

VOLUMEN VI. NÚMERO 11
ENERO - JUNIO 2025

ISSN: 2954-470X

ARTES

Dossier. El impacto de las inteligencias artificiales en el trabajo tecnológico, artísticos y artesanal

José de Jesús Fernández Malvárez
Hernán M. Palermo

Trabajo artesanal e inteligencia artificial: desafíos y ventajas de un encuentro ineludible

Valeria Figueroa Treviño

El cine, arte, técnica y teoría para la formación crítica universitaria: IAgén

José Ricardo González Martínez
Alejandro Nava Santacruz

El arte callejero como dispositivo de cambio social: el caso de la Comuna 13 de Medellín

Claudio Riga

Noticias del Imperio y la demencia carlotiana: una aproximación al nuevo historicismo y su reflexión ontológica

Diana Alejandra Tavarez Chacón

Reseña del libro: *En el umbral de lo sagrado. Reflexiones teóricas de la danza desde la práctica escénica* de Cecilia Lugo

Martha Hickman Iglesias



DIRECTORIO

Universidad Autónoma
de Querétaro

Dra. Silvia Amaya Llano
Rectora
Dra. Oliva Solís Hernández
Secretaria Académica
Lic. Iván Nieto Román
Secretario Particular
Dr. Manuel Toledano Ayala
Secretario de Investigación, Innovación y Posgrado
Lic. Diana Rodríguez Sánchez
Directora del Fondo Editorial Universitario
Lic. Ivonne Álvarez Aguillón
Coordinadora de Publicaciones Periódicas

Facultad de Artes

Dr. Sergio Rivera Guerrero
Director
Mtro. José Olvera Trejo
Secretario Académico
Dra. Pamela Jiménez Draguicevic
Jefa de Investigación y Posgrado

Equipo Editorial *HArtes*

Dr. León Felipe Barrón Rosas
Director
Mtra. Susana del Rosario Castañeda Quintero
Directora
Lic. Bruno David Sánchez Mureddu
Editor
Mtro. José Antonio Tostado Reyes
Imagen y diseño editorial

Comité Editorial

Dr. Fabián Giménez Gatto
Universidad Autónoma de Querétaro. México
Dra. Alejandra Díaz Zepeda
Universidad Autónoma de Querétaro. México
Dra. Silvia Ruiz Tresgallo
Universidad Autónoma de Querétaro. México
Dra. Eva Natalia Fernández
Universidad Autónoma de Querétaro. México

Consejo Asesor

Dra. Layla Eréndira Ortiz Cora
Universidad Autónoma del Estado de México. México

Dr. José Luis Crespo Fajardo
Universidad de Cuenca. Ecuador

Dra. María Sicarú Vásquez Orozco
Universidad Iberoamericana Ciudad de México. México

Dr. Edinson Alberto Aladino Pernia
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. México

Dra. Berenize Galicia Isamendi
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. México

Drx. Gabi Balcarce
Universidad de Buenos Aires. Argentina

Dr. Cuitláhuac Moreno Romero
Universidad Nacional Autónoma de México. México

Dra. Gabriela González Ortuño
Universidad Nacional Autónoma de México. México

Dr. Daniel Orizaga Doguim
University of British Columbia. Canadá

Dra. Luz María Rangel Alanís
Universidad Internacional de la Rioja. España

Dr. Edson César Faúndez Valenzuela
Universidad de Concepción. Chile

Dra. María Luisa Martínez Muñoz
Universidad de Concepción. Chile

Dra. Elsa Muñiz García
Universidad Autónoma Metropolitana. México

HArtes, Vol. 6, No. 11, enero-junio 2025, es una publicación semestral editada por la Universidad Autónoma de Querétaro, Cerro de las Campanas, s/n, Col. Las Campanas, Querétaro, Qro., C.P. 76010, Tel. (442) 192-12-00 ext.100, <https://revistas.uaq.mx/index.php/hartes>, revistahartes@uaq.mx Editores responsables: León Felipe Barrón Rosas y Susana del Rosario Castañeda Quintero. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2022-082917305500-102, ISSN: 2954-470X, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este Número, Facultad de Artes, Bruno David Sánchez Mureddu, Cerro de las Campanas, s/n, Col. Las Campanas, Querétaro Qro., C.P. 76010. Fecha de última modificación, 31 de enero de 2025.

Corrección de estilo: Anais Melissa Mejía Cisneros, Andrea Flores Torres, Emiliano Uribe Aguilar y Verónica Martínez Jiménez

Ilustración de portada: @mrsbrain_para Prompt Fights 0.0.
Diseño editorial: Mariana Rangel Hernandez y Carolina Rojas

CONTENIDO

DOSSIER

El impacto de las inteligencias artificiales en el trabajo tecnológico, artísticos y artesanal Presentación	7
<i>José de Jesús Fernández Malvárez y Hernán M. Palermo</i>	
Trabajo artesanal e inteligencia artificial: desafíos y ventajas de un encuentro ineludible	14
<i>Valeria Figueroa Treviño</i>	
El cine, arte, técnica y teoría para la formación crítica universitaria: IAgen	35
<i>José Ricardo González Martínez</i> <i>Alejandro Nava Santacruz</i>	
Inventiones y disrupciones de la inteligencia artificial en la creación musical	69
<i>Mauricio Beltrán Miranda</i> <i>Cuauhtzin Alejandro Rosales Peña Alfaro</i>	
Artenomía y el impacto de las inteligencias artificiales en el trabajo artístico	91
<i>Víctor Hugo Juárez Rodríguez</i>	
Artesanos indígenas, tecnologías digitales y auras precarizadas. Una reflexión sobre el arte contemporáneo	108
<i>William Grigsby Vergara</i>	
Austeridad estética: el objeto análogo como mediador al crecimiento de la IA	120
<i>Julio César Arámbula Meneses</i> <i>Ana Aurora Maldonado Reyes</i>	

ARTÍCULOS

- El arte callejero como dispositivo de cambio social:
el caso de la Comuna 13 de Medellín 144
Claudio Riga

ENSAYOS CRÍTICOS

- Noticias del Imperio* y la demencia carlotiana: una aproximación
al nuevo historicismo y su reflexión ontológica 184
Diana Alejandra Tavarez Chacón

RESEÑAS

- Reseña del libro: *En el umbral de lo sagrado. Reflexiones teóricas
de la danza desde la práctica escénica* de Cecilia Lugo 197
Martha Hickman Iglesias

DOSSIER

DOSSIER

El impacto de las inteligencias artificiales en el trabajo tecnológico, artísticos y artesanal

Presentación

Desde hace cerca de cincuenta años, el mundo ha venido experimentando una serie de transformaciones sociales, culturales y económicas que están modificando las estructuras del entorno común en el que vivimos. Diferentes disciplinas han señalado que, durante este período, las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en herramientas clave para el establecimiento de nuevas formas de relaciones sociales, mientras que los datos digitalizados han adquirido un valor económico estratégico. En consecuencia, ha surgido una gran cantidad de neologismos y definiciones, tales como *capitalismo de plataformas* (Srnicek, 2018), *capitalismo de vigilancia* (Zuboff, 2018), *capitalismo cognitivo* (Vercellone, 2011), *capitalismo informacional* (Castells, 2017), *capitalismo electrónico-informático* (Lins Ribeiro, 2018), *capitalismo digital* (Schiller, 2000), entre otros. Estas propuestas buscan mapear los cambios ocurridos respecto a las prácticas y los conceptos tradicionales de la era industrial, abriendo paso a la posibilidad de un nuevo paradigma y, de forma más contundente, se habla de un nuevo modelo civilizatorio en el capitalismo.

En esta misma línea de pensamiento, las teorías del capitalismo cognitivo, formuladas por el operismo italiano en la década de 1970, han sido de las más influyentes y debatidas a la hora de analizar el capitalismo contemporáneo, ya que ponen el foco en la crisis de la ley del valor, tesis fundamental de la teoría marxista. Según Carlos Vercellone (2011), uno de los principales exponentes de esta corriente, estamos ante un nuevo sistema histórico de acumulación en el que el valor productivo del trabajo intelectual e inmaterial se ha convertido en el factor dominante. De manera similar, Yann Moulier Boutang (2010) afirma que la producción de mercancías a través de mercancías ha dejado de ser el núcleo central, cediendo paso a la producción de conocimientos cognitivos.

Por su parte, Manuel Castells (2017) señala la emergencia de una lógica informacional que no reemplace a la lógica industrial, sino que se superponga a ella y a su condición. Desde una perspectiva antropológica, Gustavo Lins Ribeiro (2018) reconoce que, aunque la hipótesis del capitalismo cognitivo ofrece un marco interpretativo útil para entender las dinámicas económicas actuales, sobrestima la novedad de la expropiación del conocimiento por parte de los capitalistas, un fenómeno que ya ocurrió siglos atrás durante la transición de los sistemas de fabricación a los industriales. En este sentido, Marcela Zangaro (2013) coincide en que el papel central del conocimiento no es una innovación histórica promovida por el capitalismo cognitivo, pero reconoce la intensificación de un bio-poder mediante el cual las relaciones capitalistas se expanden más allá de la producción, alcanzando la vida en su totalidad. El trabajo de Shoshana Zuboff (2018) complementa esta idea, ya que se enfoca en el funcionamiento de las grandes empresas tecnológicas globales, advirtiendo que el nuevo modo de acumulación, al que denomina capitalismo de vigilancia, se basa en la extracción, el análisis y el uso de datos al servicio de los medios de modificación conductual. De tal manera que el control y la vigilancia se convierten en parte de un proceso unidireccional de extracción de datos que contribuye a perfeccionar la maquinaria predictiva de estas empresas.

Sin lugar a dudas, la incorporación de la inteligencia artificial lo complejiza todo aún más. Algunos autores (Zukerfeld *et al.*, 2024) plantean

que la incorporación de la IA se inscribe en una tendencia del capitalismo contemporáneo vinculada con la automatización: este proceso refiere particularmente al reemplazo de trabajo humano por tecnologías digitales, en particular suele subrayarse el rol de la IA. No obstante, hay otras formas menos espectaculares de tecnología que reemplazan trabajo humano.

Así como la IA reemplaza trabajo humano, hay que decir que también reconfigura los trabajos, produciendo nuevos escenarios laborales. Es decir, las tecnologías digitales y algorítmicas junto a la IA destruyen y producen trabajos todo al mismo tiempo. En este sentido, Nick Srnicek (2018) identifica un nuevo modelo de negocio, en el que las empresas *tech* monopolizan, extraen, analizan y utilizan grandes volúmenes de datos. Según el autor, el capitalismo de plataformas pone de manifiesto la creciente hegemonía de la economía digital. Las plataformas, en este escenario, introducen nuevos modos de competencia y control, siempre con la rentabilidad como el principal factor determinante del éxito.

Los datos que constituyen la materia prima fundamental de las plataformas fortalecen varias funciones clave para el desarrollo capitalista, tales como otorgar ventajas competitivas a los algoritmos, facilitar la coordinación y la deslocalización de los trabajadores, y hacer más eficientes y flexibles los procesos productivos. Además, en un ciclo continuo, el análisis de grandes volúmenes de información (*Big Data*) genera nuevos datos que retroalimentan este proceso. Cabe destacar que este modelo se ha expandido a diversos sectores de la economía; grandes empresas han adoptado plataformas e IA, no solo del sector tecnológico, sino también de empresas industriales de vanguardia y de las principales compañías del agro negocio, entre otras. Este contexto ha contribuido a gestar una crisis en el sistema salarial tradicional, expresada en reformas laborales neoliberales, pero también en el auge de nuevas subjetividades relacionadas con ideales de emprendedurismo y autonomía (Palermo y Ventrici, 2023).

Introduciéndonos en el tema que nos convoca el presente dossier, especialmente es notorio el impacto de las tecnologías digitales y, particularmente, de las IA en el mundo del trabajo artístico y artesanal. Esto nos sitúa frente a un momento histórico que demanda reflexión profunda y enfoque crítico.

Este dossier alberga diversos análisis que buscan trascender las miradas tecnocéntricas para explorar cómo estas transformaciones no solo alteran los modos de producción, sino también los significados culturales, las identidades laborales y las relaciones humanas que configuran el quehacer artístico y artesanal.

Las tecnologías digitales han introducido nuevas categorías como el *trabajo digital*, el *click work* o el *trabajo inmaterial*, resignificado las dinámicas tradicionales del hacer artístico y artesanal, desafiando las fronteras entre lo humano y lo maquínico. En este escenario, la inteligencia artificial actúa como un agente disruptivo que reconfigura herramientas, técnicas y mercados, al tiempo que redefine el valor simbólico y económico del trabajo creativo. Desde el pensamiento social y humanístico, estas transformaciones nos invitan a problematizar el lugar que ocupan los artistas y los artesanos en un capitalismo contemporáneo marcado por la aceleración tecnológica.

Aquí nos planteamos algunos interrogantes claves: ¿qué ocurre con la noción de autoría cuando una obra de arte o una pieza artesanal es co-creada con algoritmos?; ¿cómo se reformulan las jerarquías entre arte y artesanía frente a la emergencia de las *neoartesanías* impulsadas por tecnologías digitales?; ¿de qué manera las inteligencias artificiales modifican las cadenas de producción y distribución, pero también las narrativas culturales que rodean a las creaciones humanas?; ¿se puede denominar arte a una producción realizada por inteligencia artificial?

El arte y la artesanía, entendidos como manifestaciones profundamente humanas, son también espejos de los valores de nuestra época. En este sentido, reflexionar sobre el impacto de las inteligencias artificiales en estos ámbitos no solo implica analizar su funcionalidad técnica, sino también sus implicaciones éticas, estéticas y sociales. Este dossier invita, entonces, a mirar más allá de las herramientas para explorar las conexiones entre tecnología, creatividad y humanidad, abriendo un espacio de diálogo interdisciplinario que permite comprender los matices y las contradicciones de este cambio de era. Se explora a la luz del pensamiento de los autores/as que tienen a bien participar en él, cómo estas tecnologías desafían las formas tradicionales de transmisión de conocimiento en comunidades de artesanos y colectivos

artísticos. Asimismo, se analiza cómo la relación entre tecnología y tradición, lejos de ser una oposición, se convierte en un espacio de negociación y reconfiguración, donde las prácticas heredadas son reinterpretadas en diálogo con herramientas contemporáneas.

Cabe señalar que, en última instancia, los trabajos aquí compilados no buscan respuestas definitivas, sino plantear interrogantes que amplíen el horizonte de nuestras reflexiones. Al considerar las transformaciones en el trabajo tecnológico, artístico y artesanal desde diversas perspectivas, buscamos, pues, contribuir al entendimiento de las complejas interacciones entre innovación tecnológica, cambio social y persistencia cultural. Con ello, esperamos aportar una mirada que no solo diagnostique los desafíos del presente, sino que también inspire futuros posibles para el arte y la artesanía en un mundo cada vez más mediado por las máquinas.

En tanto coordinadores del presente número, confiamos en que su lectura resulte placentera y abone al entendimiento y, por supuesto, a la discusión respecto a los tópicos planteados. Esperamos también pueda servir de inspiración para la creación de nuevas y profundas reflexiones sobre las implicaciones de la tecnología las inteligencias artificiales y los desafíos teóricos y metodológicos que implica analizar su relación con el mundo del trabajo, del arte y del artesanado.

Para finalizar, estamos frente a un mundo del trabajo en que la torsión neoliberal –o como lo esbozan Carbonella y Kasmir (2020) *el hacerse, deshacerse y rehacerse* de la clase trabajadora–, está produciendo un abanico de nuevas formas de organizar el trabajo, al tiempo que transforma las relaciones laborales. En este contexto, las tecnologías digitales y la inteligencia artificial desempeñan un papel fundamental en un proceso que apenas comienza y que, sin duda, será un tema central en los futuros análisis de las ciencias sociales. Sus implicaciones no solo afectan la organización del trabajo, sino también la naturaleza misma de la relación humana con el trabajo.

Referencias

- Castells, M. (2017). *La era de la información*. Alianza.
- Carbonella, A. y Kasmir, S. (2020). Desposesión, desorganización y la antropología del trabajo. *Revista Latinoamericana De Antropología Del Trabajo*, 4(9), 1-18. <https://ojs.ceil-conicet.gov.ar/index.php/lat/article/view/784>
- Moulier Boutang, Y. (2010). Wikipolitics and The economy of the Bees: Information, power and politics in a digital society. En S. Albagli y M. L. Maciel (Eds), *Information, Power and Politics. Techonological and Institutional Mediations* (47-77). Lexington Books.
- Palermo, H. y Ventrici, P. (2023). *El ADN emprendedor. Mercado Libre y el devenir tecnoneoliberal*. Biblos.
- Ribeiro, G. L. (2018). El precio de la palabra: la hegemonía del capitalismo electrónicoinformático y el googleísmo. *Desacatos*, (56), 16-33.
- Schiller, D. (2000). *Digital Capitalism. Networking the GlobalMarket System*. MIT Press.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de Plataformas*. Caja Negra.
- Vercellone, C. (2011). *Capitalismo cognitivo. Renta, saber y valor en la época posfordista*. Prometeo.
- Zangaro, M. (2013). Capitalismo industrial y capitalismo cognitivo: gestión del saber y estrategias de control. En M. Ruvituso (Comp.), *Cuadernos de pensamiento biopolítico latinoamericano # 1* (57-62). UNIPE.
- Zuboff, S. (2018). *The age of surveillance capitalism*. Profile Books Ltd.
- Zukerfeld, M., Yansen, G., Dughera, L., Rabosto, A., Lamaletto, L., Zarauza, Granara G. y Vannini, P. (2024). Digitalización, plataformización y automatización del trabajo en cinco sectores: Indagaciones preliminares y avances de investigación. *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo*, 8(17), 1-45. <https://ojs.ceil-conicet.gov.ar/index.php/lat/article/view/1279>

José de Jesús Fernández Malvárez

Universidad Autónoma de Querétaro,
Querétaro, México
jose.dejesus.fernandez@uaq.mx
ORCID: 0000-0002-6687-0805

Hernán M. Palermo

CEIL-CONICET,
Buenos Aires, Argentina
hernanpalermo@gmail.com
ORCID: 0000-0003-0414-7352

José de Jesús Fernández Malvárez

Licenciado en Antropología, maestro en Estudios Antropológicos en Sociedades Contemporáneas y doctor en Estudios Multidisciplinarios sobre el Trabajo. Docente-investigador de la Facultad de Artes. Es coordinador de Planeación y del Centro de Investigación en Artes y Humanidades de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ). Asimismo, es gestor y organizador del Seminario Permanente sobre Cultura, Artes y Humanidades en la Universidad Nacional Autónoma de México y participe del Seminario Permanente de Cultura, Educación y Artes de la UAQ. Miembro del Grupo Colegiado Interpretaciones de la Cultura, la Educación y las Artes.

Hernán M. Palermo

Antropólogo egresado de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Doctor en Antropología por la misma universidad. Asimismo, es investigador independiente del CONICET en el Centro de Estudios e Investigaciones Laborales (CEIL-CONICET). Docente en la UBA y en la UNAJ. Es director de la *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo* perteneciente al CEIL de Argentina y al CIESAS de México: <http://www.ceil-conicet.gov.ar/ojs/index.php/lat/index>. Director de la Maestría en Estudios Latinoamericanos del Trabajo de la Facultad de Filosofía y Letras, UBA: <http://posgrado.filo.uba.ar/m-trabajo>

Trabajo artesanal e inteligencia artificial: desafíos y ventajas de un encuentro ineludible

*Artisanal Work Process and Artificial Intelligence:
Challenges and Advantages of an Unavoidable Meeting*

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.v6n11. 1687

Valeria Figueroa Treviño

Universidad Autónoma de Querétaro

Querétaro, México

valeria.figueroa@uaq.edu.mx

ORCID: 0009-0004-5986-0379

Recibido: 16/08/2024

Aceptado: 22/09/2024

Resumen

El presente trabajo tiene por objetivo traer a discusión los desafíos a los que se enfrenta el proceso de trabajo artesanal en la actualidad, considerando la llegada y el auge de la inteligencia artificial (IA). Aun cuando el proceso de trabajo artesanal fue duramente relegado por la producción industrial, ha logrado sobrevivir; no obstante, la IA puede pensarse como el fin del trabajo artesanal si no se discute a tiempo sobre los desafíos que le representa, lo que implica considerar también las ventajas que pueden usarse a su favor. Sobre esta base, primero se analiza el proceso de trabajo artesanal, para después problematizar el encuentro ineludible entre este y la IA, partiendo de las tesis del fin de este tipo de trabajo. Lo anterior propiciará la observación de los posibles caminos que surgen de este encuentro. La claridad sobre este tema permitirá continuar rescatando el valor incalculable que representa el trabajo artesanal.

Palabras clave: proceso de trabajo artesanal, tradición, inteligencia artificial y tecnología

Abstract

The objective of this work is to bring to discussion the challenges faced by the artisanal work process today, with the arrival and rise of Artificial Intelligence (AI). Even though the process of artisanal work was harshly relegated by industrial production, it has managed to survive until today, however, AI can be thought of as the end of artisanal work if the challenges it represents to the latter are not discussed in time, as well as the advantages that can be used to our advantage. On this basis, the process of artisanal work is first analyzed, and then the unavoidable encounter between it and AI is problematized, based on the theses of the end of the work, thus allowing us to observe the possible paths that arise from this encounter, in order to continue rescuing the incalculable value that artisanal work represents.

Keywords: artisanal work process, tradition, artificial intelligence and technology

Introducción

En un mundo cada vez más dominado por la tecnología, el trabajo artesanal, con sus profundas raíces en la tradición y la cultura, enfrenta un momento crucial. El auge de la inteligencia artificial (IA) ha comenzado a transformar la industria artesanal, planteando preguntas críticas sobre el futuro de esta labor que depende de la habilidad humana, su creatividad y la conexión emocional con el proceso y el producto. En tal sentido, esta reflexión busca explorar los desafíos que se auguran para estas ocupaciones en un futuro cercano, con respecto a lo que podría observarse como una potencial amenaza para los trabajos artesanales: la IA.

El texto comienza con una mirada sobre el proceso del trabajo artesanal, abordando su singularidad y el marco epistemológico propio que lo define. Se examinan los diferentes aspectos que lo distinguen del trabajo industrial, como la autonomía de quien lleva a cabo la práctica, la conexión íntima con los materiales y la tradición, así como la importancia de la autorrealización que este tipo de trabajo proporciona. Además, se destaca la relevancia que el territorio y la cultura tienen en la formación de las personas y en la producción de artesanías que son, en esencia, una extensión de la identidad cultural.

Posteriormente, el texto se adentra en el impacto de la inteligencia artificial, describiendo su evolución y su creciente influencia en diversas áreas de la sociedad. Se discuten los posibles riesgos que esta tecnología representa para el trabajo artesanal, tales como la sustitución de habilidades tradicionales, la pérdida de autenticidad y un mayor desplazamiento en el mercado. Sin embargo, también se explora cómo la IA podría ser aprovechada por las y los artesanos para innovar y adaptarse, manteniendo viva la esencia de su trabajo en un mundo cada vez más digital.

Finalmente, se retoma el debate sobre el *fin del trabajo* (Rifkin, 1997), una tesis que cobra nueva relevancia en la era de la IA. Se examinan las implicaciones de esta tecnología en la posible desaparición del trabajo artesanal, reflexionando sobre lo que significaría perder un oficio tan profundamente ligado a la identidad cultural y la autorrealización humana. El trabajo concluye con un llamado a la reflexión crítica y a la acción, instando a valorar y preservar el incalculable patrimonio que representa el trabajo artesanal en nuestras sociedades.

I. Proceso de trabajo artesanal

El trabajo de un(a) artesano(a) se puede analizar a partir de distintas conceptualizaciones sobre la noción de trabajo. A partir del trabajo simbólico se puede estudiar la expresión de percepciones, ideas, valores y emociones encerrados en la mente del artesano(a) (Reygadas, 2002). Desde el trabajo informal se puede observar la organización, la escala y la forma de producción así como las relaciones laborales con los otros trabajadores del taller (Neffa, 2023). También se puede inscribir en el marco de un trabajo no clásico a partir de las condiciones en las que laboran las y los artesanos, por ejemplo, el hecho de que no son asalariados, carecen de contratación, no tienen jornadas de trabajo definidas, ni trabajo estandarizado (De la garza, 2010). Igualmente se puede analizar al trabajo artesanal desde la lógica del taller como una MI-PyME (Hernández, Pineda y Andrade, 2011) y el artesano(a) como empresario (Juárez, Andrade y Baeza, 2013).

Más allá de la conceptualización bajo la que pueda inscribirse al trabajo artesanal, ninguno de estos marcos epistemológicos podría analizar a detalle las características e implicaciones de este tipo de trabajo desde una perspectiva completa, integrando factores subjetivos, sociales y culturales. Lo anterior se debe a que no todos estos criterios de análisis coinciden, por lo que se excluirían cualidades, resultando en un análisis parcial o reduccionista. Por ello, se considera que el trabajo artesanal cuenta con un marco epistemológico propio, que permite definir su línea de análisis de forma integral.

Para delimitar un marco epistemológico sobre el que se pueda analizar el trabajo artesanal, resulta importante revisar algunas definiciones propuestas por diversos autores, con el fin de tener un panorama más amplio y claro de cómo se concibe al artesanado en la actualidad. Si bien una de las principales características que se asocian a este grupo social es que realiza su labor a mano, sin maquinarias ni procesos automatizados, reducir el trabajo de un(a) artesano(a) a esta particularidad deja de lado aspectos sumamente importantes de analizar como parte de este fenómeno social. Por ejemplo, se tienen características como la herencia familiar, el territorio como parte de la práctica, las resistencias al cambio o el control que tienen sobre su trabajo.

Las artesanías tienen su origen en la creación de artefactos útiles, esto es, utensilios destinados a satisfacer las necesidades de la vida diaria de las personas (Etienne-Nugue, 2009), ya sea para la manipulación y conserva de alimentos, para abrigarse, o con fines rituales (Novelo, 2004). Sin embargo, en lo que respecta a México, el concepto de artesano que hoy se conoce no existía en la cultura prehispánica. León-Portilla (2017) y Mohar (1997) explican cómo se usaba el término *toltécatl* o *tlatoltecaui* para hacer referencia a un artista, maestro o sabio, que se admiraba por la habilidad y adiestramiento que tenía de su técnica; una persona que creaba mientras dialogaba con su corazón. Este concepto se usaba para nombrar a un artista, más allá de la disciplina que practicara, siempre y cuando obrara “con cordura, haciéndose observante de las tradiciones religiosas de su pueblo” (León-Portilla, 2017, p. 318).

El concepto de *toltécatl* permea hasta nuestros tiempos, podemos observarlo al referirnos a alguien que hace bien las cosas o a que realiza las cosas con el corazón. Fue a partir de la conquista de América que se introdujo el término italiano de artesano (Etienne-Nugue, 2009). A partir de este evento histórico se han clasificado a las y los artesanos por tradición, refiriéndose a personas pertenecientes a comunidades indígenas con una práctica como herencia familiar; o a mestizos, es decir, con conocimientos de organización, reglamentos y técnicas heredadas por los europeos (Novelo, 2004 y Turok, 2013) y por formación en gremios y escuelas de artes y oficios (Turok, 2013).

Con base en lo anterior, han surgido muchas y distintas definiciones sobre el concepto de artesano, llegando a considerarse como el portador de conocimientos de habilidades manuales heredadas por la familia, que dan origen al producto de la imaginación y de la creatividad, plasmada en una pieza elaborada a base de recursos naturales (Rivas, 2018). Las materias primas han llegado a ser un factor importante dentro de la conceptualización del artesano, puesto que se considera que este lleva a cabo un diálogo con sus materiales en el proceso de fabricación (Etienne-Nugue, 2009). Recientemente, la labor de este actor social también ha sido observada como una forma de producción alejada de la industria y del consumo en masa, la cual todavía contiene significados históricos y culturales que permite diferenciar a una artesanía de una mercancía (Cardini, 2012).

Por su parte, Sennet (2013) es quien tiene mayor cercanía con la visión de lo que era un *toltécatl*, puesto que habla de cómo el artesano(a) se caracteriza por tener una implicación directa con su trabajo y con la calidad de las piezas que produce; factores que surgen del deseo de hacer las cosas bien. Sin embargo, Sennet (2021) también habla de que estas no son las únicas circunstancias presentes en este proceso de producción, puesto que las dinámicas sociales y económicas también se interponen en el camino del artesano.

Aun cuando la o el artesano busque hacer bien su trabajo, es decir, de acuerdo con los conocimientos de su tradición, se encuentra condicionado por su contexto geográfico, cultural y económico, el cual es el resultado de la historia de la sociedad con su territorio. Considerar estos aspectos al investigar un trabajo artesanal resulta indispensable para comprender a fondo sus necesidades y las modificaciones experimentadas en su técnica y/o materias primas. En este sentido, aun cuando el artesano(a) se pueda definir como quien busca hacer bien su labor, se ve obligado a modificar su técnica y su tradición a partir de su entorno socioterritorial.

Por otro lado, al intentar delimitar un marco de referencia sobre el cual se pueda analizar el trabajo artesanal en la actualidad, resulta imposible no estudiarlo en comparación con lo que se denomina un trabajo clásico¹ (De la Garza, 2010). Por ejemplo, algunos de los elementos más interesantes y característicos del trabajo artesanal son que el control del proceso de trabajo está en manos del mismo artesano(a), no de un tercero, por lo que se trata de un trabajador calificado que interviene la mayoría, sino es que en todas las etapas que conforman su práctica, por lo que tiene un estrecho vínculo con esta, con los materiales y la tradición de la que parte.

A partir de lo anterior es que, en el presente texto, se pensó analizar la práctica del artesano(a) desde su propio proceso de trabajo. Si bien todos los tipos de trabajo que se analicen parten de una actividad que modifica los materiales de la naturaleza para acoplarlos a las necesidades de los individuos (Braverman, 1981), esta actividad en sí se puede observar en casi cualquier comportamiento del reino animal, la diferencia hasta donde hoy se sabe

1 Una categoría de análisis que estudia el trabajo dentro de la industria, ocupado en su mayoría por la clase obrera. Se caracteriza sobre todo por una relación laboral de tipo salarial, entre el patrón y el obrero. Uno de los conceptos clave para analizar el trabajo clásico es, la práctica de control por parte de la administración hacia el obrero (De la garza, 2010).

radica en dos elementos sustanciales: la imaginación del trabajador antes de desarrollar el producto y la voluntad, esta última se manifiesta como atención y es destinada a un fin (Marx, 1980). En el caso del artesano(a), la diferencia radica en que ambos elementos los pone a su servicio, no a disposición de un tercero, normalmente conocido como patrón. Con esto se puede analizar el trabajo de un artesano(a) considerando la organización y el control que tiene sobre su propia práctica, incluyendo las tecnologías que integra, las estructuras sociales que afectan su experiencia o autonomía como trabajador y su contexto socioterritorial, pero también, a partir de los elementos subjetivos que transfiere con su labor.

En numerosas etnografías e investigaciones, cómo las de Horcasitas (1973), Mohar, (1997) y Soto y Vieyra (2021), se puede apreciar cómo el artesano(a) desde su infancia es formado e instruido sobre la práctica a la que dedicara su vida, incluso se puede notar cómo el aprendizaje y desarrollo de la técnica se entrelaza con su historia personal, generando así una conexión con su proceso de trabajo. Por otro lado, en algunas regiones se congregan artesanos(as) dedicados a una misma práctica, como es el caso de Santa Clara del Cobre, Tzintzuntzan o Cuanajo (todas localidades de Michoacán), en donde trabajan el cobre martillado, la alfarería y los muebles de madera respectivamente. En estas poblaciones, las y los artesanos generan un sentido de identidad colectiva hacia su trabajo, el cual es reforzado por el territorio, que juega un papel importante en la obtención de recursos y por tanto en la construcción de significados hacia su práctica.

Continuando con el análisis del territorio, se puede añadir que algunos de los recursos necesarios para elaborar las piezas artesanales son obtenidos directamente de la región en la que habitan las y los trabajadores, por ejemplo: madera, arcilla, pigmentos naturales, minerales, aceites vegetales o animales, etc. Esto genera una profunda conexión con la práctica, el territorio e incluso los materiales. Si bien en la actualidad algunos recursos naturales empleados en la producción de artesanías han sido sustituidos por materiales sintéticos, no es el caso de todas las prácticas ni de todos los artesanos(as).

Las y los artesanos que nacieron en familias o localidades donde su práctica es una tradición suelen aprenderla mediante la observación, la imitación y

la transmisión intergeneracional de conocimientos. La tradición ha sido una cualidad tan marcada en la percepción del trabajo artesanal, que incluso el artesano(a) queda hasta cierto punto desarticulado de sus creaciones, llegando a considerarse que la artesanía es “fruto de la comunidad” (Vicente, 2011, p. 34), ocultando la singularidad y la creatividad de este actor social.

Como parte de la asociación de la artesanía con la tradición, Vicente (2011) habla de cómo se sostiene una falsa idea de que la innovación no puede ser parte de la producción artesanal, lo que a su vez da la impresión de que las artesanías son productos en serie, es decir, piezas que por apego a la tradición no permiten la expresión creativa del autor, por lo que se pueden percibir como iguales o carentes de originalidad. Tal percepción dista de la realidad, ya que se considera cada pieza artesanal como única en diseño, recursos, significados y creatividad, esto al representar la expresión subjetiva y la relación profunda de la o el artesano con dicha pieza.

Otro elemento del trabajo artesanal que también es importante abordar es la posibilidad de autorrealización con su práctica, es decir, el resultado total de la expresión, la voluntad y la imaginación del artesano(a) sobre su pieza no es un valor que vaya a ser socavado por un tercero, llamase patrón o jefe. Aun cuando trabajen varios artesanos(as) en un mismo taller, siendo uno de ellos la o el maestro artesano, el trabajo del productor continúa siendo fuente de satisfacción y realización personal, puesto que se trata de un símbolo de su expresión creativa y cultural, lo que mantiene la conexión con su trabajo.

En el contexto de América Latina, la producción de artesanías es parte de la cotidianidad de las sociedades. Lo anterior se puede observar fácilmente en tianguis, mercados o ferias, en donde normalmente se compran atendiendo a dos razones; la característica utilitaria de las piezas, por ejemplo: utensilios de cocina, juguetes, muebles, lámparas, entre otros que son utilizados en el día a día de los hogares; y las decorativas, las cuales normalmente son adquiridas con fines ornamentales. No obstante, tal división hace inevitable reflexionar ¿cómo definir una artesanía?, y ¿qué representa en nuestro contexto actual?

La artesanía como concepto tiene una diversidad de interpretaciones y significados dependiendo el contexto y la estructura social que la analice. No es lo mismo la conceptualización de la artesanía dentro de la academia que la de una institución gubernamental, y tales nociones seguramente no coincidirán con la percepción que la o el mismo artesano tiene sobre sus piezas. Por lo que La problemática surge a partir de la relación de la artesanía con su propio contexto sociocultural y con otros, puesto que al ser vendida se problematiza aún más el fenómeno, siendo que se descontextualiza a la artesanía de su significado cultural e incluso de su fin, convirtiéndola en mercancía ajena a su valor simbólico.

Tal problemática posiblemente es la que ha ocasionado que el concepto de artesanía se reduzca a definirla como una pieza elaborada a mano bajo una producción a pequeña escala, si acaso utilizando como apoyo herramientas básicas, pero en donde la tecnología o la maquinaria no juegan un rol importante en la fabricación. Al contrario, la elaboración artesanal y la maquinaria incluso se observan como producciones antagónicas.

Respecto a lo anterior, Aguilar (2012) aporta que, si bien la invención y la utilización de las máquinas en la producción marcó un hito en el desarrollo social, también dividió a los objetos en artesanales e industriales, dando por sentado la superioridad de la producción de estos últimos. Con todo, la autora agrega que:

Las artesanías subsisten porque se proyectan a áreas culturales a las que poco puede llegar la industria. La tecnología es parte de la cultura, pero no la cultura. Además de ser los únicos que pensamos, o creemos serlo, somos también, hasta lo que sabemos, los únicos con capacidad para encontrar y crear belleza y en las artesanías se da ese componente coexistiendo con lo útil (Aguilar, 2012, p. 5).

A razón de lo mencionado arriba, cabe contextualizar al trabajo y a la producción artesanal en el contexto más reciente: coexistiendo con la inteligencia artificial. Aun cuando este tipo de trabajo logró sobrevivir a la producción en masa que implicó la maquinaria y, por ende, la automatización de procesos

dedicados a la creación de todo tipo de mercancías, ¿podrá sobrevivir el trabajo artesanal a esta otra tecnología que posee facultades que se creían propias (únicas) del ser humano; como la creatividad, el ingenio y la expresión cultural?

II. La IA y el trabajo artesanal

A partir de la segunda mitad del siglo XX, la IA surge como una disciplina científica, un componente de la informática que continúa en constante evolución (Ganascia, 2018). Esta herramienta ha sido motivo de controversia en la actualidad, posiblemente a causa de la literalidad con la que hemos percibido el nombre de esta tecnología, asumiendo que, en algún momento dado, tal inteligencia superará a la del ser humano.

Ganascia (2018) señala que la premisa desde la cual nació la IA fue de observar las funciones cognitivas humanas como una especie de comando, a partir de lo cual se planteó la idea de que estas capacidades podrían programarse en un ordenador para que posteriormente fueran reproducidas por él mismo. Por funciones cognitivas podemos comprender: razonamiento, aprendizaje, conocimiento, percepción, cálculo, creatividad artística, entre otras. El mismo autor señala cómo no solo se logró llevar a cabo tal planteamiento, sino que hubo y continúa habiendo una evolución de la IA, que ha logrado desarrollar y perfeccionar técnicas que le permitieron memorizar y reprogramarse automáticamente desde sus propias experiencias.

En cuanto a su definición, hoy en día existen múltiples explicaciones sobre lo que es inteligencia artificial, no obstante, como Crawford (2023) indica, estas dependen del contexto en el que surgen, por lo que el marco de referencia estará delimitado y orientado, hasta cierto punto, por la disciplina o la industria que la determine. Sin embargo, para mayor especificidad, algunas definiciones de lo que se concibe como IA mencionan que se trata de “la capacidad de las máquinas para usar algoritmos, aprender de los datos y utilizar lo aprendido en la toma de decisiones tal y como lo haría un ser humano” (Rouhiainen, 2018, p. 17). También, se puede agregar el hecho de que la IA procesa los datos de tal manera que puede plantear soluciones en el marco de las reglas con las que previamente se le programó (Bonet, 2018).

Dando un paso más allá respecto a la definición de la IA, cabe considerar que las reglas de las que parte y depende, no se limitan únicamente a algoritmos y programación. Crawford (2023) propone que también depende de códigos y estructuras sociales y políticas, las cuales a su vez responden a intereses hegemónicos ya existentes. Por lo que las dinámicas socioculturales, políticas e incluso históricas, en las que se encuentra inmerso el desarrollo de la IA la convierten en un campo no exclusivo de lo técnico.

A partir de las definiciones antes revisadas, se puede comprender que existe una complejidad sociopolítica y cultural que atraviesa el desarrollo de la IA, lo cual trasciende la visión de que se trata únicamente de una tecnología. Por lo que en el presente texto se propone concebirla, si bien como la capacidad de las máquinas para realizar funciones propias de la inteligencia humana, a través de algoritmos avanzados y bases de datos que le confieren rasgos que pueden incluso superar las capacidades humanas, también se trata de un producto que refleja hasta cierto punto estructuras políticas, económicas y socioculturales, puesto que estas influyen en su desarrollo y en la utilidad que se le infiere.

En relación con el desarrollo de la IA, se puede considerar como una tecnología en constante evolución. Teigens, Skalfist y Mikelsten (2020) explican uno de los planteamientos que la clasifican en tres tipos, cada uno más avanzado que el otro: IA débil o estrecha, la cual resuelve tareas específicas; IA fuerte o general, que puede realizar tareas cognitivas humanas emulando las funciones cerebrales –se podría decir que esta es la que se encuentra en desarrollo–; y la superinteligencia, una hipótesis que sugiere que la IA llegará al punto de superar la inteligencia humana e incluso liberarse de las limitaciones en que esté, a la vez de que será capaz de mejorarse y reprogramarse.

Respecto al uso de las capacidades programadas y aprendidas por la IA, esta tecnología es cada vez más fácil de observar en la cotidianidad de algunas sociedades contemporáneas. Se observa, por ejemplo, en el reconocimiento facial o dactilar de ciertos dispositivos electrónicos, la navegación GPS, los asistentes virtuales, el cuidado de la salud y, por supuesto, en la automatización de tareas monótonas y repetitivas dentro de la industria.

Dentro de los usos que se le han otorgado a la IA en la sociedad, también se puede hablar de su influencia en la gestión de recursos públicos y en las resoluciones políticas. Esta herramienta puede emplearse para cuestiones que, si bien pueden ser orientadas a fines de igualdad y equidad, al mismo tiempo pueden plantear reflexiones sobre la automatización y el sesgo algorítmico en la toma de decisiones cruciales, así como en la privacidad de datos y otros tantos dilemas ético-sociales (Aparicio Ostos y Feigenblatt, 2023). Esto provoca que esta tecnología sea percibida con cierto recelo, por las posibles amenazas que representa.

En cuanto a los riesgos de la IA, se propone que estos son de tres órdenes:

La escasez de trabajo, que sería ejecutado por máquinas en lugar de seres humanos; las consecuencias para la autonomía del individuo, en especial para su libertad y su seguridad; y la superación del género humano, que sería sustituido por máquinas cada vez más “inteligentes” (Ganascia, 2018, p. 9).

El miedo hacia la pérdida de la autonomía de las personas puede verse sustentada por la cada vez menos frecuente privacidad de los individuos, así como la creciente influencia de los algoritmos sobre las decisiones y las preferencias personales. Lo anterior invita a reflexionar sobre quién o quiénes tienen el control de la IA. En referencia a la superación del género humano, posiblemente este punto esté ligado con la ausencia de instituciones que generen normativas y límites –físicos y éticos–, sobre el uso de esta tecnología, lo que podría resultar en la falta de dominio sobre la situación.

Actualmente se están llevando a cabo foros mundiales y múltiples debates que buscan discutir e informar sobre la IA, puesto que el temor colectivo puede acrecentarse debido a la desinformación que se presenta en algunos medios de comunicación masivos y en producciones de ciencia ficción. Sin embargo, ante el tema de la IA es importante tomar una postura crítica que permita dilucidar ambos lados de la moneda sin caer en falsas exageraciones. Si bien en un futuro inmediato no habrá una pérdida masiva de trabajos que desencadene una crisis de desempleo, si es una realidad contempo-

ránea que algunas de las actividades humanas están siendo reemplazadas por la automatización.

Aun cuando es importante conocer los beneficios que trae consigo el uso de la IA, igualmente es indispensable reconocer los riesgos que esta representa en la dimensión sociocultural, con el fin de adelantarse y prevenir las consecuencias. A este respecto vale la pena discutir acerca de las posibles problemáticas que puede enfrentar, por ejemplo, el sector artesanal, que ha sido percibido desde la primera revolución industrial como un opuesto de la automatización, de la producción tecnológica e incluso de la innovación.

Antes de la primera revolución industrial, todos los artículos y productos necesarios para satisfacer las necesidades de una sociedad eran elaborados por las y los artesanos, e incluso en México existían más de cien oficios (Pérez, 2005). Sin embargo, a partir del hito histórico que representó la revolución industrial, el trabajo artesanal fue desplazado, asociándolo más a una expresión de la cultura de una sociedad. De esta manera fue como se llegó a tener como principal consumidor al visitante foráneo cautivado por la técnica y el encanto local de una pieza artesanal.

Con el auge de la IA, mientras los académicos determinan si se trata de una revolución cultural o tecnológica, surge nuevamente la preocupación respecto al futuro del trabajo artesanal y a la posible pérdida de prácticas y conocimientos antiguos. Sobre esta problemática, se le preguntó a la misma inteligencia artificial, en específico a ChatGPT, modelo GPT-4, ¿cuáles considera que son los posibles riesgos que representa para el trabajo artesanal la inteligencia artificial? Esta fue su respuesta:

1. Reemplazo de habilidades tradicionales
2. Desplazamiento del mercado y dificultades económicas
3. Pérdida de autenticidad y valor artesanal
4. Dependencia de plataformas digitales y distribución
5. Automatización de trabajos artesanales
6. Privatización del conocimiento artesanal (OpenAI, 2024).

