

VOLUMEN III. NÚMERO 5  
ENERO-JUNIO 2022

# ARTES

REVISTA DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES  
DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO

**Críticas a la intersubjetividad digital  
en el arte mexicano post-internet**

**Osiris Arias**

**Mario Bogarín Quintana**

**El poder de la imaginación: Movilizaciones  
estudiantiles del 68 en Sasebo, Nagasaki, y el  
(re)encuentro con lo rural de Tsuge Yoshiharu  
en Nejishiki**

**Andrés Camacho López**

**El proyecto en la competencia del  
conservador-restaurador de bienes culturales**

**Luz María Leal Zamorano**

**Diseño de Objetos de Aprendizaje.  
Perfil del docente como autor en el proceso  
de virtualización**

**Rosa Alejandra Morales**

**María Evelyn Diez-Martínez**

**Hacia una puesta en escena de la estética  
de lo cotidiano**

**Nahid Rivera**

**Origen y propósitos del Repositorio Digital de  
la Cultura Artística (ReDCA) de la FBA-UAQ**

**Juan Granados Valdéz**



## Directorio

**Dra. Margarita Teresa de Jesús García Gasca**  
Rectora de la UAQ

**Dr. Javier Ávila Morales**  
Secretario Académico

**M. Luis Alberto Fernández García**  
Secretario Particular

**Dr. Eduardo Núñez Rojas**  
Secretario de Extensión y Cultura Universitaria

**Dra. Ma. Guadalupe Flavia Loarca Piña**  
Secretaria de Investigación, Innovación y Posgrado

**Lic. Federico de la Vega Oviedo**  
Director del Fondo Editorial Universitario

**M. Margarita Hernández Alvarado**  
Coordinadora de Publicaciones Periódicas

---

**Dr. Sergio Rivera Guerrero**  
Director de la Facultad de Bellas Artes

**Mtro. José Olvera Trejo**  
Secretario Académico de la Facultad de Bellas Artes

**M. en A. Salvador Guzmán Molina**  
Secretario Administrativo de la Facultad de Bellas Artes

**Dra. Pamela Jiménez Draguicevic**  
Jefa de Investigación y Posgrado de la FBA

**Dr. León Felipe Barrón Rosas**  
Director de HArtes

**Mtra. Susana del Rosario Castañeda Quintero**  
Editora

**Mtro. José Antonio Tostado Reyes**  
Imagen y diseño editorial

**C. Ana Dolores Mendoza**  
Formación

**C. Bruno David Sánchez Mureddu**  
Asistente editorial

## Comité Editorial

**Dr. Sergio Rivera Guerrero**  
Facultad de Bellas Artes, UAQ. México

**Dr. Eduardo Núñez Rojas**  
Secretaría de Extensión y Cultura Universitaria, UAQ.  
México

**Dra. Cristina Medellín Gómez**  
Facultad de Bellas Artes, UAQ. México

**Dra. Pamela Jiménez Draguicevic**  
Facultad de Bellas Artes, UAQ. España

**Dr. Fabián Giménez Gatto**  
Facultad de Bellas Artes, UAQ. México

**Dra. Alejandra Díaz Zepeda**  
Facultad de Bellas Artes, UAQ. México

**Dr. Juan Granados Valdéz**  
Facultad de Bellas Artes, UAQ. México

**Dra. Silvia Pantoja Ruiz**  
Facultad de Bellas Artes, UAQ. México

## Consejo Asesor

**Dr. Mauricio Beltrán Miranda**  
Facultad de Bellas Artes, UAQ. México

**Mtro. Jhonathan Maldonado Ramírez**  
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. México

**Dra. Layla Eréndira Ortiz Cora**  
Facultad de Artes, UAEM. México

**Dr. Iván Mejía Rodríguez**  
Departamento de Artes, UDLAP. México

**Dr. Raúl García Sangrador**  
Facultad de Bellas Artes, UAQ. México

**Mtra. Rocío del Carmen Medina Ramírez**  
Universidad Marista de Guadalajara. México

**Dr. Evaristo Aguilar López**  
Facultad de Música y Artes, UAT. México

---

