <https://www.articaonline.com/2017/10/5-tendencias-en-formatos-de-contenidos-digitales/>
- Maass, M. (2006). *Gestión cultural, comunicación y desarrollo*. México: Consejo Nacional para la Cultural y las Artes, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias y Humanidades e Instituto Mexiquense de Cultura.
- Marín, G. (1996). *Manual Básico del Promotor Cultural*. México: Instituto Cultural de Aguascalientes.
- Mariscal, J. L. (comp.) (2009). *Educación y gestión cultural. Experiencias de acciones culturales en prácticas educativas*. México: UDGVirtual. Recuperado de [http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/eureka/pudgvirtual/educacion\\_gestion\\_cultural.pdf](http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/eureka/pudgvirtual/educacion_gestion_cultural.pdf)
- Mariscal, J. L. (noviembre, 2011). Avances y retos de la profesionalización de la gestión cultural. *Revista Digital de Gestión Cultural*. Recuperado de [http://gestioncultural.org.mx/revista/02/Mariscal\\_N2\\_A1.pdf](http://gestioncultural.org.mx/revista/02/Mariscal_N2_A1.pdf)
- Mariscal, J. L. y Girarte, J. L. (julio-diciembre, 2017). Repositorios digitales para los procesos de formación e investigación en gestión cultural. *Córima, Revista de Investigación en Gestión Cultural*. Recuperado de <http://revistascientificas.udg.mx/index.php/corima/article/view/6591/pdf>
- Martinell, A. (2008). *La gestión cultural: singularidad profesional y perspectivas del futuro. La (indi) gestión cultural. Una cartografía de los procesos culturales contemporáneos*. Argentina: La Crujía Ediciones.
- Martinell, A. (coord.) (2013). *Impactos de la dimensión cultural en el desarrollo*. España, Cátedra UNESCO de Políticas Culturales y Cooperación de la Universidad de Girona: Documenta Universitaria.
- Pérez, R. (2016). *Diagnóstico sobre el perfil profesional del gestor cultural en México. Análisis y contribución a la iniciativa con proyecto de decreto por el cual se reforman los artículos 4, 5, 7 y 19 de la Ley de fomento cultural del Distrito Federal (presentada por el diputado Rosalío Alfredo Pineda Silva)* (Tesis de maestría). México: Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura ICONOS.
- Rivera, L. (2010). Profesionalización de la gestión cultural en México. *Fanzine Cultural 3D2*. México. Año 2. Núm. 13, p. 3.

- Rodríguez, A. (2014). *La repercusión de la Narrativa Transmedia en la Gestión Cultural*. (Proyecto de investigación). España: Universidad Rey Juan Carlos, Master en Creación y Liderazgo de Proyectos Culturales.
- Rojas, M. (coord.) (2015). *La gestión cultural en 3D. Debates, Desafíos y Disyuntivas*. Chile. Fondo de Cultura Económica.
- Roman, L.E. (junio, 2011). Una revisión teórica sobre gestión cultural. *Revista Digital de Gestión Cultural*. Recuperado de [http://gestioncultural.org.mx/revista/01/Elena\\_Roman\\_N1\\_A1.pdf](http://gestioncultural.org.mx/revista/01/Elena_Roman_N1_A1.pdf)
- Secretaría de Cultura (21 de octubre de 2015). Fundación de Conaculta. Recuperado de <http://www.cultura.gob.mx/fundacion>

## **PÁGINAS WEB OFICIALES**

Gestores Culturales Universitarios: <http://GCUMexico.ucoz.com>

Observatorio Latinoamericano de Gestión Cultural: <http://observatoriocultural.udg-virtual.udg.mx>

RedLab: [www.redlab.mx](http://www.redlab.mx)

Revista Corima: <http://www.revistascientificas.udg.mx/index.php/corima>

Revista Digital de Gestión Cultural: <http://www.gestioncultural.org.mx/>

Videoblog Apuntes de GC: <http://cultura.udgvirtual.udg.mx/>

# EL RELATO EN LA OBRA *THE FLAT* DE ANDY CAMPBELL: UN ANÁLISIS POST-ESTRUCTURALISTA SEGÚN R. BARTHES

The narrated story in *The Flat* by Andy Campbell: an analysis  
according to R. Barthes

Silvia Hamui Sutton  
[silviahamui@hotmail.com](mailto:silviahamui@hotmail.com)

## Resumen

La obra *The flat* de Andy Campbell motiva al espectador-lector a indagar en nuevas dimensiones de la imagen a partir del desplazamiento hacia otros significantes. Es decir, del plano denotativo se derivan otras alternativas *materiales* en el mismo nivel, de tal manera que carece de profundidad. Las interpretaciones del receptor frente a la obra se crean de manera individual y distinta, pues dependen de sus intervenciones en la pantalla. La experiencia estética que resulta suscita sensaciones ambiguas, incompletas y codificadas parcialmente: siempre con la incertidumbre de no conocer lo que no se eligió. Se trata de indagar la manera en que las imágenes en movimiento (film) se alteran por el receptor al intervenir en el *texto*, aparentemente *azaroso*, para crear una lectura subjetiva, íntima, desconocida provocada por el cambio de perspectiva de los objetos visuales (ceranos, lejanos, intensos, borrosos, etc.). Así, a partir del aparato crítico de Roland Barthes podemos entender el desmembramiento de las estructuras o niveles que conforman el relato heterogéneo de Campbell. Al adentrarnos en el análisis de las distintas unidades estratificadas se logra explicar el misterio detrás de las cosas y la incertidumbre de lo oculto.

**Palabras clave:** significantes, desplazamiento, literatura electrónica, estructura.

## Abstract

*The flat* by Andy Campbell motivates the viewer-reader to investigate new dimensions of the image from the displacement towards other signifiers. That is, from the denotative plane, other *material* alternatives are derived at the same level, in such a way that it lacks depth. The possible interpretations of the viewer around the work is created in each subject in a different way, depending on the intervention on the screen. The resulting aesthetic experience arouses ambiguous feelings, incomplete and partially decoded meanings arise: always with the uncertainty of not knowing what was not chosen. It is about investigating the way in which the moving images (film) are altered by the reader when intervening in the text-image, apparently random, to create an individual, intimate, unknown reading provoked by the change of perspective of the visual objects (close, far, intense, blurred, etc.). Thus, from the critical theories of Roland Barthes we can understand the dismemberment of the structures or levels that make up the heterogeneous Campbell story. By entering the analysis of the different stratified units, we can explain the mystery behind things and the uncertainty of the hidden.

**Keywords:** significant, displacement, electronic literature, structure.

Lo que parecía autónomo, homogéneo, consistente,  
se transforma en estructuras esponjosas  
Peter Sloterdijk

## INTRODUCCIÓN

En la *Introducción al análisis estructural de los relatos*, Roland Barthes afirma que el relato puede ser lenguaje articulado –oral o escrito-, puede ser imagen -fija o móvil, ser un gesto o “cualquier combinación ordenada de todas estas sustancias”. El mismo autor continúa diciendo que:



el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna pueblos sin relatos (Barthes, 1977, p. 65).

Los diferentes géneros y puntos de vista frente a las representaciones abren un panorama infinito de interpretaciones con perspectivas históricas, psicológicas, sociológicas, estéticas, etc. Barthes menciona, por ejemplo, cómo la fotografía -como una representación- está conformada por una fuente emisora, un canal de transmisión y un medio receptor que van a constituir el conjunto del mensaje que comunica. La primera fuente implica la tecnología: los expertos en dichos instrumentos y los que realizan la imagen; el “canal” sería el periódico, el álbum, los espectaculares o las revistas en que se imprime la imagen y se transmite; y los “receptores” son los que observan e interpretan la imagen (Barthes, 1995, p. 11). Esta simplicidad aparente pronto adquiere su complejidad, pues cada estrato requiere de un método de exploración distinto. Al detenerse en la fotografía como objeto, más allá de la perspectiva sociológica que compete a los emisores y receptores, el autor indaga en los componentes estructurales de la imagen, sin dejar de estar en constante comunicación con otras estructuras (como el texto, los colores, la música, etc.) que también son parte de la información.

Ahora bien, al detenernos en otras representaciones nos preguntamos: ¿se pueden aplicar estas premisas estructurales a cualquier relato?, ¿cómo aplicar el análisis estructural de Barthes a nuestra obra de estudio?

La obra *The flat*, de Andy Campbell (2008), es una narración virtual interactiva cuya temática gira alrededor de un viaje incierto dentro de una casa habitada por sombras y fantasmas. La mirada del espectador avanza por las diferentes habitaciones iluminadas, cada una con diferentes colores. La primera escena es la imagen de una escalera que termina en una puerta. Al abrirse ésta, se visualizan dos habitaciones que prometen dos historias diferentes. Los lectores deben elegir los caminos a seguir creando su propia historia. En *The flat* los lectores somos constructores o destruc-

tores del relato. Después de un recorrido determinado, se puede acceder a un patio exterior descuidado en el que aparece una figura incierta. Las palabras aparecen y desaparecen sin ser descifradas, por lo que aumenta el misterio y la incertidumbre del lector. Hacia el final, la pantalla se torna negra, sin resolverse el misterio.

Se le ha denominado poesía digital, *e-book* o literatura electrónica, lo cierto es que es una creación interactiva multimedia en que se exploran varias áreas de una imagen móvil que se desdobra constantemente en otras dimensiones con la intervención del lector-espectador. Los distintos niveles del relato que apunta Barthes se pueden aplicar a la obra de Campbell ya que consta de varias estructuras autónomas que se relacionan para crear cierto estado de ánimo en el espectador. Un relato, nos dice el teórico, comprende siempre “un sistema de unidades y reglas” (Barthes, 1977, p. 66).

La descripción general de *The flat* es la de un piso abandonado en el que, mediante el movimiento de la cámara, entramos o salimos de habitaciones, puertas, armarios o ventanas. En la escena inicial hay una escalera difusa enmarcada por paredes angostas en tonos verdes y amarillos; el lente se mueve poco a poco en ascenso, en simultaneidad con una música atmosférica y percusiones que crean un ambiente de misterio e intriga. En el piso *superior* se visualizan dos cuartos: uno en tonos naranjas, amarillos y rojos, y otro en verdes y café. Ciertas líneas difusas y efímeras orientan al espectador a pulsar el cursor en ciertos puntos del espacio para cambiar el panorama.

## ANÁLISIS DE *THE FLAT* DE ANDY CAMPBELL

Al interpretar la obra *The flat*, según la orientación de Barthes, observamos que provoca multiplicidad de lecturas y aproximaciones, está compuesta de varias estructuras que concurren, pero que no se mezclan. La narrativa está conformada de palabras, sonidos, colores, imágenes en movimiento que obedecen a sus propios sistemas y permanecen autónomos de acuerdo con su lógica. Sólo al comprender cómo funciona cada unidad

podremos comprender la manera en que se complementan. Sin embargo, no se trata sólo de la suma descriptiva de sus proposiciones o de la clasificación de la masa enorme de elementos, como menciona el autor, sino de la correlación de los diferentes niveles que se jerarquizan para dar sentido. Así, la obra es un universo contenido conformado de unidades independientes, pero al mismo tiempo, integradas en varias dimensiones. Cada una de ellas es un sistema de signos que se bifurca en sí misma, en una involución que, paradójicamente, no deja de tener relación con otros significantes en la línea horizontal del relato. El cambio de perspectiva y las correlaciones de unidades atraviesan la obra, de una imagen a otra, elaborando un relato que el espectador crea al intervenir el espacio.

De esta manera, el objetivo de este trabajo es mostrar cómo las presencias (imágenes, palabras, sonidos, colores) en la obra *The flat* de Campbell motivan a indagar nuevas dimensiones de la imagen a partir del desplazamiento hacia otros significantes. Es decir, del plano denotativo se derivan otras alternativas *materiales* en la misma plataforma, de tal manera que se crea una red de significantes que implican –cada uno- su correlato de manera sobreentendida. Es a partir de lo que está alrededor de los objetos y las palabras que podemos *suponer* de alguna manera el significado. La experiencia estética del espectador frente a la obra resulta en sensaciones ambiguas, incompletas y codificadas parcialmente: siempre con la incertidumbre del desconocimiento de lo que no se eligió. Las imágenes en movimiento se alteran por el receptor para crear una lectura individual, íntima, desconocida provocada por el cambio de perspectiva de los objetos visuales (ceranos, lejanos, intensos, borrosos, etc.). Así, a partir del desmembramiento de las estructuras o niveles que conforman el relato heterogéneo de Campbell podemos adentrarnos en el análisis de los distintos correlatos interrelacionados para explicar el misterio y la incertidumbre de lo oculto. Sabemos que todo texto está incompleto. Umberto Eco menciona que es el lector quien activa el texto:

Una expresión sigue siendo un mero *flatus vocis* [expresión vacía] mientras no se la pone en correlación, por referencia a determinado código, con su contenido establecido por convención: en este sentido, el destina-

tario se postula siempre como el operador (no necesariamente empírico) capaz, por decirlo así, de abrir el diccionario a cada palabra que encuentra y de recurrir a una serie de reglas sintácticas preexistentes con el fin de reconocer las funciones recíprocas de los términos en el contexto de la oración (Eco, 1993, p. 73).

Es cierto que la fotografía es una representación de la realidad, sin embargo, al intervenir el sujeto que la crea, éste imprime su intención, su perspectiva del mundo a la imagen. Las preguntas que nos guían en el desarrollo de este trabajo son: ¿se pueden reconocer las imágenes en movimiento de *The flat* como *análogas* a la realidad? Por otro lado, como espectadores nos preguntamos ¿son posibles los mensajes sin código?, ¿hay un sentido secundario que implica un significado estético o ideológico de la obra?

Al navegar a través de las imágenes en la pantalla, se adivina una cierta “lógica” del espacio que es, en realidad, lo que crea la narrativa. En este sentido, Barthes diferencia dos planos de descripción en un relato: la *historia*, que corresponde al argumento, y que “comprende una lógica de las acciones y una “sintaxis” de los personajes, y el *discurso*, que comprende los tiempos, los aspectos y los modos del relato” (Barthes, 1977, p. 71) Siguiendo estos planteamientos, advertimos que en *The flat* la *historia* se crea a partir de las decisiones del lector: dependiendo del área o de la figura que pulse con el cursor, aparecerá un nuevo espacio que, a su vez, habrá que intervenir, ya sea para *regresar* o para *entrar* en otra perspectiva. Así, confirmamos que no hay linealidad, no hay secuencia ni significados más allá de la referencia directa o convencional (lo que Barthes llamaría *anclaje*); los nudos de acción dependen del lector, por lo que se multiplican las posibilidades de las *historias* más que del *relato*. Los objetos en la escena son significantes análogos a la realidad, por lo que los reconocemos sin intermediarios (están *naturalizadas*, como explica Barthes), o interpretaciones psíquicas.

los signos [...] no proceden de una reserva institucional, no están codificados y nos enfrentamos con el hecho paradójico [...] de un mensaje

sin código. Esta particularidad aparece de nuevo al ocuparnos del saber utilizado en la lectura del mensaje: para “leer” este último (o primer) nivel de la imagen no se necesita otro saber que el que depende de nuestra percepción: que no es despreciable, pues gracias a él sabemos lo que es una imagen (cosa que los niños no saben hasta los cuatro años) [...] se trata, por tanto, de un saber casi antropológico (Barthes, 1995, p. 33).