La misma fuente brindó una recomendación en aras de hacer frente a tales dilemas:

Para mitigar estos riesgos, es importante que los artesanos se adapten a la tecnología y encuentren maneras de integrarla en su práctica de manera creativa y colaborativa. Además, la promoción de la autenticidad, la artesanía tradicional y las historias detrás de los productos hechos a mano pueden ayudar a diferenciar el trabajo de los artesanos en un mercado cada vez más impulsado por la tecnología (OpenAI, 2024),

Sumado a lo anterior, y en lo que se refiere al contexto de México, Sales (2013) comparte que se ha detectado un creciente desinterés por heredar y reproducir los saberes artesanales, puesto que no siempre representan una oportunidad económica. Por lo menos hasta el 2013, el autor observa la realidad del declive del trabajo artesanal:

Cerca de 80% del artesanado tiene de 40 a 80 años de edad; el 15% restante tiene de 25 a 40 años de edad y la caída drástica se da en 5% del grupo de cinco a 20 años de edad absolutamente vitales para la transmisión de la artesanía y el arte popular tradicionales (Sales, 2013, p. 32).

Ante el panorama actual y el futuro que se percibe para el trabajo artesanal, podría pensarse que nos encontramos en la época donde posiblemente se observen a los últimos maestros y maestras artesanas, lo cual definitivamente traería consigo una pérdida de conocimientos y de riqueza cultural incalculable. Muchas de las técnicas artesanales tienden a utilizar procesos que podrían ser la respuesta a problemáticas actuales, como técnicas ecológicas, sustentables, de comercio justo, producción local, capacitación comunitaria, etc. En ese tenor, el fin del trabajo artesanal tendría un impacto profundo en las distintas sociedades. No obstante, para dimensionar el impacto que generaría, se podría considerar: la pérdida de la identidad cultural, el desempleo,

los desplazamientos de poblaciones, el incremento en la marginalización hacia ciertas comunidades, una homogeneización de la cultura y, sobre todo, la pérdida de uno de los pocos trabajos en dónde todavía se puede aspirar al sentido de autorrealización.

III. ¿Es el fin del trabajo artesanal?

A partir de la década de los ochenta del siglo pasado comenzó a surgir el debate sobre un posible fin del trabajo. Dicha tesis argumenta la posibilidad de que la automatización generalizada, a raíz de las nuevas tecnologías aplicadas en el proceso de producción, terminarían sustituyendo al trabajo vivo (Crossa, 2018), lo que a su vez ocasionaría un despido masivo de personas y altas tasas de desempleo. A finales de 1960 e inicios de 1970, en un contexto mundial de posguerra, cambios sociales y económicos, el surgimiento de la reestructuración productiva y la constante crítica al estado de bienestar, surge la propuesta del fin del trabajo, una obra elaborado por Rifkin (1997). Este economista planteaba que, a partir de la tercera revolución industrial y a causa del incremento de la productividad, serían eliminados la mayoría de los puestos laborales, haciendo del trabajo humano una actividad prescindible (Neffa, 2001).

A la discusión del fin del trabajo se unieron autores como Gorz (1981), quien señalaba que ya no había más crisis, sino un nuevo sistema tendiente a abolir el trabajo de forma masiva, como efecto del surgimiento de la sociedad del conocimiento (Crossa, 2018). Por otro lado, Habermas (1989) se sumaba al debate, afirmando la pérdida de la fuerza estructurante y socializadora que tenía el trabajo sobre las sociedades de esa época.

La tesis del fin del trabajo generó múltiples críticas, debates y propuestas, como la del ingreso ciudadano universal². No obstante, la principal crítica consistió en analizar cómo los teóricos que la apoyaban concebían el trabajo como aquel que se formó en el periodo fordista-taylorista, es decir, una clase trabajadora industrial, predominantemente masculina, que labora ocho horas diarias y con un sindicato que permitía negociaciones patrón-trabajador. Sin

² Propuesta que consistía en asegurar el derecho a un ingreso de forma perpetua debido a la automatización y la sustitución del trabajo vivo por máquinas (Crossa, 2018).

embargo, al no observarse estas características en los nuevos modelos de trabajo, los teóricos concluyeron que los puestos laborales destinados al trabajo humano estaban desapareciendo (Crossa, 2018).

Aun cuando el trabajo vivo no desapareció a causa de la automatización de procesos en la industria, actualmente con la evolución de la IA, surge nuevamente la incertidumbre de la cual partió la tesis del fin del trabajo. Esta tecnología ha demostrado la capacidad de realizar funciones que en su momento se creían propias del ser humano, como crear arte, belleza, generar una expresión cultural o despertar emociones. En ese sentido, la amenaza que representa la IA al trabajo se extiende a procesos creativos, como el artesanal.

En este contexto, vale la pena analizar si con el desarrollo de la IA el trabajo de las y los artesanos podría experimentar una crisis como la que sufrió a partir de la primera revolución industrial y la producción en masa, en dónde un gran número de prácticas y oficios desaparecieron. Sobre todo, considerando que la innovación no se asocia particularmente al proceso de trabajo artesanal.

Si bien la innovación no se vincula a la elaboración de artesanías, posiblemente esto ocurre porque se le relaciona más a la tradición, concepto que, según Tarrés (2013), pareciera oponerse a la idea de creatividad o progreso. No obstante, al definirlo de tal forma se está confundiendo a la tradición con la costumbre, la rutina o el conservadurismo, en lugar de observarla como un sistema de prácticas o ideas organizadas en torno a reglas explícitas, simbólicas y tácitas que producen normas o valores. En este marco de referencia, la innovación no tiene por qué ser excluida de un proceso de transmisión de conocimientos intergeneracionales.

Incluso si la innovación es observada como un proceso de experimentación (prueba, error y creación), para la generación de nuevas ideas y piezas, se podría decir que el proceso artesanal es el inicio o el sustento de la innovación, ya que una máquina con instrucciones definidas sobre ciertas actividades no va a crear nuevos elementos físicos (piezas) ni subjetivos (ideas) (Jeter, 2019). Tomando en cuenta lo anterior, la o el artesano está innovando constantemente en cuanto a formas, diseños, solución de problemas o adquisición de materia prima. Por lo tanto, la tradición no necesariamente representa un

freno para la creatividad y la innovación que los artesanos puedan desarrollar en su práctica, y en forma inversa, la IA y la tecnología tampoco representan un obstáculo o el fin de la realización de procesos artesanales.

Conclusión

Aun cuando en la actualidad están surgiendo tecnologías que pueden elaborar ciertas piezas similares a las artesanías –como productos de cerámica realizados por impresoras en 3D–, este tipo de innovaciones, si bien pueden desencadenar un proceso de producción alternativo a la cerámica artesanal, al no haber control del proceso por parte de la o el artesano, tampoco se genera una conexión emocional y de autorrealización entre la creación y el creador. Esta es la principal diferencia entre un artesano(a) y un fabricante (Jeter, 2019). Por lo tanto, la reproducción de estas piezas resulta en la generación de mercancía, no de artesanía.

A partir de lo anterior, surge la problemática del uso indiscriminado del adjetivo ‘artesanal’ para nombrar a toda pieza o proceso que simula estar hecho a mano y representar una tradición o una cultura. La falta de actualización y claridad sobre el concepto de artesano, por lo menos en Latinoamérica, podría ser la verdadera dificultad que afronte este segmento para diferenciar su trabajo –sustentado en el tiempo invertido para la especialización de su práctica–, de las piezas creadas por máquinas y que simulan la experiencia.

El trabajo artesanal no necesariamente tiene que ver su fin con la evolución de la IA, al contrario, “las artesanías es lo que nos diferencia realmente de las máquinas” (Jeter, 2019, pp. 47-48). De tal forma que esta tecnología puede utilizarse e integrarse como una herramienta para incluir nuevos procesos o experimentar con las prácticas en las que ya son expertos los artesanos. Esto no implicaría la cesión del control sobre su proceso, manteniendo como principales protagonistas a sus conocimientos, sus habilidades, su creatividad y su tradición, puesto que ese conjunto de cualidades son los que dan el verdadero valor a su trabajo.

Por último, cabe mencionar que se podría considerar a la IA y a la programación de máquinas a partir de ella cómo una herramienta que permite automatizar actividades monótonas para permitirle al ser humano especializarse en prácticas creativas, donde pueda liberar su potencial y generar un sentido de autorrealización. Lo importante en este punto de la historia de la humanidad es no ceder por completo nuestras habilidades cognitivas y creativas, puesto que ahí puede situarse el verdadero peligro.

Referencias

- Aguilar, M. (2012). *Artesanías en el contexto global*. Editorial académica española.
- Aparicio, O., Ostos, O. y Feigenblatt, K. (2023). Competencia digital y desarrollo humano en la era de la Inteligencia Artificial. *Hallazgos*, 20(40), 217-235.
- Bonet, A. (2018). *El tsunami tecnológico y cómo surfearlo*. Deusto.
- Braverman, H. (1981). *Trabajo y capital monopolista*. Editorial Nuestro Tiempo.
- Cardini, L. (2012). Producción artesanal indígena: saberes y prácticas de los QOM en la ciudad de Rosario. *Horizontes Antropológicos*, 18(38), 101-132.
- Crawford, K. (2023). *Atlas de inteligencia artificial: Poder, política y costos planetarios*. Fondo de Cultura Económica.
- Crossa, M. (2018). ¿Adiós al trabajo? Una crítica al proyecto de Ingreso Universal Ciudadano en México desde la teoría del valor. *Sociología del Trabajo*, (93), 181-199. <https://doi.org/10.5209/STRA.60025>
- De la Garza, E. (2010). *Hacia un concepto ampliado de trabajo: del concepto clásico al no clásico*. Anthropos.
- Etienne-Nugue, J. (2009). *Háblame de la... Artesanía*. Ediciones UNESCO.
- Ganascia, J. (2018). Inteligencia artificial: entre el mito y la realidad. *El Correo de la UNESCO*, (3), 7-9.
- Gorz, A. (1981). *Adiós al proletariado (más allá del socialismo)*. El viejo topo.
- Habermas J. (1989). *The New conservatism: cultural criticism and the historian debate*. Polity Press.
- Hernández, V., Pineda, D. y Andrade, M. (2011). Las mipymes artesanales como un medio de desarrollo para los grupos rurales en México. *Universidad & Empresa*, 13(21), 65-92.
- Horcasitas, M. (1973). *La artesanía de Santa Clara del Cobre*. SEPSETENTAS
- Jeter, C. (Director). (2019). *Takumi, una historia de 60.000 horas sobre la supervivencia de la artesanía humana* [Documental]. LEXUS.
- Juárez, J., Andrade, G. y Baeza, E. (2013). Los artesanos como empresarios. En Ramos, M. y Aguilera, V. (Eds.), *Congreso interdisciplinario de Cuerpos Académicos* (60-74). ECORFAN.

- León-Portilla, M. (2017). *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*. UNAM. Históricas Digital. <http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/libros/filosofia/nahuatl.html>
- Marx, K. (1980). *El capital. Tomo 1/Vol.1. El proceso de producción del capital*. Siglo XXI Editores.
- Mohar, L. (1997). *Manos artesanas del México antiguo*. CNCA-INAH.
- Neffa, J. (2001). Presentación del debate reciente sobre el fin del trabajo. En De la Garza, E. y Neffa, J. (Coords.), *El futuro del trabajo-El trabajo del futuro* (51-97). CLACSO y Asdi.
- _____. (2023). La informalidad como forma de trabajo/empleo precario. En Verás R., Varela P. y Calderón A. (Eds.), *Informalidad en América Latina ¿Un debate actual?* (79-119). LATWORK y Universidad de Alicante.
- Novelo, V. (27-29 de octubre de 2004). *La fuerza del trabajo artesanal en la industria mexicana* [Sesión de conferencia]. Segundo Congreso Nacional de Historia Económica. La Historia Económica hoy, entre la Economía y la Historia, Ciudad Universitaria, D.F.
- OpenAI. (2024). ChatGPT (versión del 13 de mayo) [Modelo de lenguaje de gran tamaño]. <https://chat.openai.com/chat>
- Pérez, S. (2005). *Los hijos del trabajo. Los artesanos de la ciudad de México, 1780-1853*. Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa. El Colegio de México.
- Reygadas, L. (2002). Producción simbólica y producción material: metáforas y conceptos en torno a la cultura del trabajo. *Nueva antropología*, 18(60), 100-119. <https://www.redalyc.org/pdf/159/15906007.pdf>
- Rifkin, J. (1997). *El fin del trabajo. Nuevas tecnologías contra puestos de trabajo: el nacimiento de una nueva era*. Paidós.
- Rivas, R. (2018). La Artesanía: patrimonio e identidad cultural. *Revista de Museología Koot*, 8(9), 80-96.
- Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial. 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro*. Alienta.
- Sales, F. (2013). *Las artesanías en México. Situación actual y retos*. Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública. http://biblioteca.diputados.gob.mx/janium/bv/cesop/lxii/art_mex_sitact_re.pdf

- Sennet, R. (2013). *Artesanía, tecnología y nuevas formas de trabajo*. Katz, CCCB.
- _____. (2021). *El artesano*. Editorial Anagrama.
- Soto, L. y Vieyra, J. (2021). Sistema productivo local y territorio: el caso de la alfarería en Capula, Michoacán, México. *Espacio y Desarrollo*, (38), 5-28. <https://doi.org/10.18800/espacioydesarrollo.202102.001>
- Tarrés, M. (2013). *Observar, escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. El colegio de México. FLACSO.
- Teigens, V., Skalfist, P. y Mikelsten, D. (2020). *Inteligencia artificial: la cuarta revolución industrial*. Cambridge Stanford Books.
- Turok, M. (2013). Análisis social de los artesanos y artesanas en Latinoamérica. *Artesanías de América. Revista del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares*, (73), 22-29.
- Vicente, S. (2011). *Arte popular latinoamericano. Nuevos Criterios de Valoración*. Editorial académica española.

El cine, arte, técnica y teoría para la formación crítica universitaria: IAgén

Cinema, Art, Technique and Theory for University Critical Training: IAgén

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.v6n11. 1683

José Ricardo González Martínez

Universidad Autónoma de Tlaxcala
Tlaxcala, México
jrgm41@gmail.com
ORCID: 0000-0002-8543-8444

Alejandro Nava Santacruz

Universidad Autónoma de Tlaxcala
Tlaxcala, México
navauatx@gmail.com
ORCID: 0000-0003-1406-7364

Recibido: 14/08/2024

Aceptado: 17/10/2024

Resumen

Las vanguardias cinematográficas han sido históricamente importantes para fomentar la creación y la innovación del cine. En la era digital, su estudio adquiere una nueva dimensión de relevancia, ya que el análisis de estas vanguardias proporciona a los estudiantes herramientas para comprender cómo el cine ha evolucionado como medio de expresión artística y de manifestación social. Este conocimiento es esencial para desarrollar un pensamiento crítico robusto, capaz de evaluar no solo el contenido de una película, sino también su forma, su contexto histórico y su relevancia cultural desde y en su entorno inmediato. Con la llegada de los modelos de lenguaje de gran escala (LLM) y de las inteligencias artificiales generativas (IAGen), los estudiantes se enfrentan a un panorama social cada vez más complejo donde las tecnologías están transformando la producción, la distribución y el análisis de películas. Los LLM pueden generar guiones o análisis críticos, mientras que las IAGen pueden crear efectos visuales o incluso secuencias enteras de películas, modificando el concepto cinematográfico. En el presente ensayo se analiza la importancia de las vanguardias cinematográficas en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes, especialmente en el contexto actual donde prolifera el modelo de lenguaje de gran escala en su forma de inteligencias artificiales generativas.

Palabras clave: cine, modelos de lenguaje de gran escala, inteligencias artificiales generativas, educación superior, pensamiento crítico

Abstract

The cinematographic vanguard has historically been important in fostering cinematographic creation and innovation. In the digital age, its study acquires a new dimension of relevance, since the analysis of these vanguard movements provides students with tools to understand how cinema has evolved as a means of artistic expression and social manifestation. This knowledge is essential to developing robust critical thinking, capable of evaluating not only the content of a film, but also its form, its historical context, and its cultural relevance from and in its immediate environment. With the arrival of large-scale language models (LLM) and generative artificial intelligence (IAGen), students face an increasingly complex social

landscape where technologies are transforming the production, distribution and analysis of movies. LLMs can generate scripts or critical analyses, while IAGens can create visual effects or even entire film sequences, modifying the cinematic concept. This essay analyzes the importance of cinematic avant-garde in the development of students' critical thinking, especially in the current context of the proliferation of large-scale language models in the form of generative artificial intelligences.

Keywords: *cinema, large scale language models, generative artificial intelligences, higher education, critical thinking*

Introducción

Durante el siglo pasado, las vanguardias cinematográficas redefinieron los límites de la expresión visual y narrativa marcando un periodo de profunda ruptura con los paradigmas convencionales. Como señala Amos Vogel (1974) en su libro *Film as a Subversive Art*, los movimientos como el expresionismo alemán, el neorrealismo italiano y el Dogma 95 emergieron no solo como respuestas estéticas, sino como posturas críticas ante los contextos culturales y sociales de su tiempo. Este carácter transgresor ofrece hoy una valiosa herramienta educativa, particularmente en el ámbito universitario, donde el estudio de estas vanguardias puede fomentar el pensamiento crítico en los estudiantes.

Ramírez y González (2024) mencionan que la incorporación de los modelos de lenguaje de gran escala (LLM) abren nuevas posibilidades para el análisis multidimensional y multimodales en contexto universitarios. Por otro lado, Manovich (2005) destaca que el lenguaje de los nuevos medios y las tecnologías emergentes, permiten que los estudiantes no solo interpreten las técnicas narrativas y visuales de estas vanguardias, sino que además deconstruyan y reinterpreten sus implicaciones sociales, políticas y culturales.

Mediante el uso de chatbots y el amplio conocimiento sobre estas vanguardias cinematográficas, los estudiantes universitarios son capaces de aproximarse desde un enfoque flexible y adaptativo a una mayor comprensión de su contexto formativo, trascendiendo los límites tradicionales de reflexión y pensamiento crítico. Así, el aprendizaje se convierte en una experiencia

interactiva y personalizada, en la cual el cine del siglo pasado dialoga con las innovaciones tecnológicas actuales, preparando a los estudiantes para comprender las narrativas que subyacen a los medios visuales contemporáneos.

La exploración de las vanguardias y su impacto en el pensamiento crítico constituye una dimensión educativa poderosa y enriquecedora en el contexto universitario. Desde los inicios del siglo XX, figuras influyentes como Ricciotto Canudo, pionero de la crítica cinematográfica y de la concepción de géneros en el cine, defendieron el estatus del cine como una forma de arte y una expresión cultural única. Además, promovió la creación de cine-clubs y estableció marcos teóricos que ayudaron a posicionar al cine como un medio legítimo para la reflexión estética y social. Epstein (1957), al referirse a Canudo, destacó:

En 1911 y durante muchos años después, aunque las películas eran consideradas una distracción para estudiantes y una forma de entretenimiento poco claro, Canudo comprendió que el cine podía y debía convertirse en un magnífico instrumento de un nuevo lirismo, ya que anticipó de inmediato sus posibles e indefinidas evoluciones (p. 115).

Canudo es reconocido por esbozar una división de las películas según sus temas y asuntos, lo que sentó las bases para las categorías de género que hoy en día son fundamentales en la clasificación y la comprensión del cine. Esta conceptualización de géneros permitió una mayor apreciación y un análisis más profundo de las películas en función de sus características temáticas y estilísticas.

Además de su contribución a la crítica y la teoría del cine, Canudo desempeñó un papel crucial en la creación de la noción del cine-club. Los cineclubes se convirtieron en espacios donde los entusiastas del cine se reunían para proyectar y discutir películas, lo que fomentó la apreciación del cine como un arte independiente y una forma de expresión artística.

El Club des Amis de Septieme Art (CASA), fundado por Canudo, se convirtió en un punto de encuentro para diversas disciplinas artísticas, donde

pintores, escultores, poetas, arquitectos, músicos y escritores se reunían para debatir sobre cuestiones relacionadas con el cine. Esta colaboración interdisciplinaria contribuyó a enriquecer la comprensión y el desarrollo del cine como un arte emergente, “aunque CASA se disolvió con la muerte de Canudo, su legado perduró a través de discípulos como Louis Delluc, quien continuó promoviendo la apreciación del cine como forma artística y fomentó el cineclubismo” (Mariño, 2008, p. 56).

El interés y la habilidad de Delluc en la escritura abarcaron una variedad de géneros literarios, lo que lo convirtió en un autor versátil. Sus obras literarias a menudo reflejaban su aguda sensibilidad artística y su perspicacia en la observación de la vida y la sociedad.

Su teoría se basa en el concepto de “fotogenia” con la cual expresa las cualidades poéticas de las cosas y las personas y pueden ser reveladas por la afinidad existente entre el cine y la fotografía; aquello no sugerido por las imágenes en movimiento no es, para Delluc, ‘fotogénico’ y por lo tanto no será cinematográfico. A esta teoría se le denominó visualismo y comprendía el conjunto de atmósfera y dramatismo, de psicología y cosas dichas o sugeridas por imágenes (Mariño, 2008, p. 56).

Este legado se ha transmitido por varias décadas, de tal forma que el estudio del cine ha significado que diversas vanguardias se formen desde sus inicios, ya que, ha sido un medio artístico y cultural en constante evolución. A lo largo del siglo XX, estas vanguardias han surgido cada una con su propia estética y filosofía, marcando hitos en la historia del cine y redefiniendo su lenguaje y alcance. Pero ¿por qué es importante que los estudiantes universitarios aprendan sobre las vanguardias y de qué forma se pueden usar los LLM?

La influencia de las vanguardias cinematográficas ha sido fundamental para el desarrollo de una narrativa y una estética que rompen con lo establecido, convirtiendo el cine en un medio de cuestionamiento y reflexión social. Movimientos como el expresionismo alemán, el surrealismo, y el neorrealismo italiano desafiaron los enfoques convencionales, introduciendo perspectivas

únicas sobre la realidad y creando una base sobre la cual los estudiantes pueden construir un entendimiento crítico del arte cinematográfico (Manovich, 2005). La obra de Eisenstein, por ejemplo, quien conceptualizó el montaje como una herramienta revolucionaria, demostró cómo el cine podía influir en la conciencia pública, dirigiendo las emociones de las masas hacia objetivos sociales o políticos (Epstein, 1957).

Estas vanguardias, al ser estudiadas, ayudan a los estudiantes universitarios a comprender el papel del cine en la configuración de la cultura y en la formación de la opinión pública, elementos esenciales para cualquier disciplina profesional. Con el uso de LLM, los estudiantes pueden acceder a una vasta gama de análisis y enfoques que enriquecen su entendimiento del cine como un fenómeno cultural y artístico de múltiples capas. Según Epstein (1957), el cine se construye sobre una base estética que conecta lo visual con lo narrativo, y con el uso de LLM, como ChatGPT, permite una deconstrucción profunda de estas conexiones, ampliando la perspectiva crítica de los estudiantes.

Además, los LLM ofrecen una plataforma interactiva en la que los estudiantes pueden explorar las relaciones entre cine y su contexto histórico, promoviendo un aprendizaje activo y contextualizado. La posibilidad de acceder a interpretaciones dinámicas en tiempo real permite a los estudiantes interactuar con los conceptos y las ideas presentadas en las películas y en los textos teóricos, lo que, según Manovich (2005), es fundamental para el desarrollo de habilidades analíticas en cualquier campo.

Otra ventaja que pueden tener los LLM es que actúan como facilitadores en este proceso de desarrollo, ya que proporcionan una experiencia de aprendizaje que conecta la historia del cine con las herramientas tecnológicas contemporáneas. Al explorar las innovaciones formales del cine y la interconexión entre lo estético y lo social, los estudiantes adquieren una perspectiva crítica indispensable para la comprensión de los medios modernos, los cuales, a menudo, reproducen o desafían estos principios visuales y narrativos. Esta convergencia de tecnología, historia y pensamiento crítico no solo enriquece el aprendizaje, sino que prepara a los estudiantes para enfrentar y analizar de manera crítica los desafíos de la comunicación y la cultura visual en el siglo XXI.

I. Desarrollo

En este apartado se presentan las principales vanguardias del cine mundial, desde su surgimiento, sus características, su aportación al pensamiento crítico, entre otros aspectos. Se destaca también la importancia de la estimulación del pensamiento crítico en el estudiante universitario, ya que a partir de su análisis aprende a cuestionar las convenciones establecidas, comprendiendo cómo los cineastas han utilizado el cine como medio para explorar y desafiar temas sociales, políticos y filosóficos, así como su trascendencia en la formación universitaria.

a) *Expresionismo alemán*

Es uno de los movimientos cinematográficos más influyentes del siglo XX, surgido en la década de 1920, en un contexto de posguerra y crisis económica en Alemania. Se distingue por una serie de características estilísticas y temáticas que lo diferencian de otros movimientos cinematográficos:

A través de la lente del expresionismo, articularon su profundo repudio con un radicalismo notable: tras el final de la guerra, Alemania se encontró en una posición precaria al borde de una crisis existencial, una circunstancia que ninguna nación europea había encontrado de esa manera anteriormente; esta derrota repercutió en todas las facetas de la existencia, influyendo tanto en el ámbito social como en el político; impregnó las dimensiones económica, moral, histórica y psicológica (Mariño, 2008, p. 39).

El expresionismo alemán aclara el potencial del cine para servir como catalizador de la transformación social y la autorreflexión crítica. El expresionismo alemán se aparta de las narrativas lineales convencionales y de la representación naturalista, y emplea decorados artificiales con una estética visual exagerada para articular emociones y condiciones psicológicas.

Para los universitarios, esto fomenta un cuestionamiento de las normas estéticas, e impulsa la reflexión sobre cómo las formas visuales no representativas pueden conferir significados profundos. Las películas expresionistas

alemanas, en particular *Metrópolis* (1927), realizan un examen crítico de la industrialización y la estratificación de clases. En esta sociedad contemporánea, donde las discusiones en torno a las desigualdades sociales, los avances tecnológicos y la automatización son perennes, este movimiento de vanguardia conserva su pertinencia.

b) *Impresionismo Francés*

El impresionismo francés, un movimiento cinematográfico que también emergió en la década de 1920, es uno de los más innovadores y formativos en la historia del cine. Caracterizado por su enfoque en la subjetividad y la percepción, el impresionismo francés utilizó técnicas experimentales para capturar la experiencia interna de los personajes: “Louis Delluc, Germaine Dulac, Jean Epstein, Marcel L’Herbier, Abel Gance y Man Ray formaron esta vanguardia, que se le llamó impresionismo, quizás por su afinidad con aquel movimiento pictórico que transformó, en pocas décadas, la historia del arte plástico” (Mariño, 2008, p. 34).

El impresionismo francés representa uno de los movimientos vanguardistas más significativos y transformadores de los anales de la historia del cine. Este movimiento cinematográfico se desvió radicalmente de las prácticas narrativas y visuales convencionales, introduciendo modalidades novedosas de articulación emocional, estética y narrativa. Inspirándose en el movimiento impresionista en la pintura, este enfoque cinematográfico priorizó la transmisión de emociones y experiencias subjetivas mediante metodologías visuales pioneras, como la manipulación de luces y sombras, las técnicas de cámara y la edición experimental.

Películas notables como *La Roue* (1923) de Abel Gance, *La Souriante Madame Beudet* (1923) de Germaine Dulac y *La Chute de la maison Usher* (1928) de Jean Epstein trascienden la mera narración y, en cambio, emplean técnicas cinematográficas innovadoras para sumergir completamente al público en un ámbito emocional y sensorial. Mediante el uso de técnicas como el montaje rápido, la aplicación de la cámara subjetiva y la superposición de imágenes, el impresionismo francés genera un ambiente que resume las experiencias emocionales de los personajes, en lugar de limitarse a representar los acontecimientos que se desarrollan.

c) *Surrealismo*

El surrealismo, otro movimiento cultural y artístico que surgió en la misma década de 1920, ha dejado una huella indeleble en la historia del arte y el cine. Originado en Francia bajo la influencia de escritores y artistas como André Breton, Salvador Dalí y Luis Buñuel, el surrealismo busca liberar la imaginación del control racional, explorando el inconsciente y el mundo de los sueños.

El surrealismo fue una derivación directa de Dada, iniciado por Tristán Tzara y Max Ernst en Alemania y encontró en Francia el ambiente propicio para imponer a la cultura europea una visión del mundo y del arte en abierta ruptura con las convenciones sociales y culturales establecidas por la llamada vida burguesa (Marino, 2008, p. 36).

A través de la dislocación de la realidad percibida, la investigación del inconsciente y la subversión de las estructuras narrativas convencionales, el surrealismo proporciona una lente distintiva a través de la cual los estudiantes universitarios pueden cultivar habilidades analíticas críticas en el discurso contemporáneo. Las obras *Un perro andaluz* (1929) de Buñuel y Dalí, junto con *La sangre de un poeta* (1930) de Cocteau, son representaciones por excelencia del movimiento surrealista. Estas piezas cinematográficas se caracterizan por la yuxtaposición deliberada de imágenes incongruentes, la manipulación de construcciones temporales y espaciales, y el examen de los deseos, las ansiedades y las fantasías reprimidas.

Una característica sobresaliente del surrealismo reside en su capacidad de atraer y perturbar al público mediante el despliegue de imágenes inesperadas e inquietantes. Esta “conmoción” se manifiesta no solo visualmente, sino conceptualmente, ya que obliga a los espectadores a trascender su zona de confort. Como señaló André Breton, “el surrealismo no es un mero estilo, sino una llave para abrir las puertas de lo posible” (Breton, 1969, s.p.).

d) *Cine de Oro Mexicano*

El cine de oro mexicano, que abarca aproximadamente desde la década de 1930 hasta finales de los años cincuenta, es uno de los períodos más fructíferos y distintivos en la historia del cine en México. Durante estas décadas, el cine mexicano no solo se consolidó como un medio de entretenimiento de gran popularidad, sino que también se convirtió en una herramienta clave para la construcción de la identidad nacional. Este período vio una proliferación de géneros cinematográficos, incluyendo comedia, drama, melodrama, musicales y cine de acción. Películas como las de Cantinflas ofrecieron comedia de alta calidad, mientras que filmes como los de Pedro Infante y Jorge Negrete destacaron en el género musical y ranchero.

En ese sentido, el cine de oro mexicano proporciona a los universitarios un marco esencial para contemplar los problemas sociales, políticos y culturales que abarcan contextos históricos y contemporáneos. Mediante un análisis riguroso, los estudiantes tienen la oportunidad de cultivar las habilidades de pensamiento crítico necesarias para descifrar los significados latentes, las inconsistencias ideológicas y las tensiones que impregnan las narrativas y representaciones de este período cinematográfico.

El cine de oro mexicano fue fundamental para dar forma a la construcción de la identidad nacional mexicana. Se puede investigar hasta qué punto las películas de esta época contribuyeron significativamente al establecimiento de una narrativa coherente sobre la esencia de ser mexicano. Esta tradición cinematográfica con frecuencia glorificaba arquetipos como el charro, la madre abnegada y la figura revolucionaria, que desempeñaron un papel decisivo en la consolidación de una identidad cultural posrevolucionaria. Sin embargo, también se pueden examinar, cómo estas representaciones a menudo excluyen o marginan ciertas realidades, como la diversidad étnica, los roles multifacéticos de las mujeres más allá de los límites domésticos y las complejidades que rodean las cuestiones de clase y de raza. Esto fomenta un análisis y un examen crítico de los mecanismos culturales que sustentan la formación de las identidades nacionales ya que, “el cine, al igual que otros medios, no es nunca inocente; refleja y construye realidades” (Sorlin y Utrilla, 1992, s.p.).

e) *Montaje Soviético*

“Nuestro cine es ante todo un arma cuando se trata de un enfrentamiento con una ideología hostil y, ante todo, es una herramienta cuando está encaminado a su actividad principal: influir y transformar” (Eisenstein, 1988, p. 50). El montaje soviético es una de las vanguardias más influyentes en la historia del cine y un elemento clave para el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes universitarios de la actualidad. Surgió en la Unión Soviética durante la década de 1920. Este enfoque del cine es influenciado por la teoría marxista y los cambios sociopolíticos de la época; en él se enfatiza el montaje como una herramienta fundamental para crear significado y evocar emociones en el espectador. Como señala Enrique Pulecio Mariño (2008), sus principales características son:

Su fuerza teórica y formulación ideológica, bajo la cual expande, siempre estuvo en la base de sus supuestos estéticos y formales. Aunque buscó fines políticos particulares, partió de la necesidad de dar consistencia a expresiones revolucionarias universales y a la vez responder al modelo que definía al cine clásico de Hollywood, al cual juzgaba sencillamente capitalista (p. 42).

El cine, en este caso, se revela no solo como un medio de entretenimiento, sino como un lenguaje ideológico que puede influir en la percepción de la realidad. A través de su estudio y análisis, los estudiantes pueden explorar la relación entre el lenguaje audiovisual y la ideología, y cómo el cine puede ser utilizado tanto para reforzar como para desafiar las estructuras de poder.

Los cineastas soviéticos conceptualizaron el cine como un instrumento ideológico, un entendimiento que es imperativo que los estudiosos universitarios entiendan dentro de un marco moderno. Eisenstein, por ejemplo, percibía el montaje como un mecanismo para encender a la población y canalizar sus sentimientos hacia el fervor revolucionario. Si bien es posible que el cine contemporáneo no sirva intrínsecamente a objetivos revolucionarios, su capacidad para moldear la conciencia pública sigue siendo sumamente potente.

f) *Neorrealismo Italiano*

El neorrealismo italiano es uno de los movimientos cinematográficos más influyentes del siglo XX. Surgido en Italia tras la Segunda Guerra Mundial, este movimiento se caracterizó por su enfoque en la realidad cotidiana, utilizando actores no profesionales y locaciones reales para contar historias de la vida común. Como argumenta Mariño (2008): “Quizás la más significativa de las consecuencias del neorrealismo italiano haya sido la consolidación del cine moderno en otro movimiento que le dio identidad, vigor, trascendencia histórica, conceptual y estética a este cine de autor” (p. 152).

Sus temáticas y su estilo cinematográfico invitan a una reflexión profunda sobre las realidades sociales y la construcción de discursos bajo un escepticismo hacia las narrativas formuladas por los medios comerciales. Asimismo, alienta a examinar cómo el cine puede servir como conducto para revelar realidades invisibles. A través del análisis de películas como *Ladrón de bicicletas* (1948) de Sica, o *Roma, ciudad abierta* (1945) de Rossellini, se cultiva una conciencia crítica con respecto a la representación de la pobreza, el desempleo y las adversidades a las que se enfrentan las clases trabajadoras, así como a las formas en que estas narrativas pueden iluminar o, por el contrario, ocultar una demografía social específica.

g) *Nueva Ola Francesa*

La nueva ola francesa (*Nouvelle Vague*) es un movimiento cinematográfico que revolucionó el cine a finales de la década de 1950 y principios de la de 1960. Originado en Francia, este movimiento se caracteriza por su estilo innovador y su enfoque en las historias personales y cotidianas.

La experimentación narrativa exhibida por cineastas como Godard y Truffaut estimula a los estudiantes a examinar críticamente las convenciones y los marcos establecidos, no solo en el ámbito del cine, sino también en diversas disciplinas. El uso de saltos de montaje, interrupciones en la continuidad temporal y la fragmentación de las narrativas obliga a los espectadores a reflexionar sobre la esencia del tiempo, la causalidad y las metodologías a través de las cuales se construyen las narrativas. Esta capacidad de cuestionar la racionalidad establecida constituye una competencia fundamental en el cultivo del pensamiento crítico.

Al final de la fuga (1960) de Godard y *Los 400 golpes* (1959) de Truffaut abordan cuestiones relacionadas con la marginación social, la desilusión juvenil y la resistencia a las normas sociales. Para los estudiantes de nivel universitario, examinar estas películas brinda una valiosa oportunidad para contemplar hasta qué punto las estructuras sociales, políticas y culturales dan forma a las experiencias humanas, así como el potencial del cine para dilucidar estas tensiones.

h) *Cinema Novo Brasileño*

El cinema novo brasileño es un movimiento cinematográfico que surgió en Brasil durante la década de 1960, destacándose por su enfoque en las realidades sociales y políticas del país. Este movimiento, a menudo asociado con una estética innovadora y un fuerte compromiso político, tuvo un impacto significativo tanto en el cine como en la sociedad brasileña.

Guiado por directores prominentes como Glauber Rocha, Nelson Pereira dos Santos y Ruy Guerra, este movimiento cinematográfico tiene una relevancia significativa en el discurso contemporáneo, ya que sirve como paradigma para cultivar el pensamiento crítico entre los universitarios. Al enfatizar las realidades sociales, criticar las estructuras de poder existentes y emplear una estética visual revolucionaria, el cinema novo genera una conciencia crítica cada vez mayor que alienta a los estudiantes a analizar e interrogar la dinámica social que los rodea.

Las películas de cinema novo aspiraban a articular la *estética del hambre*, una noción articulada por Glauber Rocha que enmarcaba la pobreza y la violencia como condiciones intrínsecas del subdesarrollo y, al mismo tiempo, generaba una respuesta revolucionaria por parte de las comunidades marginadas. Las narrativas incluidas en estas películas se concentraron en las luchas a las que se enfrentaban los oprimidos, posicionándose en oposición a las estructuras de poder que mantenían la desigualdad en Brasil. Esta metodología crítica surgió como un instrumento de activismo social, que puso de manifiesto injusticias que con frecuencia permanecían ocultas.

i) *Nuevo Cine Latinoamericano*

El nuevo cine latinoamericano representa un movimiento cinematográfico importante que surgió durante la década de 1960 en varias naciones latinoamericanas, y que se distinguió por una búsqueda pronunciada de identidad cultural, social y política. Esta vanguardia cinematográfica repudió los imperativos comerciales del cine de Hollywood y la narración convencional y, en cambio, pretendió ofrecer un examen crítico de las realidades latinoamericanas, que fueron moldeadas profundamente por los trastornos sociopolíticos del continente.

El nuevo cine latinoamericano abordó temas como la pobreza, la desigualdad, la violencia, el imperialismo y la represión política, empleando un enfoque que pretendía reflejar de manera auténtica las experiencias vividas por las poblaciones latinoamericanas y abogar por la transformación social. Entre las figuras destacadas de este movimiento se encuentran cineastas como Fernando Solanas y Octavio Getino de Argentina, Tomás Gutiérrez Alea de Cuba y Glauber Rocha de Brasil.

Esta tendencia cinematográfica se conceptualizó a través de nociones como el cine imperfecto y el tercer cine, que se desviaban de los estándares estéticos establecidos por el cine tradicional. El nuevo cine latinoamericano tiene una importancia particular para los estudiosos universitarios, ya que fomenta el discurso crítico sobre el colonialismo cultural y el dominio de las narrativas extranjeras en la región. Obras cinematográficas como *Memorias del subdesarrollo* (1968) de Tomás Gutiérrez Alea en Cuba y *Antonio das Mortes* (1969) de Glauber Rocha en Brasil, ofrecen narrativas que cuestionan la representación de América Latina en el cine internacional e iluminan una realidad compleja y matizada que está profundamente entrelazada con las dinámicas socioculturales locales.

j) *Dogma 95*

Dogma 95 es un manifiesto cinematográfico creado en 1995 por los directores daneses Lars von Trier y Thomas Vinterberg, el cual marcó un punto de inflexión en el cine contemporáneo. Este movimiento revolucionario proponía un regreso a la pureza del cine mediante la imposición de un conjunto de reglas estrictas que desafiaban las convenciones establecidas del cine narrativo y comercial.

Uno de los principios fundamentales de Dogma 95 fue el repudio de las mejoras tecnológicas que sirven para embellecer o distorsionar la veracidad de la representación cinematográfica. Para los estudiosos universitarios que viven en un entorno caracterizado predominantemente por los efectos especiales y la inteligencia artificial, este movimiento aboga por un examen crítico de cómo la tecnología puede distraer la atención de los aspectos fundamentales de una obra cinematográfica: su contenido y su mensaje subyacente.

En un panorama contemporáneo, en el que la tecnología cinematográfica ha alcanzado una sofisticación sin precedentes, Dogma 95 puede funcionar como un conmovedor recordatorio de que el cine puede y debe priorizar las preocupaciones humanas y sociales por encima del mero espectáculo. Este paradigma alienta a los estudiantes a cuestionar la proliferación de contenido generado con fines comerciales e invita a aspirar a un cine más auténtico, centrado en la profundidad narrativa y la exploración de la condición humana.

El Dogma 95 exige, además, una contemplación ética del proceso de creación cinematográfica. El movimiento restableció fundamentalmente la autoridad de los cineastas al disminuir el número de intermediarios, obligando así a los directores a operar con recursos limitados. Esta metodología fomenta una ética cinematográfica basada en la simplicidad y la innovación, evitando la dependencia de presupuestos sustanciales o tecnologías de vanguardia.

En la Tabla 1, se presenta una síntesis de las vanguardias, destacando sus principales características y sus obras fílmicas más representativas:

Tabla 1. Vanguardias Cinematográficas. Elaboración propia.

Décadas	Vanguardia	Características	Obras representativas
1910-1930	Expresionismo alemán	Estilización extrema. Temas psicológicos. Simbolismo visual.	<i>El gabinete del Dr. Caligari</i> (1920) <i>Nosferatu</i> (1922) <i>Metrópolis</i> (1927)
1920	Impresionismo francés	Subjetividad y percepción. Técnicas experimentales. Narrativa no lineal.	<i>La Roue</i> (1923) <i>Napoléon</i> (1927) <i>El Hombre de las Figuras de Cera</i> (1924)
1920-1930	Surrealismo	Exploración del inconsciente. Imágenes oníricas. Automatismo psíquico. Yuxtaposición de elementos incongruentes.	<i>Un Chien Andalou</i> (1929) <i>L'Âge d'Or</i> (1930) <i>Le Sang d'un Poète</i> (1932)
1930-1950	Cine de oro mexicano	Diversidad de géneros. Influencia de Hollywood. Reflejo de la identidad nacional. Producción en gran escala.	<i>Los Tres García</i> (1947) <i>El Pequeño Gigante</i> (1959) <i>María Candelaria</i> (1944)
1930-1940	Montaje soviético	Énfasis en el montaje. Teoría del montaje de atracciones. Uso de individuos normales en lugar de actores. Polifonía visual.	<i>El Acorazado Potemkin</i> (1925) <i>La Huelga</i> (1925) <i>Octubre</i> (1927) <i>El Hombre de la Cámara</i> (1929)
1940-1950	Neorrealismo italiano	Enfoque en la realidad cotidiana. Actores no profesionales. Locaciones reales. Temas sociales y políticos.	<i>Roma, città aperta</i> (1945) <i>Ladri di biciclette</i> (1948) <i>La terra trema</i> (1948)

1950-1960	Nueva ola francesa	Estilo visual innovador. Narrativa no convencional. Diálogo improvisado. Referencias cinematográficas.	<i>À bout de souffle</i> (1960) <i>Les Quatre Cents Coups</i> (1959) <i>Cléo de 5 à 7</i> (1962)
1960-1970	Cinema novo brasileño	Compromiso político y social. Estilo visual innovador. Enfoque en el pueblo. Experimentación formal.	<i>Deus e o Diabo na Terra do Sol</i> (1964) <i>Terra em Transe</i> (1967) <i>O Pagador de Promessas</i> (1962)
1960-1970	Nuevo cine latinoamericano	Compromiso político y social. Estilo visual y narrativo innovador. Enfoque en la realidad social. Producción independiente.	<i>Los Olvidados</i> (1950) <i>La Hora de los Hornos</i> (1968) <i>El Chacal de Nahueltoro</i> (1969)
1960-1980	New hollywood	Innovación narrativa y estilística. Temas controversiales. Autonomía creativa. Influencias del cine europeo y del neorrealismo.	<i>Easy Rider</i> (1969) <i>Taxi Driver</i> (1976) <i>The Godfather</i> (1972)
1990	Dogma 95	Reglas de rodaje. Enfoque en la narrativa y el personaje. Estilo visual crudo. Rechazo a la postproducción.	<i>La Celebración</i> (1998) <i>Los Idiotas</i> (1998) <i>Mifune</i> (1999)

II. Aportes del cine en la formación universitaria

Es crucial para los jóvenes que se forman en la educación superior conocer e identificar estas vanguardias, ya que representan momentos clave en la historia del cine, donde se rompieron moldes y se introdujeron nuevas formas de narración y estética. Entender estos movimientos permite a los estudiantes apreciar la evolución del cine y su impacto en la cultura, así como en la sociedad.

El teórico alemán experto en psicología experimental y miembro del grupo de la Gestalt, Rudolf Arnheim (1971) aporta una perspectiva única al abordar la relación entre la realidad y su representación en el cine. Al igual que Pudovkin, Arnheim reconoce una diferencia muy grande e importante entre los eventos reales y su reproducción en la pantalla cinematográfica, “serán otros estudios –como los de Rudolf Arnheim– los que reconocerán la figura del pensamiento visual o sensorial, distinto al lingüístico, pero que no son considerados por la naciente semiótica del cine de fines de los años setenta” (Dittus, 2013, p. 144).