*HArtes*, volumen 3, número 5, enero - junio 2022, es una publicación semestral editada por la Universidad Autónoma de Querétaro, a través de la Facultad de Bellas Artes, Cerro de las Campanas S/N, Las Campanas, Querétaro C. P. 76010, Querétaro, Qro. Tel. (442)1921200 ext. 5100 <https://revistas.uaq.mx/index.php/hartes>, correo electrónico: [revistahartes@uaq.mx](mailto:revistahartes@uaq.mx). Editor responsable: León Felipe Barrón Rosas. Reservas de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2020-030215490700-203, ISSN: en trámite, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número: Coordinación de Publicaciones Periódicas, Margarita Hernández Alvarado. Cerro de las Campanas S/N, Las Campanas, Querétaro C.P. 76010, Querétaro, Qro. Fecha de la última modificación 8 de febrero de 2022.

Diseño de Portada: Mtro. José Antonio Tostado Reyes. Diseño Editorial: Ana D. Mendoza Cruz.

# CONTENIDO

## Artículos

- Críticas a la intersubjetividad digital en el arte mexicano post-internet ..... 4  
**Osiris Arias**  
**Mario Bogarín Quintana**
- El poder de la imaginación: Movilizaciones estudiantiles del 68  
en Sasebo, Nagasaki, y el (re)encuentro con lo rural  
de Tsuge Yoshiharu en *Nejishiki* ..... 25  
**Andrés Camacho López**
- El proyecto en la competencia del conservador-restaurador  
de bienes culturales ..... 51  
**Luz María Leal Zamorano**

## Ensayos críticos

- Diseño de Objetos de Aprendizaje. Perfil del docente como autor en el  
proceso de virtualización ..... 70  
**Rosa Alejandra Morales**  
**María Evelyn Diez-Martínez**
- Hacia una puesta en escena de la estética de lo cotidiano ..... 78  
**Nahid Rivera**

## Reseña

- Origen y propósitos del Repositorio Digital de la Cultura Artística  
(ReDCA) de la FBA-UAQ ..... 88  
**Juan Granados Valdéz**

## Críticas a la intersubjetividad digital en el arte mexicano post-internet

*Critics to digital intersubjectivity on Mexican  
post-internet art*

*Osiris Arias*

*Mario Bogarín Quintana*

Universidad Autónoma de Baja California, México

fernandez.jorge@uabc.edu.mx, mariobogarin@uabc.edu.mx

Original recibido: 27/09/2021

Dictamen enviado: 5/10/2021

Aceptado: 26/10/2021

### Resumen

En este trabajo se verán ejemplos específicos de arte contemporáneo mexicano que reflexionan sobre estrategias para responder críticamente a la intersubjetividad digital y sus consecuencias en la época de las redes sociales. El artículo parte del análisis de seis artistas participantes en la XVII Bienal de Fotografía del Centro de la Imagen, a los cuales aborda bajo los enfoques de la e-imagen propuesta por José Luis Brea, y la Antivisualidad desde la perspectiva de Miguel Ángel Hernández Navarro. Al final, se presenta el proyecto "The complex" del artista Andrew Roberts, el cual sintetiza la tensión entre vida real y vida simulada, a la vez que hace visible un futuro aún por venir.

El planteamiento central del artículo es que la e-imagen ocasionó una especie de crisis epistémica y ontológica que modificó las relaciones humanas. La subjetividad, basada primariamente en el contacto directo con otros individuos, pasó a una intersubjetividad basada en el intercambio de experiencias efímeras, en el acto de compartir simulacros de experiencias sensibles. En el arte contemporáneo y en los estudios visuales esta situación se ha vuelto un tema recurrente, por lo que se considera necesario analizar la especificidad de proyectos sólidos que responden a la genealogía de la teoría crítica.