Desde una mirada más general, lo evidente de la *historia* es que recorremos diversos caminos hasta encontrar figuras fantasmales, algunas inmóviles, otras susurrando algo incomprensible. La *historia* la crea el lector al elegir uno u otro objeto y captar alguna u otra frase que significa desde la interpretación que construye más allá de la obra.

Comprender un relato no es sólo seguir el desentrañarse de la historia, es también reconocer “estadios”, proyectar los encadenamientos horizontales del “hilo” narrativo sobre un eje implícitamente vertical; leer (escuchar) un relato, no es sólo pasar de una palabra a otra, es también pasar de un nivel a otro (Barthes, 1995, p. 33).

En *The flat* la relación de las cosas distribuidas en la imagen es lo que crea *historia*, pero a partir de sus correlatos, es decir, de sus implicaciones derivadas que significan de manera descontextualizada. Es interesante, por tanto, observar cómo hay una inversión entre *historia* y *discurso*, pues es éste el que predomina en el mensaje, el que hace posible el argumento.

Una de las estrategias del autor para crear tensión e inestabilidad en el lector se produce en la obra por la simultaneidad entre el transcurrir del tiempo, que disminuye progresivamente en forma regresiva; por lo escurridizo de las imágenes y frases que aparecen y desaparecen sin ser comprendidas del todo; por la incertidumbre del objetivo que hay que alcanzar al atravesar los espacios, o por no tener las herramientas suficientes de interpretación. Los distintos niveles referidos se integran en un *todo*, no obstante, cada uno es autónomo. La *historia* sería, pues, el recorrido a través de cuartos y puertas que se abren, objetos que se amplifican y nos llevan a nuevos espacios. En uno de ellos, al abrir la puerta, obser-

vamos una figura cubierta con una túnica a modo de espectro que está parada en el exterior, en un patio con hierbas. En otra imagen, vemos a una sombra en un umbral susurrando unas palabras apenas audibles. En otro espacio, advertimos una recámara desordenada con una cama, una ventana cubierta con cortinas amarillas, un armario abierto que deja ver ropa desordenada.

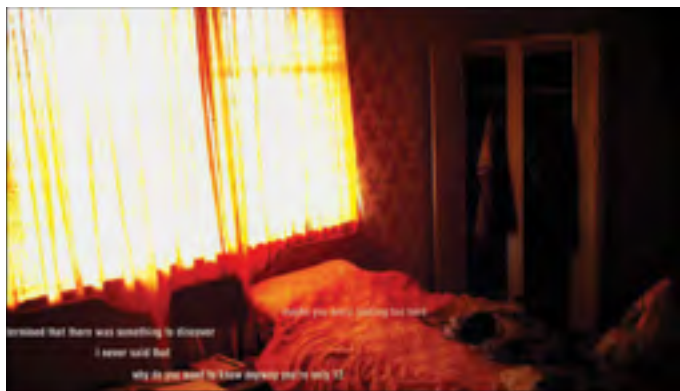


Figura 1. Captura de *The Flat* (Campbell, 2008).

Esta escena deriva, si uno decide hacerlo, hacia otra: al abrir la cortina, presenciamos un cuadro en el que se representa a una mujer; o bien, se puede acceder a un objeto en el armario para acercar la imagen y cambiar la perspectiva. En realidad, la historia no crea significados, se mantiene en significantes. No tenemos clara la finalidad del relato, por lo que el interés representa la expectativa misma.

Ahora bien, al detenernos en el *discurso* en la obra de Campbell, debemos significar (nivel connotativo), aunque de manera parcial, lo que cada objeto representa de sí mismo, sin dejar de tener en cuenta los otros niveles: el correr del tiempo, las palabras, los colores, los sonidos o el movimiento, que corresponden al nivel de la *historia*. Así, la puerta, por ejemplo, tiene un correlato del “adentro” y el “afuera”, es decir, una dialéctica de la posibilidad o la negación: el “ser” o el “no ser”. También es la tentación de abrir o cerrar, del miedo a lo desconocido, de la incertidumbre pero, además, implica un reto, una provocación. La puerta invita a traspasar

sarla, al encuentro o a la soledad, al abandono, al encierro o a la libertad. Los correlatos envuelven de misterio al objeto y, como se dijo, crean la *historia*, pero en otra escala. La interrelación en diferentes planos de los correlatos (de cada unidad) también entraman, paradójicamente, la red horizontal de la *historia*. Estos correlatos se confrontan e interrelacionan con otros.

Barthes menciona que se pueden percibir “diferentes niveles de sentido: algunas unidades<sup>1</sup> tienen como correlato unidades del mismo nivel; en cambio, para saturar otras hay que pasar a otro nivel” (Barthes, 1977, p. 75). Al reconocer el plano denotativo, observamos una serie de implicaciones implícitas en cada unidad: una escalera, por ejemplo, tiene el correlato de *soporte*; pero también conlleva a *subir*, que implica el correlato de *bajar*, *caerse*, *alcanzar* la parte superior o inferior del inmueble, etc. La derivación abre nuevas unidades en un mismo estrato de comprensión, como los sinónimos en un diccionario.

Otra clase de unidades, según el teórico, es “de naturaleza integradora, [y] comprende todos los *indicios*; la unidad remite entonces, no a un acto complementario y consecuente, sino a un concepto más o menos difuso, pero no obstante necesario al sentido de la historia.” (Barthes, 1977, p. 75). Así, tanto el nivel distribucional, que implica los efectos (consecuencias) en un mismo nivel funcional; como el integracional, de naturaleza vertical en sus relaciones, y por lo tanto semiótico, se conjugan para conformar la obra.

es posible distinguir *indicios* propiamente dichos, que remiten a un carácter, a un sentimiento, a una atmósfera (por ejemplo, de sospecha), a una filosofía; e informaciones que sirven para identificar, para situar en el tiempo y en el espacio (Barthes, 1977, p. 78).

Por un proceso de deducción, los objetos pueden remitir a sensaciones: la imagen de una noche oscura puede ser *indicio* de misterio, de amenaza

---

1 Las unidades, según el autor, son “todo segmento de la historia que se presente como el término de una correlación” (Barthes, 1977, p. 72).

o inseguridad. Así, “los indicios tienen, pues, siempre significados implícitos” (Barthes, 1977, p. 78). Por otro lado, esa misma unidad es capaz de pertenecer a otras derivaciones: la misma noche oscura puede implicar a las estrellas, frío o niebla, es decir, “ser sometida a otra distribución”.

La catálisis, los indicios y los informantes tienen en efecto un carácter común: son *expansiones*, si se las compara con núcleos: los núcleos constituyen conjuntos finitos de términos poco numerosos, están regidos por una lógica, son a la vez necesarios y suficientes; una vez dada esta armazón las otras unidades vienen a rellenarlo según un modo de proliferación en principio infinito (Barthes, 1977, p. 79).

En *The Flat*, los objetos consecuentes se pueden reconocer a partir de un proceso de analogías, es decir, podemos identificar una habitación desordenada en un primer nivel de comprensión: las cortinas cerradas, la ropa echada a la cama, el armario desordenado: todo ello aludiendo a un correlato de abandono, presencia-ausencia o descuido. Para leer este signo basta conocer cómo sería el orden de una habitación aseada con la cama tendida de acuerdo con el uso de la cultura y la civilización. Los correlatos se desencadenan en unidades autónomas: la cama sugiere dormir, sueño, noche; pero también: la colcha, almohada, sábana. “Dormir” es indicio de cansancio, de inconsciencia, de tiempo, pesadilla, intimidad, etc. Es decir, los correlatos están a nivel semántico, no obstante, las posibilidades se proyectan en una cadena extendida de derivaciones. Otro signo que podemos advertir dentro de la habitación (si el espectador lo provoca) son las cortinas amarillas, que se sitúan cerca, en primer plano. Uno de sus correlatos es la ventana que, al igual que la puerta, implica el afuera/adentro, abrir/cerrar, aunque no atravesar. El mismo color amarillo carga su significante que se deriva en posibilidades de sentido: “Intenso, violento, agudo hasta la estridencia o bien amplio y cegador como una colada de metal en fusión, el amarillo es el más caliente, expansivo y ardiente de los colores” (Chevalier, 1991, p. 87). Por otro lado, la noción de estar presenciando una transmisión artificial se produce por simulaciones de interferencias eléctricas que distorsionan momentáneamente la imagen, es decir, líneas y sonidos que sugieren una emisión defectuosa, tecnológicamente hablando, o con



mala señal. Así, los estratos de significantes abren una serie interminable de posibilidades que se integran en el universo del relato virtual.

Ahora bien, la misma escena enmarcada entre espacios negros que se abren y se cierran constantemente, también expone un mensaje de sustancia lingüística; versos que aparecen y desaparecen de inmediato sin dejar el tiempo suficiente para leerlos o digerirlos. El código, en principio, está en lengua inglesa, por lo que se requiere de dicha competencia para entenderlo. Barthes menciona que, trascendiendo a los lingüistas, “el *discurso* tiene sus unidades, sus reglas, su “gramática”: más allá de la frase y aunque compuesto únicamente de frases, el discurso debe ser naturalmente objeto de una segunda lingüística.” (Barthes, 1977, p. 68). En *The flat* las frases resultan, en su primera *lectura*, grafías que contribuyen a lo misterioso de la obra, pues al intentar aprehenderlas, codificarlas y darles coherencia, se disuelven en el espacio. Si se logra captar algún verso y se identifica su significado verbal, entonces entramos en otros niveles: “en una doble articulación” (Barthes, 1977, p. 69), que implica un sistema secundario:

la ‘lengua’ del relato no es la lengua del lenguaje articulado –aunque muy a menudo es soportada por ésta-, las unidades narrativas serán sustancialmente independientes de las unidades lingüísticas: podrán por cierto coincidir, pero ocasionalmente, no sistemáticamente” (Barthes, 1977, p. 74).

Es decir, las palabras pueden funcionar desde su intención funcional o desde su perspectiva connotada, que depende del contexto que la significa. Así, según el autor, tanto lenguaje como literatura se implican: “el lenguaje acompaña continuamente al discurso, tendiéndole el espejo de su propia estructura” (Barthes, 1977, p. 69). En *The flat*, de manera aparentemente dispersa, van apareciendo frases efímeras y diseminadas que pueden (o no) tener relación intencional con el contexto a nivel diegético. Así, sólo queda el halo de su presencia. Aun así, mediante la manipulación de la tecnología, podemos identificar el sentido de ciertos versos (traducidos) que, sólo así se codifican, para integrarlos a los otros significantes (el

*relato en la historia*). Es pertinente aclarar que conforme se elige un espacio (y no otro) los versos se presentan dentro de su propio fragmento, por lo que, si el lector no accede a éste, el discurso cambia necesariamente.

Algunas frases sueltas son las siguientes:

*(Escaleras)*

Tenías razón acerca de mí ocultando la verdad  
qué tan difícil fue eso

tú siempre haces las cosas bien

Tú siempre vas a estar bien

Cada ocasión que tuviste para deambular por los armarios  
Notas que se deslizaban del viejo libro de pasta dura

*(cuarto verde)*

Me sigues preguntando por qué mi casa estaba borrosa  
por qué todo lo de adentro parecía tener  
un velo de piel difusa

*(cuarto rojo)*

Tal vez estabas mirando intensamente  
Determinando que había algo por descubrir

*(cuarto rojo)*

Siempre observabas tu propia espalda  
tu cabello, tus pequeñas uñas  
A veces venía cerca de tu piel  
Pero yo siempre te distraía

*(cuarto verde)*

Por qué entrecerrar los ojos  
Mirando a través de las cosas

*(cuarto verde)*

Siempre parecía que estabas muerto

Cuando tú estuviste aquí

Como si no te entendiera

*(cuarto café)*

Todo el tiempo que te decía cosas

Tu no entendías

Cosas que no significaban nada

Hablaba en ridículos bucles-redondos

Y luego mi mano enfrente de mi cara

imposibilitada para enfocar

*(armario, cuarto rojo)*

Los golpes

Ser incapaz de respirar

mientras me apresuro debajo de las escaleras

Tal vez

*(cuarto rojo)*

Algo descansa debajo de todo lo que aquí está

Años de capas

Un lodo lento y polvoriento

de lo que parece ser nada

*(cuarto rojo)*

Siempre hay algo por descubrir

Yo nunca dije eso

Por qué quieres saber

de cualquier manera estabas solo

*(cuarto rojo)*

No lo notas hasta que

los pigmentos sean tan densos

que no los puedas ignorar

(puerta que se abre hacia el jardín)

Lo que no viste fue lo que pasó  
cuando no estabas aquí

Los versos referidos son efímeros, desordenados, incoherentes al intentar crear una narrativa. El lector puede acceder a ellos dependiendo del camino que elija, es decir, puede armar un texto diferente cada vez que se enfrenta a la obra (si alcanza a leer los versos rápidamente antes que se desaparezcan). Aun así, manipulando el relato, observamos que el efecto que produce está en torno a lo incierto, lo inaprensible: un mundo onírico de presentimientos que habla de lo oculto, lo fantasmal, lo que está detrás de las cosas, las ausencias. Lo “no dicho” es lo que inquieta, pues las palabras siempre esconden algo, así, el texto siempre está incompleto.

Lo que alcanzamos a interpretar desde el significado, si le damos cierta coherencia a la relación de los versos, es la presencia de un “yo” protagonista que se reconoce frente a un “tú” narrativo. Se alude a un deambular entre los armarios, los rincones, la oscuridad, en una constante trayectoria entre sombras, velos, objetos ocultos. Los ojos entrecerrados para provocar lo difuso, las palabras incoherentes: todo ello integrado y en correspondencia con otros niveles. El acercamiento en primer plano de los objetos cotidianos y familiares es otra estrategia narrativa que transforma la percepción del lector. Así, un grifo de agua y un jabón rojo se integran con el mensaje verbal, no obstante, no corresponda la imagen con el texto, ya de por sí incoherente:



Figura 2. Captura de *The flat* (Campbell, 2008).

En la misma línea verbal, en otra escena podemos identificar la presencia de un pedazo de papel flotando de un lado a otro en la pantalla. El mensaje escrito con caligrafía es difícil de captar, tanto por el movimiento (alejamientos y acercamientos de izquierda a derecha y viceversa) como por su incongruencia semántica.



Figura 3. Captura de *The flat* (Campbell, 2008).