Para Arnheim, el cine no busca simplemente reproducir la realidad de manera fidedigna, sino que, en su proceso de selección y representación parcial, crea una imagen que es inherentemente irreal. En este sentido, el cine no es un mero reflejo de la realidad, sino una forma artística que interpreta y transforma la realidad en una representación única y subjetiva. Esta perspectiva se alinea con los principios de la psicología de la Gestalt, que sostiene que la percepción humana no se limita a la simple suma de partes, sino que implica la organización y la interpretación activa de la información sensorial.

Los encuadres, más que fotografiar las cosas como son, relatan ciertas características: Sentimientos, psicología, estados del alma, pulsiones y situaciones emocionales, los cuales pueden ser creados o enfatizados según el uso de la cámara. Arnheim encuentra insatisfactorias las teorías del montaje de los soviéticos, de Eisenstein y de Pudovkin en particular, estableciendo, por su parte, cuatro categorías: Principio de corte. Relaciones de tiempo. Relaciones de espacio. Relaciones de contenido. O sus combinaciones (Mariño, 2008, p. 73).

Temporalmente, la fragmentación de teorías se aproxima conforme avanza el tiempo y, en la posmodernidad de los años setenta, el estructuralismo desempeña un papel de maquiavélica renovación, de ruptura y de radicalidad en el análisis cinematográfico. Si bien es cierto que hubo un cambio significativo en las teorías cinematográficas desde las teorías ontológicas hacia enfoques más metodológicos y de campo, este cambio se caracterizó por la influencia de las escuelas estructuralistas y del psicoanálisis que ofrecieron perspectivas novedosas para abordar el estudio del cine.

Las teorías ontológicas, centradas en la esencia y la naturaleza fundamental del cine; dieron paso a enfoques más interesados en la metodología y en la exploración de campos específicos. Las teorías estructuralistas de Metz; (2001) se basaron en la aplicación de conceptos de la lingüística y la semiótica al análisis cinematográfico. Mariño, (2008), complementa la aportación de la siguiente forma:

La continuidad, en la línea de desarrollo de la teoría cinematográfica de los formalistas hacia la semiótica, la consolidan las obras de Christian Metz, junto con los espléndidos ensayos de Roland Barthes, las sistematizaciones de Claude Bremond, las teorías críticas de Jean Louis Baudry y Noel Burch, y los análisis interminables de Raymond Bellour, entre otros. Son teorías que parten de la necesidad de establecer una comparación entre el cine y el lenguaje, con el fin de desarrollar una semiología del cine, basada en la definición de esta disciplina hiciera Ferdinand de Saussure (p. 78).

Por otro lado, las teorías psicoanalíticas, influidas en gran medida por los trabajos de Sigmund Freud y desarrolladas en el ámbito cinematográfico por pensadores como Jacques Lacan, exploraron las dimensiones subconscientes y simbólicas presentes en el cine. Estas teorías se centraron en la interpretación de los símbolos y las narrativas cinematográficas desde una perspectiva psicológica, desentrañando posibles significados subyacentes y motivaciones inconscientes. Este cambio de paradigma reflejó un alejamiento de las preguntas ontológicas fundamentales sobre la naturaleza del cine hacia una

atención más detallada en las metodologías de análisis y la exploración de campos específicos.

En la actualidad, autores como Noriega (2002) en su libro *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, realizan un análisis del discurso cinematográfico y fotográfico, en el que combinan el estudio de imágenes en movimiento y estáticas con la interpretación de su significado cultural, social y político. Noriega discute las contribuciones de Lev Vygotsky, Paulo Freire e Ignacio Martín Baró a la comprensión del lenguaje, la conciencia, el pensamiento, el afecto y la actividad humana en el contexto de la alfabetización crítica:

Vygotsky subrayó la importancia de la interacción entre conceptos espontáneos y científicos durante los procesos de lectura y escritura, resaltando cómo el lenguaje y el pensamiento están conectados con los motivos, deseos e intenciones. Su concepto de zona de desarrollo proximal amplía el enfoque de la relación individual entre maestro y alumno, considerando también las condiciones específicas de vida y desarrollo (Noriega, 2002, p. 79).

Otro magistral investigador mexicano es Lauro Zavala, (2001), quien, en su trabajo, *Elementos del discurso cinematográfico*, aborda diversos temas relacionados con el análisis cinematográfico, incluyendo el suspenso narrativo, las estrategias metaficcionales, la intertextualidad, el futuro de la investigación cinematográfica y la relación entre cine y literatura. Su trabajo metodológico, es una combinación de análisis teórico y examen crítico para explorar diversos aspectos del análisis cinematográfico y de la estética. Emplea un enfoque comparativo mediante el análisis de la relación entre el cine y la literatura, así como el uso de la intertextualidad y las estrategias metaficcionales en el cine.

Asimismo, utiliza un enfoque multidisciplinario basado en teorías y conceptos de campos como la estética y la ficción posmoderna, para analizar e interpretar narrativas cinematográficas. Incorpora una perspectiva histórica al discutir la evolución del análisis cinematográfico, ofreciendo evaluaciones sobre la investigación en el campo.

Las referencias teóricas de su obra son a la estética neobarroca, caracterizada por asimetrías, monstruosidades, laberintos, fractales, carnavalización y juego. Explora su presencia en el universo cinematográfico y su conexión con la estética posmoderna, a partir de obras de estudiosos como Omar Calabrese y Severo Sarduy, entre muchas más. Centra su atención en teorías sociológicas, destaca el papel del análisis en la revelación y la contextualización de los mercados educativos y simbólicos a los que pertenece el espectador, y menciona el uso de la retórica en el análisis cinematográfico. En general, se visualiza el constructivismo en la obra de Zavala.

La aplicación del pensamiento crítico en la formación de estudiantes universitarios debe alinearse a la enseñanza de diferentes competencias mediáticas, lo que implica enseñar a las personas a ser más analíticos con la información que consumen, a evaluar la fiabilidad de las fuentes y a cuestionar los mensajes mediáticos. Esto es esencial para desarrollar y ampliar la capacidad de reflexión y la toma de decisiones de las personas.

Una perspectiva que se puede desplegar para entender mejor la sinergia que hay entre la pedagogía y el cine, es la visión vygotskiana que enfatiza la necesidad de ir más allá de una comprensión simplista y considerar el papel de la afectividad en la acción humana y la complejidad de las herramientas materiales y semióticas en los procesos mentales. Es decir, desde una concepción social que refleja la cultura y la historia de un grupo, el aprendizaje dependerá del contexto en que se desarrolle.

Enseñar a aprender y a observar de manera efectiva, requiere un ciclo formativo en el que los individuos aprendan a enseñar a través de la observación. No es suficiente utilizar la observación como un recurso superficial, es fundamental desarrollar la capacidad de aprender a través de la observación activa y reflexiva.

La observación es una herramienta valiosa para comprender conceptos, procesos y contextos. Los educadores pueden utilizar la observación para transmitir conocimientos de manera más efectiva y promover el pensamiento crítico en los estudiantes. Aprender a observar de manera reflexiva fomenta la curiosidad y el aprendizaje autodirigido. Los individuos se vuelven más capaces de buscar información por sí mismos y de cuestionar lo que ven.

En su trabajo *Cine, 100 años de filosofía: una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*, Cabrera, (2015) sugiere que el enfoque cinematográfico no debe considerarse como una mera ornamentación o un elemento accesorio en el pensamiento filosófico, sino que debería ser el núcleo mismo de la filosofía: “Esto implica que el afecto, las emociones y la conexión personal con los temas cinematográficos son fundamentales para la comprensión y la reflexión filosófica” (Cabrera, 2015, p. 62).

III. Los LLM, las IAGen y el séptimo arte, una evolución disruptiva

El campo de la cinematografía ha experimentado una transformación notable y sin precedentes debido a la disrupción de los LLM y la IAGen. Estas herramientas han influido en diversos aspectos, desde la creación de guiones y efectos visuales impresionantes, hasta el desarrollo de personajes digitales casi indistinguibles de los humanos, dejando una huella duradera en la industria del cine. Esta ola transformadora no solo ha mejorado la creatividad de los cineastas, sino que también ha provocado profundas reflexiones en el ámbito artístico.

Un área destacada donde la IA ha dejado una marca significativa es en la creación de efectos visuales. Con el uso de avanzados algoritmos de aprendizaje automático, las productoras cinematográficas ahora pueden crear paisajes detallados, criaturas fantásticas y secuencias impresionantes de manera más rápida y realista. Este avance tecnológico ha permitido a los directores materializar sus visiones creativas en la pantalla grande con un nivel de complejidad y precisión sin igual.

En este contexto, la preocupación constante es el impacto de la IA en la fuerza laboral de la industria, lo que nos lleva a cuestionar cómo esta tecnología podría afectar las funciones y los medios de subsistencia de los trabajadores. Dado lo notablemente eficiente y veloz que es la IA, que hace que las operaciones sean casi instantáneas, surge una pregunta crucial y urgente: ¿hasta qué punto los profesionales que forman parte del complejo entramado de la industria cinematográfica están en riesgo de ser desplazados o enfrentar inseguridad laboral debido a los avances tecnológicos?

Una clara respuesta fue la huelga de actores en Hollywood, que comenzó en 2023 y que derivó en la enunciación de varias preocupaciones laborales y contractuales. Un ejemplo es la exigencia de, los actores por salarios más justos y por mejores compensaciones, especialmente para aquellos que trabajan en producciones de bajo presupuesto y series de televisión.

Andrés Mossos, realizador de cine y televisión, y profesor de cine de la Universidad Nacional de Colombia, confirma que si bien esta herramienta ya se encontraba desde hace 40 o 50 años, hoy se ha potencializado de manera muy rápida.

Esto no es algo nuevo, y desde mucho tiempo atrás ha tenido muchos procesos. De hecho, los algoritmos de la IA se hacen populares en los años 70, y en los 90 ya se trabajaban bastante. Lo que pasa es que en el presente se fortaleció por la capacidad computacional, lo que ha vuelto a la IA una herramienta aún más poderosa e interesante (Mossos como se citó en Espeleta, 2024, párr. 4).

Sin embargo, la influencia de la IA trasciende los efectos visuales. Con la introducción de generadores de guiones y sistemas de recomendación de tramas, los cineastas pueden investigar nuevas ideas y enfoques narrativos de manera más eficaz: “hay herramientas (de IA) que apoyan los procesos de escritura de guiones, planes de rodaje, subtítulos, doblajes de voces de actores. También construyen los modelos de mercados de las películas y optimizan procesos, haciéndolos mucho más rápidos” (Mossos como se citó en Espeleta, 2024, párr.6).

Pero aquí surgen diversas preguntas: ¿cómo a la luz de esta tecnología se puede transformar la vida de los trabajadores y trabajadoras de la industria cinematográfica? A su vez, ¿cómo visualizará la sociedad en general los filmes que hayan sido realizados con IA? ¿Una IA puede transmitir emociones y realizar lo que un actor debe hacer? Y, por último, ¿las nuevas generaciones, en especial las universitarias, podrán tener un pensamiento más abstracto para poner en tela de juicio el cine que se realiza con IA?

Margaret A. Boden (2017), una figura destacada en el estudio de la inteligencia artificial y la creatividad ha estudiado exhaustivamente cómo la IA puede contribuir a la creatividad artística, con un enfoque particular en el cine. Boden argumenta que la creatividad puede entenderse en tres formas: combinatoria, exploratoria y transformadora.

En el contexto del cine, la IA puede analizar vastas cantidades de datos de películas existentes, guiones, estilos visuales y narrativos, y combinar estos elementos de manera novedosa. Por ejemplo, los algoritmos de aprendizaje automático pueden generar guiones que mezclen géneros o tramas de formas inesperadas, proporcionando a los cineastas nuevas ideas y perspectivas para explorar.

La creatividad exploratoria se refiere a la búsqueda de nuevas ideas dentro de un espacio conceptual predefinido. En el cine, esto puede traducirse en la utilización de IA para experimentar con técnicas cinematográficas y estilos visuales. Herramientas de IA pueden analizar patrones de éxito en películas y sugerir innovaciones en cinematografía, edición y diseño de producción.

La creatividad transformadora implica la alteración del propio espacio conceptual, creando nuevas formas de pensar y trabajar. Boden sugiere que la IA tiene el potencial de transformar el cine de maneras radicales. Por ejemplo, la creación de personajes digitales hiperrealistas mediante IA puede cambiar fundamentalmente cómo se hacen las películas. Estos personajes pueden ser generados y controlados por IA, permitiendo una flexibilidad y control creativo sin precedentes.

Para nuestros propósitos, los programas de IA actuales no son meros rivales insignificantes a los que hay que golpear sin piedad o empujar con fuerza contra las cuerdas. Tampoco son impostores impertinentes de los que se puede burlar sin descanso. Más bien, son exploradores tempranos enviados a explorar un territorio psicológico desconocido. Sus aventuras (exitosas o no, “humanas” o no) nos ayudan a pensar con claridad sobre nuestras propias mentes (Boden, 2017, p. 148).

En la práctica, ya estamos viendo cómo la IA está influyendo en el cine. Empresas como *DeepMind* y *OpenAI* están desarrollando tecnologías que pueden escribir guiones, editar videos y generar efectos visuales de alta calidad. Por ejemplo, la tecnología de *deepfake* puede crear efectos visuales sorprendentes, permitiendo que actores parezcan más jóvenes o incluso resucitando digitalmente a actores para nuevos roles. Además, la IA se está utilizando para mejorar la postproducción. Algoritmos avanzados pueden realizar tareas como la corrección de color, el diseño de sonido y la edición de efectos visuales con una precisión y eficiencia que anteriormente requerían mucho tiempo y esfuerzo humano.

Un área particularmente interesante es el uso de la IA en la dirección y la actuación. Directores como Robert Zemeckis han explorado el uso de actores digitales, donde la IA recrea a actores fallecidos o rejuvenece a actores actuales, como se vio en la película *The Irishman* de Martin Scorsese. Esto plantea preguntas éticas sobre la autenticidad y la naturaleza del rendimiento actoral.

En su obra *El lenguaje de los nuevos medios*, Lev Manovich (2005) discute cómo las tecnologías digitales están redefiniendo los medios tradicionales, incluyendo el cine. Manovich argumenta que la IA y otras tecnologías digitales están creando una nueva gramática visual y una narrativa que desafía las convenciones establecidas del cine.

De esta forma, las dos trayectorias históricamente separadas, se encuentran. Los medios y la computadora: el daguerrotipo de Daguerre y la máquina analítica de Babbage, el cinematógrafo de Lumière y el tabulador de Hollerith; todos ellos, se funden en uno. Todo medio existente es traducido en información numérica accesible a la computadora. El resultado: gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, sombras, espacios y textos se vuelven computables. Es decir, simplemente otro conjunto de información de computadora (Manovich, 2005).

La IA también está transformando la experiencia del espectador. Algoritmos de recomendación como los utilizados por *Netflix* personalizan las sugerencias de contenido basándose en los hábitos de visualización individuales. Además, las narrativas interactivas, donde el espectador puede influir en el desarrollo de la historia, como en *Black Mirror*.

La IA está impulsando el desarrollo de tecnologías de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR), que ofrecen experiencias inmersivas y participativas. Estas tecnologías permiten a los espectadores adentrarse en mundos cinematográficos de maneras que antes eran inimaginables, transformando el cine de una experiencia pasiva a una activa.

En *The Digital Condition: Class and Culture in the Information Network*, Rob Wilkie (2011) explora cómo la digitalización y la IA están cambiando la forma en que consumimos los medios. Argumenta que estas tecnologías están creando una nueva forma de cultura de consumo, donde el contenido se adapta constantemente a las preferencias del usuario, alterando la relación tradicional entre el creador y el espectador.

La narrativa de encontrar la liberación y el placer a través del consumo en lugar de fuera de él se ha convertido en una representación popular dentro de la cultura digital y se encuentran ideas similares en las principales películas cibernéticas como *Dark City* y *The Matrix*. El efecto de estas películas es tomar las teorías discursivamente complejas de escritores como Negri, Latour y Haraway y ponerlas a disposición de un público más amplio. En otras palabras, son el medio por el cual se popularizan nuevas ideologías (Wilkie, 2011, pp. 179-180).

Con respecto a las universidades, algunas ya están reconociendo este potencial y adaptando sus programas para incluir cursos que enseñen a los estudiantes cómo utilizar herramientas de IA. Por ejemplo, la University of Southern California (USC) ha incorporado cursos sobre IA y cine en su Escuela de Artes Cinematográficas. Estos cursos no solo cubren los aspectos técnicos de la IA, como el aprendizaje automático y la visión por computadora, sino que también exploran las implicaciones éticas y creativas de utilizar IA en la narración de historias. Los estudiantes aprenden a usar software avanzado para crear efectos visuales, generar guiones y analizar grandes cantidades de datos para comprender mejor las preferencias del público.

Otro ejemplo que podemos referir es el de los jóvenes de la Facultad de Comunicación de la Universidad ORT de Uruguay, los cuales realizaron un cortometraje de casi 4 minutos con IA llamado *No me mata la muerte*, de Diego “Parker” Fernández, (2024), el cual “trae a la vida a Delmira Agustini, recorriendo sus inicios incursionando en el arte, su fama como una de las poetas más destacadas de América y su conflictiva vida amorosa que terminaría en su femicidio” (Fernández y Medina, 2024).

IV. Discusión

Entre los procesos sociales y las nuevas tecnologías no hay una gran discrepancia, sin embargo, para las nuevas generaciones, es necesario establecer vínculos teóricos como las propuestas hechas durante las vanguardias cinematográficas ya que los estudiantes pueden utilizar las representaciones distópicas que se encuentran, por ejemplo, en el cine expresionista como marco para analizar los dilemas contemporáneos, que abordan cuestiones como la explotación laboral y la alienación inducida por los avances tecnológicos. *Metrópolis* (1927), en particular, sirve como un ejemplo destacado de cómo se puede emplear el cine para criticar los marcos sociales opresivos y para imaginar futuros alternativos. Estos futuros hoy los estamos viviendo; la misma tecnología nos va superando y, las máquinas, ahora realizan acciones que anteriormente únicamente los humanos las ejecutaban.

La subjetividad, examinada desde el contexto del impresionismo francés, presenta un espacio para la introspección que permite analizar las formas en que las emociones pueden articularse visualmente y cómo las interpretaciones subjetivas influyen en nuestra comprensión de la realidad. En una línea similar a la de este movimiento artístico, los modelos lingüísticos a gran escala abren un camino hacia el análisis subjetivo de los datos y revelan las sutilezas de los textos que promueven una comprensión más profunda de las emociones y los significados subyacentes. Estos sofisticados sistemas de inteligencia, similares al impresionismo de su época, encarnan un punto de vista distintivo, basado en la capacidad de analizar los elementos humanos inherentes a la comunicación, fomentando así una interpretación novedosa de la realidad que se basa en la convergencia de la emoción, el conocimiento y la tecnología.

Para los estudiantes de educación superior, el surrealismo, que puede caracterizarse como una estética que altera los marcos normativos, ofrece una vía importante para examinar el potencial del arte para instigar una ruptura con las normas establecidas y fomentar la investigación crítica. El surrealismo obliga a los estudiantes a abordar sus nociones preconcebidas y a reevaluar su comprensión de lo que constituye “normalidad” o aceptabilidad, tanto en el ámbito cultural como artístico. Del mismo modo, los modelos lingüísticos a gran escala sirven como instrumentos que facilitan esta misma disrupción. Al producir y analizar el texto con una precisión extraordinaria, incitan a los estudiantes a trascender las meras interpretaciones literales y a profundizar en significados más profundos, lo que les permite analizar y ampliar sus percepciones individuales de la realidad dentro del ámbito académico y más allá.

Por otra parte, el cine de oro mexicano emana de un entorno sociocultural que supera los setenta años, puesto que sus preocupaciones temáticas conservan su pertinencia en el México contemporáneo. Los problemas sociales, como la pobreza, la desigualdad, la corrupción y la violencia, que caracterizan el panorama nacional actual, ya estaban representados y analizados en las obras cinematográficas de esa época. La participación en estas películas ofrece un contexto histórico que mejora la comprensión crítica de los desafíos actuales, estableciendo así una conexión entre las narrativas históricas y contemporáneas a través de la lente cinematográfica. Del mismo modo, los modelos lingüísticos a gran escala funcionan como conductos entre diversos marcos temporales y contextuales. Paralelamente al dominio del cine, estos modelos permiten a los usuarios contextualizar los dilemas contemporáneos, lo que permite explorar y reinterpretar los discursos anteriores para obtener una comprensión más completa y matizada de los desafíos sociales actuales. Así, al igual que el cine, estos modelos se convierten en herramientas para la introspección y la crítica social, fomentando un entendimiento profundo de cómo las narrativas configuran nuestra visión del mundo.

Ahora bien, los cineastas soviéticos, como Serguéi Eisenstein y Dziga Vértov, teorizaron el cine como un medio para canalizar la ideología y moldear la percepción pública, una idea que sigue siendo crucial para el

análisis contemporáneo de los medios. Eisenstein, en particular, veía el montaje como una poderosa herramienta para dirigir las emociones colectivas y generar entusiasmo revolucionario, concibiendo el cine como una forma de intervención política y social (Robertson, 2011). Aunque el cine moderno puede no tener una agenda explícitamente revolucionaria, su capacidad para influir en la conciencia pública y fomentar interpretaciones particulares de la realidad sigue siendo profundamente relevante.

Los modelos de lenguaje de gran escala refuerzan ciertos discursos y pueden orientar las emociones y opiniones de las audiencias, tal como el montaje soviético hacía en sus tiempos. Así, para los estudiantes, entender el cine y los modelos de IA desde esta perspectiva crítica permite ver cómo ambos funcionan como vehículos ideológicos que modelan y transforman la percepción pública.

En el caso del neorrealismo italiano, ejemplificado por cineastas como Cesare Zavattini y Vittorio De Sica, evitó la glorificación o el exceso emocional en sus representaciones del sufrimiento humano y mantuvo la obligación moral de representar de manera auténtica las experiencias de las personas comunes y sus desafíos. Este marco ético es de suma importancia para los estudiantes universitarios, particularmente en los ámbitos de los medios y la comunicación, ya que subraya la necesidad de representar a las personas y sus narrativas con equidad e integridad. En un panorama cultural caracterizado predominantemente por estímulos visuales, los estudiantes-investigadores deben desarrollar la capacidad de evaluar críticamente la mercantilización visual y emocional que se produce con frecuencia en los medios modernos.

En ese sentido, los LLM pueden gestionar hábilmente la información desde una perspectiva ética y precisa, evitando así una explotación superficial y comercial de las experiencias humanas. Para los estudiantes, la comprensión tanto del cine neorrealista como de la IA crítica fomenta una consideración reflexiva sobre cómo deben construirse y difundirse las narrativas, con un compromiso con la justicia, la sensibilidad y la profundidad.

En resumen, examinar y analizar el cine como mecanismo para fomentar el pensamiento crítico entre los estudiantes universitarios, junto con el despliegue de modelos lingüísticos a gran escala, revela un paradigma

educativo que contradice las convenciones establecidas. Las diversas vanguardias cinematográficas, proporcionan herramientas invaluable para analizar las complejidades de la existencia humana y abordar temas como la inequidad social, las construcciones ideológicas y la reflexión personal. La integración de estas perspectivas con los LLM permite a los estudiantes no solo enmarcar los discursos históricos dentro de sus contextos, sino también analizar el impacto potencial de estos discursos en la sociedad contemporánea.

Tanto el cine como la IA presentan un marco ético y reflexivo que permite a los estudiantes enfrentarse a la mercantilización visual e interrogar las ideologías arraigadas en los medios modernos. En una era en la que la representación e interpretación de las experiencias humanas se están mecanizando cada vez más, ambas modalidades fomentan una construcción crítica y profunda de los significados, lo que permite a los estudiantes adoptar una posición ética en sus investigaciones académicas y en sus esfuerzos comunicativos.

Conclusiones

Finalmente, se afirma que el cine como arte está en una encrucijada debido a la irrupción de la IA. Esta evolución disruptiva presenta tanto oportunidades como desafíos para la creación artística, la producción técnica y la teoría crítica. La formación universitaria debe adaptarse a estos cambios, integrando el estudio de la IA en sus planes de estudio y fomentando habilidades críticas para que los futuros profesionales puedan navegar en un nuevo panorama de manera ética y creativa.

El cine del futuro, influenciado por los LLM y la IAGen, seguirá siendo una mezcla de arte, técnica y teoría. La IA tiene el potencial de expandir las fronteras de la creatividad y la eficiencia en el cine, pero también plantea preguntas cruciales sobre la autenticidad, la ética y la equidad. Al abordar estos desafíos de manera crítica y reflexiva, podemos asegurar que el cine continuará siendo una forma vital y transformadora de arte y cultura en el siglo XXI.

Inevitablemente, la pregunta sobre lo artístico en relación con el uso de herramientas de IA se pone sobre la mesa: ¿alguien que se sienta y escribe tres frases en una computadora es realmente un artista? O ¿será la inteligencia artificial, que puede hacer un guion de cien páginas, el verdadero artista? Al final, el producto es lo que importa, más no el medio de cómo se logra. Esa discusión también está en el arte conceptual, por lo que hay ciertas discusiones que no son solo por la inteligencia artificial, sino más filosóficas en su generalidad.

El continuo interrogatorio de los límites que delimitan a los ámbitos del arte y la tecnología persiste con cada nueva herramienta novedosa, capaz de insertarse en el intrincado paso de cualquier esfuerzo artístico dado. Para quienes albergan aprensiones apocalípticas respecto al cese potencial de la innovación artística en general, y de la innovación cinematográfica en específico, surge la narrativa de Nicolás Medina (2024), quién, tras la participación en su taller, ahonda en una detallada elucidación de su incursión en la utilización de la inteligencia artificial como agente facilitador en la construcción de la narrativa que resonó con su visión artística.

Contemplemos la naturaleza de estas herramientas en su esencia, que sirven como instrumentos para el invaluable insumo del elemento humano. La

creatividad innata que posee cada individuo, en conjunto con el ímpetu para actuar y todos sus matices asociados, otorga invariablemente una cualidad distintiva a cada creación. Tal creatividad prospera en el sustento de la inspiración, esa fuente de inspiración que emana de la singularidad colectiva de cada persona deriva a experiencias de vida y preferencias personales, pero sobre todo dan forma a nuestras identidades.

¿Qué rumbo cobrará el cine a la luz de las tecnologías emergentes? La IA es multifacética y llena de posibilidades tanto en la parte emocional como en el desafío latente. La IA tiene el potencial de revolucionar todos los aspectos del cine, desde la producción y la dirección hasta la experiencia del espectador. Sin embargo, es crucial abordar los desafíos culturales que acompañan estas innovaciones para asegurar que cualquier arte pueda reflejar y enriquecer la experiencia humana, ¿o será que solo estemos viendo la punta del iceberg ante una evolución tecnológica sin precedentes y qué en próximos años, la IA servirá para todo, sin dejar de lado nuestra propia creatividad?

Algo parecido sucedió con el danés Lars von Trier y su famoso Dogma 95, que tuvo en su esencia, defender la santidad del cine a través de la evitación deliberada de efectos especiales lujosos y llamativos, alteraciones en la postproducción y otras formas de artificio técnico. Los directores dentro de este movimiento son impulsados por el deseo de desafiar las normas culturales establecidas en su enfoque del cine, explorando temas no convencionales, tomando riesgos audaces y enfatizando la importancia de los procesos creativos y comunicativos sobre la mera búsqueda de ganancias financieras que puedan resultar del éxito comercial de sus películas. ¿Será acaso que próximamente veremos un nuevo Dogma en la industria cinematográfica por su uso irracional y nada ético? ¿Cómo va a permear esto en la sociedad, especialmente en la visión de los universitarios para formar sujetos críticos y reflexivos?

Referencias

- Amos, V. (1974). *Film as a subversive art*. CT Editions.
- Arnheim, R. (1971). *El pensamiento visual*. Paidós.
- Boden, M. A. (2017). *Inteligencia artificial*. Turner.
- Breton, A. (1969). *Manifiesto del surrealismo*. Guadarrama.
- Cabrera, J. (2015). *Cine: 100 años de filosofía: una introducción a la filosofía a través del análisis de películas*. Editorial Gedisa.
- Dittus, R. (2013). El realismo estético del cine documental en la tesis de Pier Paolo Pasolini. *Aisthesis*, (23), 141-157.
- Eisenstein, S. (1988). *Yo, memorias inmorales (Vol. 1)*. Siglo XXI.
- Epstein, J. (1957). *La Esencia del Cine*. Galatea Nueva Visión Ediciones.
- Espeleta, J. (12 de febrero de 2024). *Influencia de la IA en el cine: ¿una revolución del séptimo arte?* Universidad Central. <https://www.ucentral.edu.co/noticentral/influencia-ia-cine-revolucion-del-septimo-arte>
- Fernández, D. y Medina, N. (13 de diciembre de 2024). “No me mata la muerte” - Cortometraje realizado con inteligencia artificial sobre Delmira Agustini [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RHld-BVp-GOM>
- Mariño, E. P. (2008). *El cine: análisis y estética*. República de Colombia, Ministerio de Cultura. <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/El%20Cine%2C%20An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica.pdf>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la nueva era digital*. Editorial Paidós.
- Metz, C. (2001). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Editorial Paidós.
- Noriega, J. L. S. (2002). *Historia del cine*. Alianza Editorial.
- Ramírez Martinell, A. y González Martínez, J. R. (2024). LLM en el diseño curricular, elaboración de programas sintéticos y analíticos en la licenciatura en comunicación e innovación educativa. En *Congreso Internacional de Educación 2024*. Centro de Investigación Educativa, Universidad Autónoma de Tlaxcala, Tlaxcala, México. <https://cie.uatx.mx/debates-en-evaluacion-y-curriculum/pdf2024/C152.pdf>
- Robertson, R. (2011). *Eisenstein on the audiovisual: The montage of music, image and sound in cinema*. Bloomsbury Publishing.

- Sorlin, P. y Utrilla, J. J. (1992). *Sociología del cine: la apertura para la historia de mañana*. Fondo de Cultura Económica.
- Wilkie, R. (2011). *The digital condition: Class and culture in the information network*. Fordham University Press.
- Zavala, L. (2001). *Elementos del discurso cinematográfico*. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. https://drive.google.com/file/d/1OW3pi10f8yggVGStAd2IchIMRgOTxt_e/view

Inventiones y disrupciones de la inteligencia artificial en la creación musical

Inventions and Disruptions of Artificial Intelligence in Music Creation

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.v6n11. 1661

Mauricio Beltrán Miranda

Universidad Autónoma de Querétaro
Querétaro, México
mauricio.federico.beltran@uaq.mx
ORCID: 0000-0003-1979-1933

Cuauhtzin Alejandro Rosales Peña Alfaro

Universidad Autónoma de Querétaro
Querétaro, México
cuauhtzin.alejandro.rosales@uaq.mx
ORCID: 0000-0003-1413-8433

Recibido: 07/08/2024

Aceptado: 21/10/2024

Resumen

En este trabajo se examina el impacto que la inteligencia artificial (IA) ha tenido en la creación musical contemporánea. Así mismo, se exploran los cambios que experimenta esta industria en distintos niveles: histórico, tecnológico, ético y laboral. En particular, los autores centran su análisis en la inteligencia artificial generativa (IAG) y su aplicación e influencia en la composición, el proceso creativo y la producción musical; además, reflexionan sobre la capacidad de estas herramientas para democratizar el acceso a todos estos procesos. De ser así, ello permitiría a artistas y aficionados musicales a explorar la composición y producción de maneras nunca vistas.

Por otro lado, en este estudio también se destacan los desafíos que esta tecnología representa. La IAG facilita la creación de contenido musical accesible y rentable, lo cual, a su vez, conlleva dilemas éticos en torno a la autoría, la originalidad y la autenticidad de las obras producidas, aunado a que las grandes corporaciones mantienen el control de la tecnología y los derechos de autor de las obras, lo que limita el potencial democratizador de la IA. Otro aspecto a considerar es que la IA transforma los roles tradicionales en la composición y producción musical, a la vez que genera nuevos paradigmas laborales con implicaciones que abarcan desde la reducción de empleos hasta la aparición de especializaciones inéditas. Se argumenta que, aunque la IA promete diversificar las formas de crear música, así como de simplificar los procesos de producción, también podría llevar a una “deshumanización” del arte, lo cual resultaría en una reconfiguración de lo que entendemos como creatividad y propiedad intelectual. Finalmente, se concluye que la expansión de la IA en la música dependerá de la forma en que logren resolverse los dilemas éticos y legales, por lo que el futuro de la industria musical será moldeado por los avances tecnológicos, así como por la creación de políticas culturales y de derechos de autor acordes a esta nueva realidad.

Palabras clave: inteligencia artificial, creación musical, inteligencia artificial generativa, disrupción tecnológica, industria musical

Abstract

This paper examines the impact that artificial intelligence (AI) has had on contemporary music creation, exploring the changes that this industry is experiencing across various levels: historical, technological, ethical, and labor. In particular, the authors focus their analysis on generative artificial intelligence (GAI) and its application and influence in musical composition, creativity, and production; they also reflect on the potential of these tools to democratize access to these processes. If this is indeed the case, it would allow both artists and music enthusiasts to explore composition and production in ways never seen.

On the other hand, this study also highlights the challenges that this technology represents. GAI facilitates the creation of accessible and profitable musical content, which, in turn, raises ethical dilemmas surrounding authorship, originality, and the authenticity of the produced works. Additionally, large corporations retain control over the technology and copyrights, limiting AI's democratizing potential. Another aspect to consider is that AI transforms traditional roles in composition and production, while also generating new labor paradigms with implications ranging from job reductions to the emergence of unprecedented specializations. It is argued that, although AI promises to diversify ways of creating music and simplify production processes, it could also lead to a "dehumanization" of art, resulting in a reconfiguration of what we understand as creativity and intellectual property. Finally, the paper concludes that the expansion of AI in music will depend on how ethical and legal dilemmas are resolved, suggesting that the future of the music industry will be shaped by technological advancements as well as the creation of cultural and copyright policies aligned with this new reality.

Keywords: *artificial intelligence, music creation, generative artificial intelligence, technological disruption, music industry*

Introducción

Como se ha constatado en los últimos años, la *inteligencia artificial* (IA) está revolucionando diversos campos del quehacer humano, tales como la medicina, la educación, el transporte, el arte, y el entretenimiento. En lo referente al área de la música, han sido las invenciones tecnológicas desarrolladas a partir de la *inteligencia artificial generativa* (IAG) las que más han impactado las maneras tradicionales en que se llevaban a cabo los procesos de creación, producción, y distribución musical. Desde los primeros experimentos en inteligencia artificial aplicada a la música durante la década de 1950, hasta las innovaciones tecnológicas de hoy en día, la IA ha influido progresivamente en la tan intrínseca actividad creativa de las y los compositores, permitiéndoles explorar nuevas formas de expresión anteriormente inimaginables. Una de las promesas de las herramientas basadas en la IAG ha sido que, tanto creadores musicales profesionales como aficionados, puedan componer, producir, y manipular sonidos con una facilidad y accesibilidad sin precedentes. Estas tecnologías, pues, han abierto nuevas fronteras para la creatividad musical, transformando incluso las maneras en que entendemos y experimentamos la música.

Simultáneamente a esto, el acelerado avance de la IA y su integración en los procesos de creación y producción de música, han generado disrupciones en aspectos fundamentales de la industria musical, como lo son la eficiencia de procesos, la rentabilidad, la originalidad, la legalidad y las oportunidades de empleo. Este ensayo examina las implicaciones históricas, tecnológicas, éticas y laborales de la IA en la creación musical, explorando cómo estas tecnologías están remodelando la industria y qué oportunidades y desafíos presentan para el futuro de la composición musical.

I. La IA en la música

La IA es un campo de las ciencias computacionales dedicado a crear sistemas que imitan la inteligencia humana mediante lógica, árboles de decisiones y aprendizaje autónomo. La investigación en IA se centra en el funcionamiento de las máquinas y cómo aprenden de su entorno, así como en la interacción de estas con los humanos y con otras máquinas (Stryker y Kavlakoglu,

2024). Como un subgrupo de la IA, los sistemas de *aprendizaje profundo* (AP) utilizan algoritmos y grandes cantidades de datos en redes neuronales para el autoentrenamiento del software, mejorando la automatización de tareas analíticas y físicas sin intervención humana. Las aplicaciones del AP son prácticamente infinitas e incluyen el reconocimiento de imágenes, la programación de vehículos autónomos y la *recuperación de información musical* (RIM), lo que permite a las computadoras “escuchar” y “entender” los complejos datos de un archivo de audio.

Derivado de las tecnologías de aprendizaje profundo, recientemente se han desarrollado otros sistemas de inteligencia artificial en los que las computadoras son entrenadas para ya no únicamente centrarse en predicciones sobre un conjunto de datos en específico, sino que ahora son capaces de crear datos nuevos. Esta tecnología es llamada inteligencia artificial generativa (IAG), y actualmente su empleo ha venido a transformar varios aspectos de la vida diaria, el trabajo y la sociedad en general. En el terreno de la música, las tecnologías de inteligencia artificial están impactando significativamente aspectos como la clasificación y etiquetado de música (*tagging*), el acompañamiento musical, la gestión de derechos digitales, los sistemas de recomendación, la transcripción y análisis de partituras, la musicoterapia y la generación de música. Esta última constituye un campo de investigación en sí, derivado de la RIM, y ha generado mucha atención a partir de que los modelos más recientes son capaces de crear secuencias musicales coherentes cada vez más largas (Hernandez-Oliva *et al.*, 2022, p. 1).

II. Semblanza histórica de la IA en la creación musical

La evolución de las tecnologías de inteligencia artificial aplicadas a la generación de música comenzó en la década de 1950 con proyectos pioneros como la *Illiac Suite* (1957) para cuarteto de cuerdas, una de las primeras composiciones de música creadas completamente por computadora, realizada por Lejaren Hiller y Leonard Isaacson en la Universidad de Illinois. Para esta obra, los autores emplearon algoritmos probabilísticos con los que alimentaron a la supercomputadora ILLIAC I por medio de tarjetas perforadas. Mediante un procesamiento basado en la Teoría de la Comunicación, se generaron datos

al azar que solo eran procesados si podían correlacionarse con parámetros musicales y de teoría musical (armonía y contrapunto). Así, el sistema decidía si cada dato, o nota musical, funcionaba o no como parte de la composición final. Podemos afirmar entonces que la *Illiac Suite* fue la primera obra musical compuesta con asistencia de la inteligencia artificial (Rosales, 2023).

Otro avance importante es el proyecto *Experiments in Musical Intelligence* (EMI) de David Cope, iniciado en 1981. Todavía a inicios del siglo XXI, esta era la investigación más conocida de composición musical utilizando inteligencia artificial (Lopez de Mantaras y Arcos, 2002). Cope utilizó algoritmos con los que desarrolló una IA capaz de analizar y replicar diversos estilos compositivos de músicos como Bach, Chopin y Mahler, entre otros.

El año 1989 marcó un hito importante con la introducción de las *redes neuronales artificiales* (RNA) para generar melodías, representado por el trabajo de Peter M. Todd en la generación de melodías monofónicas por medio de una red neuronal simple. Este avance representó un salto significativo en la capacidad de las máquinas para crear música, sentando así las bases para desarrollos posteriores en el aprendizaje profundo (Carnovalini y Rodà, 2020, p. 29).

La capacidad de la IA para imitar la estructura jerárquica de la música y aplicar técnicas de procesamiento del lenguaje natural ha sido crucial en su evolución. Durante la década de los 2010, las técnicas de aprendizaje profundo revolucionaron la generación musical con la implementación de tecnologías de inteligencia artificial generativa, como son las *redes neuronales recurrentes* (RNR) y las *redes generativas antagónicas* (RGA). En 2016, el proyecto *Magenta*, de la empresa *Google*, utilizó RNR para crear piezas musicales que demostraban una mayor complejidad y realismo en las composiciones generadas. Asimismo, las RGA han permitido la creación de música que no solo imita estilos existentes, sino que también puede innovar en nuevos terrenos sonoros.

III. Implicaciones de la IA en la creación musical. Nuevas herramientas para la creación y producción

Las tecnologías de inteligencia artificial están siendo cada vez más utilizadas por los compositores como herramientas creativas y novedosas que simplifican sus procesos de creación y producción musical. En particular, el desarrollo reciente de la inteligencia artificial generativa ha facilitado la creación de música tanto en su expresión simbólica (enfocada en la representación de partituras) como en el ámbito del audio (que trabaja directamente con señales de audio). Por otro lado, muchos de los sistemas de IAG, a través de aplicaciones descargables o de interfaces en la internet, se han vuelto cada vez más accesibles para los músicos y el público en general. Algunos ejemplos notables de sistemas generadores de música, divididos en grupos de acuerdo con su objetivo y/o tecnología, son:

a) *Creación de música a partir de texto (prompts).*

Musicfy (<https://musicfy.lol>). Surgida en 2023, esta herramienta puede convertir texto en canciones. También le permite al usuario crear una voz personalizada o clonar las voces de artistas populares para que canten sus canciones (Ai For Future, 2024). *Suno* (<https://suno-ai.org>) / *Udio* (<https://www.udio.com>). Estas son dos aplicaciones web muy similares, por lo que compiten entre sí. *Suno*, con sede en Cambridge, Reino Unido, lanzó su versión para todos los usuarios en marzo de 2024, mientras que la versión gratuita beta de *Udio* inició un mes después. A pesar de la simplicidad para utilizarlas, *Suno* y *Udio* integran a sus plataformas sintetizadores de gama alta, y aplican la IA para traducir descripciones textuales (*prompts*) en sofisticadas piezas musicales grabadas. “A diferencia de *Suno*, que se centra en poner herramientas de creación de música en manos de consumidores promedio, *Udio* también se ve a sí misma como una herramienta para los músicos” (Hiatt, 2024, párr. 6).

b) *Creación de música a partir de tracks pre-grabados.*

SOUNDRAW.io (<https://soundraw.io>). Empresa creada en Japón en 2020. Su herramienta permite generar un número ilimitado de *tracks* o canciones,

atendiendo diversas necesidades de la creación musical, como es la música de fondo para videos, los podcasts y los juegos (Daniel, 2024).

c) *Estación de trabajo de audio digital (Digital Audio Workstation).*

AIVA (<https://www.aiva.ai>). AIVA es el acrónimo de *Artificial Intelligence Virtual Artist*. Surgida en Luxemburgo en febrero de 2016, esta aplicación es capaz de componer piezas instrumentales completas en distintos géneros o ayudar a orquestar una pieza ya compuesta. AIVA es considerado como el primer compositor virtual reconocido por una sociedad de autores; en su caso, por la SACEM (*Society of Authors, Composers and Publishers of Music*) (Machuron, 2016).

d) *Proyecto de investigación colaborativa.*

Magenta (<https://magenta.tensorflow.org>). Este proyecto de investigación en código abierto fue desarrollado por la empresa *Google* y lanzado en 2016. Los artistas e investigadores de *Magenta* exploran el papel del aprendizaje automático como herramienta en el proceso creativo para el arte y la música (Mishra, 2023).

Estas y otras aplicaciones de IAG para la generación de música son utilizadas no solo por músicos aficionados y público en general, sino también por algunos artistas profesionales que han decidido incorporar las nuevas tecnologías a sus procesos creativos y de producción musical. Este es el caso, por ejemplo, de la canta-autora Taryn Southern, quien creó y produjo su álbum debut *I am AI* (2018) con la asistencia de los programas computacionales *Amper*, *Watson Beat* (de IBM), *AIVA* y *Magenta*¹. Southern utilizó estos para cada canción de su álbum, así como la IA para crear estructuras aleatorias básicas de ritmos instrumentales (*beats*), que luego reelaboró y ajustó a su gusto (Kharkovyna, como se citó en Lange, 2020, p. 10). Por otro lado, en 2023, se llevó a cabo el lanzamiento de una nueva canción que asombraría al mundo entero. *Now and Then*, publicitada como “la última

¹ Taryn Southern es una cantante, compositora, actriz y creadora de contenido digital estadounidense, conocida por su trabajo innovador en la intersección de la tecnología y el entretenimiento. Ganó atención en 2004 como concursante en la tercera temporada de la serie de televisión *American Idol*. Southern ha desarrollado una presencia significativa en línea, particularmente en *YouTube*, donde ha lanzado música original, sketches de comedia y series web.

canción de los Beatles”; fue realizada gracias a una tecnología de IA denominada *machine assisted learning* (MAL), que permitió a los productores aislar la voz a partir de una antigua grabación en casete de los años 1970 en la cual John Lennon cantaba acompañándose de un piano². Esta tecnología permitió que también se pudieran agregar unos pasajes de guitarra que George Harrison grabó en 1995, así como un arreglo de cuerdas y nuevas partes vocales e instrumentales recién creadas por los únicos miembros vivos de la banda, Paul McCartney y Ringo Starr (Snapes, 2023).