**Palabras clave:** Antivisualidad, postinternet, e-imagen, intersubjetividad, redes sociales.

**Abstract**

*In this work we will see specific examples of Mexican contemporary art that reflect on strategies to respond critically to digital intersubjectivity and its consequences in the era of social networks. The article starts from the analysis of six artists participating in the XVII Biennial of the Image Center, which are approached from the proposal of the e-image by José Luis Brea, and the Antivisuality from the perspective of Miguel Ángel Hernández Navarro. In the end, the project *The complex* by artist Andrew Roberts is presented, which synthesizes the tension between real life and simulated life, while making a future visible yet to come.*

*The central approach of the article is that e-image caused a kind of epistemic and ontological crisis that modified human relationships. Subjectivity, based primarily on direct contact with other individuals, became an intersubjectivity fundamentally based on the exchange of ephemeral experiences, in the act of sharing simulated sensitive experiences. In contemporary art and in visual studies this situation has become a recurring theme, so it is considered necessary to analyze the specificity of solid projects that respond to the genealogy of critical theory.*

**Keywords:** *Antivisuality, post-internet, e-image, intersubjectivity, social networks.*



Fig.1. Fotografía de la serie *Punto ciego* de Isolina Peralta, 2016. Impresión análoga y digital sobre papel fotográfico.  
Fuente: Centro de la Imagen, CDMX

## Introducción

Detengámonos frente a esta imagen. Lo que vemos es un paisaje en el que ningún elemento nos es reconocible debido al exceso de luz. Se trata, en realidad, de un proyecto fotográfico de Isolina Peralta, fotógrafa argentina que ha dedicado gran parte de su vida a viajar por el mundo. En específico, lo que vemos en su trabajo es una fotografía tomada cuando ella y su hermana cruzaron el río Nilo. Años después de tomar esta foto, Isolina Peralta, a sus 102 años, decidió volver a ver las fotografías de todos sus viajes. Fue una estrategia mnemónica para traer al presente aquello que está en la imagen y que la memoria humana no podría recordar.

Pese a la aparente estabilidad, durabilidad y fidelidad de la imagen fotográfica, la fotógrafa argentina señala que en muchas de las fotografías era más lo que ella podía decir que aquello que la imagen como tal podía ofrecerle. Entre imaginación y vivencia, entre poesía y diario de viaje, Isolina Peralta atravesó los pasillos de su memoria. ¿Cómo atravesar los pasillos de nuestra memoria si están colmados de imágenes-desecho? Tantas imágenes redujeron nuestra movilidad que es necesario encontrar estrategias que, como Peralta, nos permitan caminar tranquilamente y volver a sentir el mundo.

Todo aquello que recuerdo se ha ido transformando con el tiempo. Al revisar las fotografías de mis álbumes familiares, me he dado cuenta que éstas han tenido cambios: el color ha variado, los rostros que aparecen en ellas se han ido desvaneciendo y algunas, incluso tienen manchas por hongos. De alguna manera estas imágenes son una metáfora de lo que ocurre con mi memoria.

La fotografía más importante del proyecto se la tomé a mi hermana cuando viajaba por el río Nilo. Por más que intento ver su rostro, no puedo. Sobre él hay una gran mancha de luz que no me permite distinguir casi nada, que no me deja recordar su cara. Las demás fotos corresponden a distintos viajes que hice y en casi todas se puede ver el dedo de quien las tomó, obstruyendo la imagen. Esto hace imposible reconocer el lugar o la persona. Pasa lo mismo con la imagen en blanco y negro, donde aparezco yo cargando a mi sobrina-nieta cuando ella era apenas un bebé. En la foto se ve una gran mancha blanca sobre mi cabeza. De la misma forma, esas manchas son una metáfora de mis recuerdos, de cómo estos se van borrando de mi memoria. (Peralta, 2016, p. 98)

Hay algo que vamos perdiendo, pero de alguna manera se mantiene, como gestos en potencia. Sería muy fácil descartar una fotografía deteriorada o producida con una técnica apropiada. La cuestión es ver a la imagen, no tanto en su plano objetual o como presencia absoluta, sino como una presencia en potencia. Hay que escuchar el latido de las imágenes. Isolina Peralta recurre a otras estrategias mnemónicas para repensar las imágenes.