La participación del lector es necesaria para armar el mensaje, así, hacia el final del texto, entre garabatos gráficos, podemos leer (Campbell, 2008):

[...] Ya está la mitad aquí  
el cantante toca la puerta  
Ya está la mitad aquí  
Ya está la mitad aquí

Todo lo que vas a ver  
es esta delgada hoja de papel

superficie

La sonoridad, por su parte, es otra unidad relevante en la obra. Los sonidos graves crean un ambiente enigmático, tenebroso. Las percusiones adentran al lector en una secuencia de ritmos largos, oscuros, provocando sensaciones sombrías, borrosas. Sabemos que los sonidos tienen su propia

estructura, no obstante, los significados no son unívocos. Es decir, las notas musicales en el pentagrama son signos que tienen un orden, una lógica; sin embargo, aluden más al sentimiento que al sentido. Los diferentes niveles que se perciben en *The flat* (fonético, fonológico, gramatical, contextual) deben relacionarse integrándose en grados de importancia, así, los niveles:

están en relación jerárquica, pues si bien cada una tiene sus propias unidades y sus propias correlaciones que obligan a una descripción independiente para cada uno de ellos, ningún nivel puede por sí solo producir sentido: toda unidad que pertenece a un cierto nivel sólo adquiere sentido si puede integrarse en un nivel superior (Barthes, 1977, p. 70).

Por otro lado, en otro estrato de la obra, en la parte superior derecha, un cronómetro en retroceso marca el tiempo que disminuye progresivamente: el límite son dos minutos. Esta marca arbitraria es parte de la lógica de la obra que crea tensión en el participante.

Ahora bien, mediante la intervención del espectador, pulsando el cursor en varias áreas de la pantalla, se atraviesa a otros espacios. El reto implica entender las “reglas del juego” para acceder, más que al significado, a la multiplicación de los significantes. Es pertinente anotar que, si el espectador no participa, la pantalla se torna negra y sólo permanece la música hasta que se terminan los dos minutos, que es cuando se escuchan golpes en la puerta invisibles y un sonido oscuro y ronco, como de un animal enjaulado.

Al considerar cada unidad de manera integradora observamos que, de acuerdo con cada espectador, se jerarquizan en distintas estructuras motivando múltiples interpretaciones. Resulta como una lectura literal de la imagen que, sin embargo, también implica nociones culturales de manera simultánea. En *The flat* ambos mensajes icónicos (literal y cultural) se involucran uno en el otro; “el mensaje literal [icónico] aparece como soporte del mensaje ‘simbólico’.” (Barthes, 1995, p. 34).



Figura 4. Captura de *The Flat* (Campbell, 2008).

En Campbell la imagen no se explica directamente con palabras, pues son versos que se orientan más a la poesía por su estructura: intervienen figuras retóricas que pueden resultar polivalentes. No obstante, se interrelaciona el mensaje verbal con el icónico, la significación permanece, paradójicamente, en el significante.

Toda imagen es polisémica, toda imagen implica, subyacente a sus significantes, una cadena flotante de significados, de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás. La polisemia provoca una interrogación sobre el sentido (Barthes, 1995, p. 35).

## CONCLUSIÓN

El espectador debe ubicarse en varios planos simultáneos, en un intervalo de tiempo, que lo obliga a captar la obra superficialmente, es decir, sin penetrar en los significados. Cada vez que el lector se enfrenta en el universo virtual de *The flat* construye un nuevo relato: crea su propia narrativa cuyo resultado es una sensación incierta de ambigüedad y parcialidad. En realidad, no hay comprensión sino sensaciones de intriga, misterio e inseguridad. En *The flat*, se distinguen varias posibles jerarquías de unidades, por lo que las connotaciones se perciben más allá de la representación, es decir, desde la perspectiva del individuo que interactúa con ella y va descubriendo nuevas imágenes creando su correlato a partir de su experiencia previa, de sus referencias culturales y su actitud frente a la obra.

## REFERENCIAS

- Barthes, R. (1977). Introducción al análisis estructural de los relatos. En S. Niccolini (ed.), *El análisis estructural*. Argentina, Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Barthes, R. (1995). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. España, Barcelona: Paidós.
- Campbell, A. (2008). *The flat*. Recuperado de <http://www.dreamingmethods.com/the-flat/>
- Chevalier, J. y Gheerbrant, A. (1991). *Diccionario de los símbolos*. España, Barcelona: Herder.
- Eco, U. (1987). El lector modelo. En *Lector in fabula, La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. España, Barcelona: Lumen.



# HYPERIMAGE AND ART HISTORY IN THE DIGITAL ERA

## Hyperimagen e historia del arte en la era digital

Diego Vázquez Díaz  
[odikvaz@gmail.com](mailto:odikvaz@gmail.com)

### Abstract

The rapid growth of the technological society in the context of a visual culture requires the problematization of the epistemological, ontological, historical and aesthetic implications that the relationships between text, image and technical devices provide. The use of *hypertext* and *hyperphotography* as instruments applied in the understanding of the world are examples of the necessity of considering the way in which we acknowledge the value of images in the digital era. In this essay, I'll discuss the possibility of talking about *hyperimages* and its implications in the visual studies and the studies of art history.

**Keywords:** metadata, photography, hypertext, photojournalism, technical devices.

### Resumen

El rápido crecimiento de la sociedad tecnológica en el contexto de una cultura visual requiere la problematización de las implicaciones epistemológicas, ontológicas, históricas y estéticas que las relaciones entre texto, imagen y los dispositivos tecnológicos proveen. El uso de *hypertexto* e *hyperfotografía* como instrumentos aplicados a la comprensión del mundo son ejemplos de la necesidad de considerar la forma en que comprendemos el valor de las imágenes en la era digital. En este texto, argumentaré la posibilidad de hablar sobre *hyperimágenes* y sus implicaciones en los estudios visuales y los estudios en historia del arte.

**Palabras clave:** metadata, fotografía, hipertexto, fotoperiodismo, dispositivos técnicos.

## INTRODUCTION

When in 1997 the Pulitzer Award committee rejected *The New York Times* nominee, the reasons for its decision seemed obvious. The photo essay “Bosnia: Uncertain Paths to Peace” had not been printed on paper but digitally published. By ignoring the social service provided by the project and the implications the essay had in the digital revolution on photojournalism, the Pulitzer committee did not fully take Web sites into account until the end of 21st century’s first decade.

According to Fred Ritchin (2010), collaborator and editor’s project, the essay revealed the image’s potential in aiding the revolution behind the way journalism is made. As he states, journalism schools were attempting to concentrate on the convergence of mediatic technics (such as video, audio, photography, etc.) in order to fulfill the industry’s necessities and society’s voracious growing visual yearning. Nevertheless, Ritchin insisted academic institutions forgot about an essential factor. The use of multiple platforms did not imply only greater access to a larger audience or a friendlier medium for the *reader*, it meant the stories were not going to be told in the same way. He predicted relations of power between author, subject and reader would evolve, and that the linear narrative would be freed in a less and less linear and decentralized mediatic environment. His prediction was based on the resonance the hypertext, as an expanding resource, might have in the use of digital media on journalism, particularly in the development of what he called *hyperphotography*. Seven years after the publication of his concerns, and due to the rapid evolution of media and swift development of the visual culture, the presence of hypermedia in contemporary world and the possibilities it might have today in multiple fields of study must be addressed.

In this essay, I’ll explore the notion of *hyperphotography* presented by Fred Ritchin in *After Photography* to discuss the epistemological, historical and technical scopes this proposal has in digital art studies. Furthermore,

I'll discuss the possibility of talking about *hyperimages* and its implications in one of those fields: the studies of art history.

## HYPertext AND IMAGE

The tale of *Alice through the Looking Glass* is well known. In the story, Alice enters the other side of the mirror. But isn't the mirror just a window to another world? According to Ritchin, hypertext works the same way. Maybe the best example of hypertext in the digital media can be found in the Wikipedia, where users can "jump" from topic to topic just by clicking on any word linked to another. Hypertext facilitates the way in which pages, entries and themes are related and lets the user navigate in unexpected ways. If hypertext has shown efficiency in user's experience exploring the web, what would happen if we applied the same model to an image-based navigation?

As I have addressed, the growth and development of visual culture in our society is evident. The team that developed "Bosnia: Uncertain Paths to Peace" had also pointed out more than two decades ago the necessity of images for communicating with the audiences. The digital resource, published by the New York Times in its web site during the summer of 1996, presented the images taken by the photographer Gilles Peress in Sarajevo during the hesitant creation of peace in the region. The publication (The New York Times Company, 1996) presented its intentions as it follows:

This photo essay, with narrative by the photographer, attempts to provide choices of information and experiences like those encountered by journalists during the last weeks of the siege of Sarajevo. [...]

The essay is structured as a linear narrative with elaboration or "mini-tours" available at several points. One way to navigate the site, providing a complete tour including deeper levels, is by clicking on any picture. Other choices are available by using the following links in the toolbar.

Ritchin tell us that, during preparation of the work, Peress had to articulate the multiple meanings of each image in order to be able to choose the text and images that would be presented with them. They had decided the media allowed them not only to select some of the photographs but to present the whole photowork of Peress taken in Sarajevo. In a warburgian way, the team gathered the images to think the way each one relates to the others. According to Ritchin, around 400 photographs were arranged on walls linked by colored lines which revealed the relations *created* by him and the photographer. The interface delivered to *The New York Times* gave the reader the ability to explore the site in response to his/her will and interests. Even though the essay had a linear narrative, the free choices of the subject could lead into different ways of understanding the events. The story was told in a different way, but it was also received and created by the public in a different way. Each image, then, had a multiplicity of meanings which responded more to personal gaze rather than formal content itself. The team decided to accompany the image with a text that served as a definitive foot to give the particular meaning to the photograph required in the essay.

As Ritchin states, every single reading turns out to be a conversation between the reader and the author, but in a non-linear narrative that uses hyperlinks the conversation appears to be closer to the oral tradition which follows an idea along with the necessity of the moment.

New hypertextual photography carry us to the other side of the mirror where multiple roads lead to new avenues of exploration. But what if we think of image not as a whole, not as a window nor as a mirror, but as a mosaic of both? Then, the photograph could not be taken as a painting framed in a square. Instead, the image (no more just a photograph) could transform itself into a compilation of multiple squares (perhaps fragmented in even more squares) that take part in it.

## **METADATA AND ART STUDIES**

Before exploring possible contributions Ritchin's provocations may have in the study of Art History, I'll discuss the nature and achievements of

some platforms that attempts to create an impact on Art Studies and Art History.

The recent Windows' shutdown platform *Photosynth* enabled the users to compose the image of a view, a monument or a street (as many other things) from pictures taken by other users and through free access images in the web. Even though it had no deliberated purpose on the development of new ways to analyze art or in the creation of different methodologies in approaching artworks, it represented a new way of using *metadata*.

Metadata, as defined etymologically by Richard Gartner, is *data about data* (2016, p. 2). The images used by *Photosynth* to create a whole object were data itself. Indexicality in the relation with the actual object, position and time were metadata that helped the server to be linked to other images of the same object. A similar way of relating images was used in Google Earth project in order to give an appearance of continuity in images taken of territory's portions. The hidden metadata in the image, allowed palimpsests. Pixels, colors and codes are elements ignored by the visual aspect of the image, but in digital media the numerical codes translated into colored squares are the base of the *montage* of different images.

Maybe *Photosynth* served as a prelude for a more ambitious project (at least on art field) delivered to the public on 2016 by Google. *Google Arts & Culture*, according to the Google Cultural Institute site (Google, 2015), allows the user to explore collections from around the world, amplifies the mission of collecting and safeguarding history and heritage and crafts new bridges between technology and culture. The site, also available as a mobile device app, has been taken by many as a virtual museum. Indeed, the platform allows the user to explore in a panoramic 360° view artwork presented in several museums all over the globe. The Institute has reproduced as digital images many artworks, involving distant eras up to contemporary art, catalogues of the world's most important museums and private collections.

But what might be remarkable of *Google Arts & Culture* platform is that

its interface allows the user to explore in an easy way thousands of artistic pieces and a vast sea of information and data not only from art, but also from historical events and cultural expressions. The user can navigate the site by epochs, time lapses, artistic periods, movements, artists, museums, cultures, techniques and even a selected color. The results may surprise in the exact organization of the items delivered in response to the demands of the user. But also, the amount of metadata present in every entry cannot be ignored. Size, date and author are the main information given of the artwork, but to create links between them and to be able to create categories and sets inside sets, it is required a lot more information that might be unseen by the viewer.

Gartner also addresses that metadata is required because of the many limitations of the human brain (2016, p. 8). Certainly, the ordinary human brain is unable to retain large amounts of information and, due to its limited capacities, is also unable to create such a complex web of imbrications, palimpsests and links of data that may not appear obvious in the prime data.

Leaving aside the ethical and cultural implications with *Google Arts & Culture* platform has (without undermining its importance), we can find Ritchin's concerns about the use and limits of hypertext were put in practice by the then called *Google Art Project*. For example, metadata allows the platform to suggest possible entries and articles that might interest the viewer according to the last searches done in the site. Also, it makes a series of links of authors, techniques and artistic movements related to the current page the user is visiting.

Which are the contributions of *Photosynth* and *Google Arts & Culture* had in Art Studies? First, they serve as an evidence of the achievements digital uses of metadata have had for the development of visual technologies. Moreover, it helps us to acknowledge the need to understand and problematize metadata as a determining factor and a condition of possibility when talking about *hyperphotography* in the digital era.

## HYPERPHOTO, HYPERPHOTOGRAPHY AND HYPERIMAGE

On 2014, Chris Jordan presented an image that portrayed 183,000 flying birds from 28 graphite drawing by Rebecca Clark for his project *Running the Numbers: An American Self-Portrait*. Its large format (60x80") let the viewer distinguish every single bird in the image, though the clear majority remained only as shadows on the background. In the same key, Jean-Francois Rauzier has produced an important number of digital artworks on a big format. Oneiric spaces, impossible cities and natural environments are presented in an attempt to reinforce the importance of details and to evidence living heterotopies inside of panoramas. Even though both artists digitally manipulate material (drawings, photographs, animations, etc.) to create a more complex image, only the last one of them works exclusively on digital media. *Silent Spring*, created by Jordan and Clark, although created by digital means, is presented in a traditional material product (an important factor for the aesthetical experience of the public). On the other side, *Mythe de Babel* by Rauzier, presents a digital image that requires an electronic device to zoom in what he has called a *hyperphoto*, artwork which doesn't even have a size indicated in its description.

The artworks of Jordan and Rauzier might remind us to the high-definition images presented by the database of *Google Arts & Culture's* platform. In the artistic production of both artists and in the catalogue of the Google site, we are able to access something invisible to our bare eyes. Photography led us to see things that, due to administrative restrictions or our own incapacities, were absent in the artwork at first sight. It appears that, with the development of digital photography, we have access to even more details about the artistic productions.

But, as we have reviewed, Ritchin does not talk about *hyperphotography* just in relation to the proportions of the product. He states digital photography has broken the limits of the window and of the mirror, and has a mosaic quality that gives itself an interactive potential, transforming into

a part of bigger dynamic media series, which intertwine. He recognizes the capacity that electronic devices give us to reconfigure every single image in different ways, so each pixel can be altered in its size or color, for example, but furthermore so each pixel can be a gate to brand new avenues of exploration (2016, p. 87).

Driven to this point we can ask ourselves if we are still talking just about photography. As Susan Sontag stated, “it is not reality that photographs make immediately accessible, but images” (1977, p. 165). Photography might be seen in this reading key as a medium for obtaining images. Certainly, the artworks of Rauzier and Jordan would not easily be considered as photographs, but rather as digital images. Also, it can be discussed whether the reproductions of some paintings or engravings made by specific devices as scanners might or not be considered as photographs. It is clear that Ritchin talks about *hyperphotography* due to his practical and theoretical interest in photojournalism and in the effects of photography in the communication phenomena. Given the conditions of the present interest in Art History studies, we shall adopt the term *hyperimage* when referring to hypertextual images in the same way Ritchin does.