IV. ¿Democratización de la creación musical?

La proliferación de las herramientas de IAG de alta calidad ha causado que tanto los músicos profesionales como las empresas discográficas puedan incorporar las nuevas tecnologías a sus tareas creativas. Y puesto que el costo por usar estas herramientas ha disminuido en forma exponencial, ahora es mucho más fácil y rentable también para los artistas y productores independientes realizar su propia música a un nivel competitivo. Pero no solo eso, la accesibilidad de la IAG ha alcanzado incluso a personas no dedicadas a la música, pero que buscan la experiencia de crear su propia música, aunque sea esporádicamente. Actualmente cualquier persona con pocos o nulos conocimientos musicales, pero con cierta disposición tecnológica, puede fácilmente grabar, manipular sonidos y componer canciones. De esta manera, la IAG ha demostrado tener el potencial de lograr una verdadera *democratización de la música*, promoviendo así una mayor diversidad de expresiones y estilos musicales.

La gran mayoría de las empresas tecnológicas que ofrecen productos de IAG para la música, como las que hemos mencionado anteriormente, promueven como su misión corporativa la de “empoderar” a los individuos para que puedan crear su propia música de manera personalizada, adaptando el contenido a sus gustos y preferencias de manera más efectiva que nunca.

² Esta tecnología para des-mezclar audio (*Machine Learning Demixing System*) fue desarrollada por el equipo de sonido en los estudios de cine WingNut Films Productions Ltd. del director Peter Jackson, y fue denominada *MAL* como un homenaje a la computadora HAL en la película de Kubrick *2001: Odisea del Espacio* y al mismo tiempo como un “guiño” al que fuera *road manager* de los Beatles de 1963 a 1970, Mal Evans (The Paul McCartney Project, s. f).

Este empoderamiento, que se traduce en el concepto de democratización de la música antes señalado, es considerado por muchos como uno de los beneficios más trascendentales de la IA en la sociedad. El columnista de la revista Forbes, David Henkin, expresa así este concepto:

La capacidad de replicar instrumentos tradicionales o generar sonidos completamente nuevos no solo es un cambio radical; es una democratización de la producción musical que da lugar a una nueva ola de artistas con acceso a herramientas de vanguardia que anteriormente estaban reservadas para la élite (Henkin, 2023, párr. 6).³

Por otro lado, aunque las tecnologías digitales han facilitado el acceso y la participación de aficionados en la producción musical, las grandes compañías discográficas aún mantienen un control significativo sobre los productos que se generan y distribuyen de forma masiva. Este dominio perpetúa las desigualdades en la industria, ya que los derechos de autor y la monetización de las canciones creadas por artistas independientes, quienes utilizan aplicaciones de IA, están condicionados a pagos recurrentes de suscripción para acceder a éstas. Como explica Hesmondhalgh (2019), si bien las tecnologías digitales han ampliado la accesibilidad, no han democratizado efectivamente el control ni la propiedad de los medios, pues las estructuras corporativas continúan centralizando el poder en torno a la distribución de contenidos. Esta concentración crea un sistema que prioriza la producción en masa, restringiendo la visibilidad de producciones independientes y fortaleciendo el dominio de unas pocas empresas en la cultura popular y los beneficios económicos de la industria musical.

V. Repercusiones en el ámbito laboral

Además de los procesos creativos en sí, la integración de la IA ha comenzado a reformular otros aspectos clave de la industria musical, como son la grabación, la mezcla, la masterización y la separación de *stems*⁴. El acceso fácil y de

³ Traducción al español por los autores.

⁴ En el ámbito de la producción musical, el término *stem* se refiere a una submezcla que agrupa múltiples pistas individuales. Estos stems se crean agrupando instrumentos o elementos similares

bajo costo a las tecnologías de IA no solo está reduciendo significativamente la dependencia de los músicos a los estudios de grabación profesionales, sino que también ha hecho que las empresas de producción de medios audiovisuales recurran a la IA para reducir sus costos, disminuyendo o en muchos casos, eliminando la necesidad de contratar los servicios de compositores y productores. Este fenómeno está creando transformaciones importantes en el ámbito laboral dedicado a la industria de la música y la grabación. Según el Foro Económico Mundial, “los sistemas de IA resultarán en posibles disrupciones significativas del empleo y exigirán una reconsideración de los sistemas de educación, empleo y políticas reglamentarias” (WEF, 2024, párr. 2).

Un estudio reciente de la firma de consultoría CVL Economics (2024) reporta que aproximadamente 203,800 empleos en las industrias del entretenimiento de los Estados Unidos serán afectados por el desarrollo de la IA en los próximos tres años (p. 7). En ese sentido, la más afectada será la industria del cine, la televisión y la animación; el sector relacionado con la música y la grabación sufrirá una disrupción aproximada del 8.4 % de sus empleos para el año 2026 (p. 10). Estas cifras sugieren que estamos al borde de un período de transición de alto alcance impulsado por la inteligencia artificial.

En el área de la música, estamos constatando que las tecnologías de IA han impactado tanto a las tareas creativas (como la generación y clonación de voces, la generación de música y la composición de letras), como a las tareas de producción en sí (mezcla, masterización, programación de herramientas, etc.) (Carras, 2024). La automatización de todos estos procesos podría conducir a una redefinición de roles y a la aparición de nuevas especializaciones dentro de la industria musical.

En el reporte de la CVL Economics se habla de disrupción laboral entendida como “la consolidación de algunos roles, el reemplazo de roles existentes por otros nuevos y la completa eliminación de muchos empleos” (2024, p. 7)⁵. Así entonces se estima que, si bien la IAG conllevará a la pérdida de empleos, por otro lado, estimulará la creación de nuevas oportunidades laborales. Este

de una mezcla, lo que permite una gestión y manipulación más sencilla de estos elementos durante la mezcla y postproducción. Por ejemplo, un stem puede contener todas las pistas de batería mezcladas en un solo archivo estéreo, otro stem puede incluir todas las pistas vocales, y otro puede contener todas las guitarras.

5 Traducción al español por los autores.

panorama sugiere un futuro laboral transformado, donde la adaptabilidad y el aprendizaje continuo serán fundamentales para capitalizar las nuevas oportunidades que surgirán en el sector creativo.

Si bien todos estos datos duros se refieren específicamente al sector del entretenimiento en los Estados Unidos, es posible inferir que la transformación será similar en otros países de Latinoamérica, particularmente en México⁶. Los cambios en la industria norteamericana del entretenimiento, en especial la de la música y el cine, repercuten de manera significativa en México debido a la naturaleza interconectada de sus mercados, la influencia cultural y los vínculos económicos (Acle, Santos y Silva, 2018).

VI. Creatividad y co-creativismo

Además de discusiones acerca de democratización y autoría, en los últimos años la utilización de la IA en la creación artística ha generado otras interrogantes no menos importantes: ¿puede una máquina realmente emular la creatividad del ser humano?, ¿qué implicaciones éticas conlleva que una IA imite una actividad tan intrínsecamente humana como la música?, ¿quién es el autor de una canción asistida por IAG?

Reflexionemos sobre lo anterior en una situación actual. Supongamos que una persona utiliza la plataforma *Suno* de internet para crear una canción a partir de la siguiente instrucción o entrada (*prompt*): “pop suave, cantante femenina”, y proporciona como tema central de la letra: “mi perrita schnauzer llamada Ruby”. En menos de un minuto, *Suno* arroja como resultado dos versiones de una pequeña canción perfectamente instrumentada, cantada y producida y, además, utilizando una convincente letra propuesta por la misma aplicación. Buscar la respuesta a las preguntas anteriormente formuladas nos puede conducir al terreno de la subjetividad, sin embargo, un acercamiento plausible a responderlas lo podemos encontrar en el concepto de *co-creativismo*.

El co-creativismo en la música y la IAG se refiere al proceso colaborativo en el que los sistemas de inteligencia artificial y los creadores humanos

⁶ Nota de los autores: hasta este momento no hemos podido encontrar estudios publicados que estimen en cifras el impacto de la IA en la industria del entretenimiento local en México, similares al de CVL Economics.

trabajan conjuntamente para producir música nueva. Este concepto combina las fortalezas de la creatividad humana con el poder computacional y las capacidades únicas de la IA para generar obras musicales innovadoras. La creciente exploración de las posibilidades del co-creativismo responde a transformaciones sociales más amplias, como la integración de la IA en la vida cotidiana y el cambio en la percepción del trabajo tras la pandemia de COVID-19 (McNamara, 2023).

Esta colaboración entre músicos y computadoras está retando la concepción tradicional del artista como un agente exclusivamente humano. Puesto que el co-creativismo ha tenido un avance tan novedoso como vertiginoso, la humanidad no logró prepararse con anticipación para recibir su gran impacto. Es por esto que muchos de los dilemas éticos y legales que han surgido, como la autenticidad, la originalidad y la autoría de la obra generada, tendrán que resolverse paulatinamente en los próximos años, mientras la humanidad continúa reflexionando sobre conceptos interrelacionados a estos, como son la naturaleza de la conciencia y de la creatividad.

VII. Implicaciones éticas y legales. Personificación, originalidad y autenticidad

Una de las excitantes posibilidades creativas que han traído consigo las recientes tecnologías, y que está siendo capitalizada por las empresas dedicadas a la generación de música asistida por la IAG, es la clonación de voces de reconocidos artistas. Plataformas de internet como Lalals.com y Jammable.com (antes Voicify.ai) han sido capaces de imitar de manera realista la voz de Rihanna, Taylor Swift y de otras muchas celebridades, además de crear canciones a partir de cualquier texto ingresado por el usuario. El nuevo problema que ha surgido a raíz de esto es la personificación ilegal; es decir, la producción y diseminación pública de grabaciones con la voz reconocible de una persona, pero sin su consentimiento.

Un caso particularmente ilustrativo es el de la divulgación de una canción que imitaba las voces de artistas como Bad Bunny, Justin Bieber y Daddy Yankee, y que se hizo viral en *TikTok*, acumulando millones de me gusta. Esta pista, creada mediante IA por un artista que usó la identidad FlowGPT,

recibió duras críticas de Bad Bunny, quien descalificó la canción y recomendó a sus seguidores que la evitaran. Si bien la canción fue eventualmente eliminada de la plataforma, a muchos usuarios les gustó y no mostraron tener inconveniente al saber que no había sido cantada realmente por los artistas verdaderos. Este y otros incidentes similares destacan el papel controversial de la IA en la música, pues mientras algunos critican la falta de autenticidad, otros celebran la innovación y la capacidad de imitar de manera convincente a artistas consagrados: “estas reacciones polarizadas son emblemáticas de las peligrosas maneras en que la inteligencia artificial ha irrumpido en la industria musical” (Chow, 2023, párr. 3)⁷.

A partir de los problemas que trae consigo la personificación de celebridades (y en general, de cualquier persona), se hace evidente, por lo tanto, la dificultad para discernir si una obra creativa fue generada por un humano o una máquina. Esta distinción se vuelve cada vez más crítica en el contexto de la propiedad intelectual y la autenticidad artística, y plantea la necesidad urgente de establecer marcos legales y éticos claros para la creación musical en la era de la inteligencia artificial. Sin embargo, las discusiones sobre estos temas intrínsecos a la IAG apenas comienzan: “la tensión entre proteger a los artistas, fomentar la innovación y determinar los roles complementarios para el hombre y la máquina en la creación musical se explorará durante años” (Chow, 2023, párr. 4)⁸.

Otro de los aspectos controvertidos de las recientes tecnologías de IAG es que, para tener la capacidad de generar un producto musical nuevo, es imprescindible entrenar a las computadoras por medio de grandes cantidades de datos de contenido ya existente. Es decir, para que una computadora sea capaz de crear una canción de pop que no existía previamente, es necesario entrenarla con las grabaciones de un número muy significativo de canciones de pop del repertorio anteriormente producido por los artistas más representativos del género. La pregunta que surge entonces es: ¿si una empresa de IAG ha utilizado grabaciones existentes sin el consentimiento tanto del artista como de la empresa discográfica correspondiente, significa que ha infringido

⁷ Traducción al español por los autores.

⁸ Traducción al español por los autores.

los derechos de autor registrados? Esta pregunta ha desencadenado una serie de complejidades legales y dilemas éticos sin precedentes que aún están en proceso de resolución.

Un acontecimiento relacionado con este tema surgió recientemente cuando un grupo de casas discográficas que incluyen a tres de las más importantes a nivel mundial: *Universal Music Group*, *Sony Music Entertainment* y *Warner Records*, todas ellas agrupadas en la *Recording Industry Association of America* (RIAA), iniciaron acciones legales en contra de las marcas *Suno* y *Udio*, dos de las empresas más sobresalientes dedicadas a la generación de música por medio de IAG. *Suno* y *Udio* han sido acusadas de violar masivamente los derechos de autor al usar grabaciones originales para entrenar sus algoritmos (Millman, 2024). La RIAA sostiene también que la proliferación de música generada por IA podría saturar el mercado y devaluar el trabajo de artistas y productores legítimos, lo que daría lugar a pérdidas económicas significativas para el sector. Muy seguramente, la resolución de estas demandas sentará precedentes legales cruciales que afectarán el uso de la IA no solo en la música, sino también en otros campos creativos.

VIII. Una IA supervisada y evaluada

Como hemos visto, si bien la IAG puede aumentar la productividad del ser humano, también plantea preocupaciones acerca de un inminente desplazamiento laboral, especialmente para los trabajadores independientes y temporales (*freelance*).

El posible desplazamiento de músicos y compositores requiere una consideración cuidadosa de los impactos económicos y sociales. Para fomentar la confianza pública en la IAG, es crucial que las aplicaciones cumplan con estándares éticos y profesionales. Esto incluye abordar el sesgo en los datos de entrenamiento, garantizar la transparencia en la toma de decisiones y respetar la privacidad individual (Fink y Wissenberg, 2023).

Diversas comunidades y organizaciones se han pronunciado por la necesidad de implementar políticas a nivel mundial para apoyar la mejora de las habilidades de los trabajadores y garantizar que los beneficios de la IA

se compartan ampliamente. Con las salvaguardas o “barandales” (*guardrails*) adecuadas, la IA puede liberar tiempo para la creatividad humana, ampliar los límites del conocimiento y desafiar el pensamiento convencional.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura ha emitido una “Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial” (UNESCO, 2022), que es un marco integral que aborda las implicaciones éticas del desarrollo y uso de la IA. Adoptada en 2021, esta recomendación tiene como objetivo guiar a los Estados miembros en la formulación de políticas y marcos legales de supervisión y evaluación de la IA. De esta manera se pretende garantizar que la utilización de estas tecnologías se lleve a cabo de manera ética y responsable tanto para la humanidad como para el medio ambiente.

Por su parte, el Foro Económico Mundial (WEF) evalúa constantemente la utilización de las tecnologías de IA y los cambios que se producen debido a esta en los más diversos ámbitos del quehacer humano, como la educación, el empleo, el progreso económico y el impacto en el arte y la cultura. En su sitio de internet, el WEF (2024) ofrece mapas transformacionales interactivos que pueden mostrar una visión actualizada del impacto causado por la IA en distintos ámbitos y a partir de distintos enfoques. En estos mapas podemos apreciar cómo la música, dentro del área de los medios, el entretenimiento, y el deporte, resulta ser impactada por la inteligencia artificial desde estos enfoques principales: la inteligencia artificial generativa, los impactos geopolíticos de la IA, el futuro de los empleos, y sesgo y equidad en los algoritmos de la IA. Así entonces, el WEF utiliza los mapas transformacionales para proporcionar una comprensión detallada y multifacética de cómo la IA impacta el campo de la música y otros sectores relacionados, ofreciendo una herramienta valiosa para analizar y anticipar los cambios en estas áreas.

IX. El potencial de la IA en la música

Los vertiginosos avances en las tecnologías basadas en inteligencia artificial están revolucionando las maneras en que tradicionalmente se creaba, difundía y consumía la música. Como hemos podido apreciar, el impacto de la inteligencia artificial en la creación musical representa una verdadera revolución que trasciende el concepto de una simple moda pasajera. A medida que la

tecnología de IA avanza y se perfecciona, su potencial para convertirse en una herramienta indispensable para los músicos se hace cada vez más evidente, pero esto también puede causar que las máquinas eventualmente suplanten algunas de las funciones tradicionalmente reservadas para los creadores y productores humanos.

Históricamente, la industria de la música y la grabación ya ha enfrentado otras grandes disrupciones tecnológicas, siendo las más recientes las propiciadas por el auge de las descargas digitales y por la expansión de los servicios de *streaming*. “A lo largo de los años, la tecnología ha desempeñado un papel clave en la configuración de la industria musical” (Southern Utah University, 2021, párr. 1). Así entonces, podemos pensar que la actual revolución tecnológica basada en IA no será la excepción a una eventual estabilización de la industria musical.

Este escenario nos invita a reflexionar sobre la naturaleza y el futuro de la creatividad musical en la era de la inteligencia artificial, así como las implicaciones éticas y económicas que conlleva el cambio hacia una creación-producción musical más accesible, pero potencialmente menos personalizada. Si bien, no podemos predecir las transformaciones a las que se enfrentará la música en diez años, hoy podemos discernir entre los principales atributos de las tecnologías de IA aplicadas a la creación musical y clasificarlos en dos categorías opuestas. Así pues, podemos clasificar los aspectos potencialmente ventajosos de estas prácticas de la siguiente manera; 1) *Creatividad*. La IA puede contribuir a la estimulación de la creatividad, así como a explorar la propia inteligencia humana; 2) *Eficiencia*. Como herramienta de creación-producción, la IA contribuye a la eficiencia y consistencia de distintos procesos; 3) *Democratización*. Las tecnologías de IA permiten que aquellas personas sin formación musical tengan la posibilidad de crear nuevas obras, ampliando así el acceso y la participación; y 4) *Rentabilidad*. Hace referencia a la concesión de licencias de música generada por IA para diversos usos podría abrir nuevas fuentes de ingresos; pequeñas empresas e individuos pueden generar contenido creativo de manera asequible y algunos músicos ahora podrían programar o diseñar nuevos softwares de IA para la creación musical, como lo menciona Martínez Jr. (2024).

Por otra parte, advertimos los siguientes aspectos potencialmente perjudiciales; 1) *Conflictos filosóficos y estéticos*. Posible deshumanización del arte. Generación de obras musicales con carencia de profundidad emocional, originalidad y excesiva dependencia de la tecnología; 2) *Suplantación*. La IA podría reemplazar o complementar a los compositores humanos, alterando el proceso creativo; 3) *Devaluación de la música creada por humanos*. El contenido generado por IA puede conducir a una sobreabundancia de música en las plataformas digitales, lo que dificultaría la capacidad de los artistas humanos para ganar reconocimiento; 4) *Reducción de empleos*. Compositores y productores profesionales podrían experimentar una reducción en las oportunidades de trabajo debido a la automatización de ciertos procesos. Es inminente una marcada vulnerabilidad laboral en el caso de los compositores y productores autónomos y los temporales (*freelance*); 5) *Autoría y derechos intelectuales*. Determinar la propiedad de las composiciones generadas por IA plantea problemas legales complejos. El uso no autorizado de grabaciones con derechos de autor por parte de la IA puede trastocar los derechos de los artistas a controlar sus obras y amenazar el actual modelo de negocios de licencias de la industria musical; y 6) *Personificación*. La capacidad de la IA para generar música que imita a artistas y grabaciones populares puede conducir a una sobreabundancia de música generada por IA, lo que potencialmente devaluaría la música creada por humanos.

Conclusión

Aunque la IA tiene la capacidad de democratizar y revolucionar la creación musical, también plantea desafíos éticos y prácticos significativos que deben abordarse para asegurar un ecosistema creativo equilibrado y justo. En general, podemos afirmar que el impacto de la IA en la creación musical seguirá dependiendo en gran medida de cómo se utilice y quién la controle. Si bien la principal promesa de las empresas dedicadas a ofrecer tecnologías de IAG para la generación de música es precisamente la democratización de la creación musical, es posible que eso no suceda, o por lo menos no en la medida que se ha sugerido. Lo más probable en realidad es que, si no se abordan los problemas subyacentes de control corporativo y desigualdad, lo que sucederá es que se refuercen las estructuras de poder ya existentes.

Independientemente de lo anterior, las personas que se dedican a la creación musical, ya sea de manera profesional, amateur o esporádica por mero entretenimiento, están beneficiándose ampliamente de la utilización de las diversas herramientas que la IA ofrece en la música, estimulando su creatividad y haciendo mucho más eficientes algunos de los procesos involucrados con la creación y producción. Por otro lado, el análisis de las disrupciones que está ejerciendo la IA en el ámbito laboral hace evidente la necesidad de adaptar nuestros sistemas educativos y marcos de empleo para preparar a los profesionales de la música ante los inevitables cambios. La capacitación en nuevas tecnologías será crucial para que los músicos puedan adaptarse a este nuevo entorno. Y puesto que el avance de la IA está sucediendo en todos los campos del quehacer humano y a un nivel global, será fundamental evaluar y atender las estrategias propuestas por las comunidades afectadas, así como por las distintas organizaciones gubernamentales y no gubernamentales.

Como comentario final, podemos enfatizar el indudable hecho de que la IA ha abierto caminos creativos nuevos hasta hace poco inimaginados; y si bien no tenemos la capacidad de vaticinar con precisión el futuro de la relación música-inteligencia artificial, con seguridad podemos decir que los próximos avances de estas tecnologías seguirán sorprendiéndonos.

Referencias

- Acle, R., Santos, J. y Silva, J. L. (2018). Estados Unidos y su influencia cultural en los adolescentes mexicanos. En *Dinámicas urbanas y perspectivas regionales de los estudios culturales y de género* 5, 255-268. Instituto de Investigaciones Económicas, UNAM.
- Ai For Future. (27 de febrero de 2024). Musicfy ai: Revolutionizing Music Creation with Artificial Intelligence. *Medium*. <https://medium.com/aiforfuture/musicfy-ai-revolutionizing-music-creation-with-artificial-intelligence-0296093219cf>
- Carnovalini, F. y Rodà, A. (2020). Computational creativity and music generation systems: An introduction to the state of the art. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 3(14), 20-39. doi: 10.3389/frai.2020.00014
- Carras, C. (30 de enero de 2024). Which entertainment jobs are most likely to be disrupted by AI? New study has answers. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/business/story/2024-01-30/ai-artificial-intelligence-impact-report-entertainment-industry>
- Chow, A. R. (4 de diciembre de 2023). AI's influence on music is raising some difficult questions. *Time*. <https://time.com/6340294/ai-transform-music-2023/>
- CVL Economics. (2024). *Future unscripted: The impact of generative artificial intelligence on entertainment industry jobs*. <https://animationguild.org/wp-content/uploads/2024/01/Future-Unscripted-The-Impact-of-Generative-Artificial-Intelligence-on-Entertainment-Industry-Jobs-pages-1.pdf>
- Daniel. (4 de junio de 2024). Detailed review of Soundraw AI - The game-changer for musicians of all levels. *TopMediaAi*. <https://www.topmediai.com/ai-music/soundraw-ai/>
- Fink, O. y Wissenberg, J. (2023). Generative artificial intelligence Expanding the boundaries of human endeavour. *Top 10 Emerging Technologies of 2023. Flagship Report*, 10-11. https://www3.weforum.org/docs/WEF_Top_10_Emerging_Technologies_of_2023.pdf
- Foro Económico Mundial (WEF). (2024). Artificial intelligence: AI and the future of jobs. *World Economic Forum*. <https://intelligence.weforum.org/topics/a1Gb0000000pTDREA2/key-issues/a1Gb00000017LD8EAM>

- Henkin, D. (5 de diciembre de 2023). Orchestrating the future: AI in the music industry. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/davidhenkin/2023/12/05/orchestrating-the-future-ai-in-the-music-industry/?sh=195c93284f64>
- Hernandez-Olivan, C., Hernandez-Olivan, J. y Beltran, J. R. (2022). A survey on artificial intelligence for music generation: Agents, domains and perspective. En Curran, J. y Hesmondhalgh, D. (Eds.) *Media and Society* (101-120). Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2210.13944>
- Hesmondhalgh, D. (2019). Have digital communication technologies democratized the media industries? En Curran, J y Hesmondhalgh, D, (eds.) *Media and Society* (101-120). Bloomsbury Academic.
- Hiatt, B. (10 de abril de 2024). AI-music arms race: Meet Udio, the *other* ChatCPT for music. *Rolling Stone*. <https://www.rollingstone.com/music/music-features/udio-ai-music-chatgpt-suno-1235001675/>
- Lange, C. (2020). *A study of artificial intelligence for creative uses in music*. [Tesis de licenciatura]. Universidad de Virginia.
- Lopez de Mantaras, R. y Arcos, J. L. (2002). AI and music: From composition to expressive performance. *AI Magazine*, 23(3), 43-57.
- Machuron, C. L. (21 de octubre de 2016). AIVA: The artificial intelligence composing classical music. *Silicon Luxembourg*. <http://www.siliconluxembourg.lu/aiva-the-artificial-intelligence-composing-classical-music/>
- Martínez Jr., A. (4 de enero de 2024). The rise of AI-generated music: What it means for artists. *Flourish Prosper*. <https://flourishprosper.net/music-resources/the-rise-of-ai-generated-music-what-it-means-for-artists/>
- McNamara, T. (2023). Artificial intelligence and the emergence of co-creativity in contemporary art. *INSAM Journal of Contemporary Music, Art and Technology*, 11(2), 12-38. <https://doi.org/10.51191/issn.2637-1898.2023.6.11.12>
- Millman, E. (24 de junio de 2024). AI's most ambitious music generators accused of 'massive' infringement in new lawsuit. *Rolling Stone*. <https://www.rollingstone.com/music/music-news/record-labels-sue-music-generators-suno-and-udio-1235042056/>

- Mishra, A. (12 de marzo de 2023). Understanding Google Magenta: An overview of Google's open-source music and art project. *Medium*. <https://medium.com/@abhishekmishra13k/understanding-google-magenta-an-overview-of-googles-open-source-music-and-art-project-48ea9ee80024>
- Rosales Peña Alfaro, C. A. (2023). Tecnologías digitales, inteligencia artificial, y biotecnologías en la composición musical. *Transdigital*, 4(8), 1-12. <https://doi.org/10.56162/transdigital212>
- Snapes, L. (26 de octubre de 2023). The Beatles: 'Final' song Now and Then to be released thanks to AI technology. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/music/2023/oct/26/the-beatles-final-song-now-and-then-ai-technology>
- Southern Utah University. (2 de febrero de 2021). *The Impact of Technology on the Music Industry*. Southern Utah University. <https://online.suu.edu/degrees/arts-communications/master-music-technology/tech-impact-music-industry/>
- Stryker, C. y Kavlakoglu, E. (16 de agosto de 2024). What is AI? *Artificial Intelligence*. IBM. <https://www.ibm.com/topics/artificial-intelligence>
- The Paul McCartney Project. (s/f). *MAL de-mixing technology*. The Paul McCartney Project <https://www.the-paulmccartney-project.com/tag/mal-de-mixing-technology/>
- UNESCO. (2022). Recommendation on the ethics of artificial intelligence. *UNESDOC Digital Library*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137>

Artenomía y el impacto de las inteligencias artificiales en el trabajo artístico

*Artenomics and the Impact of Artificial Intelligences
on Artistic Work*

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.v6n11. 1680

Víctor Hugo Juárez Rodríguez
Universidad Autónoma de Querétaro
Querétaro, México
victhor.juarez@gmail.com
ORCID: 0009-0007-1594-3182

Recibido: 14/08/2024

Aceptado: 08/10/2024

Resumen

Las innovaciones tecnológicas transforman la creación y la percepción del arte al modificar su difusión, sus herramientas y los soportes que se usan en las obras de arte, así como en cualquier actividad del *homo faber*. Estas innovaciones impactan en la creatividad, la evolución y la inventiva, además de alterar la noción misma del proceso de producción artística. En particular, las tecnologías emergentes como las inteligencias artificiales están transformando la creación y la apreciación del arte, planteando cuestionamientos para los artistas, los artesanos y la sociedad en general.

La intersección entre la tecnología, el arte y la ética en el ámbito de la inteligencia artificial (IA), posibilita una postura crítica a partir de la reducción de elementos humanos y artísticos a meros objetos o rasgos individuales. La propuesta del concepto de *artenomía* busca establecerse como el dispositivo para mediar entre la singularidad del arte y la creciente dependencia de la IA, sugiriendo que, si bien la IA puede democratizar la creación artística, también plantea riesgos como la erosión de habilidades tradicionales y la autenticidad. La idea de la artemomía se trata de una reflexión crítica sobre cómo equilibrar las oportunidades que genera la IA con sus riesgos, promoviendo una visión holística del arte que prioriza su significado social y cultural sobre el valor económico.

Palabras clave: artemomía, inteligencia artificial, posthumanismo, ética, arte

Abstract

Technological innovations transform the creation and perception of art by modifying the way in which works of art are created and perceived, as well as any activity of the homo faber. These innovations impact creativity, evolution and inventiveness, and alter the very notion of the artistic production process. In particular, emerging technologies such as artificial intelligences, are transforming the creation and appreciation of art, raising implications for artists, artisans and society at large.

The intersection of technology, art and ethics in the field of artificial intelligence (AI) enables a critical stance on the reduction of human and artistic elements to mere objects or individual traits. The proposed concept of artnomics

seeks to establish itself as the device to mediate between the uniqueness of art and the increasing reliance on AI, suggesting that, while AI can democratize artistic creation, it also poses risks such as the erosion of authenticity. The art-nomics idea raise as a critical reflection on how to balance the opportunities and risks of AI in art thus promoting a holistic vision of art that prioritizes its social and cultural value over the economic one.

Keywords: art-nomics, artificial intelligence, posthumanism, ethics, art

Introducción

En la era digital, las inteligencias artificiales (IA) han revolucionado numerosos campos, incluido el arte. Este ensayo examina algunas de las bases ontoepistemológicas y creativas del arte, así como el impacto tecnológico, específicamente el que tienen las IA sobre el trabajo artístico. Lo anterior para introducir el concepto de la artenomía, como una disciplina que abarca las dimensiones socioculturales, éticas, morales y económicas del arte, median-do las tensiones que articula con principios sociales, bioéticos, bioculturales y postculturales. La artenomía ofrecería un marco integral para analizar no solo cómo las tecnologías emergentes están transformando la creación y la apreciación del arte, sino qué implicaciones tienen para los artistas, los artesanos y la sociedad en general.

Una propuesta como la artenomía aspira a establecer un marco teórico-metodológico que permita mediar entre la singularidad del arte y el uso de la inteligencia artificial (IA) en los procesos creativos ante las amenazas de erosión cultural que estas tecnologías representan para las artes. Como dispositivo crítico, la artenomía propone un enfoque ético que salvaguarde las prácticas artísticas tradicionales y el valor simbólico del arte, al mismo tiempo que abra caminos hacia nuevas formas de expresión y creación mediadas por la tecnología.

Este ensayo se centra en una exploración crítica sobre el arte, la producción, la experiencia estética y las investigaciones más recientes en torno a la relación entre arte e inteligencia artificial. Asimismo, se hace énfasis en las implicaciones socioculturales, éticas y estéticas de la IA en la producción artística a través de la lente de la artenomía como postura epistemológica, ética y estética. Comprender la producción artística ante los sesgos perpetuados

por la IA busca evidenciar un debate en torno a la autenticidad y la erosión de las habilidades técnicas ante los avances tecnológicos.

Es necesario repensar la relación entre el ser humano y la creación artística, principalmente en una era donde la tecnología desafía las nociones tradicionales de autoría, autenticidad y presencia. Este ejercicio debe ser crítico ante la aparición de nuevos agentes y herramientas que modifican el proceso creativo, ya que no solo coexisten con el creador humano, sino que también tienen la capacidad de intervenir activamente en la producción. Igualmente, se tienen que abordar las tensiones entre la esencia humana de la creación y la introducción de entidades no humanas, para analizar qué es lo que integra una obra de arte y quién o qué puede ser considerado su autor en esta doble función constituyente.

El aura es entendida como un entretejido muy particular de espacio y tiempo. Para Benjamin (2003) se trata del “apareamiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar” (p. 47); una singularidad que, desde la presencia única de la obra de arte, es el *aquí* y *ahora* en conexión directa y específica con su marco histórico contingente. El aura está intrínsecamente ligada a la experiencia única de estar en presencia de la obra original, algo que no puede ser replicado o trasladado a través de la reproducción técnica. En este sentido, Gadamer (1999) también insta a la comprensión de la obra como un desplazamiento de uno mismo hacia un devenir histórico, donde el pasado y el presente se hallan en continua mediación. Además, el filósofo alemán establece que cada obra debe ser entendida desde sí misma.

El problema del poder y la ideología dentro de la relación social con la técnica, especialmente en el contexto artístico, contiene varios puntos clave expuestos por Adorno (1994). Primero, la industria cultural se presenta como un fenómeno tecnológico que satisface las necesidades de millones de personas mediante la producción en serie de bienes estandarizados. Asimismo, actúa como un pensamiento que se manifiesta en la fetichización de lo existente (Adorno, 1994, p. 56) y del poder que controla la técnica. Esta ideología de industria cultural se agota en la técnica de producción y difusión, y se convierte en una excusa para evadir la responsabilidad de la mentira, puesto que se presenta como creaciones estéticas y, por tanto, como verdad representada.

De esta manera, cada producto de la industria cultural es un modelo de la gigantesca maquinaria económica que mantiene a todos en vilo, tanto en el trabajo como en el descanso. Ante esto, podríamos decir que los productos de lo artístico que emanan de las IA, en términos *harawayanos*¹, son figuras límite que difuminan los bordes entre lo orgánico y lo maquínico, con funciones y límites conceptuales, narrativos y discursivos que nos aproximan a un relato distinto de alteridad que descentra las fronteras de lo humano y la subjetividad. Son tres fronteras cruciales entre humano/animal, organismo/máquina y material/inmaterial que los desarrollos tecnológicos desestabilizan.

Una IA es: “la habilidad de los ordenadores para hacer actividades que normalmente requieren inteligencia humana[...] es la capacidad de las máquinas para usar algoritmos, aprender de los datos y utilizar lo aprendido [...] tal y como lo haría un ser humano” (Rouhiainen, 2018, p. 14). Una máquina solía ser vista y entendida como algo distinto, externo y bajo el control del ser humano; actualmente, no es tan claro pues se desdibujaron las distinciones entre lo natural y lo artificial, lo humano y lo maquínico. Esto, si bien produce nuevas posibilidades, también conlleva una responsabilidad de un uso y una explotación que actualmente no responden a ningún criterio. En otras palabras, es necesario repensar su injerencia en aquellos procesos materiales y semióticos mediante los cuales se construye aquello que entendemos por naturaleza.

La discusión sobre la implementación de las IA no es nueva, particularmente en torno a la controversia de su uso en el trabajo, sin embargo, en el ámbito cultural y artístico el debate sobre los derechos laborales de estas actividades sigue abierto y vulnerable:

Máquinas y algoritmos que son cada vez más capaces de igualar e incluso superar ampliamente múltiples y específicas habilidades

1 Donna Haraway (1991) presenta al *cyborg* como una figura híbrida que combina máquina y organismo, representando una ontología y una política que estructuran la posibilidad de transformación histórica. El *cyborg* es una imagen condensada de imaginación y realidad material, que se sitúa del lado de la parcialidad, la ironía, la intimidad y la perversidad, oponiéndose a la polaridad de lo público y lo privado. De tal manera que redefine las relaciones sociales, así como la naturaleza.

que estaban reservadas exclusivamente al cerebro [...]. Ahora, estamos adaptándonos a complementar o a sustituir, por un camino artificial, lo que antes hacíamos con nuestra inteligencia biológica (Corvalán, 2019, p. 37).

¿Es posible una experiencia estética desde la obra artística con la racionalización y las competencias biológicas replicadas por una IA? La reducción del arte frente a esta aparente *condición posthumana*, reevalúa las distinciones tradicionales entre humanos, animales y máquinas (Braidotti, 2013). La condición posthumana nos exige perspectivas más allá de lo humano que faciliten nuevos modos de pensamiento con una posición crítica y creativa. Esta perspectiva implica el reconocimiento del vínculo estructural, transversal y postantropocéntrico posthumanista, lo que nos lleva a redefinir tanto el parentesco como la responsabilidad ética hacia estas tecno-otredades (Braidotti, 2013).

¿Qué puede la obra en un contexto posthumanista? Comúnmente la obra está asociada a un autor, es decir, un agente creador, una entidad privilegiada que “establece” el sentido de la obra y dirige su interpretación. Esto es, aquel o aquello que, en una posición decisiva, determina o ejerce el mando, que posee la potestad y la legitimidad sobre algo. El autor sería, pues, quien “puede” la obra. Entonces ¿la IA puede la obra?

Blanchot (1987) nos dice que la obra sería impersonal y anónima, e insiste en abandonarla *a sí misma*. El lector-intérprete no agrega nada y a su manera, insignificante, “borra” la autoría. Esta postura crítica de Blanchot se vincula, con mucha potencia, a la cuestión del ser de la obra. La pieza artística no solo permanece o se conserva, sino que, más allá de sus archivos o su preservación, *es*. Blanchot (1987) asienta este atributo inseparable de la historia en términos de trascendencia de su producción y su emancipación humana. La provocación de desbordar el sentido de comunicación como una acción pasiva a una activa, coloca al intérprete en una posición de *mutua influencia*.

La obra, en términos de Blanchot (1987), puede comunicarse *en sí misma*; inacabada siempre, se realiza fuera de sí misma en uno y en todos los que

accedan a ella. Tiene una capacidad de atracción hacia su propio origen, lo que provoca que deje de ser obra, transmutándose en un ente cuya esencia radica en un devenir de significación constante. La obra está sujeta a su origen y al mismo tiempo se proyecta con la libertad violenta de la historia. El vacío por la falta de presencia que posibilite la obra juega un papel crucial en este devenir. En el origen, el vacío es intimidad. Intimidad y presencia que escapan de las vicisitudes del tiempo, facilitando la simbiosis lector-obra. Este vacío genera una distancia que permite una relación más significativa, con todos los comedimientos y con todas las tensiones presentes de cada circunstancia histórica que se le aproxime. La obra no dura, es.

Esta aparente atemporalidad nos invita a trascender la noción convencional de permanencia. Una singularidad en la que su existencia absoluta no se ve afectada por la posibilidad de desaparición. La separación del autor implica una permanencia conceptual significativa y significativa que es en un estado más que de la mera duración temporal.

Si la obra es un acontecimiento de la verdad puesta en operación y manifestada a través de la creación artística, entonces su esencia habita en la capacidad de establecer un mundo. En este sentido, se convierte en un medio a través del cual la verdad del ser se hace patente. La obra, en tanto obra, es algo elaborado por el artista, sin embargo, su ser-obra consiste en su ser-creada, lo que implica una hechura que va más allá de lo meramente material para adentrarse en la dimensión que revela la verdad. Esto implica que el ser-obra de la obra tiene el carácter de la hechura y le exige la fundamentación del sentido de una tensión constitutiva y constituyente de una determinada experiencia para consagrar la realidad, porque el ser-obra de la obra consiste en el establecimiento del mundo. Esta dimensión atemporal es precisamente lo que no podemos asegurar que existe en los productos de la IA.

Para Agamben (2005), la obra de arte es un espacio original que permite al hombre acceder a una dimensión primordial de la creación, lo que rompe el *continuum* del tiempo lineal y reencuentra su espacio presente. Dice el filósofo italiano que “en la experiencia de la obra de arte, el hombre se sitúa sobre la verdad, es decir, en el origen que se le ha revelado en el acto *poiético* (Agamben, 2005, p. 165). La postura crítica ante la tendencia de matema-

tizar la obra de arte resalta que el ritmo es fundamental para comprender su naturaleza y su relación con el tiempo, considerando que la apreciación formal de una obra no permite acceder a su esencia y que el arte contemporáneo puede llevar a una alienación fundamental.

El ritmo no es simplemente una estructura en el sentido de un *quantum* mínimo, sino que es el principio de la presencia que abre y mantiene a la obra de arte en su espacio original. La cadencia no es calculable ni racional en el sentido común, pero es esencial para que la obra de arte sea lo que es, que se perciba como medida calculable y expresable en cifra, sin reducirla solo a ello. Esto cerraría la verdadera naturaleza del arte para el hombre.

I. Artenomía, territorio crítico

El elemento central que articula el presente ensayo es la formulación del concepto de artenomía. La intención es recuperar la *téchnē* (arte) como una condición integral dentro del estudio crítico de las prácticas artísticas y de sus posibilidades teóricas, así como del paso de las prácticas de desarrollo de núcleos ontoepistemológicos a una práctica enfocada a la materialización de productos artísticos. Esta reconstrucción del concepto *téchnē* como arte no es fija ni abstracta, sino determinada por la identidad de sus habitantes, la cual hace que esta noción se transforme a través del tiempo.

Existe una sobredeterminación del concepto de tecnología y una disociación de lo que era la *téchnē* en relación con el arte y la técnica. Esta última tiene su raíz etimológica en el griego τέχνη (*téchnē* - ‘arte’). Las innovaciones técnicas transforman la manera en que se crean y se perciben no solo las obras de arte, sino cualquier actividad del *homo faber*² que impactan en la creatividad, la evolución o la inventiva, así como la noción misma de esta como proceso de producción.

Ante los retos que representa la contemporaneidad, surge la posibilidad de considerar la artenomía como un dispositivo que articula una “contraproduktividad estructural” (Illich, 1974), en la que se considera la existencia de un

² El término *homo faber*, acuñado por Max Weber (1922), se refiere al ser humano como un productor y creador, enfatizando su capacidad para transformar el mundo a través del trabajo y la razón. Este actuar con racionalidad en sus acciones productivas, implica una planificación y un uso eficiente de los recursos.

statu quo, la autopreservación y la perpetuación de sus intereses como un fin en sí mismo. Es un concepto que propone problematizar un campo que está en permanente cambio, alejándose del binarismo simplista entre crítica/pesimismo y práctica/productividad:

Una sociedad convivencial es la que ofrece al hombre la posibilidad de ejercer la acción más autónoma y más creativa, con ayuda de las herramientas menos controlables por los otros. La productividad se conjuga en términos de tener, la convivencialidad en términos de ser (Illich, 1974, p. 22).

La artemomía constituye un campo de estudio que se ocupa del cuidado y la gestión (*nomos*) del arte (*artis*), como lo indica su raíz etimológica latina, ya que la raíz griega ha sido desarticulada debido a que probablemente ha gestado la primera gran escisión que separa la técnica del arte, disociándolo no solo en un nivel pragmático, sino epistemológico. Etimológicamente la traducción del latín de artemomía sería “el cuidado de lo artístico” y contiene de forma implícita, necesariamente, una visión crítica de lo que podemos diferenciar como productos artísticos como los que se buscan, a través de una habilidad dura (*hard skill*), un beneficio económico y una reproductibilidad que logre un consumo sostenido que, a su vez, facilite la obtención de ganancias o excedentes.

Por otro lado, la expresión artística que se da desde una base ontoepistemológica distinta, encuentra su propia razón en el mero hecho de expresar para sí misma y para el mundo una realidad, un conjunto de procesos mentales o un estado de ánimo. La artemomía es pensar en la importancia de la recuperación del propósito de lo artístico e implica la unificación de lo simbólico con lo útil o, en otras palabras, de la utilidad de lo simbólico.

Una visión artemómica del cuidado considera sus propósitos más que su productividad, su reproducibilidad o su valor económico. Asimismo, asume de antemano que las personas se apropiarán de las expresiones, transformándolas y transformándose desde y con ellas en la construcción del espacio social con un sentido seguramente muy distinto a lo que pretende el arte

desde su producción para el consumo. A su vez, reivindica el valor del capital social y simbólico por encima de cualquier otro y considera la actuación simultánea del arte ante las distintas fuerzas sociales sobre el territorio, sus normas, tensiones, conflictos, diálogos y consecuencias.

Para la artemología resulta de mayor interés examinar la relación que existe entre la expresión artística y su contingente histórico-material convertidos en lugares significativos, con la identificación de sus propósitos, más que de su calidad técnica o su susceptibilidad mercantil a producir ganancias o excedentes. Este proceso representa la concepción de una obra como una expresión personal para obtener sentido (de realidad, de pertenencia, de identidad). Por ello, ser artista y tener formación artística son dimensiones completamente diferentes que operan en un mismo campo. Así los productos artísticos concebidos y producidos por profesionales, no pueden apartarse de las funciones definidas por ellos. Son productos concebidos para satisfacer necesidades específicas del público, mercado o tendencia mediante estudios y previsiones que dan origen a sus programas y elementos.

Recuperar el aura de una obra desde la artemología conlleva el entendimiento de esa diferenciación, así como evitar que la narrativa tecnócrata o instrumentalizada, muchas veces desde la carencia, establezca condiciones de la producción y del consumo artístico que se alejen de la noción de que la búsqueda es el ejercicio de los derechos culturales. Se debe, entonces, contrastar la visión materialista (obra-producto) y detonar el arte como una acción (expresión-acción) que encuentra sus manifestaciones en el encuentro entre el arte, el activismo, la protesta y la inconformidad desde una condición subalterna.