Desde luego, lo que vamos perdiendo, como en el caso presente, encuentra su respuesta en el mismo planteamiento de Isolina: el recuerdo se transforma con el tiempo. Eso conlleva una implicación capital: las formas están ahí para ejecutar la mutación del mundo sensible como receptáculo de nuestra experiencia sensible, condición indispensable para la creación de *recuerdos* (Chrisholm, 1960). La operación básica es, a la par que la rememoración de algo, su olvido parcial para la organización de la emoción que gatilla la apropiación individual de una experiencia o conocimiento rememorados/re-creados.

En el fondo, la intención del proyecto fotográfico de Isolina Peralta es propiciar relaciones afectivas con las imágenes no limitadas al ocular-

centrismo como experiencia de conocimiento total. Se trataría, en todo caso, de una experiencia donde palabra, fotografía y cuerpo son una sola. Así, la postura que vemos sobre este asunto es que la fotografía no puede considerarse como memoria por tres razones. La primera, porque es inconsciente; la segunda, porque responde a intereses de consumo y la tercera, porque, al ser repetitiva la formalidad de la representación, la vivencia se adecúa muy poco a ella. La memoria entonces se vuelve colectiva, manipulada y simulada.

La decisión de comenzar este trabajo con el trabajo de Isolina Peralta se debe a que en él se halla una respuesta poética y antvisual al control de la e-imagen sobre los modos de ver y pensar y al control de las redes sociales sobre la construcción de la intersubjetividad.

Es cierto: ella no habla directamente de redes sociales, ni de e-imágenes. No obstante, su reflexión es extensiva a la necesidad de volver a ver las rebabas del tiempo. También, de revisar archivos personales bajo la óptica, no del tiempo acelerado donde cada imagen dura unos segundos; sino del tiempo ralentizado. De un tiempo próximo a una presentación familiar, donde cada quien comparte un momento a expensas de las fotografías que puedan tomarse.

¿Cómo volver a sentir la esencia de las imágenes en una sociedad acelerada cuyos rituales han perdido el aroma? Para Isolina Peralta volver a la materia es un acto fundamental, ligado a la configuración simbólica de su ojo. Ella vuelve a sus fotografías como un *punctum* vibrante que da pie a un *studium* político sobre los efectos de las redes sociales en la subjetividad (Barthes, 1989).<sup>1</sup> Como hemos dicho, las condiciones aceleradas de la vida en el capitalismo dificultan voltear a ver nuestro pasado, como si invocar a *Mnemosyne* fuera un privilegio.

Para José Luis Brea, “hay algo en lo que vemos que no sabemos que vemos, o algo que conocemos en lo que vemos que no sabemos «suficientemente» que conocemos” (Brea, 2007, p. 146). Esto lo podemos constatar con diversos ejemplos, pero por ahora uno centrado en la experiencia de Isolina Peralta (y que podría extenderse a nuestra propia mirada) es nuestra manera de ver y representar el mundo. Repetimos gestos, estructuras empáticas visibles para el ojo común de cualquier usuario; sin embargo, estas pasan desapercibidas por las propias condiciones de nuestro archivo de visualidad. Es justamente ahí, en esos puntos ciegos, donde prácticas artísticas como la de Isolina Peralta y otros artistas que serán mencionados en este trabajo, operan desde

---

<sup>1</sup> Roland Barthes definió al *punctum* como: “ese azar que en ella me despunta (pero que también me lastima, me punza)” (1989, p. 65).



la antivisualidad<sup>2</sup> para presentar un ver contrario al panóptico omnia-barcaador en el que, poco a poco, “se ha convertido nuestra sociedad” (Navarro, 2009, p. 23).