Then, hypertextual photographs (later called *hyperphotographs*) are then more than what the digital capacities of the last century allowed Ritchin and Peress to do in their photo essay on Sarajevo’s aftermath. His ambition at that moment was, as he states, to discover who was portrayed in the photograph, to know what story was beneath the images. Like in a contemporary Facebook photo where the user can click on the image to see the *tagged* persons’ names, Ritchin wanted the essay to tell more about the image and not to be a supplement to the text. Even more, he states (2016, p. 87):

On the screen, each photograph can transform into an image mapping, where a group of pixels or the complete image can be linked to new images, texts, audios or any other media. A group of pixels of a photograph, let’s say the area which represents the hat of a boy, can take us to a soliloquy on the hat and the memory, to a series of images of other hats, to a song or to a way of buying it.



He continues:

A complete photograph can equally serve as a node, like a hyperphotography, as an ambiguous and visual segment and as a seductive element in a conversation that can lead us, if the viewer is willing, to other photographs, other media, other ideas.

This mere provocation announced by Ritchin opens the chest of possibilities that some kind of studies might find helpful in the analysis of works of art. As he states, the possible overlapping of an image in the form of digital layers and the non-local high velocity links of the hypertext might contribute to make explicit a more ethereal universe of intriguing overlaps and esoteric attractions (2016, p. 212). Also, he argues that, given the flexibility provided by the virtual incarnation of the digital photograph, with its ability to link any type of information and to represent the conceptual and the perceived in an easy way, the now called *hyperimage* allows us a more intense and productive exploration of the less visible matters, including those that appear illogical on the surface.

*Photosynth* and *Google Art & Culture*, accompanied by the so called *hyperphotos* of Jordan and Rauzier can easily show the way in which this ethereal universe displays in front of us. They give us the evidence of the overlapping of images and the almost rhizomatic links between images, of the impossible and illogical interactions coexisting inside an image; they open the possibility to think artworks and Art History by the means of *hyperimage*, by the means of digital era.

## INTERACTIVE ART HISTORY IN THE DIGITAL ERA

Frederick Bohrer problematizes in an essay dedicated to photography and the institutional formation of Art History, *Photographic Perspectives* (2002), the consequences that in the study of Art and of Art History has had the use of photographs as a way to study artworks (or to merely introduce them) as if they were themselves. Citing Ivan Gaskell, Bohrer suggests almost all art historians make daily use of photographs whether

as illustration, aids to memory, or as substitutes for objects depicted by its means (2002, p. 246). But while Walter Benjamin stated photography obliterated more and more the artwork's aura, Ritchin suggests, citing the novel *White Noise*, by Don DeLillo, that each photograph reinforce the aura by not capturing the image, but by maintaining it.

Bohrer asks: "How [the completely new and untouched world of images] might overlap, or precondition, or embellish, or undermine, or enhance the vast and fascination domain of images articulated by contemporary art history?" (2002, p. 257). Didi-Huberman, via Aby Warburg, has discussed the problem on how images articulate in a rhizomatic web due to its survivals and reappearances as symptoms. This articulation has led him to assert, in his essay *Devant le temps*, that Art History is itself an anachronic discipline (2015, p. 46). But then, he asks, "To what kind of knowledge can the image lead us?" and, furthermore, "What kind of contribution to historical knowledge is capable of providing this "knowledge through images"?" (2012, p. 11).

Through his studies in paganism in the Renaissance, Aby Warburg elaborated a methodology in the study of artworks and the survival of symbols in cultural psyche. But what is of interest to this essay is not the theory product of his observations, but the way in which he observed the images. The *Atlas Mnemosyne*, last and unfinished project of Warburg, was composed of 79 panels that depicted photographs and reproductions of artworks, events and other materials in panels organized by labels. In a mostly unknown way, Warburg saw relations and links between images that enabled him to arrange them in an apparent order. Renaissance paintings, contemporary photographs, texts and other media were presented in the same black panel. According to Didi-Huberman, the *Atlas* represented a rupture with a way of thinking the past, a new way of thinking with, in and by images to think in their invisible relationships that appeared in the intervals.

The method used by Warburg might remind us the way in which Ritchin and Peress dealt with the large amount of material the latter had

collected for their photo essay. The links between images imagined (and almost imposed) by Peress might recall the relations seen by Warburg in his panels. We can think the images fixed themselves in a need to find a continuity to present their narrative. The *Atlas* represented a different way of thinking the History of Art. *Bosnia: Uncertain Paths to Peace* represented a different way of thinking the story of the photographer journey in Sarajevo and the suburbs. The proposal of Warburg implies a new way of thinking Art History, a rhizomatic and discontinuous way of exploring the *Nachleben* in images. The “revolutionary” proposal of Ritchin and Peress on death and war might be understood as a rhizomatic, discontinuous way of exploring the images of the *Nachleben*.

Vilém Flusser was one of the first to forewarn the ontological, epistemological and aesthetic consequences that the development of technical and digital images might have implied. As he stated, the universe of history is for the image nothing more than a field of possibilities that can be landed on images themselves (2011, p. 54). What Flusser acknowledged was that with the arrival of what he called “the telematic society” the time of history, understood as a linear sequence, had definitely passed. As his concerns were framed on the rapid rise of technological improvements, such as the development of digital processing machines, Flusser considered computers as gates to a new order of understanding the world and its events. By keying on the keyboard, one was allowed to even make present all the past (2011, p. 115). Flusser considered that the technological images were the resulting surface of other multiple and smaller computed images. According to him, technical images should be taken as true mosaics.

We might be allowed, as well, to think in an artwork as a mosaic of windows and mirrors. In an iconographic analysis of an artistic product we can easily disarticulate the elements present in the image and we can, with formal and symbolic relations between them, explore the genealogy and significance of each one across the history. We can enter the world of image as archaeologists in search of an origin, grasping the symbols in an attempt to unveil its hidden significances. As well, we can maintain our distance just by looking through the window that is the frame of the

painting, for example. So on, the image might be seen as one and also as divided into multiple parts. The image can be then a presentation of heterogeneous elements linked by a motif.

The use of high-definition photography in contemporary studies on art allows us to distinguish even more details that can lead us to new discoveries. We can observe the details of the painting brush that can determine the authenticity of an artwork. We can find secret hints in the image and found details in the objects depicted. Even more, with the recent analysis of artworks with electronic devices, we can discover layers beneath the final image, sketches, messages and corrections unveil in a screen that reveals hidden data.

Then again, with the use of new technologies provided in the digital era, we access to a whole new order of data unknown to Art History on previous years. Furthermore, we can now apply new labels to the discovered data that allow us to organize the huge number of artworks in the catalogues. Also, the implement of this technics that allows the digitalization of materials can lead us, using metadata, to the creation of links between them, determined by historical relations, by formal resemblances or an infinite number of characteristics that might be shared among the examined materials.

Platforms like *Google Art & Culture* can be understood in these terms and as one of the first attempts to create a digitalized art database that makes reachable pieces of art to a public domain, useful for entertainment as for academic and institutional research. A growing database of digitalized artworks that belong to different sets which can be linked by their membership to a bigger order of sets is an example of the then sites (now available in mobile apps) desired by Ritchin. The relatively new search for resources with reverse image search by Google, for example, let us enter an image instead of a word to browse for similar digital images all over the web. This tool becomes useful when the origin of an image is needed or when the information known about the analyzed image needs to be expanded. As utopian [or dystopian] as it may sound, both techno-

logical resources in use of the achievements and capacities of the digital world might let us expand the database of digitalized images of artworks as much as the number of art productions are in private and public collections. Physical limitations, accompanied by political, economic and institutional restrictions might be avoided in the use of digital images of art. In that way, glimpses to artworks can be available to every person with access to electronic devices and to the Internet. But even with the limited resources provided by the web at the moment, the use of metadata lets us navigate through a large number of images and can help in the study of their relations. Formal relations provided and created more efficiently by computers and data provided by programmers and users develop a new way of thinking and of thinking art that might result in a new way of thinking Art History.

We might now return to Ritchin and the boy's hat illustration. Applying the same aspirations, the author had with photojournalism, we can discuss the implications the use of *hyperimages* might have in the study of Art History. What Ritchin suggests is the possibility of a way of presenting images accompanied by text and information in order to explore the world inhabiting it. Accessing the world at the other side of the mirror and giving a glimpse through the window we find ourselves able to know more about it. In the photo essay, Ritchin hoped he could know more about the persons photographed by Peress, he wished he could understand the story behind their faces and learn the relationships they had between them. In the same way, maybe the public of the digital artwork of Rauzier might want to know the story of each building or face shown in any of his *hyperphotos*.

Digital media, for the Ritchin living in the twentieth century, would lead us to platforms that could easily give us access to this kind of information and links between images (access to *hyperimages* [*hyperphotographs*]). But even more, Ritchin's ambition implied the possibility to gain access to every entry on a database of, for example, the complete history in images of Sarajevo. That way, he might be able, by clicking in the hat of a boy, to

have a complete summary in images of every picture that depicts a hat, the color of it or the exact same hat, depending on our necessities. What he addressed later, on the first decade of the 21st century, as the coming Web 3.0 would even lead to the complete interaction of entries and data in the web, with its proper negative and positive effects.

## CONCLUSIONS

Can there be any contribution in the way Art is analyzed in contemporary studies by applying the use of digital media? How can these approaches provide a different way of thinking Art History? As Ritchin stated, hypertextual images and photographs implying history won't be told the same way. Hypertext allows the reader to take completely different paths, and to obtain completely different results. But even while not referring to history itself, digital media allows the user to transit different roads while studying artworks, discovering paths through their links to acknowledge relationships between apparently completely heterogeneous materials.

For Ritchin, the most important issue when talking about hypertextual images is the need to make more accessible the information provided by images. The interactivity between materials and public determine the way in which we perceive images (another discussion might concern the suppressed distance between the digital and the physical domain). In this sense, it might be possible for *hyperimages* to be useful as a resource, for example, on iconological or genealogical studies. Search of motifs, icons and symbols through a certain period, movement or epoch might become more efficient and precise, as well as faster, in a complete as possible database of artworks. The simple clicking in specific parts of the images, identified by the system as objects or elements, as pixels or colors, depending on the selected preferences of the user, would drive us to an infinite path of choices and invisible relations to our own capacities.

Bohrer asks as a conclusion to his essay: "Could there be art history without photography?" (2002, p. 257). In a world supplemented by di-

gital means, there seems to be no escape from photography and, even more, from digital images. As some may state, the improvements on virtual reality won't be able to remain in the virtual world. Instead, digital technology must be considered, with its ontological consequences, as an expanded reality. To acknowledge the contributions these technologies may provide us would lead us to a different way to think art, history and images. Furthermore, they will certainly change the very constitution of thinking.

Ritchin adds: "Due to the tendency of the new mediums to copy the old models, it might not be surprising that in short terms in the history of the Web will be few innovator efforts to enlarge the photographic possibilities" (2010, p. 141). With the rebirth of some methodological practices and theories (such as Warburg's or Benjamin's ones by Didi-Huberman and many others) we can confirm innovation on digital possibilities is far from ending.

Ritchin's aspiration may or may not become useful, or even possible, in the practice of an art historian. Democratization of knowledge and open gates to the world of arts orthodoxically restricted to certain groups (plus many other cultural and political limitations) may limit the improvement of the digital databases, canceling out the subtle suggestion of Ritchin. But the possibilities it implies must not be ignored in an expanding world of digital technologies. While being part of a society that suppress distances and proclaims 'six degrees of separation', where everything is linked, we might be living a not too far fiction: the hyperreality.

## REFERENCES

- Bohrer, F. (2002). *Photographic Perspectives on Art History and its Institutions*. London-New York: Routledge.
- Didi-Huberman, G. (2015). *Ante el tiempo*. Argentina: Adriana Hidalgo.
- Didi-Huberman, G. (2012). *Arde la imagen*. México: Ve.
- Flusser, V. (2011). *Hacia el universo de las imágenes técnicas*. México: UNAM-ENAP.
- Gartner, R. (2016). *Metadata*. London: Springer.

- Google (2015). Google Cultural Institute. Retrieved from <https://www.google.com/culturalinstitute>
- Richtin, F. (2010). *Después de la fotografía*. México: Ve.
- Sontag, S. (1977). *On photography*. New York: Farrar, Straus and Girox.
- The New York Times Company. (1996). Bosnia: Uncertain Paths to Peace. Retrieved from <http://www.pixelpress.org/bosnia>
- Warburg, A. (2010). *El Atlas de las imágenes*. Madrid: Akal.
- Warburg, A. (2012). *El atlas de las imágenes. Mnemosine*. Vol. I y II. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Estéticas.



## NARRATIVAS DE LA VIDA DIGITAL: LA ABYECCIÓN DEL CUERPO EN LA RED Digital life narratives: The body's abjection on the net

Jorge Manuel González Hernández

[jmgonzalez@uvaq.edu.mx](mailto:jmgonzalez@uvaq.edu.mx)

"...rara vez se ocupaban de los mayores,  
y su apasionada vida emocional y gregaria  
era algo que sólo a ellos pertenecía"  
(Golding, 2010, p. 94)

**E**l propósito de este ensayo es explorar el significado del cuerpo como un constructo orgánico y como un concepto digital *en* el mundo virtual. La base de este proyecto consiste en la creación de un contexto para el análisis de las estructuras narrativas diseminadas sobre los significados contemporáneos de la libertad, la conciencia y la corporalidad que se pueden encontrar en la web. Este ensayo proporcionará información valiosa sobre las formas en que se puede formar una identidad en el mundo virtual y cómo un ser humano participa en la creación de sosias modernos. Aquí se exploran las ideas de Remedios Zafra sobre las condiciones de producción y recepción de discursos dentro del mundo virtual a partir de la re-significación del cuerpo abyecto en la red. Gracias a estas condiciones hemos podido establecer una serie de vínculos reflexivos con algunos elementos de las narrativas contemporáneas que nos ofrece el mundo del Open Access. La línea argumental del presente ensayo se establece desde la figura del cuerpo como realidad orgánica y de la corporalidad como construcción ideológica tanto fuera como dentro de la red. Para una mejor lectura de estas ideas, hemos dividido nuestras reflexiones en subtemas que sirven, valga la aclaración, como espacio de introducción para cada una de las temáticas abordadas en ellos.