Cuando Weber (1922) distinguió entre cuatro tipos de acción social característicos, develó una *racionalización* de la vida social, donde la eficiencia y el cálculo técnico son los valores dominantes en una sociedad condenada ya a la tecnificación. Con esto, aquel que actúa desde la perspectiva de la acción social con arreglo a fines, poco tiene que ver con lo afectivo o lo tradicional. Esta perspectiva ha sido el compresor occidental para aproximarse a la cultura y por tanto a las expresiones artísticas como una totalidad neutra, un objeto de consumo y de entretenimiento, es decir, la tecnificación en

forma de industria cultural, desde donde la propuesta tiene una jerarquía, obviando los procesos simbólicos y de significación, la particularidad y la diferencia, el espacio y el sentido.

Esto facilita la inclusión de un devenir compartido con las máquinas a través de los procesos técnicos, integrándolos en diferentes capas sociales de beneficios como la educación, el desarrollo de la imaginación a través de la invención y la conciencia plena de los objetos técnicos. La materialización cibernética posthumanista de un hacer tecnológico en un devenir humano que necesariamente depende de la convertibilidad, es vista como la capacidad para transformar una serie de datos almacenados en otros y que al mismo tiempo conserva lógica y coherencia (que para algunos temas es suficiente), además de una dimensión simbólica significativa que requiere lo artístico.

El acoplamiento máquina-individuo explora la integración y la colaboración entre el ser humano y la máquina, donde ambos cumplen funciones autorreguladoras de manera más eficiente y precisa en conjunto que por separado. Este acoplamiento no se reduce a explicaciones económicas o energéticas, y abre la posibilidad de establecer vínculos externos para definir una única y verdadera conexión entre el hombre y la máquina. En términos de Simondon (2008), el ser humano puede acoplarse con la tecnología de manera equitativa, responsabilizándose de su regulación, en lugar de limitarse a dirigirla o utilizarla únicamente como un recurso más. Esta integración entre ambos se da cuando las funciones de autorregulación son realizadas de forma más eficiente y precisa a través de la colaboración entre el humano y la tecnología.

Simondon (2008) reconoce en lo interindividual que la técnica tiene y provee de un lugar constituido y constituyente a través de la cultura. Este *homo faber* asume un rol de responsabilidad sobre las máquinas, así como de testigo y mediador de las relaciones con y entre ellas. Las máquinas reproducen su relación mutua, programada y definida por el *homo faber*; solo pueden actuar según esquemas de causalidad. El ser humano, por tanto, es responsable de mediar estas relaciones, puesto que las tecnologías no pueden pensar ni comprender sus relaciones mutuas. Solo el pensamiento humano puede abordar esta totalidad. En la actitud tecnológica resuena que el ser humano no se reduce al uso de una máquina en particular, sino que se ocupa de la

interrelación entre los diversos seres técnicos, tecnologías y, por tanto, de sus productos.

Esta correlación no solo es técnica, sino temporal. Determina nuestro rol auxiliar y regulador, no en términos jerárquicos, no en una relación de supra subordinación, a pesar de que se enuncia una suerte de servidumbre a la máquina. El *homo faber* no asiste a las máquinas desde una posición jerárquica, sino que actúa con un principio de convertibilidad. En otras palabras, se asume que el *homo faber* no es consciente de esta aparente subordinación. Sin embargo, es posible considerar que, por el contrario, el *homo faber* sabe perfectamente lo que hace en su vida cotidiana, pero lo sabe con un sentido práctico, sin saber que lo sabe. Esto es, como algo infuso a través de la apropiación técnica de las reglas del juego, no como un saber descendente de las prácticas de la vida cotidiana y de la simple especialización técnica que refiere, ya que técnica y arte comparten la carga simbólica que se produce entre una y otra práctica, es decir:

[...] un rol que va por debajo de la individualidad técnica, y otro rol por encima: sirviente y regulador, enmarca a la máquina, individuo técnico, ocupándose de la relación entre la máquina y los elementos, y entre la máquina y el conjunto (Simondon, 2008, pp. 98-99).

Desde esta perspectiva, el concepto de acoplamiento máquina-individuo puede pensarse como una alternativa radical, es decir, como una relación constitutiva y constituyente. Lo anterior se entiende, no como hegemónicamente se ha reducido al ser humano como un mero operador de máquinas, sino como un copartícipe en un sistema técnico abierto, permanentemente inacabado y profundamente humano. En otras palabras, reducir el arte a simples objetos o reducir lo humano a una serie de individuos que solo portan características particulares, es similar a simplificar la realidad técnica a una colección de máquinas. Ambos casos presentan una noción distorsionada, en palabras de Simondon como: “la representación de los extranjeros en los estereotipos de un grupo” (2008, p. 163).

La apertura a un entendimiento de la técnica como parte del devenir humano, siempre inacabado, desarrolla una dimensión ética y simbólica ante la cual, como seres humanos, asumimos una responsabilidad sobre el desarrollo, el uso y las aplicaciones de la tecnología. Esto nos demanda una relación bidireccional de desarrollo y bienestar tanto para el ser humano como la máquina en el mundo, en la sociedad y en la cultura donde se debería dar una adaptación para mejorar el bienestar humano y el desarrollo tecnológico: “conductas, justificadas técnicamente, tienen su correlación en las regulaciones vitales, y son vividas, más que pensadas” (Simondon, 2008, pp. 99-100).

De lo anterior, entendemos que la técnica y la relación hombre-máquina sería una relación mutuamente constitutiva y constituyente, que ha sido históricamente producida. También comprendida con una dimensión ética y simbólica en las acciones afectivas y tradicionales de donde emana esta actitud radical, que no se agotan con el buen o mal uso económico, político o ideológico. Es necesario readquirir el sentido de esas acciones como aquellas que posibilitan la reivindicación ética del papel de la técnica en la historia de la humanidad.

II. Artenomía y visión crítica

En los campos de estudio y de producción de lo artístico prolifera la creencia de que toda aquella práctica que se defina como crítica es una forma de resistencia al *statu quo*. Se malinterpreta el acto de reflexividad con un pesimismo o un rechazo infundado, improductivo o sin valor ante la materialidad práctica que muchas veces está alejada del sustento ontoepistemológico que cualquier disciplina debe tener. Además, se considera que dicha reflexión, al mismo tiempo, responde a los intereses de la cultura dominante o de los intereses hegemónicos que atienden a los intereses del poder y que, por tanto, suelen ser más lucrativos para las profesiones involucradas. El impacto del uso de IA en la producción de lo artístico no tiene relevancia para el ser humano si no contiene valores simbólicos como la historia, la memoria y la identidad, aspectos relacionados con la producción de lo significativo.

En la producción y reproducción de los productos artísticos, se gesta la “pérdida del aura” (Benjamin, 2003). Si bien, se democratiza el acceso al arte, estas técnicas exhiben el riesgo de la ausencia ética de uso y que atentan contra la singularidad y su relación con el espectador. La obra de arte se convierte en un objeto de consumo masivo, pero sin perder su aura y su conexión única con el tiempo y el espacio en el que fue creada, pues ha sido producida sin ella. No es posible perder algo que no se tiene. Esto materializa los riesgos de la generación de productos artísticos únicamente con IA.

La artemología puede, dentro de su campo, mediar no solo la pérdida de singularidad, sino la excesiva dependencia de las IA que conllevan a una erosión de las habilidades y técnicas tradicionales; es necesario coadyuvar a que solo sean una herramienta para expandir las capacidades creativas de los artistas, para manifestar nuevas formas de expresión y exploración artística. Además, se ve como una ventaja que puede democratizar el acceso a la creación artística, permitiendo que más personas sin formación artística formal puedan participar en la creación de obras. El desafío radica en encontrar un equilibrio que permita aprovechar las ventajas de la IA en el arte mientras se mitigan sus riesgos. Se debe implementar una ética responsable de la tecnología, que respete y celebre la diversidad y riqueza de las prácticas artísticas humanas, pero que también plantee preguntas sobre la autenticidad y el valor cultural de las obras generadas por IA.

Al examinar las dinámicas de poder, es crucial considerar cómo las tecnologías pueden desafiar y reforzar las estructuras sociales existentes, al mismo tiempo que las IA puedan perpetuar sesgos y estereotipos presentes en los datos con los que fueron entrenadas. Es esencial desarrollar principios éticos que guíen el uso de IA en el arte para asegurar la responsabilidad y la integridad en la creación artística, puesto que su impacto en el trabajo creativo es profundo y multifacético. A través del prisma de la artemología, podemos analizar y abordar las complejas interacciones entre la tecnología y el arte, considerando todas sus dimensiones socioculturales, éticas, morales y económicas.

Los hallazgos en esta propuesta giran en torno a la tensión entre el uso de las IA, la democratización de la creación artística y la preservación de

la singularidad y autenticidad en el arte. A través del diálogo con autores a través del lente de la artemología, se vislumbra que, si bien la IA ofrece oportunidades únicas en el campo, también introduce riesgos sustanciales con mucha más inmediatez que los posibles beneficios de un uso ético. Estos riesgos, desde el punto de vista del autor, transitan desde la erosión de las habilidades tradicionales y la deshumanización del proceso artístico, hasta la pérdida de sentido, donde la obra de arte puede perder su relación con el tiempo y el espacio. Pero no se reduce a estos, pues como espectador existe la incertidumbre de no tener la capacidad de descifrar si una pieza es un trabajo de un ser humano o de una máquina: “es un terreno resbaladizo, que sin duda, afecta a algunos de los principios fundamentales de nuestra concepción del arte y la creatividad, pues siempre hemos considerado que estas son cualidades genuinamente humanas e imposibles de replicar” (Art Madrid, 2023, párr. 4).

La perpetuación de sesgos y desigualdades, la desvalorización de las habilidades artísticas y el impacto en la autenticidad y originalidad en la producción artística, se presentan como el escenario más riesgoso en un sistema donde los medios de producción están concentrados en una minoría. Steyerl (2013) señala este fenómeno como una “condensación de fuerzas sociales: en un mundo tan dependiente del intercambio de información digital, las imágenes digitales, debido a su proliferación generalizada y vulnerabilidad a la manipulación, sirven como artefactos de los sistemas sociales y políticos y sus sesgos” (s.p.). Esto se da al reforzar inequidades sociales, generando arte que perpetúa estereotipos y deja de lado las voces subalternas. Aquí, la artemología emerge como un dispositivo conceptual para mediar este proceso, proponiendo un equilibrio entre la implementación ética de la IA y la diversidad cultural y estética que define el arte humano.

Conclusión

Ante estos escenarios, articular estrategias que constituyan un medio mucho más seguro ante la voracidad de la réplica y el mercado se vuelve fundamental. La formación y la sensibilización, el desarrollo de marcos éticos, la reivindicación de la singularidad artística, la creación de colectivos y plataformas locales, la preservación de prácticas culturales y la promoción de una crítica abierta podrían ser algunas de estas estrategias. Asimismo, la artemología, como mediador, busca proteger la riqueza cultural, las historias, las memorias y la identidad de las comunidades artísticas ante una apertura global que podría homogeneizar y comercializar la producción cultural.

El desafío consiste en cómo aprovechar las oportunidades que la IA ofrece, al tiempo que se evita que el arte se convierta en un objeto puramente económico y de consumo masivo, donde la autenticidad y la historia detrás de la obra desaparezcan. En este contexto, la implementación de la IA debe ser cuidadosa y crítica, con el objetivo de preservar el valor simbólico y cultural del arte, y garantizar que los avances tecnológicos beneficien a la humanidad sin comprometer sus raíces creativas y sociales. Si bien las IA presentan tanto oportunidades como desafíos para el campo artístico, es difícil anticipar la utilidad de la propuesta, pero bien vale la pena intentarlo.

Referencias

- Adorno, T. y Horkheimer, M. (1994). *Dialéctica de la ilustración*. Editorial Trotta.
- Agamben, G. (2005). *El hombre sin contenido*. Ediciones Áltera.
- Art Madrid. (12 de abril de 2023). *Arte e inteligencia artificial: el fin de la creatividad humana*. *Art Madrid*. <https://www.art-madrid.com/es/post/arte-e-inteligencia-artificial-el-fin-de-la-creatividad-humana>
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*. Itaca.
- Blanchot, M. (1987). *La escritura del desastre*. Monte Avila Editores.
- Braidotti, R. (2013). *Lo Posthumano*. Gedisa.
- Corvalán, J. G. (2019). El impacto de la inteligencia artificial en el trabajo. *Revista de Direito Econômico e Socioambiental*, 10(1), 35-51, <https://doi.org/10.7213/rev.dir.econ.soc.v10i1.25870>
- Gadamer, H. G. (1999). *Verdad y método I*. Ediciones Sígueme.
- Haraway, D. J. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Ediciones Cátedra.
- Illich, I. (1974). *La convivencialidad*. Barral Editores.
- Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia Artificial*. Alienta Editorial.
- Simondon, G. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Prometeo Libros.
- Steyerl, H. (2013). *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational Museum of Modern Art*. <https://www.moma.org/collection/works/181784>
- Weber, M. (1922). *Economía y Sociedad*. Fondo de Cultura Económica de España.

Artisanos indígenas, tecnologías digitales y auras precarizadas. Una reflexión sobre el arte contemporáneo

Indigenous Artisans, Digital Technologies and Precarious Auras. A Reflection on Contemporary Art

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.v6n11. 1649

William Grigsby Vergara

Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México
Ciudad de México, México
grigsbyvergara@gmail.com
ORCID: 0000-0001-5765-2382

Recibido: 26/07/2024

Aceptado: 26/09/2024

Resumen

En una época donde el arte contemporáneo se ve cada vez más intervenido por las tecnologías digitales, el propósito del presente ensayo es analizar la influencia que ha tenido la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en los procesos creativos de los nuevos trabajadores que intentan resistir desde las producciones artesanales. A través de un estudio crítico, y por medio de una metodología abductiva, el presente ensayo intenta explicar cómo el aura de la obra de arte nunca dejó de estar presente incluso en los espacios culturales más periféricos. Si bien es cierto que el aura, como categoría estética, ha caído en desuso desde que Walter Benjamin la puso en entredicho, es importante señalar que su empleo nos permite entender que las piezas artesanales son productos que se resisten a ser parte de la narrativa hegemónica del arte contemporáneo. En este contexto donde la obra de arte se convirtió en un artículo de lujo, la labor del artesano indígena toma fuerza como ejemplo de rebeldía frente a un sistema que tiende a precarizar al sujeto creativo.

Palabras clave: tecnologías digitales, aura, obra de arte

Abstract

At a time when contemporary art is increasingly intervened by digital technologies, the purpose of this essay is to analyze the influence that Generative Artificial Intelligence (GAI) has had on the creative processes of the new workers who try to resist from artisanal productions. Through a critical study, and by means of an abductive methodology, this essay tries to explain how the aura of the work of art never ceased to be present even in the most peripheral cultural spaces. Although it is true that the aura, as an aesthetic category, has fallen into disuse since Walter Benjamin questioned it, it is important to point out that its use allows us to understand that handcrafted pieces are products that resist being part of the hegemonic narrative of contemporary art. In this context where the work of art has become a luxury item, the work of the indigenous artisan takes force as an example of rebellion against a system that tends to make the creative subject precarious.

Keywords: digital technologies, aura, work of art

Introducción

Vivimos en una época donde nadie quiere envejecer, pero todos queremos ser sabios. Lo irónico del asunto es que no podemos alcanzar la sabiduría si no pasamos por un proceso de introspección primero. Para que este proceso de introspección adquiera sentido deberíamos ir más lento; pero el capitalismo propone el diseño de máquinas hiperinteligentes que funcionen de forma cada vez más autónoma. Lo anterior impacta en el mundo del arte, y pone de manifiesto la necesidad de problematizar el uso de tecnologías digitales dentro de las producciones artesanales.

Por mucho que las máquinas estén siendo desarrolladas a imagen y semejanza de sus creadores, la representación que tienen del mundo sigue siendo una simulación artificial de la realidad. Los dispositivos digitales que nos permiten navegar en internet son cada vez más nítidos, pero al mismo tiempo la información que circula es más inasible. ¿Cómo adaptarse entonces a este momento de transición donde nos desplazamos hacia el androide? ¿Qué efecto tiene lo anterior sobre los artesanos indígenas que no tienen acceso a las tecnologías digitales?

El siguiente ensayo tiene el propósito de explicar cómo la Inteligencia Artificial Generativa (de ahora en adelante IAG) refresca la noción de aura, pero también precariza a quienes desconocen el uso de aplicaciones y programas de diseño que agilizan la compraventa de artesanías digitales. Para lograrlo, se llevará a cabo un análisis crítico de la situación actual del arte contemporáneo y luego se contrastará con la realidad que viven los trabajadores que fabrican artesanías digitales desde la industria textil, el cine y la fotografía. De igual modo, el presente trabajo está hecho a partir de un “razonamiento abductivo” (Velázquez, 2015, p. 190), por lo tanto, uno de los objetivos del ensayo es generar hipótesis plausibles que eviten caer en el relativismo caótico y en el universalismo ingenuo, admitiendo la vaguedad de las conjeturas ofrecidas.

I. Poética vs robótica

La digitalización está alterando la experiencia colectiva en torno a la obra de arte. Esta nueva convivencia con aparatos electrónicos cada vez más

complejos conlleva la aparición de una *lejanía cuántica*. Según Benjamin (2003) en *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* el aura es “un entretejido muy especial de espacio y tiempo: aparecimiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar” (p. 47). La *lejanía* que menciona Benjamin en su ensayo de 1936 se ha convertido en una distancia artificial, donde reaparece el concepto de aura a partir de un nuevo público, cada vez más indiferente a la situación de los artesanos indígenas que no pueden competir con los trabajadores que producen artesanías digitales.

Sabemos que las artesanías digitales son productos comerciales cada vez más intervenidos por las impresoras 3D, los programas de diseño interactivo, la realidad aumentada, las plataformas de ventas en línea y las estrategias de *márquetin digital*, sin embargo, llama la atención cómo esta intervención informática despoja al producto artesanal de su sentido espiritual y precariza al individuo que no tiene acceso a ellas. En nuestros días la manufactura del producto artesanal está siendo sustituida por las computadoras, pese todo, cabe preguntarnos: ¿esto desintegra su aura? La respuesta podría ser parcialmente afirmativa. Pongamos un ejemplo a partir de la poesía escrita con ayuda de la IAG. Si un artesano digital le pide a ChatGPT que escriba un poema sobre la muerte lo más probable es que la IAG le arroje una ensalada de palabras sin sentido poético alguno. El “poema” que arroja ChatGPT puede que sea un automatismo lógico, pero no es capaz de “intuir” la relación poética entre las palabras, puesto que dicha relación escapa al cálculo algorítmico de la IAG. En otras palabras, un poeta que haga uso de la IAG entregará al espectador un producto donde su trabajo será el de la pura edición, sin pasar por un proceso creativo donde se trasparente su experiencia individual.

Recordemos que la retórica de las máquinas es acéfala: no piensa ni siente, solo reproduce mecanismos programados. En cambio, el valor estético del poema escrito por un ser humano establece una separación entre *quien lo escribe* y *lo que se escribe*. Pongamos otro ejemplo donde una obra clásica de los pueblos originarios se ve obligada a competir con las tecnologías digitales. El *Popol Vuh* es una obra anónima –transcrita por fray Francisco Ximénez hacia el siglo XVIII– donde el autor está en segundo plano –o simplemente no está–. No tiene biografía, ni firma; no hay certeza histórica de quién escribió

el *Popol Vuh*. Con todo, el hecho de que el autor esté en segundo plano no significa que el *Popol Vuh* carezca de autenticidad. En este sentido, el espectador escribe el poema con el autor –incluso si el autor es anónimo– una vez que lo interpreta y se apropia del mismo. No obstante, ¿cómo es posible que los poemarios elaborados con IAG tengan más valor en el mercado del arte que el libro sagrado de la cultura maya?

La respuesta está en el aura. El aura de las máquinas es artificial, decíamos que su presencia está en el diseño computacional de la misma, es decir, en su *lejanía cuántica*. Una pieza de música electrónica, por ejemplo, puede ser tan inspiradora como una melodía producida por una ocarina, no obstante, la pieza de música electrónica refleja mejor el espíritu matemático de la sociedad occidental. La ocarina, por su parte, nace en un contexto donde el instrumento anima una espiritualidad que no tiene nada que ver con la IAG. Consecuentemente, lo que dificulta percibir el aura en la obra de arte es el nivel técnico del artefacto, en constante actualización, así como el discurso que hay detrás del mismo, por supuesto, un discurso cada vez más hermético.

II. Artesanos indígenas, auras precarizadas y tecnologías digitales

El sector textil, donde la competencia entre artesanos indígenas y artesanos digitales es más desigual, se presenta en nuestros días como una cadena tóxica de prendas temporales que dañan el medio ambiente y socavan los recursos naturales donde se han establecido históricamente los pueblos originarios. ¿Cómo podemos decir entonces que este es un fenómeno que subyace dentro de lo que hoy entendemos por *arte contemporáneo*?

Martín Prada (2012) propone que “el arte contemporáneo [...] hace evidente que el lenguaje es también encubridor de las contradicciones sociales y el auténtico caldo de cultivo de las problemáticas de la identidad” (p. 27). Lo anterior nos habla de cómo las elites culturales –los museos, la academia, ahora también la moda ultrarrápida, etcétera– son las que están detrás de un discurso “inclusivo” con respecto al consumo de artesanías indígenas, pero en la práctica siguen reproduciendo lógicas mercantilistas que precarizan a los sujetos que no entran en las galerías virtuales que exhiben prendas inspiradas en la estética de Jeff Koons, por ejemplo.

Es más, la presencia de artesanías indígenas alrededor de espacios dedicados a la “alta cultura” nos habla de un sector periférico de artistas que no forman parte de esta sobreproducción donde la ropa sin usar se convierte en un excedente insostenible. En otras palabras, aunque el exhibicionismo sea la esencia de la *fast-fashion*, esto no significa que la inspiración del artesano indígena tenga que ser fagocitada por el espectáculo efímero de las pantallas fabricadas con minerales que salen de África. Significa simplemente que seguimos consumiendo valores simbólicos y culturales bajo lógicas patriarcales y neocoloniales.

El arte científico, el arte maquinal que despoja todo el sentido humano de la obra artística, sigue siendo un producto moderno al servicio de quienes pueden consumirlo: una minoría “ilustrada”. La tecnología digital sobre la cual se basa el arte contemporáneo propone un gesto mimético a través de un signo de reproducción que se entronca con lo que hacen los algoritmos cada vez con mayor facilidad; esto es, imitar el comportamiento de los seres humanos. Pese a lo cual, los diseñadores indígenas apuestan por prendas más orgánicas resistiendo creativamente frente a un sistema que endiosa a las máquinas cibernéticas.

Pongamos un último ejemplo donde el aura de la artesanía indígena se ve despojada frente al consumo de prendas realizadas con tecnologías digitales. El sarape que vende un artesano en Michoacán tiene una historia y refleja una cultura; sin embargo, el indígena purépecha que manufactura prendas atemporales sigue siendo el sujeto explotado por la lógica capitalista que convierte su producto en una pieza exótica cuyo destino exclusivo es la industria hotelera. Pero aún hay algo que se escapa a la creación artificial de una máquina industrial que pretende hacer diseños textiles, me refiero a la cultura del artesano, preservada en la memoria de su pueblo.

Si el diseño hecho por una máquina no tiene la capacidad de generar valores intangibles que sí pueden generar los indígenas a través de su cosmovisión, ¿cómo es posible que el indígena sea el sujeto precarizado? Nuevamente, la respuesta está en el aura. El aura es el valor intangible de la pieza artesanal, pero, en realidad, no tiene nada que ver con el valor simbólico que le dan los indígenas a su vestimenta. Los indígenas purépechas, decíamos, no diseñan

sus piezas con el fin de que sean obsoletas con el cambio de estación; el diseño textil artesanal tiene un valor espiritual que va más allá de las pantallas y los espejos que caracterizan el consumo del *fast-fashion*.

III. El cine como artesanía en crisis

Fontcuberta (2010) nos recuerda que fueron los primeros cineastas franceses de vanguardia quienes acuñaron el término de *fotogenia*, entendida esta como la capacidad de captar y aislar el alma a través de “una imagen potente” (p. 21). Lo anterior desplazaría el aura de la persona hacia el aura del artefacto de una manera casi mágica. Sin embargo, hoy más que nunca el cine está perdiendo su aura, mejor dicho, hoy más que nunca la experiencia cinematográfica está en crisis.

Los cines siempre fueron catedrales minimalistas donde el espectador acudía para ser partícipe de una ficción colectiva en un espacio cerrado que lo alejaba de su tediosa rutina. En una palabra, el cine fue siempre entretenimiento (aunque no siempre de calidad). Representaba una evasión del sistema. La ilusión de escapar de la fatigosa repetición laboral a través del cine permitía que el trabajador recargara sus baterías consumiendo celuloide los fines de semana. Actualmente, sin embargo, el espectador prefiere quedarse en casa y pagar *Netflix*, *Disney Plus*, *HBO Max* o *Prime Video* antes que gastar en una entrada al cine. La experiencia estética se vuelve cada vez más personal, pero la convivencia con el dispositivo nos aísla.

La sala de cine cumplía la misma función que la arquitectura del museo, ya que el edificio es parte de la experiencia estética. Se trataba de un lugar aurático destinado al recogimiento. El espectador acudía no solo para consumir ficción, sino también para presenciar un producto que le exigía por lo menos dos horas de su atención. Pese a todo, en nuestros días la “accesibilidad” del cine está cambiando vertiginosamente. La ingeniería y la mercadotecnia imponen la ley del desfase y la obsolescencia inmediata. Hoy en día es más común que el ser humano se desplace menos para presenciar mayor cantidad de información. Ya no importa tanto que la película compartida sea de calidad, pero sí que tenga frescura; por esa razón el cine, como medio de comunicación masiva, sufre el doble. Si antes una buena película, al igual

que un buen libro, se volvía mejor con los años a través de nuevas lecturas, hoy la mejor película es la que haga pensar menos, siempre y cuando no aburra.

Tomando en consideración que el cine es la industria más grande de producción de imágenes a nivel mundial, debemos reconocer también que el arte contemporáneo, exhibido a través de este lenguaje, tiene un poder absoluto. Además de imágenes en movimiento, el cine contiene música, literatura, danza, arquitectura y fotografía, configurando así un medio de comunicación artístico y político completo que ataca todos nuestros sentidos. Hecha esta salvedad, ¿cómo afecta el *streaming* a los artesanos que hacen uso de las tecnologías digitales?

Recordemos que los inicios del cine están marcados por la manufactura: *El viaje a la luna* (1902), de Georges Méliès, fue un montaje realizado por un equipo donde el celuloide tenía que ser meticulosamente trabajado. En la actualidad el cine se ha visto comprimido con mayor frecuencia en un espacio objetivamente más artificial, donde los artesanos que montan escenarios y maquillan a los actores ahora compiten con los robots. Lo anterior no despoja el aura del cine, decíamos, pero pone en crisis la idea de comunidad que hay detrás de la producción de un filme.

Para Steyerl (2014) “la diferencia entre la masa y la multitud aparece en la línea que separa la reclusión de la dispersión, la homogeneidad de la multiplicidad, el espacio cinematográfico y el espacio de la instalación museográfica” (p. 71). En otras palabras, el museo también es un espacio público, lo cual quiere decir que el cine de bolsillo que ahora consumimos es un museo de bolsillo también, donde la obra de arte es un producto artesanal cada vez más intervenido por los buscadores informáticos que trastornan nuestra relación con el conocimiento.

Recordemos que el cerebro humano ha evolucionado en la presencialidad desde hace 200 mil años, y solo hace 70 mil ocurrió la “Revolución Cognitiva” (Harari, 2014, p. 35) que dio origen al lenguaje ficticio. En cualquier caso, el cambio de paradigma provocado por el uso de internet es tan reciente que las consecuencias evolutivas en nuestro cerebro no son medibles. El empleo de los cinco sentidos en un espacio tridimensional –afectado por

la temporalidad– ha sido vital para el desarrollo del ser humano y su manera de entender la realidad. En todo caso, los motores de búsqueda basados en diagramas de flujos y algoritmos predeterminados trastornan nuestra interacción con dicha realidad: mientras buscamos la película en la plataforma de *streaming* leemos el correo electrónico, y mientras leemos el correo electrónico surge una notificación de *Instagram* y se descarga el celular. Dicho de otro modo, en la medida en que la matriz informática “facilita” nuestras búsquedas –movidas por las mismas recomendaciones del buscador– se complica el proceso creativo que nos permite ver críticamente una película. En consecuencia, retenemos menos por pasar menos tiempo frente a una sola cantidad de información.

Ciertamente el cine sufre momentos de cambios trascendentales, pero lo más impresionante es cómo la sociedad de consumo se ha vuelto el mismo producto consumido. Lo anterior ha sucedido a tal punto que la obra de arte se convirtió en un objeto de bolsillo que, por lo demás, no cumple con los estándares de calidad de un artesano digital que se resiste a ser tratado como máquina.

IV. La importancia del instante en la fotografía artesanal

Para Michaud (2007) “el arte moderno es al mismo tiempo el teatro de las pretensiones hegemónicas de cada uno y la escena del desmembramiento y de la fragmentación del campo artístico” (p. 60). Lo anterior se acopla perfectamente a lo que sucede con la fotografía artesanal en el siglo XXI. Si algo se resiste a morir es el aura del retrato de nuestros seres queridos, la cual tiene un valor histórico intangible. Sin embargo, debemos tomar en consideración que actualmente, dados los dispositivos de reproducción de selfis en todo el mundo, el valor del retrato se abarató al punto de convertirse en una imagen reciclable. De esta manera, nos convertimos en figuras públicas, fugaces o no, pero figuras sujetas a ser expuestas en un escenario virtual cada vez menos seguro.

Si antes, por ejemplo, para ser fotógrafo era necesario estudiar, así como tener los conocimientos especiales para dominar un aparato complejo como

lo es una cámara fotográfica profesional, en nuestros días el valor fotográfico se ve cuestionado por la multiplicación de usuarios que trivializan su quehacer cotidiano. En un sentido incluso más profundo, el proceso tradicional de la educación está transformando el aura del producto fotográfico al introducir valores técnicos de la fotografía en los teléfonos móviles; de manera que una persona sin estudios previos es capaz de sacar una foto de alta resolución en cualquier momento, en cualquier lugar, lo mismo que filmar un video. No obstante, esta aparente democratización del uso fotográfico genera también una morbosa vanidad donde prevalecen las identidades falsas. Si bien es cierto que gracias a los móviles inteligentes se pueden denunciar abusos públicos, también la fotografía celular funciona como un repositorio efímero de imágenes que desplazan la memoria humana a un segundo plano. Esto ha convertido rápidamente al viajero en turista y al turista en espectador virtual. En consecuencia, el concepto de viaje es cada vez menos físico: tiene otra presencia, otra aura.

Un concierto de Coldplay, por ejemplo, en el Foro Sol, se convierte en una experiencia virtual donde uno ya no memoriza con la memoria orgánica, sino con la memoria del teléfono que archiva la experiencia en las redes sociales. Este desplazamiento de la experiencia de conmoción estética de lo humano a lo digital viene a cuestionar seriamente la relación entre el artista y su público. Pongamos otro caso. El baile de los viejitos, en Pátzcuaro; esta pieza tradicional es archivada en la memoria del teléfono mientras los espectadores comparten sus videos a través de *WhatsApp*, lo cual, por un lado, puede servirle al folclorista para que sus tradiciones se difundan en cualquier parte del mundo, pero, por el otro, automatiza la experiencia convirtiéndola en una anécdota que requiere de un soporte artificial para ser contada.

Todo esto nos habla de la importancia del instante en la sociedad actual, donde el folclore ahora se exhibe en una pantalla. ¿Significa entonces que la artesanía se convierte en un artículo de lujo cuando es exhibido a través de las redes sociales? No necesariamente. Lo efímero nos resulta atractivo porque nos recuerda que estamos en el mundo de forma pasajera, y que nada debe ser tomado “tan en serio”, pero esta no es la realidad del artesano que se pone a bailar en el parque central de un pueblo mágico de México. El artesano de

Pátzcuaro sigue siendo un indígena purépecha cuya obra de arte no está en las grandes subastas porque tampoco tiene acceso a la tecnología que posibilita el funcionamiento del mercado del arte. Por lo tanto, hablamos de un artista precarizado.

Conclusiones

Actualmente la obra de arte está a un clic de distancia, ese clic equivale a su lejanía cuántica. El artista de museo, separado del artesano indígena por su firma (su precio), sigue imponiendo, esta vez a través de las máquinas, su dominio técnico sobre las minorías que resisten manufacturando tejidos o piezas de cerámica en los alrededores de los sitios turísticos. Sin embargo, la lejanía cuántica de la obra de arte contemporáneo se biloca en dos dimensiones: la del robot creado por el artista digital, y la del artesano indígena precarizado que no puede competir con la eficacia automática del artefacto. ¿Cuál sería entonces nuestro papel como prosumidores frente al aura precarizada del artesano indígena?

Podríamos responder a lo anterior enumerando algunas posibles alternativas: 1) cuidar la memoria de los pueblos indígenas para que se conserve un registro de sus dialectos, sus formas de organización, su sociabilidad y sus diseños textiles; de esta manera será posible incursionar en la moda sostenible; y 2) cuidar el medio ambiente desde el cuidado que tenemos de nuestro propio cuerpo, cuyo bienestar incide también en nuestra salud mental. Sabemos que lo anterior no es fácil, sobre todo en un mundo donde el capital tiene mayor relevancia que las manifestaciones espirituales; no obstante, el arte no es un apéndice de la vida: para los grupos indígenas el arte y la espiritualidad están en la naturaleza con la que conviven diariamente.

Referencias

- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca.
- Fontcuberta, J. (2010). *La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía*. Editorial Gustavo Gili.
- Harari, Y. N. (2014). *De animales a dioses*. Penguin Random House.
- Martín Prada, J. (2012). *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Sendemá Editorial.
- Michaud, Y. (2007). *El arte en estado gaseoso*. Fondo de Cultura Económica.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra Editora.
- Velázquez Delgado, G. (2015). El rol de la abducción peirceana en el proceso de la investigación científica. *Valenciana*, 8(15), 190-213. 2007-2538-valencia-8-15-00189.pdf (scielo.org.mx)

Austeridad estética: el objeto análogo como mediador al crecimiento de la IA

Aesthetic Austerity: the analogue object as a mediator of AI growth

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.v6n11. 1690

Julio César Arámbula Meneses

Universidad Autónoma del Estado de México
Toluca, México
jcarambula@yahoo.com.mx
ORCID: 0009-0004-8201-3290

Ana Aurora Maldonado Reyes

Universidad Autónoma del Estado de México
Toluca, México
eurekaana@gmail.com
ORCID: 0000-0002-5619-6781

Recibido: 17/08/2024

Aceptado: 18/09/2024

Resumen

La tesis central del texto plantea cómo la analogía, la austeridad estética y el diseño son esenciales como mediadores ante la presencia creciente de la inteligencia artificial (IA) y la tecnología. Este enfoque ofrece una oportunidad para analizar, desde una perspectiva filosófica, el impacto y la evolución de la tecnología, reafirmando la importancia de la experiencia sensorial y emocional. A través de la visión de diversos autores, se examina la relación entre lo analógico y lo digital, con el objetivo de fomentar una reflexión crítica sobre la tesis planteada. Se emplea una metodología de análisis documental basada en un estudio filosófico, estético y de diseño, combinado con una interpretación hermenéutica de textos y obras cinematográficas de ciencia ficción. Esta aproximación permite comprender las tensiones entre lo analógico y lo digital, identificando tendencias en la integración de la simplicidad estética en la producción cultural. Como conclusión, se destaca que la medición estética y los objetos análogos no solo median o equilibran la influencia de la tecnología y la IA, sino que también proponen una forma más consciente de interactuar con el mundo material.

Palabras clave: análogo, arte, austeridad, diseño, inteligencia artificial

Abstract

The central thesis of the text is how analogy, aesthetic austerity and design are essential as mediators in the growing presence of artificial intelligence (AI) and technology. This approach offers an opportunity to analyze from a philosophical perspective, the impact and evolution of technology, reaffirming the importance of sensory and emotional experience. Through the vision of various authors, the relationship between the analogue and the digital is examined, with the aim of encouraging critical reflection on the thesis put forward. A documentary analysis methodology is employed based on a philosophical, aesthetic and design study, combined with a hermeneutic interpretation of science fiction texts and cinematographic works. This approach allows su to understand the tensions between the analogue and the digital, identifying trends in the integration of aesthetic simplicity in cultural production. In conclusion, it highlights that aesthetic mesuration and analogue objects not only mediate or balance the influence of

technology and AI, but also propose a more conscious way of interacting with the material world.

Keywords: *analogue, art, austerity, design, artificial intelligence, artificial intelligence*

Introducción

El presente texto, tiene como objetivo, reflexionar críticamente sobre la importancia de la analogía, la austeridad estética y el diseño, y cómo estos elementos presentan un equilibrio a la creciente influencia de la tecnología y la inteligencia artificial en lo contemporáneo. Se sitúa la idea de analogía desde los principios de la *aiethesis* de Alexander Baumgarten (1975) donde el conocimiento sensorial, en un plano autónomo y valioso, propone un puente entre lo sensible y lo racional, elevando la percepción al nivel de conocimiento y afirmando que la experiencia estética no es inferior al pensamiento racional, sino una forma particular de comprender el mundo. Desde Fabio Cruz (2024) se comprende la relación con el concepto de austeridad y sus atributos como la simplicidad.

Autores como, Javier Seguí, Francesca Fatta, Mario Docci y Ana Maldonado destacan la importancia del diseño desde lo analógico que valoriza la experiencia directa y la interacción manual, permitiendo al diseñador crear desde la subjetividad, resaltando cómo este enfoque trasciende lo funcional e integra contextos sociales, culturales y emocionales que suelen quedar fuera del ámbito de la inteligencia artificial.

A través de Fabián Romo (2004) se añade una perspectiva sobre lo análogo, como una constante en los objetos cotidianos, que representan una experiencia tangible y directa, en contraste con la naturaleza desmaterializada y abstracta de lo digital. Por su parte, Richard Buchanan (1995) plantea una integración dialéctica entre lo analógico y lo digital, sugiriendo que la coexistencia de estos elementos puede enriquecer el proceso creativo y humano. En contraste, Henry Petroski (1994) destaca que la imperfección y el fallo como motores esenciales en esta analogía.

Por su parte, Frank Wilson (1998) plantea que el uso de las manos en el proceso de aprendizaje es crucial para mantener una conexión viva entre

mente y cuerpo. De esta manera, se preservan formas de conocimiento que se originan en la experiencia directa y sensorial. Coincidiendo con la idea de lo análogo en el diseño, Seguí (2010) y Maldonado (2019) apoyan la idea, al enfatizar la subjetividad y la expresividad que surgen del contacto directo con el entorno físico, en contraste con las experiencias digitales.

La perspectiva de Mauricio Beuchot (2023) plantea que la analogía es crucial, ya que permite equilibrar significados claros y sin relación, facilitando la comprensión de la complejidad del mundo. Beuchot aplica este enfoque filosófico a conceptos como el ser y el bien, otorgándoles un sentido flexible e intermedio, siempre buscando la virtud como punto de equilibrio.

Se complementa la reflexión, con la crítica de Jean Baudrillard (1978), quien advierte sobre la hiperrealidad y la simulación, en el sentido de cómo las tecnologías crean representaciones que reemplazan la autenticidad de lo real, generando una versión manipulada de la realidad, amenazando la experiencia auténtica y sensorial que los objetos análogos y la sobriedad estética buscan preservar. A través de Sherry Turkle (2015) se observa una perspectiva sobre la deshumanización causada por la dependencia tecnológica, y aboga por la recuperación de la conexión humana y la experiencia sensorial que ofrecen los objetos análogos.

Se persigue argumentar la necesidad de revalorizar la moderación estética y lo analógico como formas reflexivas y medios para promover un estilo de vida más consciente, que reconozca la importancia de la simplicidad, la autenticidad y la interacción humana directa en un mundo cada vez más virtualizado. Se concluye que lo análogo proporciona una vía para explorar la relación entre disciplinas como el diseño, la estética y la tecnología. Asimismo, se invita a reconsiderar la forma en que interactuamos con la tecnología y a reflexionar sobre cómo podemos preservar la integridad de la experiencia humana.

Se emplea una metodología de análisis documental basada en un estudio filosófico, de diseño y estética, combinado con una interpretación hermenéutica de textos y obras cinematográficas para comprender las tensiones entre lo analógico y lo digital. Lo anterior, genera una reflexión crítica que resalta la importancia de la simplicidad, la autenticidad y la experiencia sensorial, cumpliendo así el objetivo de promover una reflexión crítica y consciente frente a la creciente influencia de la inteligencia artificial.

I. El equilibrio estético, hacia la recuperación de lo esencial en el objeto análogo

La idea de analogía funciona como una plataforma entre el conocimiento sensible y el racional. Esta noción, se fundamenta desde la historia de la estética con Alexander Baumgarten (1975), quien:

[...] establece que a partir de la aplicación del concepto leibniziano de una razón análoga (*analogon rationis*). Aquella que nos permite ese otro sentido del sentido, el sentido figurado, la resolución de lo oscuro y el disfrute de la claridad de lo confuso: lo poético (Chiu-minatto, 2014, p. 72).

Baumgarten, eleva la percepción sensorial desde el mismo reconocimiento de su *aisthesis* y define la “estética (como teoría de las artes liberales, como conocimiento inferior, como el arte de pensar bellamente y como el arte de pensar análogo a la razón) como la ciencia del conocimiento sensible” (Haferkamp, 2010, p. 64). Bajo este concepto concede a la percepción sensorial un estatus de conocimiento autónomo y propio, destacando que no se trata de una versión imperfecta del pensamiento racional, sino de una forma particular de expresión del objeto. Este enfoque asigna a lo sensible un valor gnoseológico¹ y psicológico más elevado, reafirmando su relevancia en el proceso cognitivo.

Antes de continuar, debemos comprender la razón análoga propuesta por Leibniz (2003) y que resuelve lo oscuro mediante lo figurado, reconociendo la dimensión poética y confusa como parte del proceso de conocimiento, donde la intuición sensible es como, “un todavía no” del pensamiento racional. Lo anterior hace referencia a que, para el filósofo, la idea de sensibilidad

¹ En su búsqueda por redefinir su propósito, muchos filósofos han centrado su atención en la gnoseología y, en menor grado, en la estética entendida como una doctrina del conocimiento. Baumgarten (1975) dice que, la estética es la teoría de las artes liberales, una gnoseología inferior el arte del pensar bellamente, arte análogo a la razón, ciencia del conocimiento sensible. La gnoseología inferior se refiere al conocimiento sensible o estético, que se distingue del conocimiento racional o lógico-abstracto, que sería considerado una gnoseología superior. Lo inferior, en este caso, sería el sentido de que no alcanza la claridad y la distinción del conocimiento racional, pero no por ello es menos valioso. Su enfoque se orienta hacia la percepción sensible, en cómo captamos y entendemos el mundo a través de los sentidos y cómo este tipo de conocimiento puede ser imperfecto, confuso o no completamente claro (Prada, 2020).

le parecía vaga y confusa en comparación con el pensamiento racional, que es claro y distinto. Por ello, lo percibido a través de los sentidos es un conocimiento confuso, que no distingue todos los detalles o cualidades del objeto de manera clara y precisa. De tal manera que la percepción sensible representa un estado preliminar o incompleto en el proceso de conocimiento, un análogo de la razón con una función específica: la de representar la multiplicidad y la complejidad de los objetos sensibles (Soto, 1987).

Bajo esta perspectiva, Baumgarten elabora una teoría de la sensibilidad (Hernández, 2009) que sirvió de base para su estética filosófica. Con dicho postulado, establece una relación en la que la dimensión cognitiva de lo sensible y lo poético no se puede reducir a lo puramente racional. De tal manera que se reivindica el conocimiento sensible y se refleja un anhelo por trascender los límites de lo puramente lógico, abriendo espacio para la apreciación de lo figurado y lo poético en el proceso cognitivo a favor de equilibrar el pensamiento de Leibniz.

De forma similar, en el ámbito de la invención y el diseño, los avances no siempre surgen de necesidades esenciales, como el aire o el agua, sino de un deseo de mayor confort o lujo. Así como Baumgarten reconocía la autonomía del conocimiento sensible, los desarrollos diseñísticos buscan el refinamiento y la superación de lo funcional. Las limitaciones de sus artefactos impulsan su evolución, motivada no solo por la resolución de necesidades inmediatas, sino por el deseo de ofrecer un avance estéticamente superior.