Vivimos en una condición de sobresaturación de imágenes y sobre-expuestos a ellas. Ello en un ritmo que dificulta, cuando no imposibilita, verlas. Estamos en su mundo y vivimos para ellas. Ante esta condición de esclavitud surge el impulso y necesidad de liberar a la mirada. Esto podría verse como una de las misiones de la antivisualidad, en tanto eje conceptual de producción, en ciertos casos del arte contemporáneo.

En su célebre texto sobre el cambio de régimen escópico producido en la era de la e-imagen (momento histórico en que las prácticas anti-visuales se tornan fundamentales para entender el devenir crítico del uso de las imágenes) el teórico español José Luis Brea se pregunta si el

[...] régimen escópico, en cuyo marco esa actividad que llamábamos arte se producía está cambiando en forma decisiva, si en su continuidad histórica se está produciendo un salto o corte crucial, y si en función de ello la procesualidad específica que definía, bajo la perspectiva que ya he expuesto, al modo de prácticas que reconocíamos como arte son en sí mismas viables, o bajo qué nuevas condiciones serían ellas en todo caso pensables. (Brea, 2010, p. 7).

En este sentido, y como respuesta póstuma al planteamiento de Brea, el teórico Miguel Hernández Navarro (2019) señala que en realidad lo que sucedió fue un cambio de archivo propiciado por internet y las dinámicas sociales que vibran en ella y perpetúan el carácter omnisciente

<sup>2</sup> Uno de los principales planteamientos de Miguel Ángel Hernández Navarro es que “el archivo escópico de la Modernidad –la condición de posibilidad de lo visible– está constituido por una crisis en la verdad de lo visible: la toma de conciencia de que hay cosas que no podemos ver, y que las cosas que vemos no son de fiar. Se trata de la presencia de un escotoma –de ahí el término escotómico–, un punto ciego de la visión, algo que no puede ser visto del todo, un lado oscuro, una falta, un objeto inasumible, inapreciable, inaprehensible. Ante dicha crisis en la episteme escópica, es posible identificar al menos dos modos básicos de reacción: la ocultación las fallas del ojo para poder dominarlo; o la puesta en evidencia de éstas para hacerlo consciente de su insuficiencia. El primero constituye un régimen escópico hegemónico, un régimen de luz; el segundo, un régimen de resistencia, un régimen de sombra. Uno es el de la sociedad del espectáculo y la vigilancia, y el otro, el de ciertas prácticas artísticas contemporáneas (Navarro, 2009, p. 28).

del panóptico y la sociedad del espectáculo dentro de este gran nuevo archivo de visualidad<sup>3</sup>. En el giro digital de la subjetividad habría que indicar la presencia de diversos regímenes (el arte sería uno, por ejemplo) y analizar la especificidad de cada uno. Este gran cambio de archivo se produjo a raíz del nacimiento de internet acompañado por la e-imagen.

Sin pretender realizar aquí una genealogía exhaustiva de la mirada, la visualidad podría ser dividida de la siguiente manera:

1. Una primera etapa en la que el ser humano desarrolló un conjunto de representaciones simbólicas para responder a experiencias fóbicas mediante el cuerpo y, particularmente, gestos que derivaron en expresiones sociales para transmitir emociones y/o sentimientos.
2. Una segunda etapa caracterizada por el uso de la imagen como sistema de poder y que desencadenó la etapa ocularcentrista. Se aúna a la promesa de verdad y eternidad de la imagen. Esta etapa podría contextualizarse desde las primeras representaciones paganas o religiosas sobre soportes estables hasta la imagen-materia. Este es un concepto clave para entender la relación entre el sujeto contemporáneo y la imagen fotográfica previa a internet.
3. El surgimiento de la imagen-filme y las implicaciones estéticas y sociales de la transición de la imagen fija a la imagen en movimiento constante, y con ello una primera aproximación a la realidad del ojo y a la realidad de la experiencia del sujeto que observa.
4. Finalmente, la e-imagen: nueva materialidad de la imagen que no es fantasmal ni fantasmagórica sino de posibilidades especiales: cambiante, flexible, en movimiento, en constante actualización, plana, de color aditivo, multimedia, llena de textualidades y posibilidades de textualización y de tamaño variable, pero con tendencias a ser reducido, para acoplarse al consumo individual (Barragán, 2020).