De esa forma, comenzaremos por exponer lo que he llamado “corporalidad líquida” que consiste en la caracterización del cuerpo como un ser atravesado por discursos que transmuta su realidad orgánica en una entidad simbólica que se extiende mediante gadgets, apps y paquetes de datos; posteriormente, revisamos la narrativa del cuerpo dentro del espacio virtual como una intención de politizar su participación en la creación de discursos desde la distancia; a continuación, exploramos el aspecto lingüístico del cuerpo que nos abrirá la posibilidad de entender sus manifestaciones virtuales como un compuesto de la narrativa fragmentaria contemporánea; después, repasamos las nociones de libertad, conciencia y corporalidad en la red como una forma de combatir la censura del pensamiento a partir de la autoliberación del discurso creado en y por la red; enseguida se analiza la formación de la identidad virtual como una especie de reinención de las utopías tradicionales, pero que, por desgracia, se configuró como una identidad de autoesclavismo mediante la tecnología; por último, exponemos una serie de formas de ser en la red con la finalidad de que cada lector reconozca en sí su grado de participación en eso que Zafra considera un materialismo encarnado desde el que cada quién da cuenta de su posición en el mundo.

## CORPORALIDAD LÍQUIDA

La red tiene la extraña virtud de ponernos en contacto con nuestro cuerpo pues ya funciona como una de sus extremidades. Esta prolongación que tenemos en el mundo de la virtualidad decimos que se hace a placer; como usuarios creemos decidir qué información hacemos pública y cuál otra mantenemos en privado. Aquí, el verbo prolongar puede ser entendido de dos formas: como aquello que expresa la dilatación de un cuerpo en el espacio o bien como verbo que indica la duración irregular de algo. De manera intangible, la red hace que nos mantengamos conectados con otros en nuestra misma situación: nos dispersamos y nos dilatamos. De este modo surge una interrogante: si nuestros actos en la red se vuelven asincrónicos, ¿en realidad podemos decir que existe la privacidad? Estamos a una transición de bits de que nuestra información ya no nos pertenece.

El párrafo anterior sirve como manifestación del “miedo” que los usuarios de internet “padecíamos” durante los primeros 10 años del nuevo siglo respecto de la influencia que la interconexión tendría en nuestras propias vidas y que habría de dar el tiro de gracia a la noción de sujeto como actuante sobre la realidad material. Pues, como afirmar Zafra (2010):

Podríamos, en nuestro caso, afirmar (con impostura épica si lo prefieren) que fue en diciembre, o que fue en septiembre, pero sólo sabemos que fue en los primeros años, de la primera década, pasado el año 2000, entonces Internet se normalizó en el mundo globalizado, mejor dicho, Internet globalizó irreversiblemente el mundo, conectándonos (p. 15).

Lamentablemente, hemos llegado a ese punto en la historia donde los límites entre la vida pública y la vida privada se han difuminado. Ya no existen segmentos de la realidad cotidiana que deban ser analizados, sino que, ahora, debemos enfrentarnos a la experiencia de un *continuum* de ideas e imágenes que rodean los discursos en el mundo de la inmaterialidad cognitiva. Pues, como afirma Remedios Zafra (2010) en su inquietante texto *Un cuarto propio conectado*:

Y si el análisis de la cultura contemporánea, Internet, las teorías políticas sobre el *sujeto*, la economía de los espacios privados, la construcción identitaria, o la observación crítica de los espacios de intimidad, están en la escritura que sigue, lo hacen como un líquido que no se resiste al contagio y la mezcla (p. 12).

## A ROOM OF ONE'S OWN

Esta realidad que nos presenta Zafra sugiere la actitud de una masa educada en la docilidad de quien entiende el mundo desde la abulia de un teclado que, paradójicamente, lo mantiene unido a lo que, tal vez, sea el último resquicio de su identidad: su ser en el mundo virtual. Aquí se impone la pregunta: ¿Estamos condenados a una vida de conectividad tecnificada que silencia la posibilidad de un reencuentro orgánico con el propio cuerpo y su relación con los otros cuerpos en el mundo? La res-

puesta inicial debería ser un no sin cortapisas, pero ¿cómo salir de esa experiencia virtual cotidiana que impregna nuestras interacciones más simples desde la conectividad en nuestras habitaciones hasta la movilidad de los discursos en los gadgets?

Remedios Zafra trata de definir ese territorio autonómico que es la propia habitación contemporánea intervenida por un conjunto de gadgets, y que permite la interacción a través de una conexión wifi en el ciberespacio. En esa habitación, lugar donde uno puede refugiarse del mundo o vivirla como portal en la romería de las ideas, el ser (auto)gestiona su(s) perfil(es) y se convierte en un prosumidor, porque en ella se producen contenidos identitarios y se consume información al mismo tiempo. “Si no fuera por las señales de los otros conectados y sus wifi(s), la habitación sería más máquina que cyborg y la soledad física que a menudo caracteriza nuestra vida conectados, soledad a secas. Porque la conexión es ante todo la señal de que al otro lado hay vida.” (p. 33). La red está en todo el mundo haciéndonos productores y reproductores de un lenguaje multimedia que incluye sonidos, fotografías, videos, textos, y los híbridos que surgen entre estas formas. Nos convierte en un ser que tiene la necesidad de ser autenticado todo el tiempo para que nuestra autoestima se reafirme. Y andamos por la vida preguntando si se tiene disponible una red wifi para permanecer conectados, porque en realidad mientras tengamos nuestros gadgets a la mano, llevamos nuestro propio cuarto conectado a cuestas.

Zafra establece que el cuarto propio conectado sería el cordón umbilical de quienes, como ella, asumen la irreversible permanencia de los mundos virtuales en la vida del ser humano contemporáneo. A través de esta red, que exige sus propias reglas de interacción, se establecen relaciones creativas con otros usuarios, conexiones que convergen y divergen a la vez en función de lo que en ella sucede.

## SEMÁNTICA DEL CUERPO EN RED

En Zafra, la noción del cuerpo se explica de manera equívoca: por un lado, es un constructo simbólico; por el otro, un ente proyectado material-

mente a través del hipertexto desde su “nueva” forma de ser en el mundo (que para Zafra es un modo de decir ser en un espacio virtual). Esta resemantización del cuerpo que elabora Zafra conlleva resultados que nos alejan, curiosamente, del conocimiento de nuestro cuerpo.

En ambas narrativas el cuerpo se hace presente como una referencia hipermoderna porque coexiste en distintas realidades, en distintos niveles al mismo y a distintos tiempos, o en ausencia del tiempo. El cuerpo, pues, parece sucumbir ante esos universos simbólicos que rodean y constriñen la vida humana, pero que al mismo tiempo liberan una serie de discursos móviles que proceden de aquello que se ha convenido en llamar “yo” que: “no es más que un símbolo cómodo para alguien que no existe realmente” (Woolf, 2012, p. 9). Realidad escindida, el cuerpo actúa en la virtualidad como un ser atravesado por el discurso y, al mismo tiempo, como un ser orgánico que juzga al mundo desde una geolocalización cultural ya que: “Al yo se le engancha y se le seduce haciéndole partícipe de los espacios que genera con su propia experiencia vital, se le compromete en un espacio que le identifica y reitera simbólicamente, hasta que lo considera propio” (Zafra, 2010, p. 72).

Esta modificación simbólica del cuerpo cuya representación implica diferentes matices y formas de sentirnos y sentir al otro se sirve de “un intermediario, muro sutil-pantalla, que opera como la mayor garantía de una actuación donde mi cuerpo está libre del condicionante-mirada” (Zafra, 2010, p. 20). Se reconfigura la noción del mirar como un fenómeno innecesario para la estructura de las relaciones personales: si no hay mirada, entonces hay libertad. Así, esa nueva forma de entender al cuerpo es condicionada por la distancia que genera la sutileza de un artefacto. El cuerpo humano necesita mantenerse a salvo para asegurar su permanencia en la virtualidad que actúa como el presente que

ha dejado de reposar... en la apropiación de lo espontáneo, *como si* creyéramos llevarnos un instante mismo y auténtico de vida, como si no fuera lo dicho, sino lo que se está diciendo, lo que más importa. Acaso nadie puede garantizar un después de (Zafra, 2010, p. 166, cursivas mías).

## LIBERTAD EN LA RED

Zafra plantea desde sus narrativas ambas posturas. Por un lado, encontramos que los efectos libertarios o carcelarios de las redes dependen del nivel de inconsciencia que tengamos de sus sucesos causativos y del grado y calidad de interacción que tengamos con los participantes de esa red. Zafra coloca a la máquina como un medio para que el ser humano libere parte de su memoria y de su presente de tal manera que nuestro cuarto permita generar la sensación de un espacio independiente que posibilita la existencia propia a través del pensamiento y la escritura que definen al cuarto “Como sábana *que* no salva, ni cura, pero proporciona la sensación de que “no hay lugar mejor que nuestra casa” (Zafra, 2010, p. 78, cursivas mías). Es así que la libertad dentro de la red se materializa a partir de las decisiones de conexión con el mundo que anteriormente no se hacía presente frente a nosotros a menos de que saliéramos de nuestra morada y nos enfrentáramos a los otros.

Ahora sólo basta con establecer un protocolo de conectividad para que el mundo se vuelva un fenómeno presente y se aleje de nosotros cuando decidimos cerrar una sesión. Para Zafra, podemos convertirnos en productores de libertades o esclavitudes dentro de una red en la medida que participemos de ella. Afirma que: “consumimos esos productos, pero también participamos en su producción, haciéndolos parcialmente nosotros mismos, sin entrar en una relación de trabajo-capital. De igual manera, también construimos nuestros dispositivos de comunicación y relación como blogs y redes sociales, generando los contenidos que los hacen valiosos” (Zafra, 2010, p. 51). Aunque ese yo virtual no genera dividendo para el yo real que lo ejecuta, su permanencia dentro del mundo interconectado sí produce ganancias para quienes comercializan dentro de él. No es una sorpresa que este tipo de interacciones estén dirigidas a nativos digitales que ven en el consumo una manera de estar integrados en una realidad que no los conoce sino como un conjunto de datos compartidos con otros iguales a ellos.

En la narrativa digital contemporánea se plantea que la red es una ex-

perencia liberadora de la realidad miserable del mundo corporal. Sin embargo, también plantea el extremo contrario, la esclavitud del cuerpo por el deseo de estar conectado: una necesidad casi vital de estar enlazados a su red que se conecta al sistema nervioso del cuerpo humano mediante un puerto biológico, y a su vez a un entorno de realidad virtual que es adictivo. La alteridad que supone la conectividad ofrece la posibilidad de habitar un mundo sin reglas, donde nada está escrito y todo puede suceder. Donde nadie sabe si gana o pierde, o incluso, donde los actantes se extravían entre la red y la realidad, en una realidad sin fronteras con la ficción como si buscaran impetuosamente una vida alterna que los protegiera de la materialidad del mundo. En esta intención se notaría aquello que Naomi Klein (2014) recordara sobre la libertad a finales de los años 90 del siglo pasado: “Lo que me obsesiona no es tanto la ausencia de espacio real como una profunda ansia de espacio metafórico: de liberación, de escape, de cierta especie de libertad sin condiciones” (p. 94). Entramos aquí al terreno de la construcción utópica de las identidades en la virtualidad a partir de la propia manifestación corporal volcada en la virtualidad del mundo interconectado.

## IDENTIDAD VIRTUAL Y UTOPIA

En los últimos cien años el ser humano ha abandonado el campo, y ha dejado que las máquinas comiencen a trabajar por él en aquellas tareas que lo mantenían conectado al mundo que le era familiar. Entretanto, se ha vuelto semi máquina porque no ha conseguido la automatización de todos los procesos para los cuales fueron creados los instrumentos mecanizados. Ha generado una realidad de coparticipación entre la máquina y sí mismo que, curiosamente, lo ha vuelto a esclavizar cuando la intención era, precisamente, liberarse. Con todo, parecería que la reingeniería de nuestros cuerpos es cuestión de tiempo. Los límites se empiezan a difuminar desde que nuestro cuerpo trae insertado el chip antisequestros, la alarma anti infarto y la mediación de nuestras percepciones a través de *google glass*.<sup>1</sup>

1 Mención aparte merece el caso de Chris Dancy, el hombre ciborg que tiene 11 gadgets “instaladas” en su cuerpo que le permiten “interactuar” con el mundo circundante de maneras diferentes a las tradicionales y limitadas que, según él, tendría un ser humano “normal”.

En la intención de crear una utopía desde la conectividad, el ser humano contemporáneo ha creado narrativas literarias y cinematográficas que establecen una serie de jerarquizaciones que comprometen una visión democrática popular. Con todo, podemos afirmar que las utopías se construyen a partir de aspiraciones de las sociedades de las que emergen, y buscan presentar un entorno ideal en el que civilidad y paz social enlazan a los habitantes en un armonioso consenso. Sus imaginarios se desprenden de las condiciones culturales y tecnológicas bajo las que se desarrolla la cultura que las crea. En el siglo XX la confluencia de desarrollo tecnológico y científico al servicio del poder militar; el desarrollo económico e industrial aparejado a la destrucción del medio ambiente; y la persecución, exclusión y genocidio de ciertos grupos humanos sobre todo en regímenes totalitarios han ocasionado los ejemplos de interconectividad citados líneas arriba.

## FORMAS DE SER EN LA RED

Hay multiplicidad de realidades presentes en la red que son alimentadas por diferentes personas y sus avatares. La red en principio no es un ser en sí y depende del rol que en determinado momento esté jugando una persona la forma en la que se desarrolla su juego. Como individuos solemos tener diferentes papeles y comportarnos de acuerdo con la tarea que estemos desempeñando en determinado momento, ¿qué imagen quiero dar ante mi interlocutor? Alumno, trabajador, hijo, madre, padre, amigo, novio, esposo. Las realidades personales físicas o virtuales permiten que en la red existan capas (lúdicas, epistémicas, comerciales, laborales, sociales, artísticas, políticas, religiosas, lingüísticas, legales o que despliegan varias de estas de manera simultánea), y depende del usuario la búsqueda y transmisión del mensaje que quieran elaborar, retransmitir o recibir.

Es así como las realidades personales y las de la red se entrelazan mediante un sistema de organización subjetivo, acomodado de acuerdo con sistemas previos que dependen de las personas que van manipulando la información virtual en un acto que no es exclusivo de la voluntad debido a que la clasificación está en un constante cambio convirtiendo a la red y



a sus categorías en algo que, a segunda vista, resulta algo parecido a un ser vivo que va creciendo en medida que se le alimenta. De ese modo, podemos entender la siguiente afirmación de Zafra: “sus particulares clasificaciones del mundo, tan peculiares si quieren como las de aquel que elige los libros atendiendo al tamaño y color de la portada. O como las de aquel otro que organizaba sus estanterías atendiendo a los finales del libro: «alguien muere», «no pasa nada», «se cierra el círculo», «no termina nunca» ... Unas y otras clasificaciones forman parte de la subjetividad de quien organiza ese conocimiento, de quien lo hereda o recibe” (Zafra, 2010, p. 118). Con todo, es la intención final de Zafra el otorgarnos una sensación de seguridad dentro del espectro caótico de la realidad virtual porque *allí* es donde crearemos nuestros mundos en lo sucesivo y, de esa forma, deberemos vislumbrar “el contexto del cuarto propio conectado como *dique ante* la evasión, el orden, la distancia. El cuarto propio conectado nos protege sin aislarnos” (Zafra, 2010, p. 78, cursivas mías).

## REFERENCIAS

- Golding, W. (2010). *El señor de las moscas*. México: Alianza Editorial.
- Klein, N. (2014). *No logo*. México: Paidós.
- Woolf, V. (2012). *Un cuarto propio*. México: Editorial Colofón.
- Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado*. Madrid: Fórcola Ediciones.