Entendiendo que lo analógico se muestra como una forma de representación que valora la experiencia humana directa y la expresividad, siendo una plataforma que conecta lo sensible con lo racional, destaca entonces la importancia de la percepción sensorial y la subjetividad en el proceso creativo. Desde la idea del dibujo de Javier Seguí (2010), se comprende lo análogo como aquello trazado a mano, que implica el movimiento de la mano como un soporte físico, mismo que relacionan Juan Saumell, Francesca Fatta y Mario Docci (2022) como parte de una forma humana primigenia de actuar, donde se utilizan instrumentos auxiliares guiados manualmente, como lápices, bolígrafos, rotuladores y pinceles, asociados con términos de expresividad, tranquilidad, flexibilidad, memoria, creatividad y realidad. De esta manera

se destaca la subjetividad y la capacidad de interiorizar y representar la realidad de forma personal y parcial.

Con relación a la idea de analogía de Segui, Frank Wilson (1998) explora lo que él llama el *nexo mano-pensamiento-lenguaje*, remarcando la relación entre la manipulación de objetos, la mediación del cerebro y el desarrollo de formas simbólicas de comunicación. A su vez, el neurólogo enfatiza la importancia de la mano en el proceso de aprendizaje y sostiene que el acto físico de crear es esencial para todas las formas de aprendizaje. Wilson también describe cómo la manipulación de objetos y el uso de las manos moldean no solo nuestra percepción sensorial, sino también la forma en que el cerebro aprende a integrar experiencias multisensoriales.

Esta perspectiva valoriza lo análogo implicando una interacción directa, física y sensorial con los objetos, coincidiendo con el objetivo de reflexionar sobre cómo la analogía, la esencialidad estética y el diseño analógico pueden ofrecer un equilibrio ante la creciente influencia de la tecnología y la inteligencia artificial. La experiencia analógica, según esta visión, mantiene viva la conexión entre la mente y el cuerpo, y protege las formas de conocimiento que surgen del contacto directo y sensorial con la realidad, en contraste con las experiencias digitales o virtuales.

Fabian Romo (2004) dice que lo análogo es el medio o la simulación continua de un hecho, actividad o proceso. Utiliza elementos que varían de manera continua y pueden ser captados fácilmente por los sentidos humanos. Romo toma como ejemplo al reloj y lo describe como un dispositivo de información analógica, ya que este aparato simula el paso del tiempo mediante el movimiento constante de las agujas que indican las horas, los minutos y los segundos. Las manecillas nunca se detienen, permitiendo una lectura fluida de la hora actual, sin embargo, el movimiento sobre la carátula, impulsado por una batería o una cuerda, no representa el tiempo en sí mismo, sino una forma de simularlo.

Este movimiento continuo se asemeja a la naturaleza humana de percibir y experimentar el mundo de manera fluida y sensorial, a diferencia de lo digital, que tiende a fragmentar y abstraer los procesos en intervalos definidos. Lo analógico refleja una conexión cercana con la experiencia vital,

actuando como contraparte a la naturaleza automatizada y deshumanizada de la tecnología.

Para Ana Maldonado (2019) lo análogo se lee como una actitud y un enfoque integral en el proceso de diseño. El diseño analógico se relaciona con la sensibilidad, la creatividad y la percepción intuitiva del diseñador hacia los problemas cotidianos. Se enfoca en una forma de pensar y actuar que va más allá de la simple resolución funcional o técnica. Es un proceso que involucra la reflexión sobre el contexto social, cultural y emocional, y permite al diseñador modificar su entorno mientras se transforma personalmente.

Las ideas de Seguí (2010), Romo (2004) y Maldonado (2019) se reflejan en la noción de un diseño analógico y se manifiestan a través del trazado a mano, implicando lo físico, el movimiento y la utilización de mediadores como instrumentos manuales, donde la subjetividad del diseñador juega un papel fundamental. La actitud del diseño analógico se manifiesta en la creación de objetos con coherencia formal, donde el conocimiento, la experiencia y la comprensión se aplican de manera práctica y sensible. Al igual que el objeto reloj, en sus manecillas simula la analogía del tiempo, el diseño analógico utiliza trazos y formas físicas para expresar conceptos.

Mauricio Beuchot (2023) refiere a la analogía como un modo de pensamiento que se sitúa entre la univocidad (un único significado, claro y preciso) y la equívocidad (múltiples significados, sin conexión entre sí). Para él, la analogía es fundamental porque permite un equilibrio entre estos extremos, preservando la coherencia y la capacidad de entender la complejidad del mundo. En su enfoque filosófico, la analogía se aplica a conceptos como el ser, la unidad, la causa y el bien, otorgándoles un sentido intermedio y flexible que abarca varios significados en proporciones adecuadas. Por ejemplo, en ética, la analogía ayuda a encontrar el término medio entre distintos tipos de amistades o amores, buscando siempre la virtud como equilibrio.

Sin embargo, así como la información analógica es susceptible a interferencias y degradaciones con el tiempo, el diseño analógico también está sujeto a los cambios y limitaciones propias de su medio físico. Esto se convierte en una parte fundamental de su carácter, permitiendo al diseñador captar las imperfecciones y la sensibilidad del proceso creativo, de manera

similar a la manera en que las ondas analógicas capturan las fluctuaciones de un sonido o una imagen. Con lo antes descrito, se puede orientar al objeto análogo como una creación que resulta de la interacción directa entre el diseñador y su entorno, empleando medios físicos, manuales, y sensibles, caracterizándose por su proceso de elaboración artesanal, donde la subjetividad, la experiencia y la creatividad del diseñador juegan un papel central.

En esta relación, el mediador tecnológico es importante, ya que se transforma en una extensión o herramienta que ayuda a concretar las ideas y las sensibilidades en un objeto tangible. En el proceso analógico, la tecnología no se percibe como un fin en sí mismo, sino como un medio que posibilita la expresión creativa y funcionalidad del objeto. Leopoldo Uría (2011) expresa que la tecnología “se caracteriza por el uso de funciones automáticas predeterminadas e instrucciones programadas en aplicaciones informáticas” (p. 61). Este mediador tecnológico se adapta a las necesidades del diseñador, facilitando la representación de conceptos complejos y permitiendo la incorporación de conocimientos sensoriales y emocionales en la solución de problemas. En contraste con las inteligencias artificiales que automatizan y desmaterializan los procesos, la tecnología en lo análogo actúa como un complemento que mantiene viva la interacción humana con el objeto y su contexto.

Con afinidad a esta mediación, las primeras máquinas de prototipado son un ejemplo, puesto que figuraron como interlocutores y permitieron al diseñador plasmar su visión en algo físico, sin sustituir la intervención humana. Aquí, la tecnología apoya y potencia la creatividad y la reflexión del diseñador, manteniendo siempre una interacción directa con el material y el contexto. Por lo cual el mediador tecnológico en lo análogo no reemplaza la experiencia sensorial del diseñador, sino que la complementa, permitiendo la transformación del entorno a partir de un entendimiento profundo y sensible de los problemas a resolver. Esta relación entre lo análogo y lo tecnológico, apunta a un origen tanto en lo sensible como en lo racional, guiada por la aspiración de perfección y progreso, donde las fallas en la funcionalidad de los artefactos existentes impulsan su evolución, orientadas por la búsqueda de mejoras y el deseo de un diseño constantemente evolutivo.

Relacionado a esta noción de falla, Henry Petroski (1994) plantea que la forma sigue al fallo y se aplica a una amplia gama de objetos fabricados, abarcando desde herramientas simples hasta complejos sistemas tecnológicos. Sugiere que;

[...] la forma de las cosas hechas está siempre sujeta a cambios en respuesta a sus deficiencias reales o percibidas, sus fallas en funcionar correctamente. Este principio gobierna toda invención, innovación e ingenio, es lo que impulsa a todos los inventores, innovadores e ingenieros. Y de ello se deriva un corolario: Dado que nada es perfecto, y, de hecho, dado que incluso nuestras ideas de perfección no son estáticas, todo está sujeto a cambios con el tiempo. No puede existir tal cosa como un artefacto “perfeccionado”, el futuro perfecto solo puede ser un tiempo, no una cosa (Petroski, 1994, p. 25).

Del mismo modo que la estética no puede reducirse a lo racional, el diseño no se limita a resolver necesidades inmediatas, sino que crea un ciclo de innovación donde lo sensible y lo racional se entrelazan, guiados por un impulso de progreso que trasciende lo meramente funcional. La imperfección inherente en el diseño impulsa su mejora y el fallo se vuelve una oportunidad para crear soluciones.

Desde esta perspectiva, Richard Buchanan propone la integración de elementos contrapuestos como lo analógico y lo tecnológico, a través de un enfoque dialéctico que se refleja tanto en el diseño de objetos como en la interacción humana (López y Real, 2021). En lugar de ver estos elementos como opuestos, el filósofo sugiere que la combinación de ambos enriquece el proceso de diseño y soluciona las limitaciones de cada uno de ellos. El diseño, según este autor, debe considerar la interacción de las personas con los objetos y entre sí, reconociendo que el diseño no es una actividad pasiva, sino una herramienta activa de transformación social y cultural.

Buchanan explora cómo el objeto de diseño responde a estas relaciones tecnológicas, re-enfocándose hacia el poder y la relevancia de lo analógico.

Su idea de los cuatro órdenes del diseño² estructura las prácticas y disciplinas de esta materia. Sin embargo, al reinterpretar estos órdenes desde la óptica de la medida estética y el objeto analógico, Buchanan crea un quinto orden que se ocupa del objeto fabricado y sus significados, así como de una experiencia humana directa que trasciende la mera funcionalidad en el proceso de diseño. Esto último se consigue al mezclar dualidades como la materialidad, la inmaterialidad, lo tradicional y lo moderno, encontrándose estas en tensión entre lo analógico y lo tecnológico (López y Real, 2021).

Buchanan, aborda esta medida estética y el objeto analógico a partir de un enfoque dirigido al diseño y la creación de objetos. Esta perspectiva se centra en la eliminación de lo superfluo para resaltar lo esencial, implicando una búsqueda de simplicidad, de funcionalidad y la pureza en las formas y funciones de los objetos, donde se valoran los elementos mínimos necesarios para comunicar una idea o resolver un problema (López y Real, 2021). Fabio Cruz Prieto (2024) lo define como austeridad partiendo del objeto estético, relacionándolo con la manifestación que resulta de la elección de diseñar objetos esenciales para la vida cotidiana. Cruz enfoca lo austero en objetos llenos de simplicidad, despojados de cualquier intento de seguir modas o de sorprender, irradiando calma y serenidad. De esta manera, Cruz Prieto define que la austeridad se estructura desde el despojo, lo esencial y lo simple.

La analogía y la austeridad en la estética del objeto, sumando su relación tecnológica, promueven una relación directa con los materiales y el entorno, evitando excesos y ostentación en favor de lo sobrio y lo significativo, donde la experiencia humana y la percepción sensorial destacan la relación entre lo tangible, lo real, y lo material. Un claro ejemplo fue Nikola Tesla, quien, en su ambición de transmitir energía eléctrica de forma inalámbrica (inducción magnética) y gratuita, trabajó en la creación de la Torre de Wardenclyffe, un proyecto que buscaba utilizar bobinas y corrientes alternas (González, 2015). La inducción magnética era el principio generador de una diferencia de potencial, es decir, un voltaje sin necesidad de cables, y

2 La reinterpretación de los Cuatro Órdenes del Diseño de Buchanan desde esta perspectiva sugiere una filosofía que valora: 1) los símbolos esenciales y significativos, 2) la importancia de la materialidad en los objetos físicos, 3) el fomento de experiencias directas y reflexivas sin mediación excesiva, y 4) la defensa de sistemas que privilegien la armonía, la claridad y la sostenibilidad en su diseño (López y Real, 2021).

que hoy vemos resuelta en los cargadores por inducción eléctrica de los teléfonos móviles.

Lo análogo, entonces, también forma parte fundamental de esta sobriedad estética, que no es más que la eliminación de lo superfluo y la concentración en lo esencial, promoviendo el regreso a la interacción directa y consciente con los objetos. De esta manera, se enfatiza la importancia de lo humano y lo material en un entorno frente al nuevo imaginario de lo virtual. Este enfoque refleja cómo el deseo de mejorar enfrentando las fallas, impulsa al diseño, incluso cuando el resultado no siempre parece favorable y evidente. Al resaltar la materialidad y la interacción directa con los objetos, lo análogo se opone al creciente control que la IA ejerce sobre nuestras experiencias, actuando como una forma de mediación que preserva nuestra humanidad.

En este contexto, es importante considerar cómo la hiperrealidad, al perder sus lazos con lo tangible, redefine la percepción de lo real y resalta la relevancia de lo análogo. Baudrillard (1978) describe cómo “la hiperrealidad y la simulación disuaden de todo principio y de todo fin y vuelven contra el poder mismo la disuasión que él ha utilizado tan hábilmente durante largo tiempo” (p. 47). Esto sugiere un entorno en el que las representaciones ya no remiten a un origen concreto, sino que se sostienen por sí mismas, carentes de una referencia auténtica.

Cuando lo real ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo su sentido. Pujanza de los mitos del origen y de los signos de realidad. Pujanza de la verdad, la objetividad y la autenticidad segundas. Escalada de lo verdadero, de lo vivido, resurrección de lo figurativo allí donde el objeto y la sustancia han desaparecido (Baudrillard, 1978, p. 15).

En estos términos, el objeto análogo parece actuar como un cimiento que mantiene una realidad concreta y material, y se transforma en una resistencia cotidiana que soporta la tendencia a la disolución presente en la hiperrealidad y la simulación. Incluso bien estructurado, lo análogo puede ser la solución de problemáticas dentro de una complejidad particular. En la era del hiperrealismo, donde lo real es continuamente producido y reproducido por

matrices y modelos digitales, lo análogo se vuelve significativo ya que no se replica infinitamente y conserva su esencia, de tal manera que sigue siendo único y singular.

Quizá debamos entender al objeto análogo desde la idea de Carlos Caranci (2023), donde los objetos, al ser liberados de su carga emocional o psíquica debido a la represión, pueden volver a ser apreciados, ofreciendo una alternativa a las experiencias tecnológicas y emocionales contemporáneas. Este artista menciona que “si se cortocircuita el juego de la investidura, si el objeto reaparece, a causa de la represión, descargado de interés psíquico, es decir, aparece desconectado respecto a la red relacional libidinal, que habilita para un deseo posible” (Caranci, 2023, p. 227). El autor expresa ese *unheimlich* freudiano, que difumina las fronteras entre lo familiar y lo extraño, lo interno y lo externo, lo infantil y lo cultural, el cuerpo y lo simbólico, desdibujando las líneas que definen el lugar simbólico del sujeto, quien ya no puede acceder a la plenitud primitiva, quedando solo con el lenguaje como medio de expresión.

Si un objeto se desvincula de su interés psíquico, como sugiere Caranci (2023), puede ser que un objeto análogo se vuelva más relevante en su capacidad para representar la simplicidad y el desinterés emocional ante lo tecnológico. En este sentido, el objeto análogo puede actuar como ese mediador o contrapeso ante una saturación emocional y tecnológica.

II. Cinematografía, experiencia humana y simplicidad vs. la complejidad simulada

Jean Baudrillard (1978) sostiene que, en la era contemporánea, la realidad se ha convertido en una simulación perfecta y virtual, producto de la reproducción en serie y la alta definición en diversos aspectos de la vida, como las imágenes, el tiempo, la música, el pensamiento, y el lenguaje. Esta perfección técnica, según Baudrillard (1978), elimina la imperfección inherente a lo humano, así como a la ilusión estética, creando una realidad virtual, homogénea y controlada que sustituye la complejidad y las contradicciones del mundo real. El filósofo critica esta totalización de la realidad, ya que anula la magia, la multiplicidad y la riqueza que provienen de la imperfección y de la experiencia humana (Vaskes, 2008).

Baudrillard (1978) representa esa complejidad simulada a través del concepto de *simulacro* y cómo éste se manifiesta en diferentes esferas de la sociedad contemporánea, incluida la estética y el arte. El sociólogo francés argumenta que, en la actual era de la simulación, las imágenes y las representaciones han perdido su relación con la realidad, pasando por diversas fases: desde imitarla y deformarla, hasta convertirse en pura simulación sin conexión con lo real (Vaskes, 2008). A través del concepto *transestético*³, Baudrillard (1978) define que cualquier objeto o imagen puede ser considerado arte, y que la proliferación de estos objetos transestéticos diluye la esencia misma del arte, llevándolo a una forma de simulacro donde todo es estético, pero nada posee verdadero valor artístico o autenticidad estética.

En el diseño contemporáneo, la transestética vuelve superficial a los objetos creando necesidades no por su significado, sino por su capacidad de representar un ideal o una tendencia. De este modo, se pierde la conexión con una realidad simbólica o con una función significativa, convirtiendo así las obras en reproducciones hiperrealistas que buscan encajar en una estética predefinida. Por lo tanto, la experiencia humana y la simplicidad citada anteriormente con Buchanan (2021), juegan un papel central y representan un fuerte lazo humano, sensorial y emocional, algo que la simulación tiende a diluir. La creciente presencia de la inteligencia artificial en el diseño fomenta esta transestética, generando objetos que carecen de autenticidad y profundidad, en contraste con el diseño análogo que se nutre de la interacción sensorial y el valor de lo imperfecto. En un mundo contemporáneo dominado por la IA y las simulaciones digitales, la simplicidad analógica nos reconecta con lo tangible, creando una experiencia más genuina que se resiste a la deshumanización inducida por la tecnología.

Culturalmente los objetos llevan marcas de uso y tiempo, lo que le confiere un valor simbólico y emocional que no puede ser replicado fácilmente; interactuar con lo análogo implica un contacto directo y auténtico con la realidad. Lo analógico se presenta como una experiencia genuina, en la

3 La transestética en el contexto de Baudrillard (1978) se refiere a un estado en el que el arte y la estética han perdido su especificidad y su capacidad de generar ilusión, misterio o encanto. En lugar de oponerse a la realidad o representarla de manera crítica, el arte se vuelve una reproducción mecánica, hiperrealista y banal de lo que ya existe, superando incluso la distinción entre lo bello y lo feo.

que los elementos físicos y sensoriales son palpables y no mediados por representaciones digitales. Este tipo de interacción sugiere una conexión más inmediata y concreta con el entorno, ya que captura las imperfecciones y las cualidades sensibles del mundo real, en contraste con las experiencias digitales que pueden ser abstractas o simuladas. Aunque los simulacros invadan cada vez más nuestra realidad, la simplicidad analógica ofrece puntos de *restauración*⁴, como una conexión directa con un mundo que, aunque en transformación, todavía busca la verdad en lo tangible y lo real, enfatizando cómo estos objetos ofrecen una experiencia genuina en contraste con la complejidad de las simulaciones modernas.

Capturar y representar la realidad, también desestabiliza la norma presente, tal como lo hace el concepto *unheimliche* y el objeto análogo. La idea de objetividad de André Bazin (2008) encuentra una relación con el proceso de creación, obligando al espectador a creer en la existencia del objeto representado, dado que este es re-presentado, es decir, hecho presente en el tiempo y el espacio a través de la imagen.

La relación entre las palabras y las imágenes parece ser exactamente análoga a la relación entre las palabras y los objetos. La imagen texto reinscribe dentro de los mundos de la representación visual y verbal las relaciones cambiantes entre nombres y cosas, entre lo decible y lo visible, entre el discurso acerca de y la experiencia de. Sin embargo, esta analogía evidente adquiere todo su interés a partir de la igualmente evidente y radical discrepancia entre las imágenes y los objetos, entre las representaciones y las presentaciones (Mitchell, 2009, p. 211).

Como ejemplo, el cine se convierte en un medio que no solo reproduce la realidad, sino que también la reinterpreta, problematiza y nos permite hacer una exploración de distintos elementos a través de la experiencia estética.

4 En el texto se desarrolla la idea de puntos de restauración como un concepto que permite la preservación y el retorno a estados originales. En este sentido, un punto de restauración se convierte en una especie de ancla o referencia que permite regresar a un estado más simple y auténtico, a esa simplicidad analógica, en medio de un entorno saturado de simulacros y sobrecarga informativa.

Lo familiar puede volverse inquietante, lo cotidiano puede adquirir una dimensión extraña, y lo simbólico puede emerger de lo aparentemente real. Este proceso puede desestabilizar la percepción del espectador, llevándolo a experimentar esa ambigüedad en lo estético.

Algunos filmes como *Alien: el octavo pasajero* de Ridley Scott (1979) y *Moonfall* de Roland Emmerich (2020) exploran la relación *humano-objeto-IA* y muestran cómo los objetos análogos se vuelven esenciales frente a la tecnología avanzada y la inteligencia artificial. Lo análogo se presenta como una forma de mediación a la virtualización, resaltando una estética basada en la simplicidad y la funcionalidad. Estas obras cinematográficas reflejan las tensiones entre lo analógico y lo digital, donde lo análogo ofrece soluciones a problemas complejos y preserva la conexión humana, contrarrestando la alienación generada por el dominio tecnológico. De esta manera, el diseño análogo y su equilibrio estético nos invitan a valorar lo esencial dentro de una inmersión hacia la simulación y la IA.

Ridley Scott (1979) utiliza objetos analógicos no solo como herramientas dentro de la narrativa, sino como un medio para explorar las tensiones entre la realidad, la simulación, lo humano y lo tecnológico, subrayando la importancia de mantener una conexión con la realidad material, lo digital y lo hiperreal. El director ilustra entornos en donde el fenómeno de la austeridad y la analogía son reiterativos, pero en cada medio la amenaza es tanto física como psicológica. Lo anterior refleja la dependencia del constructo analógico como una necesidad y una sensación de orden en una situación que está peligrosamente fuera de control.

Parece ser que el avance tecnológico tiene una fuerte influencia en la filmografía de Scott (1979). Al igual que el concepto austero y las analogías, por ejemplo, la nave Nostromo de *Alien: el octavo pasajero*, es un claro ejemplo de austeridad. Sus interiores son funcionales, simples y desprovistos de ornamentación innecesaria. El diseño muestra pasillos oscuros, llenos de tuberías y paneles metálicos, representando un entorno que prioriza la función por encima del lujo, lo que contrasta con la imagen futurista y de tecnología avanzada. Esta simplicidad y aspecto industrial resaltan una dependencia de lo análogo, con paneles manuales, botones físicos y sistemas

mecánicos, en lugar de los dispositivos puramente digitales o automatizados que se podrían esperar en una nave del futuro.

El diseño de la cápsula hacia el final de la película, donde el personaje principal Ellen Ripley escapa, es en extremo simple, su funcionamiento es completamente manual, sin automatismos sofisticados, lo que simboliza un regreso a lo esencial, un espacio limitado y controlado donde la tecnología es simplemente un medio para la supervivencia. *Alien: el octavo pasajero* (1979) utiliza los objetos análogos y una sencillez que se define como modesta, para mostrar la coexistencia y la tensión entre lo análogo y lo tecnológico, presentando un entorno sobrio donde la funcionalidad y la interacción humana directa con las herramientas y la tecnología son fundamentales.

Durante las primeras misiones espaciales, la tecnología digital aún estaba en desarrollo y no era tan confiable como los sistemas analógicos. Los sistemas analógicos, aunque menos flexibles y precisos que los digitales, eran más robustos y resistentes a fallos, lo que era crucial en un ambiente tan hostil y remoto como el espacio. Las simulaciones análogas no solo son fundamentales para la preparación y el éxito de las misiones espaciales, sino que también ofrecen un marco seguro para la investigación, la adaptación y el desarrollo de nuevos participantes en la exploración espacial (Sequeda *et al*, 2022).

Muchos de los instrumentos necesarios para las misiones espaciales realizaban mediciones que eran naturalmente continuas (como la temperatura, la presión, la aceleración, etc.). Los sistemas analógicos son adecuados para estas tareas porque pueden manejar señales continuas sin necesidad de convertirlas a un formato digital, lo que podría introducir errores o pérdida de precisión.

Aunque parezca inédito y algo fuera de la lógica tecnológica, la elección de sistemas analógicos sigue vigente en la era espacial, ya que estos instrumentos ofrecen ciertas garantías por sus valores lógicos y mecánicos que no se pierden tecnológicamente. Roland Emmerich en *Moonfall* (2022) presenta varios elementos que pueden relacionarse con el concepto de lo analógico, tanto en términos de su contenido, como de su contexto tecnológico. A lo largo de la película, los personajes recurren a tecnología espacial obsoleta y a sistemas analógicos para enfrentar una crisis cósmica. La nave espacial

utilizada, el Endeavour, es de la época del programa espacial de transbordadores de la NASA, construida con tecnología analógica, que es contraria a las naves espaciales altamente digitalizadas de la actualidad. La dependencia de estos sistemas obsoletos muestra cómo las soluciones análogas pueden ser más fiables y útiles en situaciones extremas donde la tecnología digital puede fallar.

Incluso los personajes utilizan su ingenio y sus habilidades para reparar y operar la nave. En un momento tienen que improvisar soluciones con materiales y herramientas sencillas, así como realizar planeaciones que involucran operaciones matemáticas emergentes, además de vuelo manual para superar problemas complejos. Lo anterior refleja la mesura y la simplicidad de lo análogo que se concentra en el concepto austero, resaltando la importancia de la experiencia y la creatividad humanas frente a las complejidades de la tecnología moderna, creando una especie de nostalgia por los métodos y las herramientas analógicas. Esta referencia se enfoca en la presencia de una idea amplia sobre la condición de austeridad estética con el espectador, recordando la época dorada de la exploración espacial.

En *Moonfall*, la búsqueda de la verdad y la revelación de conocimientos ocultos se puede comparar con la manera en que los sistemas analógicos ofrecen una representación directa de la realidad, en contraste con los sistemas de inteligencia artificial que interpretan o procesan información de manera más abstracta. La metáfora del analogismo en la forma en que representa el enfrentamiento entre lo desconocido y lo familiar, mezclando la ciencia ficción con la exploración y el conocimiento de épocas anteriores, simboliza cómo lo analógico, tanto humano, como objetual, es una base sólida para comprender y enfrentar nuevas realidades.

Estas películas, nos dan una idea de cómo la sobriedad de lo estético enfatiza la simplicidad y la eliminación de lo superfluo e, igualmente, nos lleva a reevaluar el valor de los objetos análogos en nuestras vidas. La simplicidad y la tangibilidad de los objetos análogos no solo ofrecen una interacción más consciente, sino que también representan una mediación a la deshumanización que puede surgir del exceso de tecnología.

Sherry Turkle (2015) reflexiona que, aunque la tecnología es útil, no puede reemplazar la profundidad y la conexión de las conversaciones cara a cara, vitales para desarrollar la empatía y la autorreflexión. Esta idea es simétrica con la austeridad estética que, retomada del concepto de Cruz Prieto (2024), valora tanto la simplicidad, como la materialidad frente a la saturación digital. El objeto analógico se convierte así en un símbolo de mediación a la desmaterialización tecnológica, ofreciendo una experiencia sensorial que contrasta con la virtualidad omnipresente y ayuda a recuperar la atención y la conexión auténtica que se perdió en la era digital.

Según Turkle (2015):

[...] tuvimos un romance con una tecnología que parecía mágica. Pero, como la gran magia, funcionaba al captar nuestra atención y no dejarnos ver nada más que lo que el mago quería que viéramos. Ahora estamos listos para recuperar nuestra atención, para la soledad, para la amistad, para la sociedad (p. 377).

Aunque máquinas como las asistentes Siri (Jauregui-Lobera y Martínez-Quñones, 2021) o Alexa (Bachiller, 2019), ofrecen información rápida, no pueden encarnar la complejidad humana. En este contexto, los objetos analógicos se vuelven cruciales para mantener una conexión con la realidad material, aportando soluciones significativas cuando la tecnología avanzada falla.

En su análisis sobre vigilancia y castigo, Michel Foucault (2002) sugiere que la tecnología moldea nuestras experiencias y comportamientos, limitando nuestra capacidad de reflexión y autonomía.

El contacto físico y emocional ha sido reemplazado por interacciones superficiales, controladas por algoritmos y, como sugiere Turkle (2015), puede disminuir nuestra capacidad de empatía y conexión genuina. En contraste, esa sobriedad estética y el objeto analógico de diseño representan esa respuesta a esta deshumanización, buscando restaurar la experiencia estética y contrarrestando el efecto alienante de la tecnología digital.

Retomando a Petroski (1994), podemos comprender que el diseño de cualquier objeto, desde lo más simple hasta lo más complejo, está en constante evolución debido a sus fallas y limitaciones inherentes. Cada error o imperfección en el diseño es una oportunidad para mejorar, adaptarse y avanzar hacia soluciones más significativas.

Aunque la tecnología digital y la inteligencia artificial continúan avanzando y transformando nuestras vidas, los objetos análogos y la austeridad estética siguen siendo esenciales, un balance necesario al avance tecnológico, que también preserva nuestra capacidad de interactuar con el mundo sin obviar nuestra humanidad.

Conclusiones

La revisión y análisis de los conceptos estudiados confirman que la austeridad estética y los objetos análogos ofrecen un balance necesario frente a la deshumanización impulsada por la tecnología y la inteligencia artificial. Las conclusiones de este estudio confirman que la austeridad estética y los objetos análogos representan un equilibrio necesario frente a la deshumanización impulsada por la tecnología y la inteligencia artificial. La integración de lo análogo y lo digital, como propone Buchanan, citado por López y Real (2021), destaca la importancia de la experiencia humana directa y la simplicidad como elementos esenciales para preservar la autenticidad y la conexión emocional en el diseño contemporáneo.

La perspectiva de Baumgarten (1975) legitima la experiencia sensorial como una forma de conocimiento, complementada por las críticas de Baudrillard (1978) que alertan sobre la pérdida de autenticidad en un mundo dominado por la simulación y la hiperrealidad. Ambos enfoques subrayan la importancia de lo análogo y lo tangible para mantener una conexión genuina con la realidad en un entorno tecnológico cada vez más abstracto. Autores como Seguí (2010), Romo (2004) y Maldonado (2019) destacan la relevancia de la interacción manual y la subjetividad como impulsores de la creatividad y la conexión emocional, aspectos que la tecnología digital tiende a minimizar en favor de la automatización.

Desde la perspectiva de Petroski (1994), se concluye que la imperfección y el error son motores esenciales en el proceso de diseño, en contraste con la búsqueda de perfección de la inteligencia artificial, que a menudo produce objetos carentes de profundidad humana. Esta idea se complementa con la visión de Wilson (1998), que enfatiza la importancia de la interacción física en el desarrollo cognitivo, subrayando que la experiencia sensorial es clave para el aprendizaje. Turkle (2015) alerta sobre los límites de la tecnología, que, aunque proporciona comodidad, no reemplaza la riqueza de las interacciones humanas y la autenticidad de los objetos análogos.

Ejemplos cinematográficos como *Alien: el octavo pasajero* y *Moonfall* ilustran estas tensiones, mostrando cómo, en situaciones críticas, los sistemas análogos y la capacidad de improvisación humana son indispensables. Estos ejemplos subrayan que, cuando la tecnología avanzada falla, los recursos análogos ofrecen soluciones vitales, reafirmando la importancia de lo tangible en un mundo digitalizado.

La austeridad estética, según Cruz Prieto (2024), implica eliminar lo superfluo para destacar lo esencial y promover un diseño que prioriza la interacción directa con los materiales y el entorno. Esta perspectiva fomenta una respuesta consciente frente a la complejidad tecnológica y la superficialidad digital, manteniendo un vínculo con lo auténtico y lo real en la experiencia humana.

Estas conclusiones proponen la innovación de la medida estética como una estrategia que trasciende la simplicidad y funcionalidad, al mismo tiempo refuerzan la necesidad de promover un enfoque reflexivo y consciente ante la creciente influencia de la inteligencia artificial, reafirmando la centralidad de lo humano y la importancia de mantener un equilibrio entre lo análogo y lo digital en la práctica del diseño y la interacción con la tecnología.

Referencias

- Bachiller, S. (2019). Análisis de funcionamiento y de vulnerabilidades de Alexa. *Escola d'Enginyeria (UAB)*, 1-9. <https://ddd.uab.cat/record/211505/>
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Kairós.
- Baumgarten, A. G. (1975). *Reflexiones filosóficas acerca de la poesía*. Aguilar.
- Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* Rialp.
- Beuchot, M. (2023). *Hermenéutica Analógica y Pensamiento Actual*. Sindéresis.
- Buchanan, R. (1995). *Rhetoric, Humanism and Design*. University of Chicago Press.
- Caranci, C. (2023). Antes de la imagen. Das Unheimliche y superficie en la ontología freudiana. *Tópicos (México)*, 215-249.
- Chiuminatto, P. (2014). Ciencia del Conocimiento Sensible: Principios Racionalistas en la Doctrina Estética de Alexander Baumgarten. *Revista de Filosofía*. (70). 61-73.
- Cruz Prieto, F. (2024). La belleza de la austeridad. Una conversación sobre el diseño de Fabio Cruz Prieto. *REVISTA AUS-Arquitectura*. (35), 121-131.
- Emmerich, R. (Dirección). (2022). *Moonfall* [Película] Productora. Huayi Brothers Centropolis Entertainment AGC Studios.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar*. Siglo XXI.
- González, V. L. (2015). Alcanzando el Sueño de Tesla: El Futuro Inalámbrico. *Ciencias Fisicomatemáticas y de las Ingenierías*, 1-20.
- Haferkamp, L. (2010). Analogon Rationis: Baumgarten, Deleuze and the 'Becoming Girl' of Philosophy. *Deleuze Studies*, 62-69.
- Hernández, M. (2009). Teoría de la sensibilidad, teoría de las humanidades. El proyecto filosófico de la Estética en A. G. Baumgarten. *Cuadernos Dieciochistas*, (4), 81 -121.
- Jauregui-Lobera, I. y Martínez-Quñones, J. V. (2021). Oye Siri.... *Journal of Negative and No Positive Results*, 6(10), 1240-1244.
- Leibniz, G. (2003). *Escritos filosóficos*. Machado Libros.
- López, R. y Real, A. (2021). *Buchanan y el Diseño*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.

- Maldonado, A. (2019). El proceso de diseño y la resolución de problemas cotidianos, la creatividad y la cultura de paz. *Cultura para la paz: una mirada a través de las humanidades, artes y el diseño*, 1(1), 121-143.
- Mitchell, W. (2009). *Teoría de la Imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*. Akal.
- Petroski, H. (1994). *The Evolution of Useful Things*. Vintage Books.
- Prada, J. (2020). *Juan Martín Prada*. [Recuperado de la transcripción de las video presentaciones sobre Baumgarten] https://www.juanmartinprada.net/imagenes/transcripcion_videopresentaciones_sobre_baumgarten.pdf
- Romo, F. (2004). Entre lo analógico y lo digital. *DGSCA UNAM*. (32). 1-4.
- Saumell, J. F., Fatta, F. y Docci, M. (2022). Diseño analógico y diseño digital. Cambio e integración. *Más allá de las líneas. La gráfica y sus usos*. XIX Congreso Internacional EGA. 249-252.
- Scott, R. (Director). (1979). *Alien: El Octavo Pasajero* [Película]. Brandywine Productions.
- Segui, J. (2010). *Ser Dibujo*. Mairea Libros.
- Sequeda, J. B. Bejarano, et al. (2022). Aislamiento y Confinamiento: Análisis del Rendimiento Humano de una Tripulación Analógica en Simulación Analógica Espacial. *Revista Colombiana de tecnología Avanzada*, 2(40), 123-135.
- Soto, M. (1987). La Aesthetica de Baumgarten y sus Antecedentes Leibnicianos. *DA - FYL- Filosofía. Anuario Filosófico*, 20(2), 81-190.
- Turkle, S. (2015). *The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Press.
- Uría, L. (2011). *Representación Y Proyecto Gráfico. Escritos De Arquitectura*. Universidad de Valladolid.
- Vaskes, I. (2008). La transestética de Baudrillard: simulacro y arte en la época de simulación total. *Estud.filos*, (38)197-219.
- Wilson, F. (1998). *The Hand: How Its Use Shapes the Brain, Language, and Human Culture*. Pantheon Books.

ARTÍCULOS

ARTÍCULOS

El arte callejero como dispositivo de cambio social: el caso de la Comuna 13 de Medellín

Street Art as a Device for Social Change: The Case of Comuna 13 in Medellín

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.v6n11.1651

Claudio Riga
Universidad de los Andes
Bogotá, Colombia
ORCID: 0000-0001-8242-6838
c.riga@uniandes.edu.co

Recibido: 29/07/2024

Aceptado: 17/09/2024

Resumen:

La Comuna 13 es una de las 16 comunas de Medellín. A causa de una complicada historia de abandono estatal, violencia y operaciones militares, por muchos años fue considerada uno de los sectores más peligrosos de la ciudad. En años recientes ha experimentado una importante transformación, convirtiéndose en uno de los sectores más seguros y turísticos de Medellín. Este cambio se debe a la importante escena de arte callejero que se desarrolló en los espacios públicos de la comuna.

El objetivo de esta investigación fue comprender el impacto del arte callejero en la transformación de la Comuna y en las experiencias de vida de los habitantes. La investigación se llevó a cabo utilizando el método de la etnografía caminando que, como su nombre lo dice, consiste en caminar con los participantes por un espacio urbano. Se trata de una técnica que se está volviendo cada vez más común en aquellas investigaciones que buscan comprender las experiencias y los problemas relacionados con un lugar particular.

En el transcurso de las caminatas se logró evidenciar que los participantes consideran el arte callejero como uno de los principales elementos que ha contribuido a la “transformación” de la comuna. Esto se debe a que han tenido la capacidad de mejorar el aspecto de los espacios públicos y, al mismo tiempo, atraer visitantes que, introduciendo nuevos flujos de capital en la economía local, han mejorado la calidad de vida de la comunidad. Sin embargo, la turistificación de la Comuna 13, a pesar de los innegables beneficios económicos, también ha traído desafíos y contradicciones adicionales que hoy son objeto de debate dentro de la comunidad.

La presente investigación reafirma que el arte callejero puede actuar como una herramienta significativa de cambio social en comunidades vulnerables. No obstante, también pone de relieve los límites y los desafíos inherentes, añadiendo una capa de complejidad a los procesos de transformación que dicho arte genera.

Palabras clave: Comuna 13, arte callejero, antropología urbana, etnografía caminando

Abstract:

Comuna 13 is one of the 16 districts of Medellín. Due to a complicated history of state neglect, violence and military operations, it was long considered one of the most dangerous areas in the city. In recent years, however, it has undergone a significant transformation, becoming one of the safest and most touristic areas of Medellín. This change is largely attributed to the vibrant street art scene that has developed in the public spaces of the comuna.

The aim of this research was to understand the impact of street art on the transformation of the Comuna and on the life experiences of its inhabitants. The research was conducted using the walking ethnography method which, as its name suggests, consists of walking with the participants through an urban space. This technique has become increasingly common in studies that seek to understand experiences and issues related to a particular place.

During these walks, it became evident that participants consider street art as one of the main elements contributing to the “transformation” of the Comuna. This is because it has enhanced the appearance of public spaces and, at the same time, attracted visitors who, by introducing new flows of capital into the local economy, have improved the quality of life for the community. However, despite the undeniable economic benefits, the touristification of the Comuna 13 has also brought additional challenges and contradictions, which are now a subject of debate within the community.

This research reaffirms that street art can act as a significant tool for social change in vulnerable communities. Nevertheless, it also highlights the inherent limits and challenges, adding a layer of complexity to the transformation processes that such art generates.

Keywords: *Comuna 13, Street art, urban anthropology, walking ethnography*

Introducción

La Comuna 13, también conocida como San Javier, es una de las 16 comunas de Medellín y es la capital del departamento de Antioquia, Colombia. A partir de la década de 1980, Medellín era famosa por ser una de las ciudades más peligrosas a nivel mundial. La proporción de homicidios respecto al total de muertes aumentó de manera significativa, del 3.5 % en 1976 al 42 % en 1991, para luego descender al 7 % en 2006 (Cardona *et al.*, 2005). Las tasas de homicidio por cada 100 000 habitantes también evidenciaron un incremento alarmante, pasando de 44 en 1979 a 338 en 1991, y luego a 47 en 2008 (García *et al.*, 2012). Esta escalada fue atribuida principalmente a la actividad delictiva del notorio narcotraficante Pablo Escobar y su cartel, cuya violencia, junto con la perpetrada por otros grupos armados como paramilitares, guerrillas, milicias populares y fuerzas estatales, generó una situación en la que la violencia se había vuelto “banal” (Pécaut, 1999). Durante mucho tiempo, la Comuna 13 fue considerada como la comuna más peligrosa de la ciudad.

Esta comuna se localiza en la periferia centro occidental y abarca una extensión de 74.2 km², dividida en 23 barrios. Su geografía se caracteriza por un terreno accidentado, especialmente en el extremo occidental, donde alcanza una altitud de 1 650 metros sobre el nivel del mar. Algunos barrios, como Las Independencias I y II, se distinguen por estar situados en áreas con pendientes pronunciadas, consideradas zonas de alto riesgo. En el 2020 la población total era de 140 758 habitantes, 67 704 hombres y 73 054 mujeres¹. En 2019, el Índice Multidimensional de Condiciones de Vida (IMCV) fue inferior al de la Ciudad (49.0), ubicándose como la duodécima comuna con menores condiciones de vida. El 34.6 % de las viviendas son de estrato bajo-bajo, el 36.9 % bajo-medio, el 21.8 % medio-bajo y el 6.6 % medio². La Tasa de Desempleo es del 14 %, mientras que la Tasa de Ocupación es del 57 %³. A su vez, el índice de analfabetismo supera la media del municipio de Medellín de 3.45 %⁴.

1 Contrato interadministrativo N°4600043606 Municipio de Medellín – EMTELCO, proyecciones de población realizadas por el Demógrafo Edgar Sardi. Medellín, 2015.

2 Comuna 13: San Javier Ficha de Caracterización Departamento Administrativo de Planeación Subdirección de Prospectiva, Información y Evaluación Estratégica.

3 GEIH, 2019.

4 Elaboración propia con datos ECV 2013. Revisión y Ajuste Plan de Desarrollo Local Comuna 13 – San Javier. 2015-2027.

La Comuna 13 tuvo sus orígenes en las décadas de los 1940 y 1950 como consecuencia del desplazamiento forzado, principalmente de comunidades campesinas, indígenas y afrodescendientes que procedían de áreas como el Chocó, Urabá y Baya de Antioquia (SISBEN, 2020). Durante ese periodo, Colombia se vio afectada por violentos conflictos entre seguidores del Partido Liberal y el Partido Conservador, que provocaron el desplazamiento forzado de alrededor de dos millones de personas, mayormente desde áreas rurales hacia las ciudades (Oquist, 1978). En los años siguientes, la población de la Comuna 13 siguió creciendo hasta establecer barrios de invasión, asentamientos construidos sin planificación urbanística ni autorización legal. Estos, al igual que otros barrios de invasión en las ciudades colombianas, fueron completamente desatendidos por el Estado, careciendo de acceso a servicios públicos, infraestructura, transporte y seguridad. Esta falta de atención facilitó la formación de las primeras Milicias Populares a finales de los años 80, seguida por la llegada de grupos armados contrainsurgentes –Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC), Ejército de Liberación Nacional (ELN) y Comandos Armados del Pueblo (CAP)– que desde mediados de los años 90 comenzaron a ejercer un control militar sobre la población (Centro de Fe y Cultura, 2021).

Entre los años 2000 y 2002, el gobierno colombiano llevó a cabo 24 operaciones militares con el objetivo de erradicar los grupos armados ilegales y afirmar su control sobre el territorio. Dos de estas operaciones, la Operación Mariscal y la Operación Orión, son particularmente recordadas por su violencia indiscriminada contra los civiles (Amnesty International, 2005). Aunque la Operación Orión logró dislocar a las guerrillas (Drummond, Dizgun y Keeling, 2012), tuvo un alto costo en términos de pérdidas humanas, heridos, desplazados y desaparecidos entre la comunidad local (Bernal-Franco y Navas-Caputo, 2013).

En el año 2008, la administración municipal de Medellín planeó un ambicioso proyecto de renovación urbana. Las intervenciones más destacadas, comenzadas durante la gestión de Alonso Salazar (2008-2011) y finalizadas durante la de Aníbal Gaviria (2012-2015), incluyeron la renovación de los espacios públicos mediante la construcción de parques, escuelas, bibliotecas,

universidades y una escalera eléctrica en el barrio Las Independencias I. Sin embargo, a pesar de que estas intervenciones han sido aclamadas como un éxito por planificadores urbanos y políticos, académicos las han criticado por su enfoque “neoliberal”, centrado más en atraer inversión extranjera que en promover el “derecho a la ciudad” para los residentes (Lees, Slater y Wyly, 2010; Sklair, 2010), y han cuestionado si los cambios meramente “estéticos” pueden realmente abordar la desigualdad y la exclusión (Hylton, 2007). En última instancia, hay quienes argumentan que a pesar de los numerosos reconocimientos que ha recibido Medellín, como el premio del *Urban Land Institute* en 2013 como la ciudad más innovadora, persisten problemas como la violencia extrema, el desplazamiento, la privación de derechos, la desigualdad y la pobreza en muchas comunas, incluida la Comuna 13 (Maclean, 2015; Sotomayor, 2017; Young, 2019).