---

<sup>3</sup> A este respecto, Miguel Ángel Navarro (2007) ha señalado que se trataría de "Un archivo, como ya caracterizado por una crisis de la verdad visual y una insuficiencia de la visión como herramienta de conocimiento". Ante esa situación, concluiré estableciendo la emergencia de dos regímenes escópicos, uno hegemónico, que podríamos denominar ocularcentrismo expandido, que toma ventaja de la insuficiencia de la visión, y otro de resistencia, —escotómico— el posicionamiento —natural del archivo—, que pone de manifiesto los puntos ciegos de la visión y que, además, ofrece la contrapartida ante el régimen dominante del panóptico y el espectáculo (p. 33).

En el capítulo Whatisthematrix, de Las tres eras de la imagen José Luis Brea señala que:

Las e-imágenes son puras tensiones epiteliales, momentos de fuerza en una economía de desplazamientos totalmente horizontal. Aquí nada vale como representación, nada pretende el parecido con nada, la similitud con nada... Tenerlas, verlas, es exactamente la pulsión que se efectúa en el instante de producirlas. No hay algo otro de lo que ellas sean representaciones –y debiéramos por ello todavía preguntarnos si verdaderas o no, si deformantes o no– ellas son todo lo que hay. (Brea, 2010, pp. 80-81)

Si se decidió presentar esta cita, en este justo momento en que se cargan millones de fotografías a las redes sociales, mientras se cargan millones de contenidos digitales, es porque consideramos que aún hay algo que hacer. Ese proyecto pendiente, esa tarea benjaminiana por darle voz a los escombros y frenar a las máquinas de guerra, es una potencia que debe permanecer viva como discurso latente, como proyecto inserto en una lógica global de artistas que apelan a la antivisualidad por desmontar discursos hegemónicos, y para evidenciar los montajes discursivos que seducen a la mirada para que el usuario entregue su cuerpo. En resumen, consideramos que el arte contemporáneo aún puede desacelerar el tiempo y con ello condensar la experiencia del usuario, esa experiencia diluida en el maremoto de la intersubjetividad digital. Ante todo, y frente a los grandes discursos de carácter universal (o que al menos pretenden serlo) se considera que el centro de esta práctica implica centrar la mirada en nuestro propio cuerpo, en la particularidad de nuestra subjetividad y nuestras conexiones con el mundo. Esta labor implicaría el desprendimiento de un discurso universalista para entrar en contacto con prácticas de trabajo singulares cuyos afectos puedan desbordarse en lo general. De lo íntimo a lo público.

En este punto hay mucho qué decir, sobre todo, acerca del origen de las prácticas antivisuales, si las intentamos comprender desde su oposición a la hegemonía y al funcionamiento de la imagen como vehículo de ideología. Debe recordarse que, por un lado, la ideología se encuentra construida en torno a imágenes. Por otro lado, la concepción de una utopía depende fundamentalmente de una imagen apriorística del triunfo de una apuesta por las ideas que han de cambiar el entorno. Esta imaginería responde a la necesidad de ajustar las imágenes a

patrones de ordenamiento que, posteriormente, transitarían hacia esquemas de dominación/obligatoriedad.