## LAS REPRESENTACIONES FOTOGRÁFICAS DEL CUERPO Y SU USO EN REDES SOCIALES: APUNTES Y DESAFÍOS

### Photographic body representations and its uses on social networks: notes and challenges

Flor Itzel Fuentes Paniagua  
florf.paniagua@gmail.com

Antonio Huitzilín Atayde Manríquez  
2133064769@alumnos.xoc.uam.mx

#### Introducción

Este texto busca señalar diferentes problemáticas de relevancia social, y de amplio interés disciplinar en torno a las tecnologías de comunicación y difusión masiva. Específicamente hablamos acerca de las representaciones del cuerpo mediante autorretratos y los usos que los usuarios hacen de estas fotografías. Prácticas de uso tecnológico vigente, como los llamados *nudes* y *packs* estrechamente relacionadas con la banalización del erotismo y el desdibujamiento de los límites entre lo público y lo privado, invitan a una reflexión interdisciplinaria constante donde la inquietud por el cuerpo, las relaciones humanas y el uso de la imagen hace evidentes las profundidades y alcances ontológicos, psicosociales, e incluso epistemológicos que implican estos fenómenos. Este trabajo se configura desde apuntes importantes a considerar para la investigación de las posibles problemáticas sociales devenidas del veloz desarrollo de las tecnologías y plataformas de interacción virtual.

La poca distancia histórica que hay con las tecnologías virtuales genera una confusión entre los investigadores para pensar los problemas que se despliegan de éstas: mientras nos preocupamos por los recursos teórico-metodológicos que podemos usar para desarrollarlos, éstos desfilan con gran velocidad frente a nosotros. Esto ofrece dos aristas: es, en primer lugar, una dificultad epistemológica hablar de un problema presente porque se requiere conocer sus partes, particularidades e implicaciones; en

segundo lugar, permite abrir una discusión interesante en la producción de conocimiento que tiene que ver con la mirada contemporánea sobre un problema actual. Por ejemplo, no es lo mismo leer un estudio de facebook realizado en el año 2012 a uno realizado en el 2016.

Insertar estos problemas en una discusión académica exige rigor, donde la distancia histórica no se presenta como un pretexto, sino como una oportunidad. Muchos investigadores usan a autores como Bauman y Lipovetsky para aprovechar su trabajo sobre la sociedad posmoderna y dar un contexto sociológico, estos autores igualmente presentan a un individuo propio de la posmodernidad, ya sea “líquido” (Bauman) o “desujeto” (Lipovetsky).

En este texto lo que buscamos es hablar del sujeto primordialmente. Cuando el sujeto se suscribe a las diferentes plataformas de interacción virtual (redes sociales), automáticamente se inscribe en una esfera que “instaura por sí misma formas de conocimiento, modos de construcción de la evidencia y dinámicas de la experiencia dotadas de lógicas singulares y una vida propias” (Mier, 2005, p. 15), a través de diferentes herramientas que la conforman. Por ejemplo, se estimula el compartir fotos, enlaces a sitios de internet, pensamientos, opiniones, videos de producción propia o ajena. Lo interesante es que se propicia que eso que se comparte hable del sujeto que supuestamente está detrás del perfil, así se comparan autorretratos (*selfies*), posturas personales frente a un tema, gustos, pasatiempos, y todo lo que una persona considere que lo representa como sujeto. Es frecuente ver una “excesiva preocupación por actualizar [los] perfiles y lograr una imagen perfecta de [las] identidades en un soporte material” (Hernández, 2012, p. 115).

Históricamente las plataformas se han diseñado con la intención de generar una interacción cada vez más inmediata y “personal” sin mayor esfuerzo o desgaste de energía y tiempo. Cada página o aplicación ofrece atributos que la distinguen de las demás, así los usuarios llegan a este espacio, se familiarizan con las herramientas que ofrece, se las apropian y así se genera una forma de sociabilidad adscrita a las lógicas intrínsecas de cada sitio.

Por ejemplo, Twitter es una plataforma destinada a compartir mensajes instantáneos de acceso público (restringido, pero no privado), su particularidad es la brevedad obligatoria de los textos (antes 140, recientemente 280 caracteres), se pueden adjuntar imágenes, videos, GIFs, y enlaces. Los usuarios pueden marcar, responder, citar o “retuitear” un mensaje de otro usuario; una de las herramientas más explotadas de Twitter es el # (hashtag) que es una función que agrupa contenidos similares marcados con ese #, y se crean tendencias de acuerdo con la recurrencia del mismo en un periodo delimitado de tiempo. Twitter es usado para conocer acontecimientos de orden mundial en “tiempo real”, y para “compartir cualquier cosa que se venga en mente”. Su atributo más atractivo es la inmediatez.

Por su parte, Instagram es una aplicación para dispositivos electrónicos que consta exclusivamente de contenido visual, no hay texto sin imagen o video. Su innovación fue ofrecer filtros para retocar las imágenes que se publican. Se generaron tendencias estilísticas y de contenido entre los usuarios, por ejemplo, la proliferación de imágenes digitales viradas al monocromo (blanco y negro) o teñidas para dar un aspecto de desgaste en favor de la moda *vintage*, al igual que fotos de comida y paisajes mezquinos.

Facebook, una de las redes más estudiadas por su popularidad y auge, es una plataforma cuya atracción es la elaboración del perfil personal, esta producción invita conocer y ser conocido. Es la red que más herramientas ofrece: Publicar textos sin límite de extensión, imágenes, enlaces, notas, videos, crear encuestas, creación y afiliación grupos, crear y administrar páginas, organizar eventos, guardar contenidos, mensajería instantánea, compra-venta, publicaciones efímeras (pues desaparecen después de un tiempo determinado), difusión de noticias, entre otras.

También vale la pena mencionar a Snapchat, una aplicación relativamente nueva de mensajería y publicación de imágenes con múltiples filtros que deforman y decoran el rostro. No pareciera algo nuevo hasta que conocemos su política de desaparición de los contenidos, las imágenes públicas no duran más de 24 horas, y los mensajes privados una hora. Es la joya en la corona de la inmediatez, la liquidez y la experiencia efímera.

“No es de extrañar que la condición efímera sea un tema clave en los estudios enfocados a snapchat” (Handyside y Ringrose, 2017, p. 3; trad. de los autores). Además notifica al usuario si su foto ha sido capturada desde otro dispositivo.

Podemos ver que un común denominador en estas redes es la condición de intercambio como eje funcional de las mismas; muy en sintonía con la dinámica global del mercado del sistema de producción capitalista. En este ensayo hablaremos de prácticas que se suelen encontrar mayoritariamente en Facebook y Snapchat, pero no nos referiremos a ellas específicamente, pues nuestro interés está en la práctica misma, no en la red social.

## **FOTOGRAFÍA, REPRESENTACIÓN DEL CUERPO Y SUS USOS EN REDES SOCIALES.**

La imagen ha sido una preocupación constante en la historia de la humanidad y su relación con los otros, la fotografía vino a ser un parteaguas en esa preocupación; por un lado, ofrecía una ilusión de instantaneidad y veracidad (por estar “sacado” directamente de la realidad), y por otro planteaba una serie de discusiones acerca de su utilidad y relevancia, pues hasta ese momento las imágenes eran producidas directamente por la mano del hombre y no a través de una máquina. Tiempo después, con el desarrollo y perfeccionamiento de la técnica fotográfica (menores tiempos de exposición, sustratos que permitían mejor calidad en la imagen, técnicas y materiales más baratos), la fotografía comenzó a tener un potencial social (las personas ya podían hacerse un retrato sin tener que posar 30 minutos sin moverse, gastar una fortuna y viajar a lugares lejanos para ello). Con estos desarrollos el retrato comienza a ser amplia y rápidamente explorado. Entre las prácticas que nos interesa apuntar podemos mencionar aquella que podía leerse en un tuit de Paris Hilton: “Hoy hace once años Britney y yo inventamos el selfie” (¿Paris Hilton y Britney Spears inventaron el selfie?, 2017). Aparte, entre los primeros autorretratos de los que se tiene registro encontramos el que pertenece a Robert Cornelius, uno de los adinerados entusiastas de las primeras cámaras fotográficas. Sin embargo, el autorretrato “simple” no fue el único protagonista de la

experimentación con el “selfie” en esos primeros momentos. Menos de dos años más tarde, Hippolyte Bayard se hace una fotografía en la que simula estar muerto y la titula “hombre ahogado”. Podemos ver cómo desde el momento en que existe la posibilidad y la intención de fotografiar el propio cuerpo existe también una carga atribuida a la representación del sujeto en el sentido más aunado a la subjetividad del término: comunicaban algo que al sujeto interesaba representar y, además, exhibir, cercano a lo que Tabachnik (2013) denomina “imagen de autoficción”.

Charles Peirce (1839-1914) reconoce una de las clasificaciones de los signos más aceptadas por la semiótica actualmente (Melot, 2010):

- 1) Íconos: Elementos sígnicos que representa a un sujeto u objeto que está presente o no de manera completa; metáforas, diagramas, mapas.
- 2) Índices: Rastros o manifestaciones que hacen referencia a un sujeto, objeto o acontecimiento; huellas, síntomas, signos meteorológicos.
- 3) Símbolos: Signos que funcionan como referentes si y sólo si existe una convención social y cultural en torno a ellos; alfabeto, signos matemáticos, divisas monetarias.

A partir de esto consideramos al autorretrato como una joya semiótica, pues puede fácilmente presentar estas tres categorías al mismo tiempo. Por ejemplo, observemos la figura 1.



*Figura 1. Autorretrato (Atayde, 2018).*

En este selfie el autor Antonio Atayde elije un encuadre en donde, a pesar de ocultar un rasgo de reconocimiento distintivo del rostro humano (los ojos) se representa de otros modos: como un escalador o entusiasta del alpinismo (en sus lentes se ve reflejada la montaña y el grupo de exploradores del que forma parte), he ahí la categoría semiótica del ícono. En la dimensión indicial existe en este autorretrato una doble huella: una en el sólo hecho de tomar el selfie en ese lugar y con ello declarar “yo estuve aquí” y la otra en el hacer evidente, mediante la aparición del celular en la toma, el propósito de hacer explícita la intención de dicha declaración a través de un autorretrato. Finalmente, en la categoría simbólica una persona simpatizante del alpinismo reconocería fácilmente que la indumentaria que porta el sujeto es típica de una escalada; y aún más, quienes conozcan al sujeto sabrán que es fotógrafo y que ese detalle que se aprecia en la esquina inferior izquierda es una correa de su cámara, lo cual enfatizaría la intención de usar el celular para tomar la foto, y no la cámara: era importante que apareciera el rastro de ella.

Es por ello que el autorretrato nos resulta tan atractivo y se nos presenta como una forma tan accesible de expresión. La cámara en cualquier celular facilita esta forma de representación autorreferencial.

No pretendemos hacer un recuento histórico acerca de las representaciones del cuerpo en la fotografía y sus diversos usos (registro, denuncia, crítica, etc.), sino que comenzaremos a hablar de las representaciones del cuerpo mediante *selfies* como un medio narrativo donde el sujeto tiene la posibilidad de producir aquello que quiere presentar de sí mismo ante los otros dentro de un marco predeterminado.

El autorretrato es uno “de los géneros más representativos y más difundidos de la puesta en imagen del sujeto en la red” (Tabachnik, 2013, p. 52). Han proliferado los estudios de estas imágenes desde un enfoque psicoanalítico que, sin embargo, se quedan en un análisis superficial pues aluden al diagnóstico narcisista, al estadio del espejo y a la vanidad. Apuntamos más hacia mirar el *selfie* con una potencialidad de inscripción autobiográfica.

Mediante el autorretrato es posible producir sentido (Ricoeur) del cuerpo, de la identidad e incluso del deseo. Se despliega un discurso de una condición o experiencia corporal que necesariamente pasa por el registro del lenguaje y por ello puede y busca ser interpretada. Lo interesante con los autorretratos que circulan en la red es que esa producción discursiva y esa interpretación están dadas al mismo tiempo por la plataforma y por los usuarios que de ella hacen uso; lo cual mantiene contenida la potencialidad autobiográfica del *selfie* en una lógica de representaciones banales, superficiales, efímeras, carentes de sentido, y repetidas desde y para el cliché.

Ya hemos descrito que en la lógica de las redes se generan tendencias en los contenidos, tendencias que no necesariamente están marcadas por un # y que atraviesan transversalmente a la imagen (su producción y sus usos). Por ejemplo, lo podemos ver en cómo se viraliza un gesto (cara de pato, trompita de beso y guiños), poses para tomar o aparecer en la foto (en picada donde el brazo es visible y hace una diagonal que dirige hacia el rostro, frente al espejo donde se visibiliza el modelo de equipo telefónico o sus accesorios, o donde sólo se muestra una fracción del rostro y domina un escenario que da cuenta de un evento o acontecimiento); personajes (mascotas acompañando el autorretrato, comida, autorretrato masivo) e incluso retos que van desde lo simplón hasta lo peligroso.

En relación tanto con esta tendencia estilística como con la aceptación y entusiasmo que causaron los retos, comienza a visibilizarse como práctica el autorretrato al desnudo total o parcial; en lencería o ropa interior que exalta un carácter sexual del cuerpo, práctica que al popularizarse tanto se le bautiza deliberadamente *nude*. En este momento se presentan paulatinamente una serie de acontecimientos que no buscamos cronologizar ni jerarquizar, no están necesariamente subordinados unos a otros. Decir que el *nude* fue consecuencia de la “cultura” del reto, sería falaz y estéril. Pero sí es dentro de esta lógica que se desprenden algunos usos de los *nudes*. Sin embargo, para fines estructurales los presentaremos individualmente tratando de tejer la línea que conforma esta red problemática.



En seguimiento con esta tendencia del nude, se inicia una práctica consistente en crear una serie de *nudes* que se agrupa como un paquete de fotos que ofrecen distintas perspectivas e incluso una semántica de la serie, esta compilación fotográfica se conoce como *pack*. Los usuarios incluso tienden a actualizarlo periódica o circunstancialmente, por ejemplo, cuando cambian de pareja. Es interesante señalar el vocablo con que se denomina a este grupo de fotos, es digno de análisis semiótico, pues evoca la imagen de un paquete material, es decir a materialidad, también despierta la referencia con la mensajería; y si se unen se presenta el envío de algo material, llevado a este contexto como si se fuera la carne en él. Por otro lado, también existe una relación al uso coloquial de la palabra paquete para designar el pene o las nalgas. Al mismo tiempo, y en contradicción, pensamos que es justo la condición virtual la que anima al usuario a compartir sus fotos, vinculada con la comodidad del “anonimato” que no refiere al desconocimiento de la identidad, sino a la ausencia de la presencia corporal.