Mientras se planificaba la ejecución de estas obras públicas, las calles de la Comuna 13 fueron ocupadas por artistas callejeros; bailarines, DJs y raperos comenzaron a mostrar sus habilidades en las calles, mientras que los grafiteros decoraron numerosos muros de los espacios públicos con sus obras, la mayoría de las cuales plasmaron la historia y la memoria colectiva de la comunidad (Restrepo Cadavid, 2013). Al mismo tiempo, estas intervenciones artísticas contribuyeron al impulso de actividades comerciales y turísticas en la zona (Gaviria Puerta, 2019). De hecho, desde mediados de la década de 2010, los barrios Las Independencias I y II se han convertido especialmente en los destinos turísticos más populares de Medellín. Según la Alcaldía de Medellín, estos barrios son uno de los principales puntos de interés turístico de la ciudad, con una afluencia de 1,663 461 personas en 2022. La mayoría de los visitantes son recibidos por guías locales que ofrecen el Graffitour, un recorrido que combina aspectos estéticos, políticos e históricos, principalmente a lo largo de las escaleras eléctricas en los barrios de Las Independencias I y II (Pérez Torres, 2017).

Mi primera visita a la Comuna 13 fue en febrero de 2018. Como la mayoría de los turistas, también participé en un Graffitour, un recorrido a pie guiado, mayormente administrado por una red extensa de guías locales. Los tours son bastante adaptables y pueden variar en duración, costos y contenidos.

Aunque existen pequeñas variaciones, el núcleo del Graffitour se desarrolla a lo largo de un sendero peatonal de aproximadamente un kilómetro y medio, que asciende por la montaña donde se encuentran los barrios de Las Independencias I y II. Alrededor de la mitad del recorrido, hay seis tramos de escaleras eléctricas que conectan el sendero desde abajo hacia arriba. Durante este camino, los guías organizan varias paradas que incluyen exhibiciones de artistas, como bailarines de breakdance o freestylers, así como visitas a galerías de arte, museos, tiendas de recuerdos, bares, cafés, restaurantes, vendedores ambulantes y heladerías. Sin embargo, la tarea más distintiva e interesante de los guías, y la que dio origen y desarrollo al Graffitour, es narrar a los turistas la historia y la memoria colectiva de la comuna a través de las numerosas imágenes de arte callejero pintadas en los muros.

El Graffitour tiene como objetivo mostrar a los turistas la “transformación” de la Comuna 13, la cual, gracias al arte callejero, ha pasado de ser una de las zonas más peligrosas de Medellín a convertirse en uno de los destinos turísticos más visitados. Durante mi primera visita a la Comuna 13, mientras participaba en el Graffitour, me invadió una repentina curiosidad y un anhelo de explorar más a fondo ese lugar. Atribuí este poder de atracción a las imágenes pintadas en los muros. Su influencia fue tan marcada que decidí comenzar un programa de doctorado de cinco años para dedicarme a investigar a fondo la Comuna 13. Entonces comencé a preguntarme: si estas imágenes tuvieron un impacto tan significativo en mí, ¿qué efectos podrían haber tenido en la “transformación” de la Comuna 13 y en las experiencias de vida de los residentes?

A continuación, voy a definir el concepto de *imágenes de arte callejero* para luego aclarar qué significa preguntarse si estas imágenes han tenido algún tipo de efecto en la transformación de la comuna. Posteriormente, expondré cómo el método de las etnografías caminando, inspirado en la práctica local del Graffitour, me ha brindado la oportunidad de explorar con los participantes los efectos de las imágenes en la transformación de la comuna. En la siguiente sección, presentaré los resultados de las etnografías caminando, para luego discutir sus implicaciones.

I. Estado del arte

Imágenes de arte callejero

El término *arte callejero* (*Street Art*) suele asociarse con el renombrado artista británico Banksy, quien es reconocido por haberlo popularizado y por darle fama internacional durante las décadas de los 90 y 2000. En la actualidad, es una forma de expresión artística plenamente establecida y extendida a nivel mundial. A lo largo de las últimas décadas, ha captado cada vez más la atención de académicos de diversas disciplinas, convirtiéndose en un campo de estudio consolidado y reconocido. Sin embargo, persiste cierta ambigüedad y confusión al intentar definirlo claramente.

En la literatura científica se analiza y define principalmente en conjunto con el graffiti, aunque se consideran dos expresiones distintas. En el ámbito de la investigación sobre Graffiti y Arte Callejero (GSAR, *Graffiti and Street Art Research*), se encuentran una amplia variedad de definiciones (Andron, 2017; Avramidis y Tsilimpounidi, 2017; Fransberg, Myllylä y Tolonen, 2021; Ross *et al.*, 2017; Young, 2016; Zaimakis, Pavoni y Campos, 2021). Según una de las definiciones más generales:

[...] el arte callejero abarca una amplia gama de expresiones, como esculturas, instalaciones, pinturas murales, estarcidos, pegatinas y carteles artísticos/no comerciales que se adhieren a superficies sin el permiso del propietario. Puede incluir palabras, figuras, imágenes y/o una combinación de estos elementos (Ross, 2013. Traducción propia).

Por otro lado, “el graffiti se refiere específicamente a palabras, figuras e imágenes escritas, dibujadas, pintadas o grabadas en superficies sin el permiso del propietario” (Ross, 2013). Sin embargo, a pesar de estos intentos de distinguir el arte callejero del graffiti, prevalece la conciencia de que sus fronteras son borrosas y que distinguirlos de manera clara no es tarea fácil. Como argumenta el criminólogo Jeff Ferrell (2016), la complejidad y la confusión son elementos esenciales en el arte callejero y los graffitis contemporáneos. Entonces, para superar esta ambigüedad, consideré el arte callejero o el

graffiti por su característica esencial: la de ser imágenes artísticas que están grabadas, incrustadas y resaltadas directamente en la superficie misma de la ciudad (Schacter, 2016). A continuación, exploraré las implicaciones de esta perspectiva para finalmente comprender a qué me refiero con “los efectos” de las imágenes. En *Art and Agency*, el antropólogo Alfred Gell propuso una revisión radical de la antropología del arte. Su objetivo es desarrollar una teoría integral de “todo el arte” y, para ello, comienza su labor al rechazar las analogías lingüísticas empleadas por las teorías semióticas.

Considero el arte un sistema de acción, destinado a cambiar el mundo más que a codificar proposiciones simbólicas sobre él. El enfoque sobre el arte centrado en la acción es inherentemente más antropológico que la opción semiótica, porque el primero analiza el papel práctico de mediación que desempeñan los objetos de arte en el proceso social, más que la interpretación de objetos “como si” fueran textos. (Gell, 2016, p. 36)

Basándose en esta premisa, Gell explora cómo y hasta qué punto los objetos artísticos pueden tener agencia, afectando las vidas de los seres humanos. Para ilustrar esto, examina el caso emblemático de los escudos Asmat del suroeste de Nueva Guinea, que se exhiben en varios museos, como el Metropolitan Museum of Art de Nueva York. Estos escudos son considerados ejemplos destacados de arte tribal debido a las imágenes pintadas en su superficie. Gell revela que, en la sociedad Asmat, las imágenes en los escudos no tenían la intención principal de ser apreciadas estéticamente, sino más bien de infundir terror en los enemigos, desempeñando así un papel crucial en la guerra psicológica de los cazadores de cabezas. Al emplear el concepto de mimesis de Walter Benjamin (Taussig, 1993), Gell argumenta que los diseños, al representar la emoción del terror, actuaban como falsos espejos, provocando la misma sensación de terror en los enemigos que los observaban en el campo de batalla. Los avances en neurociencia respaldan esta idea al demostrar que las emociones representadas en una imagen activan circuitos neuronales en el observador como si estuviera experimentando

esas emociones (Freedberg y Gallese, 2009). A partir de aquí, Gell sostiene que las obras de arte poseen una agencia porque producen efectos sociales en las vidas de las personas. En este marco, el arte callejero, al estar situado en los espacios públicos de las ciudades y ser accesible a un amplio público, actúa en esos espacios y produce efectos en la vida de las personas.

II. Metodología

Etnografía caminando

Para entender los efectos del arte callejero en la Comuna 13, inspirado por el Graffitour, emplee el método de las etnografías caminando. El Graffitour es una experiencia dinámica y sensorialmente intensa. En cada paso te encuentras inmerso en una variedad de estímulos: música de diversos géneros que emana de los altavoces de artistas callejeros; bares y restaurantes; los aromas y sabores característicos del café colombiano, así como de otras delicias culinarias locales; y los colores vibrantes de las paredes, los carteles y los *souvenirs* que abundan en las calles, ofrecidos por diversas tiendas, galerías y vendedores ambulantes. Además, la empinada pendiente de la carretera cuesta arriba hace que la caminata sea agotadora, lo que te hace más consciente en cada paso del peso, la forma y los límites de tu propio cuerpo. El Graffitour es una experiencia de aprendizaje en movimiento, que se lleva a cabo a través de los sentidos y la inmersión física en el entorno. Dado el papel central del cuerpo, puede entenderse como una forma de aprendizaje incorporado.

Los enfoques fenomenológicos destacan una interpretación de la experiencia humana basada en la percepción y la actividad corporal (Ihde, 1990). Por lo tanto, la investigación fenomenológica se centra en la experiencia como una incorporación espacial y temporal, prestando atención a la relación entre la experiencia y el movimiento (Sobchack, 2004). Edmund Husserl, fundador de la fenomenología moderna, reconoció cómo la experiencia humana se realiza a través del movimiento cinestésico de nuestros órganos sensoriales corporales (Landgrebe, 1973). Maurice Merleau-Ponty (1945), un destacado exponente de la fenomenología francesa, sostiene que el movimiento corporal no solo genera experiencia, sino también conocimiento, un

tipo de conocimiento que emerge del lugar mismo (Casey, 1993). En estos términos, el Graffitour puede considerarse como una forma de generar un conocimiento situado, arraigado en el lugar mismo, experimentado a través del movimiento y la exploración física, caminando.

Los antropólogos tradicionalmente han llevado a cabo gran parte de su trabajo caminando. Referencias al acto de caminar se pueden encontrar en las obras de diversos antropólogos como Marcel Mauss, William Foote Whyte, Jane Jacobs, Colin Turnbull, Elijah Anderson, Pierre Bourdieu y, especialmente, Michel de Certeau (Pink *et al.*, 2010). Sin embargo, solo en tiempos recientes se ha debatido sobre el caminar como una técnica etnográfica en sí misma. Este debate ha sido principalmente promovido por obras como *Fieldwork on Foot* y *Ways of Walking*, editadas por los antropólogos Tim Ingold y Jo Lee Vergunst (2006; 2008). Inspirados en una tradición fenomenológica, su objetivo es:

[...] integrar nuestras ideas sobre lo social y lo simbólico dentro de las actividades cotidianas inmediatas que vinculan la práctica y la representación, el hacer, el pensar y el hablar, y mostrar que todo ocurre, de una forma u otra, en movimiento (Ingold y Lee, 2008, p. 3. Traducción propia).

Estas publicaciones, junto con trabajos de otros autores (Gray, 2003; Kusenbach, 2003; Lund, 2006; Wylie, 2005), han delineado importantes líneas metodológicas de investigación, dando lugar al desarrollo de las etnografías caminando. Este método ha ganado popularidad en investigaciones que buscan abordar tanto la experiencia como los problemas relacionados con lugares específicos (Crang y Cook, 2007; Hogan, 2011; O'Neill *et al.*, 2002; Shortell y Brown, 2016), así como en investigaciones sobre graffiti y arte callejero (Phillips, 2015; Tolonen, 2021; Young, 2016). Uno de los usos más destacados de este método se encuentra en los trabajos del antropólogo médico Andrew Irving (2007; 2017). Sus investigaciones se centran en explorar y comunicar las experiencias interiores de los participantes al recorrer una ruta a través de un paisaje urbano. Su metodología implica realizar caminatas por

áreas urbanas durante las cuales se combinan narraciones verbales grabadas en audio con la toma de fotografías por los participantes. La idea subyacente es que caminar por un lugar determinado ayuda a los entrevistados a revivir recuerdos, una noción respaldada por Casey (2000), quien resalta la existencia de un tipo de memoria, que él llama *place memory*, vinculada al lugar como a su mismo fundamento.

Los beneficios de este enfoque no solo radican en facilitar la emergencia de recuerdos y experiencias personales de los participantes relacionados con el lugar mismo, sino también en que a través de dichos recuerdos y experiencias se pueden explorar elementos más generales relacionados con dimensiones políticas, económicas, sociales, culturales, etc. Se considera un método participativo, ya que la ruta determinada por los participantes, las fotos y sus narraciones guiarán la dirección teórica del análisis posterior (Irving, 2017).

Durante esta investigación, realicé diez entrevistas caminando y fotografiando a residentes de la Comuna 13. Aquí, debido a limitaciones de espacio, presentaré cuatro: Julieth, una mujer de unos 45 años que ha residido en la comuna durante más de 30 años; Luis, un hombre de unos 35 años nacido y criado en la comuna; Jairito, un hombre de unos 30 años y artista de la comuna; y Ciro, un hombre de unos 30 años y artista de la comuna. Las entrevistas se basaron en tres solicitudes principales: 1) la invitación para acompañarme en una caminata por un lugar de la comuna que fuera especialmente significativo para ellos; 2) si deseaban compartir sus pensamientos, recuerdos, emociones o sensaciones que surgieran al caminar por esos lugares, los cuales se registraban en formato digital; 3) si estaban dispuestos a tomar fotografías de los lugares o de cualquier cosa que consideraban relevantes con mi cámara compacta.

El propósito general de las entrevistas era simular una especie de Graffitiour, pero reflejando las experiencias e intereses de los participantes. El acto de caminar en los lugares elegidos por los participantes facilitó la evocación de recuerdos de un pasado difícil, los cuales los participantes a menudo utilizaban para establecer comparaciones con el tiempo más favorable del presente. Esto nos brindaba la oportunidad de explorar lo que consideraban

las motivaciones detrás de este cambio y comprender su perspectiva sobre el papel de las imágenes de arte callejero en este proceso. A través de estas entrevistas, resultó interesante observar cómo nadie realmente prestaba atención al “significado” de cada imagen, o a lo que una imagen específica “representaba”, sino que más bien las consideraban en su conjunto por la función que habían desempeñado en la transformación de la comuna y por cómo habían impactado en sus experiencias de vida.

III. Resultados

Caminando por la Comuna 13

Durante las entrevistas con los participantes, quedó claro que la Comuna 13 está marcada por un antes y un después: un antes de muerte, violencia, sufrimiento y miedo, y un después de vida. Al comienzo de la caminata, todos los participantes empezaron a evocar sus recuerdos del pasado. Como me comunico Julieth al pasar por las escaleras eléctricas de Las Independencias I (ver Figura1):

Acá la guerra fue super horrible. A veces amanecían 10, 15, 20 personas muertas. Entonces las cosas por acá fueron muy fuertes, muy duras. Cuando pasó la Operación Orión había mucha gente: milicianos, guerrillas, paracos, el ejército, la policía, toda la gente por acá. Entonces las cosas fueron muy duras, murieron muchas personas, muchas familias de uno que lo mataron, a otro lo asesinaron, lo descuartizaban, lo mataban con motosierra, lo torturaban, le quitaban las uñas, todo eso. Este barrio fue muy peligroso. Yo viví por aquí, aquí mataban mucha gente, lo traían de arriba y lo mataban por aquí. Nosotros veíamos cuando traían la gente y lo acodillaban ahí (Julieth, comunicación personal, 2022).



Figura 1. Escaleras eléctricas de Las Independencias I en Medellín (2022).

Foto tomada por Julieth.

O lo que comentó Luis al caminar por los callejones y escaleras arriba del viaducto principal de Las Independencias II (ver Figura 2):

Aquí recuerdo que uno venía por la mañana y encontraba muertos, solo muertos. Eran muchos. Gente del barrio, gente sana, gente trabajadora. Yo viví acá toda mi vida, y hacía este camino para ir a mi casa, callejones y escalas, con miedo de noche. De aquí disparaban por allá: el ejército y los grupos armados, todos disparaban de aquí por todas partes. Y entonces estaban las balas perdidas. Y entraban por las ventanas, por el techo, por las paredes. Uno pensaba solo protegerse, debajo de las camas. Tenía miedo, por los familiares, por los primos, por mí (Luis, comunicación personal, 2022).



Figura 2. *Callejones y escaleras en Las Independencias II en Medellín (2022).* Foto tomada por Luis.

Incluso lo dicho por Jairito, atravesando su barrio Eduardo Santos, como se puede ver en la Figura 3:

En esta época paulatinamente todo era balacera, era difícil. En este año yo estaba cruzando 8 y nosotros no íbamos al colegio y cuando íbamos era para sentarnos en el suelo. Es como muy triste decir esto, pero nosotros nos acostumbramos a los disparos. Yo salía en la tarde a la tienda y escuchaba Ppaa Paa Fiiii Fiiii, del lado a lado. Pasaron incidentes de personas que hirieron, muy impresionante también la cantidad de muertos que nos tocó ver, la gente que no volvimos a ver, los desaparecidos que hay demasiado acá (Jairito, comunicación personal, 2022).



Figura 3. Barrio Eduardo Santos en Medellín (2022).

Foto tomada por Jairito.

Por su parte, *Ciro*, pasando por el barrio Las Independencias I (ver Figura 4) remarcó:

Para nosotros hablar del pasado es pasar por un montón de emociones que uno no quiere recordar. Crecer en este barrio en el marco del conflicto fue muy difícil, porque solamente podíamos estar en la casa, nos inculcaron que el otro era enemigo que podía meterme en problemas si decía algo malo. No podíamos interactuar mucho con mucha gente y cuando va a empezar la guerra no podíamos disfrutar en pleno lo que normalmente podía disfrutar un niño, que es jugar, disfrutar de los escenarios deportivos. Todo era muy encerrado, casi todo era prohibido. Llega la época de las operaciones militares: 2000, 2001, 2002. El conflicto incrementa, muchos de nosotros no volvimos a la escuela por miedo... La

Operación Mariscal empezó a las 3 de la mañana y Orión empezó a la medianoche, todo nos cogió en la casa. Ya todos sabían un protocolo de seguridad: si se arma la balacera todo el mundo coge colchones, va para el baño, y pega un colchón a la pared y otro colchón en el piso para estar sentado. Era dormir ahí, era aguantarnos, y la mayoría de la gente, los papás y amigos que trabajaban en la noche, no tenían forma de entrar al barrio por 4 días, porque todo lo que se movía en la calle era un objetivo militar (Ciro, comunicación personal, 2022).



Figura 4. Barrio Las Independencias I en Medellín (2022).

Foto tomada por *Ciro*.

Sin embargo, a medida que continuamos caminando, los recuerdos de este pasado trágico eran reemplazados por narraciones de un presente más alentador (ver Figura 5). Como señaló Julieth continuando el camino por las escaleras de Las Independencias I:

Ahorita, por unos 5 años o más ya el barrio empezó a calmarse, ya uno por acá no ve muertos, ya es todo suave, todo bueno, ya todas las cosas van cambiando, no tenemos peligro. Ya usted anda a la hora que sea, usted deja la puerta de su casa abierta y no le pasa nada. Antes uno no podía dejar la puerta abierta porque entraban le sacaban todo, le robaban todas las cosas (Julieth, comunicación personal, 2022).



Figura 5. *Escaleras eléctricas de Las Independencias I en Medellín 2 (2022).*

Foto tomada por Julieth.

O, posteriormente, Luis observando desde lo alto el viaducto del barrio Las Independencias II (ver Figura 6), comentó:

Ahora, gracias a Dios, vivimos tranquilos, sin guerra, podemos dormir bien tranquilos. Ya podemos ir a la tienda y no va a pasar alguna cosa. Ya los niños van al parque a divertirse, ya van a estudiar solitos, las mamás tranquilas haciendo las comidas en la casa y los niños van al parque a jugar con los compañeritos, solitos, ya pueden salir a divertirse (Luis, comunicación personal, 2022).



Figura 6. Barrio Las Independencias II en Medellín (2022).

Foto tomada por Luis.

Jairito, siguiendo el recorrido por el barrio Eduardo Santos (Figura 7), también señaló lo siguiente:

Yo creo que hoy hay mejores personas dentro del barrio, dentro de la comunidad, personas que quieren hacer algo. Para mí siempre han estado poquitos los que querían hacer cosas malas. Yo le echo la culpa al microtráfico, pero cada vez hay más poco pelados en este ámbito. Esta sociedad tiende a cambiar, y tiende a cambiar para bien: ¡mira que lo hemos logrado! Todo está cambiando y esto se va a volver un mejor territorio el día de mañana, yo creo que no tenemos que esperar demasiados años para que esto pase (Jairito, comunicación personal, 2022).



Figura 7. Calle del barrio Eduardo Santos en Medellín 2 (2022). Foto tomada por Jairito.

Ciro, mirando el panorama de la ciudad desde el barrio Las Independencias I que se aprecia en la Figura 8, habló más sobre el pasado de este lugar:

Las esquinas eran vista siempre como la esquina del ladrón, del borracho, de pandillero, en estas esquinas empezamos a bailar, a pintar, a cantar, y vimos como al tiempo el adulto mayor regresó a esta esquina, a jugar a carta, domino, ajedrez; los parques los volvimos en salones de clase de graffiti, de breakdance, de rap, vimos como la familia volvía al parque; donde había fronteras invisibles montamos tarimas para hacer conciertos (Ciro, comunicación personal, 2022).



Figura 8. *Panorama de Medellín desde el barrio de Las Independencias I (2022).* Foto tomada por *Ciro*.

Para los participantes, uno de los elementos que más ha contribuido a este cambio ha sido el arte callejero. Para ellos, este ha tenido la capacidad, por un lado, de mejorar la apariencia de los espacios públicos y, por el otro, de atraer visitantes que, al introducir nuevos flujos de capital en la economía local, han mejorado la calidad de vida de los residentes, dando vida a la comuna. Como me comentó Julieth mientras fotografiaba una escalera (ver Figura 9):

El arte por acá ha tenido muchos efectos porque todas las imágenes han compuesto mucho el barrio. Las imágenes son muy bonitas porque esto hace que la gente vive muy feliz, no como antes. Los murales son muy lindos porque se ve un ambiente muy bueno, llega mucha gente a visitar el barrio, entonces uno se siente muy orgulloso de su barrio, y se siente muy orgulloso de la gente, porque hay bastante gente y porque antes uno se mantenía siempre encerrado y ahora uno puede volar. Ya la gente por acá son muy amable, muy buena gente, buena onda. A mí me fascina todo lo que hacen por acá. Me gustan los colores, me gustan los colores fuertes (Julieth, comunicación personal, 2022).



Figura 9. Escalera en Medellín (2022). Foto tomada por Julieth.

Mientras fotografiaba un mural (Figura 10), Luis resaltó una de las ventajas del arte callejero:

Los murales le dan mucha vida al barrio. Los hicieron para darle vida al barrio, para que la gente venga y tomen sus fotos, para que escuchen las historias de los guías, y dan alegría. A mí me cambió mucho y a todos, a toda la comunidad, porque ahora la gente puede sacar los productos para venderlos: sus bananitos, sus arepitas, sus cervecitas, su gaseositas. Entonces mucha gente paga el arriendo con la gente que viene y les compre, pagan servicios, pagan una cuenta en el banco, con esto están sobreviviendo. Por acá usted si quería vender alguna cosa se demoraba para venderla, porque estaba solo gente del barrio. Ya entra mucha gente, por todas las partes, por la mañana, por la tarde, por la noche, y están tranquilos. Ve usted entra por acá, ¿qué le han dicho? Nada (Luis, comunicación personal, 2022).

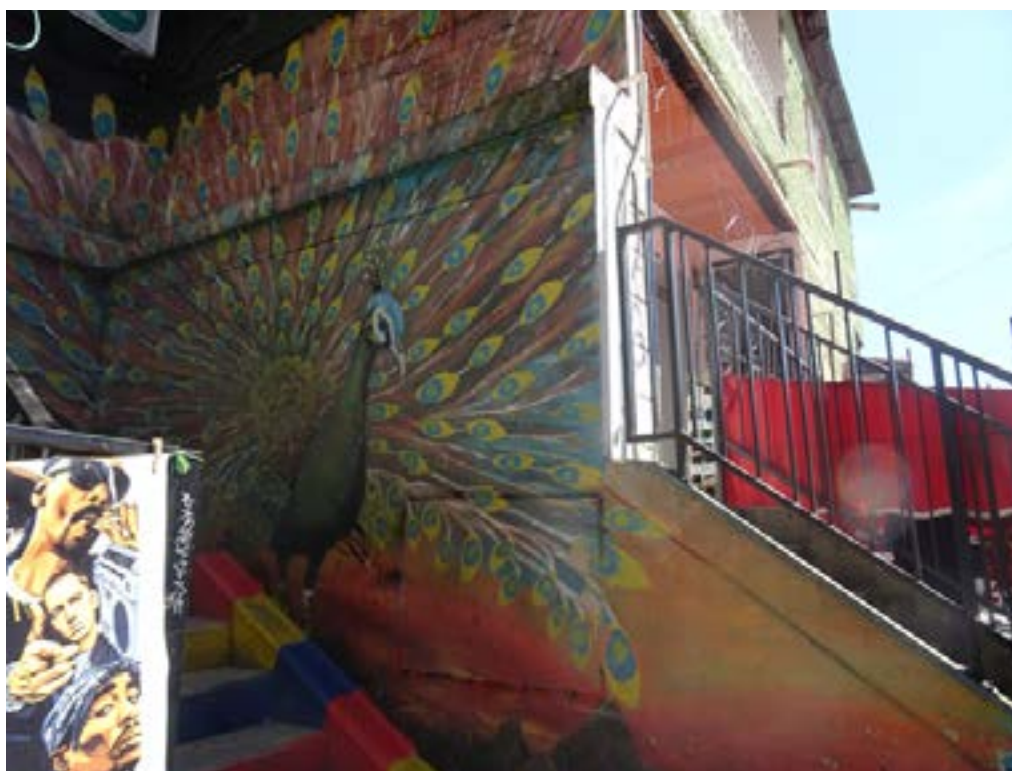


Figura 10. Mural en Medellín (2022). Foto tomada por Luis.

Los artistas evidencian aún más el rol del arte en estos cambios. Como me dijo Jairito, mientras tomaba una fotografía de un mural en homenaje a Kolacho (Figura 11), un joven rapero y líder social de la comuna que fue trágicamente asesinado por un paramilitar en el 2009:

Nosotros queremos mostrar cómo se pueden hacer cosas por medio del arte, como se puede transformar esta sociedad por medio del arte. Yo creo que lo estamos logrando, no somos los únicos porque hay demasiados proyectos culturales dentro de la Comuna 13. Por ejemplo, está el Graffitour que es un espejo de lo que nosotros queremos decir. El tour cuenta la historia de lo que pasó acá, porque no podemos olvidar lo que pasó, pero también contamos cómo por medio del arte hemos transformado una población, un territorio, como por medio del arte hemos cambiado las cosas (Jairito, comunicación personal, 2022).



Figura 11. Mural en homenaje al rapero Kolacho en Medellín (2022). Foto tomada por Jairito.

Fotografiando un mural que retrata a La Fiera (Figura 12), una rapera local que se dedica a la defensa de los derechos humanos de las mujeres y de la población LGBTQ+, Ciro habló un poco más sobre la relación entre la comunidad y este arte:

La gente empezó a ver que estas esquinas, donde solamente se veían huecos de balas, ya no se veían los huecos de balas porque estaban llenos de graffiti. Empezó la gente a salirse de esta cotidianidad del conflicto, de la guerra, de lo feo y de lo sucio, y a ver el barrio limpio con color. Las diferentes muestras artísticas le dieron al territorio otra forma. Ya se volvió una cotidianidad, la gente ya está relacionada con el arte y la cultura. Y hoy es más el adulto y el señor del barrio que se está beneficiando porque su negocio creció (Ciro, comunicación personal, 2022).



Figura 12. Mural que retrata a la rapera local “La Fiera” en Medellín (2022). Foto tomada por Ciro.

IV. Discusión

El poder político de las imágenes de arte callejero

Jairito declaró que los artistas quieren “mostrar cómo se puede transformar esta sociedad por medio del arte”, y cómo por medio del arte han “cambiado las cosas”. De acuerdo con Ciro, gracias al arte “empezó la gente a salirse de esta cotidianidad del conflicto, de la guerra, de lo feo y de lo sucio, y a ver el barrio limpio con color”. Numerosos estudios han demostrado el poder transformador del arte (Lowe, 2001; London, 2015; Aumann, 2022), su capacidad para fortalecer comunidades (Jones, 1988; Simmons, 1998; Lowe, 2000), abordar problemáticas sociales (Brown, 1994; Fisher, 1996) e impulsar cambios sociales a gran escala (Becker, 1994, Pacific, 1998).

En la Comuna 13 parece que el arte callejero ha contribuido a su transformación, afectando la vida de los residentes, esencialmente de dos maneras: 1) mejorando el aspecto de los espacios públicos; y 2) atrayendo visitantes. Como dijo Julieth: “todas las imágenes han compuesto mucho el barrio... Los murales son muy lindos porque se ve un ambiente muy bueno”. O Luis: “mucha gente paga el arriendo con la gente que viene y les compre, pagan servicios, pagan una cuenta en el banco, con esto están sobreviviendo.”

En primer lugar, el arte callejero ha tenido la capacidad de mejorar el aspecto de los espacios urbanos. Esta capacidad, como fue evidenciado por Julieth, se debe inevitablemente relacionar con sus tonalidades cromáticas, con sus colores. Como también me dijo Ciro: “Si cambias el color de una pared, cambia la energía”. La literatura psicológica ha reconocido ampliamente que los colores desempeñan un papel crucial en nuestras sensaciones, emociones y funciones psicológicas (Elliot *et al.*, 2007; Mahnke, 1996). Este interés por la relación entre el color y las funciones emocionales y psicológicas tiene sus raíces en las especulaciones del poeta alemán Johann Wolfgang von Goethe, presentadas en su obra *Teoría de los colores* (Goethe, 1810/1967). Estas ideas fueron ampliadas en el siglo XX por el psiquiatra Kurt Goldstein (1942), quien, basándose en observaciones clínicas, demostró que la percepción del color puede inducir reacciones fisiológicas en el cuerpo que se reflejan en las emociones, el enfoque cognitivo y el comportamiento.

Esto tiene repercusiones también en el campo de la arquitectura y la planeación urbana. En la actualidad, los expertos en planificación y diseño urbano están cada vez más interesados en el uso del color (Boeri, 2017; Cabarkapa y Djokic, 2019; Jaglarz, 2023). El concepto de color de fachada, por ejemplo, se considera un aspecto esencial de la planificación urbana, ya que se reconoció que el color en la arquitectura puede establecer patrones para armonizar los espacios urbanos, lo que influye directamente en las emociones y experiencias de quienes los habitan (Tadayon, Ghalehnoee y Abouei, 2018).

En América Latina, se ha estudiado ampliamente el papel público del arte callejero, así como su uso para la apropiación y reconfiguración de los espacios urbanos (Ryan, 2016; Bogerts, 2022; Dabène, 2020). El arte callejero, gracias a su impacto visual, tiene la capacidad de transformar física y simbólicamente los espacios públicos, de acuerdo con las necesidades de quienes los habitan. Como dijo Ciro: “La gente empezó a ver que estas esquinas, donde solamente se veían huecos de balas, ya no se veían los huecos de balas porque estaban llenos de graffiti”.

A partir de la obra de Henri Lefebvre (1976), el concepto de espacio dejó de ser entendido como algo neutro, abstracto y absoluto, para ser visto como el resultado de una producción social. El espacio público es un producto social que refleja inevitablemente los intereses de quienes lo producen. Las imágenes de arte callejero, cubriendo las marcas de la guerra como los huecos de bala en las paredes, desempeñaron un papel activo en la producción, o, mejor dicho, en la transformación de los espacios públicos de la Comuna 13. Estas imágenes marcaron la transición de un *espacio dominado*, que Lefebvre describe como cerrado, esterilizado y vaciado por la presencia de grupos armados, a un *espacio apropiado*, es decir, un espacio modificado para responder a las necesidades y posibilidades de una comunidad. Como señala Lefebvre (1976): “para cambiar la vida, primero debemos cambiar el espacio” (p. 190). En este sentido, el arte callejero se configura como una herramienta poderosa para transformar materialmente el espacio y, con este, impulsar un proceso de cambio social.

En segundo lugar, como fue destacado por Luis, las imágenes artísticas tuvieron la capacidad de atraer turistas, quienes, introduciendo nuevos flujos de

capital en la economía local, están permitiendo a los habitantes “sobrevivir”. Como también aclaró Ciro: “hoy es más el adulto y el señor del barrio que se está beneficiando porque su negocio creció”. De acuerdo con la antropóloga Deborah Poole (1997): “a menudo olvidamos que las imágenes también están vinculadas con el placer de mirar” (p. 27). A partir de esta premisa, Poole introduce el concepto de *economía visual*, concepto destinado a capturar “el sentido del entrecruzamiento entre las imágenes visuales y las fronteras nacionales y culturales” (Poole, 1997, p. 16). Las imágenes artísticas de la Comuna 13 se integraron rápidamente en una economía visual global, gracias a sus destacadas cualidades estéticas y a las nuevas oportunidades de difusión mundial facilitadas por redes sociales como *Facebook*, *Instagram* y *Twitter*, además de los motores de búsqueda tradicionales.

La amplia circulación de estas imágenes en Internet ha ayudado a transformar a los primeros visitantes interesados en el fenómeno en el turismo masivo que se observa hoy. Según la página web de la Alcaldía de Medellín, esta área es vista por las autoridades como uno de los destinos turísticos más importantes de la ciudad. En este sentido, el arte callejero ha sido clave en transformar esos espacios *apropiados* en *espacios turistificados*, espacios modificados de acuerdo con los intereses de la industria turística (Knafo, 1996).

En América Latina existen numerosos casos donde el arte, en particular el arte callejero, se ha utilizado como una atracción turística y una estrategia de reactivación económica en barrios populares, empobrecidos y estigmatizados. Un ejemplo es el proyecto Puebla-Ciudad Mural en el barrio Xanenetla, en Puebla, México, que involucró a la comunidad en un proceso de *transformación estética* con el objetivo de impulsar la economía a través del turismo (Checa-Artasu, 2013). Este proyecto fue creado por el colectivo Tomate, una asociación de arquitectos y artistas que trabajó directamente con los residentes del barrio (Martínez de la Peña, 2015). A lo largo del tiempo, este tipo de proyectos de *muralismo participativo* ha sido replicado en diversas ciudades y barrios de México, como Campeche, Tamaulipas, San Cristóbal, Villahermosa, Morelia, Tuxtla y Culiacán (Álvarez Domínguez y Trachana, 2022). Un ejemplo similar proviene de las favelas brasileñas, como la favela de Villa Cruzeiro en Río de Janeiro, donde el proyecto Favela Painting del grupo Haas&Haan

renovó las fachadas de 52 casas con el objetivo de cambiar la percepción de las favelas como zonas de conflicto, aumentar el turismo y mejorar las condiciones económicas de los habitantes (Rahman, 2014).

No obstante, existe también una amplia literatura sobre los impactos negativos del turismo en varios contextos urbanos. Las investigaciones sobre turistificación en barrios marginales, por ejemplo, evidencian cómo el turismo puede ser utilizado por las políticas públicas para sostener la apariencia de una política urbana inclusiva en ausencia de mejoras sustantivas para los pobres urbanos (Burgold, Frenzel y Rolfes, 2013). La literatura ha prestado también cierta atención a la turistificación en relación con el arte callejero, debido a la creciente apreciación de este movimiento artístico, el reconocimiento del papel cultural y simbólico que desempeña, y la creciente oferta de servicios y atención por parte de las instituciones públicas que a menudo lo acompaña (Campos y Sequeiras, 2019; Cozzolino, 2014; Koster y Randall, 2006; Miguel-Molina *et al.*, 2013). Sin embargo, han sido estudiadas también las tensiones entre las nuevas posibilidades comerciales generadas por la turistificación y el aumento del costo de vida para los residentes (David, 2018); así como la actitud de los residentes hacia los problemas relacionados con el descontento social y el ruido nocturno (Milano, González-Reverté y Benet Mòdico, 2023). En fin, las investigaciones muestran que muchas ciudades globales carecen de herramientas eficientes para abordar y enfrentar los impactos negativos derivados de la turistificación, y para entender cómo afecta el tejido social, cultural y urbano de nuestras ciudades (Sequera y Nofre 2018).

En la Comuna 13, a pesar de los innegables beneficios económicos del turismo, esto también ha introducido nuevos desafíos y contradicciones que hoy en día son objeto de debates en curso dentro de la comunidad. En los últimos años, por ejemplo, se ha observado un inquietante aumento en la mendicidad infantil. Numerosas organizaciones locales están tratando de combatir este fenómeno advirtiendo a los turistas que no den limosnas a menores, quienes a menudo se encuentran a lo largo de las rutas del Graffitour. Al mismo tiempo, el turismo masivo ha causado molestias debido al constante flujo de personas y ruido, lo que ha llevado a algunos residentes a mudarse a otras áreas. Otra contradicción es que la entrada de nuevos flujos

de capitales internacionales en la economía local solo está beneficiando a una parte pequeña de la población, mientras que la gran mayoría de los habitantes de la Comuna 13 aún viven en extrema pobreza. La Comuna 13 está compuesta por 23 barrios, y la zona turística se concentra solo en algunos de ellos, particularmente en los alrededores de Las Independencias I y II. Como declaró doña Socorro, una destacada líder social de la Comuna 13 y fundadora de la Asociación Mujeres de Las Independencias (AMI):

¿Qué es la transformación? ¿Es cambio? Todavía no hay cambio en la Comuna 13. Esto no es transformación; es comercio. Si hubiera transformación, no estaríamos pidiendo donaciones, no habría pobreza, no habría niños mendigando, y no habría mujeres maltratadas (doña Socorro, comunicación personal, 2022).

Este testimonio evidencia las inherentes contradicciones de la turistificación de la Comuna 13 que, si por un lado está beneficiando a algunos actores locales, por el otro ha generado una serie de desafíos y problemas que afectan a otros residentes, agregando complejidad a nuestra comprensión de los efectos del arte callejero sobre la población local. Muchos de los beneficios económicos derivados del turismo no se distribuyen equitativamente, lo que perpetúa la desigualdad dentro de la comunidad. Mientras algunos actores locales prosperan con la llegada de visitantes, otros se sienten marginados y olvidados, ya que la “transformación” de la comuna no se traduce necesariamente en mejoras en sus condiciones de vida.

Conclusiones

El arte callejero como dispositivo de cambio social

La Comuna 13 de Medellín ha experimentado una notable transformación en los últimos años, pasando de ser uno de los sectores más peligrosos de la ciudad a convertirse en un vibrante destino turístico y cultural. Este cambio radical se debe en gran medida al impacto del arte callejero. Partiendo de la antropología del arte de Alfred Gell, he considerado las imágenes de arte callejero como agentes y, por lo tanto, he analizado no tanto su significado o lo que representan, sino lo que hacen, cómo actúan dentro de la comuna y los efectos que han producido en la transformación de la misma y en la vida de sus habitantes. Para comprender estos efectos utilicé el método de la etnografía caminando. A través de la inmersión física y sensorial en los lugares de la comuna, exploramos cómo los habitantes han experimentado esta transformación y como el arte callejero ha impactado en sus experiencias de vida. Durante las caminatas ha quedado claro que la Comuna 13 está profundamente marcada por un antes y un después: un antes caracterizado por la violencia, el conflicto y la muerte, y un después marcado por la transformación de la comuna en un centro artístico, turístico y cultural de la ciudad.

Como surgió en las entrevistas con los participantes, el arte callejero ha contribuido a este proceso de transformación esencialmente de dos maneras. Primero, sustituyendo los signos de la guerra y la violencia que han transformado las formas y los colores de los muros en los espacios públicos. Esto ha resignificado los espacios. Así, los habitantes perciben de manera distinta estos sitios anteriormente considerados peligrosos y comenzaron a volver a ocuparlos y habitarlos. En este sentido, el arte callejero ha contribuido enormemente a la producción o, mejor dicho, a la transformación de los espacios públicos de la comuna, de sitios dominados por grupos armados, a espacios apropiados, modificados para satisfacer las necesidades de los habitantes. En segundo lugar, el arte callejero, gracias a su capacidad de atraer visitantes, ha sido un elemento clave en la transformación de esos lugares de espacios apropiados a espacios turistificados. Si bien la transformación de algunos barrios de la comuna en espacios turistificados está beneficiando innegablemente a ciertos actores locales, también es cierto que esto ha generado contradic-

ciones y desigualdades adicionales que hoy están en el centro de los debates dentro de la comunidad. Finalmente, se puede concluir que el arte callejero en la Comuna 13 ha contribuido a desencadenar una serie de procesos de cambio complejos que han inevitablemente afectado las vidas de los residentes.

Los hallazgos de esta investigación reafirman al arte callejero como herramienta de cambio social, insertándose en un contexto más amplio de investigaciones sobre las capacidades transformativas del arte y los procesos de turistificación. El caso de la Comuna 13 demuestra cómo el arte puede contribuir a impulsar procesos de cambios sociales y económicos y así mejorar la calidad de vida de las comunidades. Sin embargo, estos procesos pueden generar contradicciones o desafíos adicionales, agregando capas de complejidad a la relación entre arte callejero, comunidades y turismo. Es necesario realizar estudios adicionales que profundicen en la comprensión de esta compleja relación, y que logren evidenciar tanto los beneficios como las tensiones que surgen en estos procesos. Solo así será posible abordar de manera efectiva los retos y oportunidades que presenta la turistificación en contextos similares, y delinear un nuevo enfoque para comprender los procesos de turistificación urbana a partir del arte callejero en toda su complejidad.

Referencias

- Álvarez Domínguez, M. E., y Trachana, A. (2022). Arte y Cultura en procesos de transformación de entornos conflictivos. La Comuna 13 de Medellín. *On the W@terfront*, 64(8), 3-71.
- Amnesty International. (2005). *Colombia: Justice and peace law will guarantee impunity for human rights abusers*. <https://www.amnesty.org/es/wp-content/uploads/2021/08/amr230122005en.pdf>
- Andron, S. (2017). Interviewing walls: towards a method of reading hybrid surface inscriptions. En K. Avramidis y M. Tsilimpounidi (Eds.), *Graffiti and Street Art. Reading, Writing and Representing the City* (71-88). Routledge.
- Aumann, A. (2022). Art and Transformation. *Journal of the American Philosophical Association*, 8(4), 567-585. <https://doi.org/10.1017/apa.2021.40>.
- Avramidis, K., y Tsilimpounidi, M. (Eds.). (2017). *Graffiti and Street Art. Reading, Writing and Representing the City*. Routledge.
- Becker, C. (1994). *The subversive imagination: Artists, society, and social responsibility*. Routledge Kegan Paul.
- Bernal-Franco, L., y Navas-Caputo, C. (2013). Urban violence and humanitarian action in Medellín. *Humanitarian Actions in Situations other than War*. HASOW. <https://reliefweb.int/report/colombia/urban-violence-and-humanitarian-action-medellin>
- Boeri, C. (2017). Color loci placemaking: The urban color between needs of continuity and renewal. *Color Research and Application*, 42(5), 641-649.
- Bogerts, L. (2022). *The aesthetics of rule and resistance: Analyzing political street art in Latin America (Vol. 29)*. Berghahn Books.
- Brown, E. K. (1994). Community-based art in Philadelphia. *Art Papers*, 18(3), 38-40.
- Burgold, J., Frenzel, F., y Rolfes, M. (2013). Editorial: Observations on slums and their touristification. *DIE ERDE*, 144(2), 99-104.
- Cabarkapa, A., y Djokic, L. (2019). Importance of the color of light for the illumination of urban squares. *Color Research and Application*, 44(3), 446-453.