El ocularcentrismo es un ejemplo de ello: la representación está condicionada por el factor modélico de lo que debían ser los ideales que fungieron como testimonios de su época. Son las mitologías, teologías, papas, reyes, tradiciones y autoctonía (en tanto que conjuntos de prácticas que constituyen imaginariamente a la sociedad desde su relación con lo esotérico/exotérico, lo inalcanzable por fuera e indescifrable desde dentro) lo que delineó esquemas de representación para fortalecer la figuración como método de supervivencia histórica.

Ahora bien, haciendo hincapié en la última era de la imagen de Brea, encontramos que la imagen mantiene sus soportes. Mientras que su reproducción, al volverse más volátil, requiere de mayores mediaciones con su contexto.

Esta noción de estética se ha transformado: su fugacidad, profetizada por Benjamin, ayuda al discurso ideológico por cuanto es inasequible, pero puede desaparecer quedando de ella sólo el planteamiento paratextual, es decir, el discurso descriptivo de su existencia y contenidos. Gracias a este fenómeno, tenemos a un Paul Virilio (1998) quien habla de la desaparición como el estado natural de la crisis *picnoléptica* (ausencias/olvidos frecuentes) por la que atravesamos las masas actuales.

Según este diagnóstico, la clave no se encuentra en el debate de lo existente/no existente, puesto que todo lo que está sucediendo lo hace a un nivel ontológico concreto (desde la imaginería onírica hasta un edificio inteligente); sino en la velocidad en que sucede. Entonces, la velocidad, como en una animación *á la Méliés*, condiciona a la percepción (y en consecuencia al imaginario y todo lo que se sirve de él). También, hace comprender los diversos componentes de la experiencia; incluso tenemos que de ahí pudo nacer nuestra fascinación por los efectos especiales en el cine, por señalar un ejemplo.

La *realidad* (o condición de lo que se conviene como real en oposición binomial a lo *imaginario*) queda adscrita a lo que hemos comprendido a una velocidad específica. Esta relativización, de la que como nunca hemos sido testigos conscientes en el s.XX, es el germen de todos los regímenes de aceleración (Beriaín, 2008, p. 152) que inciden en nuestra relación con los sistemas económicos, políticos y socioculturales de intercambio con el símbolo. Somos, en el campo de las artes, sujetos de una nueva renegociación con lo subjetivo y sus intermitencias, intercambios e interacciones.

Para eso también nos es útil, ciertamente, la condición antes descrita de fugacidad de la imagen en soportes que, como la *iCloud*, hoy

encontramos (¿resignadamente?) muy naturales y que hace sólo un par de décadas nos habrían parecido abominables y peligrosos en su propia condición de efeméride y virtualidad.

Castoriadis (2013) nos recuerda que las “relaciones sociales reales” “son siempre instituidas, no porque lleven un revestimiento jurídico (pueden muy bien no llevarlo en ciertos casos), sino porque fueron planteadas como maneras de hacer universales, simbolizadas y sancionadas” (p. 183). Partiendo de esa base, inferimos que lo mismo pasa con la producción de visualidad. El arte depende de esta condición visual como esencia y de los modelos de hacer (que son también modelos de existencia). El arte se decanta por el discurso político/ideológico en la medida en que depende de una contextualización cada vez más profunda. Esto resulta un poco paradójico. Tomemos en cuenta la cantidad de información en la que la producción artística se encuentra sumergida desde que dio lugar a la vanguardia histórica con sus *statements* y las declaraciones en favor de las ideas antes que de la materialidad expresadas por sus autores.

Los antecedentes de las prácticas artísticas antivisuales en la era de las redes sociales son abundantes. Pero puntualmente estas han adquirido un mayor peso con la proliferación de contenidos, intercambios y construcción de microambientes en internet. Esto se debe, en parte, a la accesibilidad de los dispositivos móviles que permiten un rápido acceso a internet. Esta obviedad técnica dio como resultado preguntas, respuestas y planteamientos críticos multidisciplinares a las nuevas dinámicas en internet y en redes sociales. También a las maneras en que ello afectaba cuando no intervenía en la intersubjetividad.