Identificamos ciertos usos de estas fotografías inscritos dentro de estas plataformas y extendidos fuera de ellas:

El *sexting* es una práctica que consiste en usar medios virtuales para tener conversaciones de tono sexual, es un nivel de fantasía que en todos los casos funge como extensión del deseo. Reconocemos diversas modalidades de *sexting* dependientes de la condición relacional entre los sujetos que participan en él, por ejemplo, si es una pareja que busca usarlo como otro espacio de la relación, ya sea para reemplazar o anticipar el preámbulo sexual; si es un individuo que busca a otro, ya sea en miras de un encuentro o juego de seducción. Estas conversaciones, que han existido desde antes de que fuera posible adjuntar archivos multimedia a un mensaje, siempre están entendidas en un marco consensuado y “privado”, entrecomillamos la palabra porque estas plataformas junto con sus prácticas han implementado imaginariamente una reinterpretación de la privacidad, reduciéndola a una configuración donde se elige con quiénes sí y con quienes no se comparte algo. Pensamos que la privacidad (sin comillas) es una dimensión incompatible con el contexto electrónico y la

inserción de contenido en una red social, es decir: desde el momento en que un contenido se sube a una red social, pierde su calidad de privado.

Otros usos que se les da a los *nudes* y los *packs*, se escriben del marco de lo “privado”, y en parte por eso, se han convertido en problemas de diversos alcances. Por ejemplo, el chantaje; ya sea de “un exnovio despechado” que amenaza con distribuir los *nudes* de su expareja a cambio de algo (El ‘pack’ de Tamaulipas y los cómplices de la violencia en línea, 2018); o de una persona ventajosa que aprovecha la vulnerabilidad que el estigma social suscita en la persona y amenaza con mostrarla a círculos cercanos a ella.

También encontramos la venganza mediante el reenvío masivo de estas fotografías, a las que suele adjuntarse el nombre de la persona, cosa curiosa, pues implica la develación pública no sólo de un cuerpo, sino de una identidad adjunta a este cuerpo.

Existe la práctica de la exhibición sólo por la exhibición, donde no hay un móvil personal que motive a mostrar los *nudes* o *packs* de alguien, incluso hay campañas de subida y bajada masivas donde el nombre del sujeto puede ser irrelevante, pero otras donde el nombre pareciera ser lo más importante, existe un caso afín en Tamaulipas, registrado en abril del 2018, en el que se anunciaban “los nombres y los apellidos en orden alfabético e información de las redes sociales” de las chicas en cuestión, que dicho sea de paso, eran en su mayoría menores de edad.

No sólo las parejas han encontrado en los *nudes* y *packs* un espacio para la relación, también el llamado *bullying* lo ha aprovechado como un medio para extender, expandir y reproducir un acoso escolar que involucra estas prácticas. Para las instituciones escolares esto ha sido un problema de gravedad porque el adolescente en materia será cuestionado y señalado desde diferentes frentes: su familia, sus amigos, su pareja e incluso las propias autoridades escolares.

Un uso impactante que hemos encontrado es su práctica como moneda de cambio: Se ofrecen o piden *packs* a cambio de cualquier cosa, incluso en

grupos destinados a la compra-venta se puede conseguir un descuento o promoción por un pack.

Entre otros usos, hay un equivalente a estrechar la mano cuando se conoce a una persona: se envía el pack por mensaje cual tarjeta de presentación, funge también como una muestra anticipada de “confianza”. Literalmente aparecen conversaciones en que los primeros mensajes son: “Hola, me llamo Juan Pérez y ahí está mi pack”.

Finalmente, hemos identificado una dinámica de acumulación de *nudes* y *packs*, en clara relación con el sistema de producción capitalista. Los usuarios almacenan, ya sea en un hardware o en la nube, carpetas encriptadas de este tipo de fotografías. Aunque ésta no es la única manifestación del diseño y dinámica capitalista en la operación de las redes sociales, está también la “búsqueda de cantidades abrumadoras de amigos” (Hernández, 2012, p. 113) y como habíamos señalado al inicio, el intercambio es un eje fundamental para el funcionamiento y sostén de éstas. Intercambio que, una vez explicados los usos de estas representaciones, se ve más esclarecido, y al mismo tiempo resulta más inquietante su invisibilidad.

Se habrá notado que nuestra escritura no ha distinguido particularmente entre géneros; pues, aunque existe una estigmatización histórica sobre el cuerpo de la mujer, los varones también son un blanco susceptible a estas acciones. El diario *El Universal* en su versión electrónica del día 4 de mayo del 2018 muestra como parte de su encabezado: “Luis tenía 13 años cuando envió una foto desnudo a su mejor amiga. Después descubrió que era una trampa y hasta el día de hoy sus acosadores lo amenazan” (Ortíz, 2018).

El acontecer tan recurrente de estas experiencias ha ocasionado un secreto a voces en la población usuaria de las redes sociales, y han generado expresiones que manifiestan malestares relacionados con estas problemáticas, no sólo noticias o reportajes; sino más interesante aún: memes y manuales de *sexting* seguro, casi todos en forma de infografía o ilustraciones.

Entre los manuales para el *sexting* seguro, hay diversas modalidades en que se presentan: Una serie de ilustraciones y en cada una un consejo: *no muestres tu rostro; no retrates marcas o accesorios distintivos; envía solamente a personas en las que confíes*, o bien consejos aislados por usuarios de las redes: “Cuando mandes un nude, ponle marca de agua con el nombre del destinatario, así si se filtra sabrás quien comenzó la distribución”. Es impresionante cómo se han agilizado rasgos preventivos ante problemáticas nuevas, todas bajo el mismo código que la plataforma ofrece.

Es evidente una conflictiva relación entre lo público y lo privado que plantean estas prácticas; por un lado, el desdibujamiento de los límites entre ambas dimensiones y por otro la deformación del concepto “privacidad” propiciada por los reglamentos y configuraciones de la plataforma. Bajo una configuración específica Facebook indica que “tal publicación es privada”, afirmación paradójica que va de la contradicción al oxímoron. Igualmente, actividades que regularmente pertenecían al orden de lo privado, comienzan a abrirse campo en el terreno de lo público; por ejemplo, una tarde en familia o en pareja se convierten en eventos no sólo fotografiables, sino publicables. La discusión por lo público y lo privado se excita en el marco de los contenidos y prácticas con tono sexual, sin embargo, no se agota en lo sexual; desde la compleja elaboración del perfil personal existe una gran pregunta ¿a quién das a conocer elementos que te constituyen como sujeto? Juan es un joven que “grabó un video sexual y lo publicaron en una página pornográfica”, declara haberlo compartido responsablemente sólo con personas de confianza: “No lo compartes con cualquier persona, sólo con personas muy muy específicas [...] una vez que ya hay un tanto de confianza, ya que hayamos salido como 4 veces-5 veces, pues ya se pasa” (Ortiz, 2018).

## CONCLUSIÓN

En este ensayo hemos expuesto brevemente algunas impresiones respecto de las representaciones fotográficas del cuerpo y sus usos en las redes sociales, sin embargo, el abanico de problemáticas sociales es vastísimo. La socialización, las dinámicas de interacción, la estandarización de la

experiencia, la tergiversación del concepto “privacidad”, la banalización del erotismo, la mecánica de corte mercantil de las dinámicas virtuales, la insignificancia de los vínculos humanos, la fugacidad de las “movilizaciones sociales” tras la pantalla, una empatía superficial que simula interés, comprensión y unión ante una tragedia social, la hipersexualización de la sociabilidad, el potencial de discusión contenido en un molde con vicios argumentativos que desemboca en un debate artificial y estéril, son un campo interesante y urgente para pensar, cuestionar y estudiar cualitativamente con métodos rigurosos y adecuados a las lógicas de estas plataforma. Eduardo Restrepo (2016) habla de las etnografías digitales o etnografías virtuales y cómo, para realizarlas, hay que transformar significativamente la etnografía tradicional, adecuarla al ciberespacio.

La problematización de estos fenómenos es compleja, pues están adscritos a realidades contextualizadas y la discusión sobre los sucesos tecnológicos nunca es cerrada en sí misma. Los investigadores en ciencias sociales y humanidades tenemos en ellos un amplio campo de estudio que apenas inicia. Finalmente queremos comentar que los investigadores jóvenes tienen una facilidad intrínseca para sumergirse en estos temas, pues se está ya inmerso en diferentes dinámicas a las que hemos acompañado desde sus albores y cuyo lenguaje ya es familiar; mas no debe esto pasar por una exhortación a realizar investigaciones subjetivistas sujetadas a la experiencia personal, es imperativo mantener una mirada crítica y un desarrollo teórico-metodológico riguroso y argumentado. Para resolver la complicación que esto representa consideramos necesaria la interdisciplina como forma de realizar un estudio integrado por las múltiples aristas que implican éstos que, como todas las problemáticas sociales, son por naturaleza interdisciplinarios y aprovechar la luz que cada disciplina puede arrojar sobre ellos.

## REFERENCIAS

El ‘pack’ de Tamaulipas y los cómplices de la violencia en línea. (19/Abril/2018). Recuperado de: <https://plumasatomicas.com/explicandolanoticia/pack-tamaulipas-pornografia-link/>

- Handyside, S. y Ringrose, J. (2017). Snapchat memory and youth digital sexual cultures: mediated temporality, duration and affect. *Journal of gender studies*, 26(3), pp. 347-360. DOI: 10.1080/09589236.2017.1280384.
- Hernández, E. (2012). Facebook: una subjetividad evanescente. *Revista Tramas. Subjetividad y procesos sociales, Nuevas subjetividades* (36), pp. 99-125.
- Mier, R. (2005). Vértigos de la opacidad: tiempos y experiencia en el régimen tecnológico. *Revista Tramas. Subjetividad y procesos sociales, Subjetividad y nuevas tecnologías* (25), 13-39.
- Melot, M. (2010). *Breve historia de la imagen*. Madrid: Siruela.
- Ortíz, A. (4 de mayo de 2018). "Una foto no va a arruinar mi vida", pensó al enviar sus imágenes desnudo. *El Universal*. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/nacion/sociedad/una-foto-no-va-arruinar-mi-vida-penso-al-enviar-sus-imagenes-desnudo>
- ¿Paris Hilton y Britney Spears inventaron el selfie? La socialité asegura que sí. (21 de noviembre de 2017). *El comercio*. Recuperado de: <https://elcomercio.pe/tvmas/hollywood/twitter-paris-hilton-britney-spears-inventaron-selfie-socialite-asegura-noticia-475519>
- Restrepo, E. (2016). *Etnografía: Alcances, técnicas y éticas*. Bogotá: Envió editores.
- Ricoeur, P. (2003). *Tiempo y narración*. México: Siglo XXI editores.
- Tabachnik, S. (2013). Imágenes de autoficción: Figuraciones de subjetividad en la cibercultura contemporánea. *Revista Tramas. Subjetividad y procesos sociales, Sujeto, mirada y cultura visual* (39), pp. 39-65.

## DE CARTÓGRAFOS Y CARTOGRAFÍAS: LA RIQUEZA DE LA INDAGACIÓN POLÍTICA EN AMÉRICA LATINA

Ángel Sermeño Quezada

Universidad Autónoma de la Ciudad de México

Israel Covarrubias (coord.) (2015). *Figuras, historias y territorios. Cartógrafos contemporáneos de la indagación política en América Latina*, México: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo - Publicaciones Cruz, 221 pp

La presente obra colectiva gira en torno a un ambicioso proyecto académico que, en su complejidad, ofrece diversas líneas interpretativas de reflexión. El propio título expresa tal riqueza: “Figuras, historias y territorios”. Plantea, al menos en apariencia, el difícil dilema de elegir a cuál o cuáles de ellas darles prioridad. En realidad, en el centro de esta obra se encuentran diversos referentes, a saber: el investigador empírico, el pensador normativo, el intérprete contextual del momento sociohistórico, el creador de intuiciones fecundas, el maestro propiamente dicho. Me pregunto si cabe sintetizar todas estas figuras en la, quizá más cómoda para nosotros, tal vez por su “moderna” ambigüedad, figura del *intelectual* (orgánico, crítico, etcétera) o si acaso no es mucho mejor englobarlas, como nos propone Israel Covarrubias, en la noción, no sé si provocadora, del *cartógrafo*. Esto es, en palabras del coordinador e impulsor de este proyecto, de “aquel conjunto de autores que han construido algunos de los mapas intelectuales más significativos con los cuales se han formado varias generaciones de estudiantes y estudiosos” latinoamericanos de la indagación política.

El perfil intelectual del cartógrafo se distinguiría, para los propósitos de sacar adelante este proyecto de investigación, por los rasgos siguientes: a) ser un fundador de una escuela o de un estilo particular de reflexión;

b) imprimir en su obra variantes menos rígidas y menos ortodoxas de pensamiento político; y c) acreditar, aunque este no es un requisito imprescindible, una “militancia académica” o, dicho de otra manera, ser académicos, militantes y/o pensadores –incluso, las tres figuras al mismo tiempo– como nos dice Covarrubias. Otros rasgos que acompañarían a esta propuesta para acotar el perfil de los cartógrafos que, precisamente han delimitado y definido en términos de investigación los momentos históricos trascendentes, es decir, los problemas, desafíos y tragedias del continente o subcontinente latinoamericano serían, por una parte, el caracterizar con un distintivo sello de “originalidad” a su producción intelectual (aunque, claro, queda abierto el problema epistemológico de que sea aquella característica esencial que determine la peculiar identidad de la originalidad latinoamericana a la hora del pensar y generar conocimiento sobre la región);<sup>1</sup> y, por otra, que esta obra académica se sostenga sobre una arquitectura metodológica interna que, si entendí bien, puede denominarse “reflexión” y/o semántica “anticipatoria”. Sería una “reflexión anticipatoria” a partir de la cual podría trazarse el camino para formular de manera aguda, tanto las preguntas pertinentes de la investigación sobre la realidad histórica como la búsqueda de consolidación de las perspectivas teóricas, hipótesis e instrumentos con los que se realiza en particular la investigación empírica.

Detrás de este, como digo, ambicioso pero aún incipiente, proyecto de propuesta de un “canon” de pensadores “clásicos” contemporáneos de América Latina se vislumbran por lo menos dos motivaciones o preocupaciones normativas, no del todo explicitadas, que van más allá de sostener la importancia de contar con actualizadas cartas de navegación intelectual. La primera, la irrenunciable necesidad de poseer un inventario que recupere y preserve la herencia y el legado, así como la vigencia de la producción intelectual y académica del pasado reciente. Y la segunda, de aprovechar el momento óptimo del presente, en términos del reconocimiento que la disciplina y la práctica de la ciencia política y de los estu-

---

1 ¿Liberación, indigenismo, colonialidad, eurocentrismo son, entre otros ejemplos posibles, categorías a partir de la cual se puede realmente construir y definir la originalidad del pensamiento sociológico, histórico, jurídico, politológico de América Latina?



dios políticos en general encuentran al menos en el México de hoy día. En este sentido, invocar a estos cartógrafos clásicos contemporáneos intenta exorcizar, utilizándolos como referentes, ejemplos y modelos, el riesgo de adoptar acríticamente una oferta formativa que rinda un excesivo énfasis dogmático a la especialización, a la formalización y al culto al dato empírico. De continuar predominando este estilo de formación en las nuevas generaciones de estudiosos e investigadores de la realidad sociohistórica de la región quizá se justificaría la preocupación de Covarrubias de que los destacados perfiles aquí agrupados sean especímenes y estilos académicos en vías de extinción.