- Campos, R., y Sequeira, Á. (2019). Urban Art touristification: The case of Lisbon. *Tourist Studies*, 20(2), 182-202. <https://doi.org/10.1177/1468797619873108>
- Cardona, M., García, H. I., Giraldo, C. A., López, M. V., Suárez, C. M., Corcho, D. C., Posada, C. H. y Flórez, M. N. (2005). Homicidios en Medellín, Colombia, entre 1990 y 2002: actores, móviles y circunstancias. *Cad. Saúde Pública*, 21(3), 840-851.
- Casey, E. (1993). *Getting Back into Place. Toward a Renewed Understanding of the Place-World*. Indiana University Press.
- _____. (2000). *Remembering. A Phenomenological Study*. Indiana University Press.
- Centro de Fe y Culturas, Corporación Jurídica Libertad, Fundación Madre Laura, Instituto Popular de Capacitación, Mujeres Caminando por la Verdad. (2021). *Comuna 13: Memorias de un territorio en resistencia. Graves violaciones a los derechos humanos y resistencias a la violencia en la comuna 13 de Medellín durante el periodo 1995-2020*. Informe presentado a la Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la no Repetición. Antioquia, Medellín.
- Checa-Artasu, M. (2013). Arte urbano y participación ciudadana para la rehabilitación: el caso de Xanenetla, Puebla. *Espacialidades. Revista de Temas Contemporáneos Sobre Lugares, Política y Cultura*, 3(1), 26-46.
- Cozzolino F. (2014). The “Artification” Process in the Case of Murals in Sardinia. En Campos R., y Sarmiento C. (Eds.). *Popular & Visual Culture: Contexts of Design, Circulation and Consumption* (167-190). Cambridge Scholars Publishing.
- Crang, M., y Cook, I. (Eds.) (2007). *Doing Ethnographies*. Sage.
- Dabène, O. (2020). *Street art and democracy in Latin America*. Palgrave Macmillan.
- David, I. (2018). *Crisis, Austerity, and Transformation: How Disciplinary Neoliberalism Is Changing Portugal*. Lexington Books.
- Drummond, H., Dizgun, J., y Keeling, D. (2012). Cross-Group Investigations: Youth Gangs in Medellín, Colombia. *Youth & Society*, 51(1), 73-100.

- Elliot, A. J., Maier, M., Moller, A., Friedman, R. y Meinhardt, J. (2007). Color and psychological functioning: The effect of red on performance attainment. *Journal of Experimental Psychology General*, 136(1), 154- 168.
- Ferrell, J. (2016). Foreword. Graffiti, street art and the politics of complexity. En J. I. Ross (Ed.), *Routledge Handbook of Graffiti and Street Art*, (xxx-xxxviii). Routledge.
- Fisher, D. H. (1996). Public art and public space. *Sounding*, 79(1-2), 41-57.
- Fransberg, M., Myllylä, M., y Tolonen, J. (2021). Embodied graffiti and street art research. *Qualitative Research*, 23(2), 362- 379.
- Freedberg, D., y Gallese V. (2009). Movimento, emozione ed empatia nell'esperienza estetica. En A. Pinotti y A. Somaini (Eds.), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo* (331-351). Raffaello Cortina.
- García, H. I., Giraldo, C. A., López, M. V., Pastor, M. P., Cardona, M., Tapias, C. E., Cuartas, D., Gómez, V. y Vera, C. Y. (2012). Treinta años de homicidios en Medellín, Colombia, 1979-2008. *Cad. Saúde Pública*, 28(9), 1699-1712.
- Gaviria Puerta, N. A. (2019). *El arte urbano como dinamizador de comunidad: el caso de Medellin-Colombia* [Conferencia]. XI Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo, Barcelona-Santiago de Chile.
- Gell, A. (2016). *Arte y Agencia. Una teoría antropológica*. Traducido por Ramses Cabrera Olivares. Editorial Sb.
- Goethe, J. W. (1810/1967). *Theory of Colours*. Traducido por Charles Lock Eastlake. Frank Cass.
- Goldstein, K. (1942). Some experimental observations concerning the influence of colors on the function of the organism. *Occupational Therapy Rehabilitation*, 21, 147-151.
- Gray, J. (2003). Open Spaces and Dwelling Places: Being at Home on Hills Farms in the Scottish Borders. En S. M., Low y D. Lawrence-Zuniga (Eds.), *The Anthropology of Space and Place. Locating Culture* (224-244). Blackwell Publishing.
- Hogan, S. (2011). Images of Broomhall, Sheffield: Urban Violence and Using the Arts as Research Aid. *Visual Anthropology*, 24(3), 266-280.
- Hylton, F. (2007). Medellín's makeover. *New Left Review*, 44, 71- 89.

- Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Indiana University Press.
- Ingold, T. y Lee Vergunst, J. (2008). *Ways of Walking. Ethnography and Practice on Foot*. Ashgate Publishing.
- Irving, A. (2007). Ethnography, art, and death. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 13, 185-208.
- _____. (2017). *The Art of Life and Death. Radical Aesthetics and Ethnographic Practice*. Hau Books.
- Jaglarz, A. (2023). Perception of Color in Architecture and Urban Space. *Buildings*, 13(8).
- Jones, B. (1988). The community artist as community development catalyst: An evaluation of a pilot project. *Journal of the Community Development Society*, 19(1), 37-50.
- Knafou, R. (1996). Introduction. La transformation des lieux anciennement touristiques. *Méditerranée*, 84(3), 3-4.
- Koster, R., y Randall, J.E. (2006). Indicators of Community Economic Development Through Mural-Based Tourism. *The Canadian Geographer*, 49(1), 42-60.
- Kusenbach, M. (2003). Street phenomenology: The Go-Along as ethnographic research tool. *Ethnography*, 4(3), 455- 485.
- Landgrebe, L. (1973). The phenomenological concept of experience. *Philosophy and Phenomenological Research*, 34(1), 1-13.
- Lee Vergunst, J. e Ingold, T. (2006). Fieldwork on foot: Perceiving, routing, socializing. En S. Coleman y P. Collins (Eds.), *Locating the field: Space, place and context in anthropology* (67-86). Berg.
- Lees, L., Slater, T. y Wyly, E. (Eds.). (2010). *The gentrification reader*. Routledge.
- Lefebvre, H. (1976). *The Production of Space*. Traducido por Donald Nicholson Smith. Basil Blackwell Ltd.
- London, P. (2015). Art as Transformation. *Art Education*, 45(3), 8-15. doi:10.1080/00043125.1992.11652923
- Lowe, S. (2001). The art of community transformation. *Education and Urban Society*, 33(4), 457-471.

- _____. (2000). Creating community. Art for community development. *Journal of Contemporary Ethnography*, 29(3), 357-386.
- Lund, K. (2006). Seeing in motion and the touching eye: Walking over Scotland's mountains. *Anthropological Journal*, 18(1), 27- 42.
- Maclean, K. (2015). *Social Urbanism and the Politics of Violence: The Medellín Miracle*. Palgrave Macmillan.
- Mahnke, F. H. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. Van Nostrand Reinhold.
- Martínez de la Peña, C. (2015). Regeneración de los espacios públicos a través de proyectos culturales. *Revista Rúbricas Número 02 Desigualdad*, 113-116. <http://hdl.handle.net/20.500.11777/677>
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.
- Miguel-Molina, M., Santamarina-Campos, V., Miguel-Molina, B. y Segarra-Oña, M. (2013). Creative Cities and Sustainable Development: Mural-Based Tourism as a Local Public Strategy. *Dirección y Organización*, 50, 31-36.
- Milano, C., González-Reverté, F., y Benet Mòdico, A. (2023). The social construction of touristification. Residents' perspectives on mobilities and moorings. *Tourism Geographies*, 25(4), 1273-1291. <https://doi.org/10.1080/14616688.2022.2150785>
- O'Neill, M., Giddens, S., Breatnach, P., Bagley, C., Bourne, D., y Judge, T. (2002). Renewed Methodologies for Social Research: Ethno-Mimesis as Performative Praxis. *The Sociological Review*, 50(1), 69-88.
- Oquist, P. H. (1978). *Violencia, Conflicto y Política en Colombia*. Instituto de Estudios Colombianos.
- Pacific, R. (1998). This is not Benetton ad: The theory of community art. *MIX*, 23(3), 38-43.
- Pécaut, D. (1999). From the banality of violence to real terror: The case of Colombia. En K. Koonings y D. Kruijt (Eds.), *Societies of Fear: The Legacy of Civil War, Violence and Fear in Latin America* (141-167). Zed Books.
- Pérez Torres, N. (2017). The Graffitour of the 13: an aesthetic, political and historical trajectory through Medellín. *Vibrant: Virtual Brazilian Anthropology*, 15(1).

- Phillips, A. (2015). Defining visual art: in contrast to political stencils. *Visual Anthropology*, 28(1), 51-66.
- Pink, S., Hubbard, P., O'Neill, M., y Radley, A. (2010). Walking across disciplines: from ethnography to arts practice. *Visual Studies*, 25(1), 1-7.
- Poole, D. (1997). *Vision, Race, and Modernity: A Visual Economy of the Andean Image World*. Princeton University Press.
- Rahman, F. (2014). The Impact of Favela Painting. *Senior Inquiry High School Program*, 11. https://pdxscholar.library.pdx.edu/studies_srinq/11
- Restrepo Cadavid, J. M. (2013). *Collective memory and governance through graffiti in Medellín, Colombia* [Conferencia]. Séptimo Congreso Latinoamericano de Ciencia Política. Bogotá, Colombia.
- Ross J. I., Bengtsen, P., Lennon, J. F., Phillips, S., y Wilson, J. Z. (2017). In search of academic legitimacy: the current state of scholarship on graffiti and street art. *The Social Science Journal*, 54(4), 411-419.
- Ross, J. I. (2013). Street Art. En J. I. Ross (Ed.), *Encyclopedia of Street Crime in America* (392- 393). Sage Publications.
- Ryan, E. H. (2016). *Political Street Art. Communication, culture and resistance in Latin America*. Routledge.
- Schacter, R. (2016). Graffiti and street art as ornament. En J. I. Ross (Ed.), *Routledge Handbook of Graffiti and Street Art* (141-157). Routledge.
- Sequera, J., y Nofre, J. (2018). Shaken, not stirred: New debates on touristification and the limits of gentrification. *City*, 22(5-6), 843-855. <https://doi.org/10.1080/13604813.2018.1548819>
- Shortell, T. y Brown, E. (2016). *Walking in Cities: Quotidian Mobility as Urban Theory, Method, and Practice*. Temple University Press.
- Simmons, S. III. (1998). Creating community through art: Two research project review. *The Journal of Social Theory in Art Education*, 18, 59-76.
- SISBEN. (2020). Perfil Demográfico 2016 - 2020 Comuna 13. San Javier. https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/pccdesign/SubportaldelCiudadano_2/PlandeDesarrollo_0_17/IndicadoresyEstadsticas/Shared%20Content/Documentos/ProyeccionPoblacion2016-2020/Perfil%20Demográfico%202016%20-%202020%20Comuna%2013_San%20Javier.pdf

- Sklair, L. (2010). Iconic architecture and the culture-ideology of consumerism. *Theory, Culture & Society*, 27(5), 135-159.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. University of California Press.
- Sotomayor, L. (2017). Dealing with Dangerous Spaces: The construction of urban policy in Medellín. *Latin American Perspectives*, 44(2), 71-90.
- Tadayon, B., Ghalehnoee, M. y Abouei, R. (2018). Proposing a Method for Analyzing the Color Facade and adopting it as Pattern in Historic Urban Spaces' scape; Case Study: Naghsh-e Jahan Square of Isfahan. *Bagh- e Nazar*, 15(59), 47-60.
- Taussig, M. (1993). *Mimesis and Alterity*. Routledge.
- Tolonen, J. (2021). Resistance to violence against women on Spanish walls. *Visual Communication*. <https://doi.org/10.1177/1470357220943632>
- Wylie, J. (2005). A single day's walking: Narrating self and landscape on the South West Coast Path. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 30, 234-247.
- Young, A. (2016). *Street Art World*. Reaktion Books Ltd.
- _____. (2019). Creative Resistance in Medellín's Changing Public Space. *NACLA Report on the Americas*, 15(4), 341-347.
- Zaimakis Y., Pavoni, A., y Campos, R. (Eds.). (2021). *Political Graffiti in Critical Times: The Aesthetics of Street Politics*. Berghahn Books.

ENSAYOS CRÍTICOS

ENSAYOS CRÍTICOS

Noticias del Imperio y la demencia carlotiana: una aproximación al nuevo historicismo y su reflexión ontológica

News from the Empire and the Charlottian Insanity: A Close Up to the New Historicism and Its Ontological Thought

DOI: 10.61820/ha.2954-470X.v6n11. 1498

Diana Alejandra Tavarez Chacón

Universidad Autónoma de Chihuahua

Chihuahua, México

ORCID: 0009-0009-7091-1663

dianatavarez15@gmail.com

Recibido: 01/03/2024

Aceptado: 22/09/2024

Resumen

La nueva novela histórica, surgida en 1979, ha ampliado la diversidad temática y narrativa de la literatura que aborda asuntos históricos. *Noticias del imperio* de Fernando del Paso desafía las convenciones del género literario, al utilizar la historia como medio para la reconstrucción del pasado. Carlota personifica la locura reveladora que subvierte la narrativa histórica tradicional y explora la complejidad humana. La novela emplea recursos metaficticiales para cuestionar la veracidad histórica y desmitificar la imagen idealizada de los personajes históricos. El presente trabajo propone que la locura de Carlota, así como la narrativa de la novela, buscan trascender la realidad histórica y reflexionar sobre la condición humana, empleando la intertextualidad y la parodia para reinterpretar la historia desde diversas perspectivas, desafiando los límites establecidos y ofreciendo una visión más amplia de la verdad histórica. La obra también examina la naturaleza transgresora de la nueva novela histórica, que desafía la hegemonía establecida en la comprensión de la historia y la memoria, introduciendo una reflexión ontológica que sería censurada por el canon tradicional.

Palabras clave: Noticias del Imperio, Fernando del Paso, Carlota, nueva novela histórica, neohistoricismo

Abstract

Since 1979, the new historical novel expands the narrative and thematic diversity of literature. News from the Empire by Fernando del Paso challenges conventions by using history as a mean to re-edify the past. Charlotte (Carlota) is the vivid image of open insanity, subverting the traditional historical narrative and exploring human complexity. The novel uses metafictional resources to question historical accuracy and demystify the idealized picture of historical characters. Charlotte's insanity, just like the novel's narrative, seeks to rise above historical reality and reflect on human condition using parody and intertextuality to reinterpret history from different points of view, challenging the established limits and offering a wider view of true history. The text also examines the transgressing nature of the new historical novel that defies the established hegemony on historical comprehension and memory, introducing an ontological reflection that would be censored by the traditional cannon.

Keywords: *News from the Empire, Fernando del Paso, Charlotte, new historical novel, new historicism*

Introducción

Contrario a la recepción que tuvo durante el periodo criollo de 1915 a 1945, la nueva novela histórica en general cobra mayor relevancia a partir del año 1979. Este género apareció caracterizado por estimular la publicación de ficciones con diversas temáticas, así como por su apuesta narrativa y discursiva que proponía una forma novedosa de retomar la perspectiva de figuras o momentos históricos, tales como el quinto centenario del descubrimiento de América. Ejemplo de ello se encuentra en novelas como *El arpa y la sombra* (1979) de Alejo Carpentier, que tiene por protagonista a Cristóbal Colón; o en *El mar de las lentejas* (1979) de Antonio Benítez Rojo, en la que uno de sus cuatro hilos novelescos sigue el punto de vista de un soldado del segundo viaje de Colón; incluso en la novela ucrónica *Cristóbal Nonato* (1987) de Carlos Fuentes, que plantea un escenario postapocalíptico en donde se crean expectativas por la anticipación del nacimiento del “hijo pródigo de la nación” el 12 de octubre de 1992 (Menton, 1993, p. 35). Estos nuevos enfoques que han proliferado desde finales del siglo XX hasta la actualidad, demuestran un intento por reinterpretar y revitalizar la narrativa histórica, explorando diferentes ángulos y ofreciendo una visión más amplia de lo que da la supuesta verdad histórica.

Noticias del Imperio no se trata de una novela que pretenda unificar diversas perspectivas para dar como resultado una verdad inequívoca, sino que considera la historia en sí misma como medio para reconstruir el pasado, desafiando así las convenciones de la novela histórica tradicional. La forma clásica de la novela histórica pretendía subordinar las distintas narrativas ante la visión de la autoría que la enunciaba, sin importar que comulgara con la verdad histórica o no (González, 1994, p. 91). De esta forma, la narrativa se subvierte de una significación mayor, pues al desafiar las convenciones sobre el discurso y la verdad, evidencia la relación intrínseca entre la escritura histórica y la creación literaria, ambos como posibilidades discursivas que enuncian fragmentos de realidad histórica. A lo largo del presente trabajo se pretende

sustentar la nueva novela histórica como una relectura de la historia desde las posibilidades que brinda el personaje de Carlota en la novela *Noticias del Imperio* de Fernando del Paso.

I. Desarrollo

La novela *Noticias del Imperio*, publicada en 1987, fue escrita por Fernando del Paso. La pretensión del autor era brindar una nueva perspectiva, desde las posibilidades de la ficción, de lo que fue el Segundo Imperio Mexicano. Compuesta por veintitrés capítulos, utiliza una estructura de contrapunto, con diversos narradores omniscientes. Los capítulos pares relatan la historia del Segundo Imperio de manera cronológica y en tercera persona, similar a los textos historiográficos, mientras que los capítulos impares corresponden a los monólogos de Carlota de Bélgica durante su encierro en el castillo de Bouchout, siendo esta una narración atemporal (Ayub-Unzon, 2022, pp. 6-7). El texto ejemplifica el sentir de Carlota, quien al estar sumida en la locura supone una alternativa discursiva para enunciar lo que en el amparo de la razón no se podría decir. El diálogo ficcionalizado que sostiene con el difunto Maximiliano, puede inducir incluso la duda en el lector sobre datos históricos precisos, ante la emoción que evoca la narración desde la perspectiva de Carlota.

El nuevo historicismo posee características que lo vuelven relevante como género literario, sin que sea necesario que se presenten todas en una misma novela. Menton (1993) distingue diversos rasgos que pueden encontrarse en menor o mayor grado, como es el caso de la *subordinación*, la cual se refiere a la reproducción mimética de cierto periodo o momento histórico, que va desde tomar un acontecimiento como base para contar una historia que no está apoyada en una verdad factual, o bien, se puede basar en los rumores descartados por la historia oficial, los cuales sirven de excusa para producir cosmovisiones que, de otro modo, atentarían contra los discursos oficiales. La subordinación se vale de diversos elementos para llevarse a cabo, como lo son la *distorsión*, la cual consiste en el moldeamiento de la historia; mediante omisiones, exageraciones y anacronismos; y la *ficcionalización*, que produce personajes históricos ficticios, generados a partir de construcciones alternas de la historia establecida (Menton, 1993, p. 43).

Otro rasgo distintivo de la nueva novela histórica es la *intertextualidad*, que consiste en reconocer la pluralidad de textos presentes en una narración a través de la influencia, el bagaje y el conocimiento de cada autoría. Toda literatura es un mosaico de voces, es decir, ningún texto es autónomo (Kristeva, 1966, pp. 34-61). La absorción del otro, como compendio cultural, es el fundamento de la intertextualidad en lo literario, que ocurre desde el lenguaje y las diversas formas en las que puede ser leída una obra.

Esta visión particular del mundo dará como resultado otras interconectadas con su momento histórico, y resignificadas desde el lector, a partir de recursos como lo carnavalesco (capacidad de la literatura para reescribir la historia), la parodia (distorsión consciente de la historia) y la heteroglosia (la deformación de la historia desde una variedad de voces). En este sentido, el uso de estos recursos posibilita la construcción de interpretaciones y visiones más allá de la realidad histórica (Menton, 1993, p. 43). La interpretación de la novela histórica¹, deviene desde lo que Barrientos (1993) denomina *perspectiva*, la cual es necesaria para regular la información presente en una narración. Según el crítico literario, la perspectiva se da de tres formas: desde un personaje histórico específico (por lo general narrado en primera persona), por medio de un personaje ficticio (que puede ser narrado en tercera persona) o al intercalar ambas perspectivas para brindar amplitud a la narración.

La interconexión de los diversos rasgos para la conformación de la nueva novela histórica, son los que originan la aproximación a la realidad histórica desde otros espacios de reflexión. Todos estos rasgos se corresponden y unifican en lo que se llama *metaficción*, que es la forma en que la novela histórica se apropia de la historia para desafiar los discursos establecidos, con la finalidad de representar ciertas ideas filosóficas a partir de la ficcionalización (Menton, 1993, p. 44).

El mismo Fernando del Paso reconoce el carácter metaficcional de su novela, pues a manera de introducción, tanto sobre la obra como sobre la intencionalidad que persigue, abre con el siguiente apartado:

1 Para Barrientos (1993) la renovación de la novela histórica responde al deseo de los lectores por conocer la “historia entre telones”, es decir, los personajes históricos desde la intimidad, trascendiendo así la censura canónica con la que se tratan algunos temas en la historia oficial. De esta manera, la nueva novela histórica aprovecha los rumores para crear sus historias.

En 1861, el presidente Benito Juárez suspendió los pagos de la deuda externa mexicana. Esta suspensión sirvió de pretexto al entonces emperador de los franceses, Napoleón III, para enviar a México un ejército de ocupación, con el fin de crear en ese país una monarquía al frente de la cual estaría un príncipe católico europeo. El elegido fue el Archiduque austriaco Fernando Maximiliano de Habsburgo, quien a mediados de 1864 llegó a México en compañía de su mujer, la Princesa Carlota de Bélgica. Este libro se basa en este hecho histórico y en el destino trágico de los efímeros Emperadores de México (del Paso, 1989, p. 11).

En este apartado el autor enuncia el basamento factual de su obra, dando una declaración que funge para exponer su conocimiento del proceso creativo, así como para jugar con la verdad histórica, pues, aunque no reconoce plenamente la ficción, se aventura con diálogos directos hacia el lector. Es así como inicia un proceso de deformación de la historia, avalado porque se presenta bajo la excepción enunciativa que permite la ficción. Además, estas imágenes hacen hincapié en la inevitable subjetividad de los testimonios históricos y en la limitación de confiar del todo en los documentos (Corral Peña, 2003, p. 56). Los pasajes del castillo de Bouchout nos muestran una Carlota hundida en la desesperación y la locura, que sobrevive en soledad siendo solo acompañada por el recuerdo del difunto Maximiliano:

Sentada toda la noche, con las piernas abiertas y el camisón arremangado, me masturbo hora tras hora, sin parar, y la baba se me escurre de la boca se junta con la baba que me escurre de las piernas y forma un solo hilo espeso y blanco con tu espera, Maximiliano, y así me encuentran ellas y ponen el grito en el cielo, me dicen qué barbaridad, qué escándalo, una Emperatriz jamás debe hacer eso (Del Paso, 1989, p. 67).

La deformación presente en la novela hace que los personajes históricos se perciban más humanos, en tanto se distorsionan ciertas cualidades; o se narran las mismas desde una óptica que podría rayar en lo grotesco. Leemos a una Carlota de ochenta y seis años, escandalizada por su propia imagen abyecta. Aunque se reconocen como hechos factuales la enfermedad y el padecimiento que sufrió antes de su muerte, no existe una narración detallada que describa y reconfigure a la emperatriz hasta lo más visceral de su humanidad. La nueva novela histórica brinda la posibilidad de metaficcionalizar con las historias que se han contado sobre Carlota, a partir de un tratamiento narratológico que desafía ciertas posturas hegemónicas sobre la aproximación a la supuesta verdad histórica. Lo canónico censura, y la sexualización de Carlota decadente transgrede toda imagen consagrada.

La funcionalidad de la literatura suele atribuirse a un carácter hegemónico ligado a una función social determinada. Esto da como resultado una obra literaria que, a pesar de su naturaleza subversiva, es aceptada porque está respaldada por la ficción en lo ficticio. La literatura ha dicho lo que trastoca las barreras de lo canónico y lo establecido:

Para que un texto salido de ese campo literario escape a ese status ambiguo de semi-externalidad funcional, le hace falta rechazar ese grado de semi-legitimidad con que la literatura (incluso en sus “vanguardias”, del romanticismo hasta nuestros días) se beneficia con una tolerancia condicional magnánima y que hace de ella, a pesar de las apariencias, la cómplice eficaz de las hegemonías, de la doxa y de los discursos canónicos y oficiales (Angenot, 2015, p. 274).

La locura carlotiana es la máxima expresión de la intertextualidad de la nueva novela histórica. La obra se basa en un hecho semi-legítimo para recrear una serie de imágenes que proponen una nueva discursividad sobre el hecho histórico.

El erotismo suele ser censurado por las consideraciones hegemónicas, por lo que no resulta común asociar a personajes históricos con acciones como el onanismo, en especial si se encuentra viviendo y padeciendo un cuerpo

enfermo. El halo de virtud que pesa sobre los personajes históricos, los deshumaniza, por lo que un replanteamiento ficticio permite aproximarlos a lo cotidiano. Estas evocaciones a la locura carlotiana son elementos narrativos para la metaficción, que revaloran el hecho histórico, y apuntan a una reflexión ontológica: “Yo no soy la reina de América, sino que soy todo, todo el tiempo, un presente eterno sin fin y sin principio, la memoria viva de un siglo congelado en un instante” (Del Paso, 1989, p. 320).

La trascendencia de Carlota está en su valor como mujer antes que como emperatriz, un fragmento histórico congelado en una narración, cuya vulnerabilidad conecta con los lectores. Y así como Carlota está encerrada en el Castillo de Bouchout, la humanidad está encerrada en su propia historia, construyendo para sus personajes, pilares de cristal sobre los cuales se ha glorificado su memoria:

[...] ¿pretenden encerrarme en una pompa de jabón, tenerme prisionera en una campana de cristal vestida de virgen cuando que yo, Maximiliano, aprendí, te digo, a ver el mundo en una gota de agua? [...] y me vi yo misma a las puertas de la muerte, contemplé mi propia agonía (Del Paso, 1989, p. 356).

La perspectiva histórica tradicional implica un compromiso casi místico con sus figuras emblemáticas. Figuras relevantes para el curso de la historia contemporánea como reyes, emperadores, regentes, héroes, son base para los mitos fundacionales del pensamiento de las naciones. Ante el discurso de esta voz narrativa, aunque sabemos que es una mujer agonizante, su demencia puede resultar en una lucidez que, lejos de crear una simple paradoja sobre la condición humana, devela a la sociedad como un ente deformado, quizá también por los hombres “guardianes” de la historia. La desmitificación de estas figuras constituye una de las contribuciones más importantes de la nueva novela histórica, o nuevo historicismo, ya que más que una rigurosa documentación, deja espacio para la introspección de los personajes, las circunstancias y las motivaciones, sin que estos sean determinados por una autenticidad normativa.

La locura, es también una locura del siglo, porque es ese otro interlocutor (la sociedad) quien la cataloga, aunque sea ella misma quien, bajo el convencimiento de los otros, denota su propia locura:

No les doy gusto con nada. A veces me estoy quieta toda la tarde, con la boca abierta, y de la boca se me escurre la baba. Y entonces me dicen que me van a comprar un babero. Que me van a amarrar la mandíbula como a los muertos. Que, si sigo así, van a juntar toda mi baba en un frasco y se la van a enseñar a todos [...] me dicen, que a Leopoldito siendo tan pequeño ya no se le cae la baba, fíjese bien, Doña Carlota y cierre bien la boca (Del Paso, 1989, p. 67).

La amenaza de enseñar y exhibir la saliva de Carlota representa el desnudamiento de su persona racional y consagrada, al demostrar los vestigios que ha dejado la demencia y la senectud en ella. En este caso, su vulnerabilidad exhibe justo lo contrario, pues es más una reflexión sobre la condición humana en la enfermedad.

La transgresión a la historia se da a través de lo intertextual, ya que la historia académica es una selección de temas y de mini- historias que conforman la vida de un personaje; se eligen aquellas que se consideran verídicas y se descarta todo lo demás. Esta intertextualidad se da por una subordinación de los hechos registrados, no de manera tácita, pero que, en favor de una ficción, transgrede la noción de la realidad.

El conocimiento y la certeza del hecho histórico no son requeridos, porque la reflexión gira en torno a la naturaleza humana, en cómo está llena de conflictos y diversas aristas. La presencia de una realidad dual se manifiesta a partir de los elementos de la nueva novela histórica, los cuales experimentan una transformación de los modelos tradicionales, quebrantando los límites establecidos. Esta es una de las razones de su éxito, ya que desafía las concepciones convencionales sobre el origen de la memoria y de la historia, vinculándolo con la naturaleza humana para desvelar la frágil comprensión de nuestra realidad histórica.

[...] y que, si estoy loca es de hambre y de sed, y que siempre lo he estado desde ese día en el Palacio de Saint Cloud en que el mismísimo diablo Napoleón Tercero y su mujer Eugenia de Montijo me ofrecieron un vaso de naranjada fría y yo supe y lo sabía todo el mundo que estaba envenenada (del Paso, 1989, p.15).

La capacidad de construir una imagen que provoque cuestionamientos sobre la realidad histórica, o los hechos que hemos aprendido y concebido como “reales”, es parte de la propuesta de la nueva novela histórica. De alguna manera el narrador funge como novelista y fabulador de una verdad, en donde importa el impacto en el lector. Se sabe, que en 1866 Carlota llegó a París y pidió una audiencia con Napoleón, y al ser rechazada por este, irrumpe en su despacho en días posteriores, teniendo un encuentro violento, pues les acusa de haberla envenenado. El discurso de Fernando del Paso como autoría se fundamenta y basa en el hecho histórico, pero no por ello es una descripción fiel, sino que hace uso de la metaficción para crear su propia imagen, la de una Carlota decadente, que nos hace cuestionar si en ese siglo el loco es quien tiene la voz de la razón.

Conclusiones

La locura se convierte en la voz de la razón y la nueva novela histórica posibilita esa ficcionalización, la cual plantea una visión transgredida de la realidad, ya que considera que los humanos son su propia historia. El conocimiento del hecho histórico es fundamental para la construcción de las identidades, a pesar de que está limitado por el canon y los grandes relatos, que luego constituyen los mitos fundacionales sobre los que se cimientan los procedimientos. Por ello, existe una fascinación y un gran interés por la intertextualidad de los personajes que han sido sacralizados, hasta ser consagrados como el culmen de la humanidad.

El nuevo historicismo trae a la esfera de lo humano aquello que es alejado por el canon y los grandes relatos. En este sentido la locura carlotiana tiene el privilegio de revelar el orden de lo real más allá de los límites hegemónicos. La constante evasión de Carlota hacia momentos del pasado encuentra una justificación en la búsqueda de sus orígenes, similar al propósito del nuevo historicismo que pretende revalorizar lo humano. Esta renovación de las formas de narrar no es fortuita, sino que surge de una necesidad social, que centra las narraciones en aspectos que se pretenden rescatar o resignificar. En este sentido, la literatura y los narradores como Fernando del Paso distorsionan la realidad con el fin de iluminarla.

Referencias

- Angenot, M. (2015). ¿Qué puede la literatura? *Estudios de Teoría Literaria*, 4(7), 265-277. <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/etl/article/download/1133/1178>
- Ayub-Unzon, K. (2022). *Resituando El Cuerpo Femenino A Través De La Memoria Histórica Y La Ficción: Carlota De Bélgica Y Eva Perón En Las Novelas Noticias Del Imperio De Fernando Del Paso Y Santa Evita De Tomás Eloy Martínez* [Tesis doctoral]. Universidad de Tennessee, Estados Unidos. https://trace.tennessee.edu/utk_graddiss/7257
- Barrientos, J. J. (1993). *La nueva novela histórica hispanoamericana*. FCE.
- Corral Peña, E. (2003). Retratos de Noticias del Imperio. *Iberoamericana*, 3(12), 53-68.
- Del Paso, F. (1989). *Noticias del Imperio*. Editorial Diana.
- González, A. (1994). Noticias del imperio y la historiografía postmodernista [Actas Irvine-92]. Actas del XI Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas, 4, 251-258.
- Kristeva, J. (1966). Word, dialogue and novel. En T. Moi (Ed.). *The Kristeva Reader* (34-61). Columbia University Press.
- Menton, S. (1993). *La nueva novela histórica*. Fondo de Cultura Económica.

RESEÑAS

RESEÑAS

Reseña del libro: *En el umbral de lo sagrado. Reflexiones teóricas de la danza desde la práctica escénica* de Cecilia Lugo

Book Review: En el umbral de lo sagrado. Reflexiones teóricas de la danza desde la práctica escénica *by Cecilia Lugo*

DOI:

Martha Hickman Iglesias
Universidad de Guadalajara
Guadalajara, México
ORCID: 0000-0002-0403-1678
marthahickman@gmail.com

En el umbral de lo sagrado es un libro de suma importancia para el campo de la danza en general, y la danza contemporánea en particular. La obra contiene reflexiones que Cecilia Lugo, destacada bailarina y creadora mexicana con sesenta años de trayectoria artística, comparte sobre su vida en la danza y su quehacer como coreógrafa y directora de una de las agrupaciones mexicanas más importantes de los últimos cuarenta años. Es un testimonio que puede servir tanto para artistas del movimiento, como para todo aquel que quiera conocer el mundo de la danza, esto de la mano de una artista reconocida por su ardua labor en la creación, la gestión y la dirección dentro de su campo. A continuación, de manera sintética, expongo algunos aspectos relevantes de *En el umbral de lo sagrado*, esperando que esto motive a los lectores a sumergirse en sus páginas.

De la misma forma en que Cecilia Lugo nos habla de la técnica y la poética por medio de su danza, asimismo, su libro transita de lo científico a lo poético, de la filosofía a la creatividad. En la obra *En el umbral de lo sagrado* (ver Figura 1), es Cecilia Lugo quien comparte un gran cúmulo de conocimiento teórico de la danza mediante un lenguaje poético. Se hace evidente en su escritura la creatividad que la ha caracterizado como artista y que logra plasmar a través de la exposición de sus ideas de una manera clara y precisa. Lo anterior puede propiciar que el lector asimile el contenido del libro, aunque no esté familiarizado con el campo de la danza contemporánea.



Figura 1. Portada del libro *En el umbral de lo sagrado* (2023). Lugo.

El libro inicia con un prólogo titulado “Paisajes interiores” escrito por Patricia Cardona, que nos prepara para sumergirnos en el mundo de la danza y la *poiesis*. Cardona (2023) comenta al respecto de la obra: “todos vamos a agradecer el reconocimiento que hace Ceci Lugo al poder, no de la técnica, sino del GOZO como generador de VIDA, ingrediente supremo de la poética” (p. 13). Esto refiere que, más allá de la importancia de la técnica como base formativa de los bailarines, en el libro podremos encontrar, el análisis que hace Lugo del gozo como acción poética, tanto en la creación coreográfica, como en la interpretación escénica.

Dividido en cinco secciones, el libro aborda diversos aspectos de la danza, resultados de una vida entregada a la creación, la docencia, la investigación y el arte. Previo a la introducción, se encuentra el primer apartado titulado “Mi vida en la danza” donde Cecilia Lugo nos comparte, de una manera hermosa, creativa e íntima, su historia en la práctica de la danza. Todo comenzó en Tampico, con el mar, las sirenas, la arena y los barcos impregnando su infancia: “Tampico hermoso, puerto tropical, eres orgullo de todo mi país”¹. Nos cuenta, a manera de anecdotario, cómo su abuelo la llevaba a la plaza de Tampico cuando tenía cuatro años. Él cantaba un son que ella bailaba; entonces nació en la pequeña el interés por ser bailarina.

La autora abre su corazón, su álbum de recuerdos, entregándose con amor y nostalgia a sus lectores. Es así como nos cuenta la importancia que tiene su familia en la conformación de su esencia como persona. Habla de sus cuatro abuelos y sus tres abuelas; de su madre, a quien llama La Maga, y de su padre, que era cantante de ópera. A su vez, menciona que creció en un universo femenino, “entre mujeres que bailaban, gritaban, reían, cantaban y se defendían como cualquier hombre” (Lugo, 2023, p. 17). También, nos platica sobre los cuentos que le compraba su papá, de donde nace su devoción por los mitos y los héroes. La belleza del relato de su propia historia nos lleva a imaginar y, como si viéramos una película que evoca lugares y sensaciones, nos transporta a esos momentos determinantes en su vida.

A los ocho años se mudó a lo que era el Distrito Federal y ahí realizó su carrera como intérprete de ballet en el Instituto Nacional de Bellas Artes

1 Canción “Tampico hermoso” de Antonio Aguilar.

(INBA). En el Palacio de Bellas Artes vio la obra *Revelations*, de Alwin Ailey, lo que provocó que dijera: “Eso quiero bailar” (Lugo, 2023, p. 18). Más tarde, bailarí­a esa misma obra con el Ballet de las Américas de Amalia Hernández. Es entonces que toma conciencia de que ella, Cecilia Lugo, había nacido para bailar. En su relato nos lleva de la mano por su tránsito del ballet clásico a la danza contemporánea. Alterna esos momentos con el amor por su familia y sus hijos, Natalia y Diego. Igualmente, nos narra cómo nació su compañía Contempodanza, el gran precedente de la danza mexicana de los últimos treinta años.

Una vez que ha mostrado la radiografía de su ser, da pie a la introducción, donde nos comparte que el libro es resultado de un profundo análisis de su práctica artística diaria, así como un testimonio de lo sagrado del arte de hacer danza. Además, escribe que, gracias a Luis De Tavira, inició el mapa teórico de su trabajo práctico. De esta manera, comenzó a nombrar lo que antes danzaba.

Después de la introducción, se encuentra la primera parte que se titula: “El eterno diálogo entre técnica y poética”. Impregnada de filosofía, poética y danza, la autora dialoga con sus teóricos: Octavio Paz, Luis De Tavira, Patricia Cardona y Edgar Morin. Reflexiona que, a pesar de las adversidades, los hacedores de danza seguimos aquí, como héroes, guerreros o místicos. Es en esta sección donde nos aclara qué es para ella el umbral de lo sagrado y qué implica cruzarlo. Para saber qué significa cruzar ese umbral, es necesario leer el libro.

Más adelante nos comparte la manera en que se prepara su compañía Contempodanza previo a una función; sus rituales, su ambientación y cómo, antes de que se abra el telón e inicie la magia, reúne a todos en el escenario, se abrazan y dice las siguientes palabras: “Hagamos esta función como si fuera la primera, la última y la única” (Lugo, 2023, p. 31). Después, nos lleva por los arquetipos de Jung y el inconsciente colectivo. Nos habla de la poética en la danza escénica y coincide con Octavio Paz cuando dice: “el artista creador pone en libertad la materia, no la aprisiona” (Lugo, 2023, p. 40). Se puede decir que la experiencia de lo sagrado no es ver la relación de un objeto ajeno a nosotros, sino la revelación de uno mismo. En palabras de Lugo (2023): “Para Paz², la experiencia de lo sagrado es una acción revulsiva,

² Cecilia Lugo hace referencia al libro *El Arco y la Lira* (1967) de Octavio Paz.

un sacar lo interior y secreto. Es una revelación de lo escondido por donde se ve «el otro lado del ser» (p. 41).

Paz, De Tavira y Patricia Cardona la acompañan en su “Revelación poética”, y nos dice que esa es para ella la inspiración. En este capítulo nos habla del goce desde la filosofía del pensamiento intrincado de Morin, así como de la complejidad de lo escénico, de la creación de mundos y la captación del espectador. Igualmente, nos revela sus reflexiones sobre la danza y su eterno diálogo entre técnica y poética, entre orden y desorden. Destaca la interpretación como desorden y el orden que puede proporcionar las técnicas para después olvidarlas con el objetivo de descubrir otros mundos.

Que Cecilia escriba sobre estas cuestiones puede ayudarnos a entender por qué necesita el bailarín esa formación férrea de la danza. El bailarín debe ser técnico y poético a la vez, es decir, tiene que ser capaz de abrir la posibilidad a lo impredecible, creando en lo predecible. Finalmente, expone que la magia siempre debe estar presente en la danza, ya sea en la escena o en el salón de clase.

La segunda parte del libro inicia con una reflexión sobre la hoja en blanco, para posteriormente exponer un apartado titulado “Procesos creativos”, el cual resulta, como cada una de las obras que he visto de Cecilia Lugo, una gran aportación didáctica. En ella se confirma que este libro debe ser parte de la bibliografía de las clases de coreografía de todas las universidades de México, América y el mundo. Como lo menciona Patricia Cardona en el prólogo del libro: “Los jóvenes estudiantes de danza van a agradecer este libro. Los coreógrafos nóveles también” (Lugo, 2023, p. 12), esto se debe a que existe poca literatura acerca de la creación coreográfica. Como docente de una licenciatura en artes escénicas (danza contemporánea), he podido constatar la necesidad de los estudiantes de danza de adquirir conocimientos y habilidades que les ayuden a comprender la manera en que pueden aprender a crear coreografías de una manera profunda y creativa, es por eso que, coincido con Cardona en que este libro puede ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje a estudiantes y/o jóvenes creadores de danza.

Cecilia Lugo (2023) define el proceso creativo como: “una construcción más o menos organizada del material ya sea a nivel conceptual, de movimiento, de ideas aisladas que van tomando forma, etcétera, y que conformarán

la propuesta escénica” (p. 69). Y continúa focalizando la figura del coreógrafo, el proceso, la ruta y, ante tanta información, nos da un respiro al hablarnos de su relación con el danzón.

Danzón, baile que detiene el caos del mundo y provoca el embrujo de la sensualidad contenida. Danza de caderas levemente dibujadas con el ritmo exacto de una pareja que no se acerca de más ni de menos, simplemente baila, porque bailando detiene al mundo para crear su propio universo (Lugo, 1999, s.p.).

Posteriormente, seguimos aprendiendo de su experiencia, que conceptualiza a través de ese lenguaje poético que escribe y que baila. Habla de las herramientas como el marco conceptual, donde nos comparte de manera sintética lo que aprendió de su maestro Luis De Tavira, quien basa sus teorías en la *Poética* de Aristóteles. Comparte la manera en que sus años de estudio, de reflexión y de aplicación respecto a su trabajo coreográfico, la han llevado a construir un *cuadro de la poética*, donde encontramos a Aristóteles y a De Tavira, así como, la poética en la misma danza de Cecilia Lugo.

Después de ese viaje filosófico-teatral-dancístico, nos regresa al mundo terrenal, pero no menos mágico. Reflexiona sobre la relevancia del equipo de trabajo, los procesos incluyentes y colaborativos, además de la importancia de rodearse de creativos de confianza para que la acompañen en la magia de compartir con el espectador sus obras, esas obras que impactan tanto las emociones estéticas, como las más puras emociones viscerales o vivenciales. Igualmente, habla de los creativos de la iluminación, de la música, el vestuario, de todo aquello que sustenta su obra y que, nos alerta, tiene total relevancia.

Inevitablemente, al leer el libro de la maestra, pensaba en *El arte de crear danzas* de Doris Humphrey (1965), no porque sea igual en contenido, sino, por la importancia que tiene para el mundo de la danza. Ese mundo del que se ha escrito poco y que Cecilia lo ha hecho de una manera poética, cargada de conocimiento científico. Tenemos entonces un libro donde decidió compartir la suma de información que ha aprendido a lo largo de su vida en la danza.

Finalmente, concluye el material teórico con un Apéndice, que incluye una herramienta didáctica para la realización de proyectos artísticos desde un enfoque conceptual. Cecilia nos comparte el proyecto que realizó en el Programa de nivelación, de la Licenciatura en Artes Escénicas para la Expresión Dancística de la Universidad de Guadalajara. Una investigación-creación que hizo cuando no era común escuchar acerca de ese método. *Arkanum*, es la obra que dio como resultado su proceso investigativo, mismo que es un ejemplo para quienes requieren realizar proyectos desde un enfoque académico. En el desarrollo del proceso creativo, alumnos de programas educativos de danza podrán encontrar un gran ejemplo de lo que se puede lograr con estos procesos y métodos de investigación. Después de tanta información, el libro termina con un “Dosier” con imágenes de sus obras, que nos llena el alma de danza, poética, belleza y estética impoluta.

Concluyo resaltando la importancia que tiene el libro *En el umbral de lo sagrado* para la danza y la ciencia. Se trata de un referente que, estoy segura, servirá para bailarines, creadores, docentes, investigadores e historiadores de danza, pero también para todo aquel que quiera conocer el mundo de la creación dancística de la mano de uno de los más grandes exponentes de la danza contemporánea de México. Al leerlo aprendes, reafirmas conocimientos, te identificas y le pones palabras a tu propia historia creativa, traduciendo tu quehacer diario en poesía. Al sumergirte en sus páginas, no puedes evitar reír, sonreír, soñar, sentir, bailar, vivir y, como lo expresa Cardona (2023) en el prólogo, “Los veteranos de la danza se van a reconocer en la sinceridad de los paisajes interiores que narra la autora” (pp. 12-13). Es poesía lo que vive, lo que danza, lo que crea, es poesía lo que siente, lo que camina y habla. No me queda más que decir, recordando al poeta³: Cecilia Lugo, poesía... eres tú.

3 Me refiero a Gustavo Adolfo Bécquer y su poema “¿Qué es poesía?”

Referencias

- Lugo, C. (1999). Una danza que detiene el caos del mundo. *Zona de danza*, I(5), s.p.
- _____. (2023). *En el umbral de lo sagrado. Reflexiones teóricas de la danza desde la práctica escénica*. Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura / Centro de Investigación, Documentación e Información de la Danza José Limón.
- Cardona, P. (2023). Prólogo. En C. Lugo, *En el umbral de lo sagrado. Reflexiones teóricas de la danza desde la práctica escénica*. (pp. 9-13) Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura / Centro de Investigación, Documentación e Información de la Danza José Limón.