Estas dos preocupaciones (quizá semiconscientes o del todo conscientes en Covarrubias) adquieren toda la razón de ser si, además, las contextualizamos en el momento presente y que, a grandes rasgos, exhibe algunas tendencias como las siguientes: mutaciones de gran calado en las realidades socio-históricas mundiales asociadas a fenómenos como la globalización, el cambio climático, las migraciones, las guerras intestinas justificadas a partir de integrismos religiosos o nacionalistas, el incremento de la desigualdad y pobreza extrema que convive con una escandalosa concentración de la riqueza (fenómenos de los que América Latina también experimenta en sus variaciones regionales). Todo ello, curiosamente, coexiste con una mayor riqueza de la pluralidad disciplinaria en la teoría y filosofía social y política del presente. Hoy, como nunca, atestiguamos una incuestionable riqueza de escuelas y tradiciones intelectuales, autores y temas, además de enfoques de estudio, tanto normativos como empíricos. Sin embargo, los diagnósticos del presente y las propuestas de solución emanados de esa pluralidad analítica y conceptual son claramente insuficientes e insatisfactorios. Tal panorama se agrava, además, por el desencanto y la crisis de la democracia, el desorientador vaciamiento ideológico y el elevado incremento de la desafección política ciudadana. Son, pues, “tiempos de oscuridad” (Arendt *dixit*). Y, precisamente por ello, tiene todo el sentido utilizar la experiencia de un conjunto de cartógrafos que con su obra intelectual y con su ejemplo biográfico de acción orientan e inspiran la búsqueda de respuestas a los dilemas y problemas del presente.

El incipiente canon de diez cartógrafos de la indagación política de América Latina propuestos en el presente volumen (Albert O. Hirschman, Guillermo O'Donnell, Gino Germani, Hugo Celso Felipe Mansilla, Florestan Fernandes, Fernando Henrique Cardoso, Juan Carlos Portantiero, Dieter Nohlen, Ernesto Laclau y Leonardo Boff) es inocultablemente heterogéneo y problemático, al punto de no escapar a cierta dosis de arbitrariedad, como la misma clasificación que los reúne. Los trabajos, en donde se reconstruyen los perfiles de estos cartógrafos, son también un tanto desiguales, a pesar de que claramente el coordinador propuso una estructura interna mínima para abordarlos (una breve semblanza biográfica y contextual y una visión más o menos completa o a veces parcial, por decisión de quien tomó la responsabilidad de la redacción del capítulo respectivo, del conjunto de la obra a examinar). Tales limitaciones son, en realidad, muy difíciles de eludir en trabajos de esta naturaleza. A reserva de respetar los gustos subjetivos de los lectores (y del mío propio) unos trabajos gustarán más que otros y, claramente también, exhibirán diferencias en el rigor de la exposición y el dominio del pensamiento del autor trabajado. No obstante, todos los trabajos cumplen con el objetivo propuesto y la calidad en su conjunto es más que satisfactoria (lo cual habla bien no sólo de la solidez de los expositores, sino también de la calidad del trabajo del editor del volumen).

Por otra parte, resaltan claramente los ejes temáticos y la temporalidad que predominan y permiten agavillar las obras y autores en referencia, a saber: modernidad inacabada, dependencia y desarrollo (Hirschman, Germani, Fernandes, Cardoso); autoritarismo y democracia (O'Donnell, Portantiero, Laclau); y, sin desear ser injusto, una conveniente caja de sastre (Mansilla/Escepticismo epistémico, Nohlen/Sistemas políticos y electorales, y Boff/Teología de la liberación).

Ahora bien, las trayectorias y los rasgos biográficos en este grupo de autores son necesariamente disímiles y particulares. Sin embargo, claramente comparten algunas constantes que se reflejan indeleblemente en sus obras. Apunto hacia aquellas que visiblemente se perciben a partir de la lectura de los textos: a) la solidez y el rigor de la formación académicas

(que en algunos casos tiene raíces autodidactas, por ejemplo, en Germani); b) el interés e incluso el compromiso con la militancia política en sus países de origen; c) la vivencia en carne propia de la opresión autoritaria y, en muchos casos con diversos grados de intensidad, la experiencia del exilio (el cual marca no sólo el carácter, sino también el pensamiento); d) el imprimir una perspectiva ética o moral a sus análisis e investigaciones, sin por ello confundir la autonomía de las esferas; e) el no temer al hibridismo conceptual y ser capaces de adoptar posiciones pragmáticas a la hora de proponer soluciones o salidas a los problemas examinados; f) el imprimir, sí, una suerte de visión latinoamericana que da una dosis de originalidad a su pensamiento, especialmente a la hora de construir categorías *ad hoc* exigida por la propia especificidad de la realidad investigada; g) el estimular e incentivar los grupos de investigación y las redes para construir colectivamente el conocimiento.

No todos los autores reflejan cada uno de los rasgos apuntados y no todos lo hacen con el mismo grado de intensidad. No sabremos cuáles de estos autores sobrevivan a lo que Covarrubias llama la “usura” del tiempo. La desaparición física de ellos aún es reciente y otros aún, afortunadamente, nos acompañan. La utilización de la categoría de “clásicos contemporáneos” no termina de persuadirme del todo, pero creo, sin duda, que la recuperación y el estudio de éstos y otros autores con rasgos similares es una provechosa tarea de nuestro presente.

## **Mario Morales**

Actualmente es beneficiario del Programa de Becas Posdoctorales en la UNAM donde realiza una estancia posdoctoral en el Instituto de Investigaciones Estéticas bajo la asesoría de la Dra. Linda Báez Rubí. Es doctor en Ciencias y Artes para el Diseño, en el Área de Teoría e Historia Críticas por la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco; Maestro en Creatividad para el Diseño por la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes; Licenciado en Filosofía y Psicología por la Universidad Nacional Autónoma de México; Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco. Ha impartido cursos en la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM-Xochimilco, en la carrera de Diseño en la UAM-Cuajimalpa, en la Facultad de Filosofía y Letras y la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM y en 17, Instituto de Estudios Críticos. Es miembro fundador del colectivo de pensamiento y gestión transdisciplinaria Post-Filia. Sus principales líneas de investigación son: teoría y filosofía de la imagen, relación entre arte, diseño, manifestaciones culturales y política en el siglo XX. Algunos de sus artículos publicados son: “El sabotaje cultural en las elecciones de 2012 en México”, *Tramas, Subjetividad y procesos sociales*; “Una genealogía de las contiendas imaginísticas contemporáneas”, *Investigación y diseño*; “Arte contemporáneo e imaginación política: Una aproximación desde la obra del colectivo artístico mexicano Cráter invertido”, *Tales*, Revista de Filosofía de la Universidad Complutense de Madrid.

## **Rocío Rodríguez de la Cruz**

Licenciada en Comunicación por la Universidad Iberoamericana en el 2002, Maestra en Periodismo por la Universidad Anáhuac del Sur en el 2007, actualmente cursa el Doctorado en Estudios Transdisciplinarios de

la Cultura y la Comunicación en el Instituto Íconos. Desde el 2004 hace cobertura y difusión de eventos culturales. Fue editora y colaboradora del Fanzine Cultural 3D2, además participó en la publicación de los libros *Reflexiones desde abajo/sobre la promoción cultural en México* tomos I y II (ed. Endora 2008 y 2009). Impartió el taller de Periodismo Cultural en el marco del Serial para Difusores Culturales 3D2 en Oaxaca, León y Ciudad de México. Estuvo en el área de Relaciones Públicas de la revista *Algarabía* (2007). Anteriormente trabajó en agencias de análisis y monitoreo de medios, QBO Consultores y Add Valorem. Fue colaboradora en diversos portales como Danzanet y Proyección del Capital Humano, además de desarrollar proyectos culturales y de comunicación de forma independiente. Impartió la materia de Creatividad e Innovación editorial en la Universidad Anáhuac (2013-2017). Es socia de la agencia de comunicación Punto Media, entre sus actividades está la cobertura periodística de eventos y servicios editoriales. Actualmente, también trabaja como asistente editorial en la Revista *Ciencia y Desarrollo* del CONACYT.

### **Silvia Hamui Sutton**

Nació en la Ciudad de México. Cursó sus estudios de licenciatura (1992-1997) en la Universidad Iberoamericana obteniendo el mejor promedio y la Mención Honorífica. Acreditó la Maestría en Letras con orientación en Literatura Comparada en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y, en 2006, obtuvo el Doctorado en Letras en la misma universidad (UNAM) con Mención Honorífica. Ha sido docente en la Universidad Iberoamericana (UIA) desde 1997 hasta la fecha y en la UNAM desde 2007. Asimismo, colabora en el programa de posgrado en la Maestría en Docencia para la Educación Media Superior (MADEMS) en la UNAM impartiendo seminarios y actividades académicas. Ha participado en congresos y coloquios en México y el extranjero como el *Quinto Congreso Internacional sobre los Conversos y los Moriscos* Saint Louis University / Universidad de Alcalá de Henares o el *1er. Encuentro Iberoamericano de Estudios sobre Oralidad*, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Ha publicado artículos en revistas nacionales e internacionales. Los libros titulados: *Sucedió en Alepo* (2005), *Cantos judeo-españoles: Simbología poética y visión del mundo* (2008, EUA: Gaonbooks). *Interpretaciones literarias como apertura ha-*

*cia el universo del 'otro'* (2009, México: UIA); *El sentido oculto de las palabras en los testimonios inquisitoriales de las Rivera: judaizantes en la Nueva España* (2010, México: UNAM); coordinó el libro *Palabras al aire: discursos sobre oralidad* (2013, México: UIA). Ha publicado *Lyrical Eroticism in Judeo Spanish Songs* (2017, EUA: Gaonbooks). Organiza y preside el "Seminario de Investigación Interdisciplinario sobre Arte" en la UIA; es presidenta del comité académico del Centro de Investigación y Documentación Judío de México (CDIJUM). Es vicepresidenta de la Asociación Mexicana de Estudios en Estética (AMEST). En 2009 le fue otorgado el Premio Rabino Jacobo Goldberg por su artículo: "Identificadores de los judaizantes y la resignificación de sus rituales en el contexto novohispano". Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) del CONACyT.

### **Diego Vázquez Díaz**

UNAM-FFyL. Licenciado en Filosofía, estudiante del posgrado en Historia del Arte por la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM y becario por la Unión Iberoamericana de Universidades en la Universidad Complutense de Madrid. Se ha desempeñado como profesor adjunto para la asignatura de Estética del Colegio de Filosofía de la UNAM. Ha participado en proyectos de investigación sobre temas de Estética, Ética y Derechos Humanos y ha colaborado en medios y revistas de difusión y promoción cultural. Actualmente se dedica a la investigación en las áreas de filosofía de la historia y estética, propias del campo de Teoría y Metodología del posgrado en Historia del Arte.

### **Jorge Manuel González Hernández**

Se licenció en idiomas en 2001 en la Facultad de Educación y Artes en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, especializándose en docencia. Desde su ingreso a la carrera de idiomas se ha dedicado a investigar el lenguaje como fenómeno evolutivo y ha colaborado con grupos de investigación a nivel nacional e internacional en dicha área; también, desde el primer año de la carrera, inicia su labor docente, la cual continúa ejerciendo. En 2006 se licencia en Filosofía en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Querétaro, especializándose en Estética y Lógica. De 2006 a 2009 trabaja como profesor de investigación y tesis en

la Facultad de Filosofía de la Universidad Autónoma de Querétaro y en el Colegio Nacional de Danza contemporánea, así mismo, imparte cursos de lógica en el Colegio de la Sta. Cruz a sacerdotes franciscanos. De 2009 a 2012 ingresa a la Compañía de Jesús para seguir su vocación sacerdotal, pero decide no continuar y regresar a su vida como laico comprometido con la Iglesia. En 2015 se gradúa como Maestro en Humanidades por el Tec de Monterrey. Ha impartido cursos de redacción, análisis del discurso, metodología de la investigación, historia de la danza y del arte, lógica, docencia del lenguaje, entre otros.

### **Flor Itzel Fuentes Paniagua**

Estudiante de Psicología en la Universidad Autónoma Metropolitana (Xochimilco), elabora la tesis de grado con el tema: Un estudio antropológico y crítico de los usos del cuerpo en el grupo “Los años dorados”. He participado como ponente en dos ocasiones en el “Foro de la mujer” dentro del marco del Congreso Nacional de Estudiantes de Ingeniería Civil; en diferentes coloquios interuniversitarios, y en un curso introductorio a la Biopsicología. Asistente en la revista *Tramas Subjetividad y procesos sociales*. Sus líneas de investigación giran en torno al cuerpo, el género y la sexualidad crítica.

### **Antonio Huitzilin Atayde Manriquez**

Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica con especialidad en Diseño Editorial por la Universidad Autónoma Metropolitana (Xochimilco). Cuenta con doce años de formación en fotografía en distintas instituciones como el Centro de la Imagen, la Fototeca Nacional, Aavi, FAROs, entre otros. He participado en diferentes exposiciones entre las que destacan *Fotoensayo* (Teatro Hidalgo, Pachuca, México, 2010) y *Geografías en diálogo* (Centro de la Imagen, Buenos Aires, Argentina, 2013). Sus líneas de interés abordan temas como la teoría de la imagen, la fotografía documental, de calle y la construida.

### **Ángel Sermeño Quezada**

Doctor en Ciencia Política (UNAM). Profesor-investigador de la Academia de Ciencia Política y Administración Urbana de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM).

**VITAM**  
**REVISTA DE INVESTIGACIÓN**  
**EN HUMANIDADES**

ISSN 2448-6124 (versión impresa)

ISSN 2594-2107 (versión en línea)

---

Vitam acepta diversos tipos de colaboración:

- artículos de investigación
  - ensayos
  - traducciones
  - reseñas

Las políticas para su publicación pueden ser consultadas en la página:

<http://www.revistavitam.mx/>

Para suscripciones y adquisición de ejemplares comunicarse al correo:

[revistavitam@universidadsalesiana.edu.mx](mailto:revistavitam@universidadsalesiana.edu.mx)

o dirigirse a la dirección de la Universidad Salesiana, A.C.

Laguna de Tamiahua no. 97

Col. Anáhuac, Del. Miguel Hidalgo,

CP. 11320, Ciudad de México

Tels. 5341 9931 y 5341 9823



## INVESTIGACIÓN

La gestión cultural en la era digital en el contexto mexicano

**Rocío Rodríguez de la Cruz**

El relato en la obra *The Flat* de Andy Campbell: un análisis post-estructuralista según R. Barthes

**Silvia Hamui Sutton**

Hyperimage and Art History in the Digital Era

**Diego Vázquez Díaz**

## ENSAYO

Narrativas de la vida digital: la abyección del cuerpo en la red

**Jorge Manuel González Hernández**

Las representaciones fotográficas del cuerpo y su uso en redes sociales: apuntes y desafíos

**Flor Itzel Fuentes Paniagua y Antonio Huitzilin**

**Atayde Manríquez**

## RESEÑA

De cartógrafos y cartografías: la riqueza de la indagación política en América Latina

**Ángel Sermeño Quezada**