Apelamos, en palabras de Juan Martín Prada, al concepto de post-internet art para referirnos a esta definición:

**La respuesta de muchos artistas a un tiempo esencialmente configurado por la conectividad digital, pero teniendo en cuenta que, frente a las prácticas de net art (que consideran las redes digitales como su espacio específico de actuación), el arte Post-Internet haría uso de cualquier medio de expresión, tomando habitualmente cuerpo en configuraciones objetuales o espaciales de muy diverso tipo (Prada, 2015, p. 27).**

No todas las críticas antivisuales están centradas en las redes sociales y la memoria como sustratos emotivos esenciales en la era post-internet. Pero es necesario puntualizar que en pleno siglo XXI (un momento donde la intersubjetividad nunca había sido tan dependiente de las

imágenes) es natural que los productos expositivos o académicos de las prácticas artísticas-curatoriales replanteen tanto el sentido de la producción de imágenes en internet, como su relación con la construcción de la intersubjetividad y procesos de escritura/borrado de la memoria social.

Para explorar más este detalle, los curadores Amanda de la Garza e Irving Domínguez dedicaron uno de los ejes de la XVII Bienal del Centro de la Imagen para revisar a profundidad las implicaciones estéticas y políticas de artistas de diversas generaciones que convergen en un aspecto fundamental: responder al desarrollo y las consecuencias de la sobreproducción fotográfica. Estas prácticas artísticas post-internet cuestionan la mirada en la era 2.0. Cuando no le hacen frente, si evidencian su estructura y puntos vulnerables.

Lo que es definitivo, y trayendo aquí al teórico español Miguel Ángel Hernández, la invención de internet y particularmente de las redes sociales, ocasionaron no un cambio de régimen –como advirtió José Luis Brea–, sino una mutación del archivo de época. Pasamos del ojo que todo lo ve –excepto cuando duerme– a la pantalla siempre encendida, siempre buscando persuadirnos.

### **ADN tecnológico de Lourdes Grobet**

En la serie fotográfica *ADN tecnológico* (2015) de Lourdes Grobet (serie fotográfica seleccionada en la XVII Bienal de Fotografía del Centro de la Imagen, CDMX) se presentan registros de procesadores de cámaras digitales. ¿Qué significan estas fotografías en el contexto de los estudios visuales y qué reflexión genera sobre la construcción de la intersubjetividad? Si entendemos a la tecnología como extensión de nuestro cuerpo, en los términos enunciados por Marshall McLuhan, estos chips son el cuerpo, sus venas y su huella. La tarea de Grobet consiste en desmembrar la corporeidad del nuevo cuerpo del sujeto digital interconectado.

¿Qué es un procesador? Almacén de memoria y estructura que posibilita la circulación y transmisión de información entre diversos componentes. Representa el regreso a la imagen, a la estructura mínima del mundo ROM. Sobre esto, es necesario recuperar un segmento en el que Amanda de la Garza e Irving Domínguez interpretan el trabajo de Grobet y su sentido antivisual: “El cambio de escala y las modalidades de reproducción le permiten a la artista aprehender –hasta donde los límites de la visión lo permiten– la información digital, cuya principal cualidad es la invisibilidad.” (2015, p. 14). Como señala Boris Groys “el archivo de

imagen no es una imagen, el archivo de imagen es invisible. La imagen digital es un efecto de la visualización del archivo de imagen invisible, de la información digital invisible no puede ser exhibida o copiada (como una imagen análoga es mecánicamente reproducible), sino solamente escenificada o actuada (2016, p. 146)”.

### **Lory Money de Jota Izquierdo**

Al estar en el campo de la visualidad, las e-imágenes no solo determinan la construcción de la memoria, la estructuración de la identidad digital y las condiciones en que esta circula y se transmite. También catalizan el grado de representatividad social y económica de un individuo. Sujeto que pasa del total anonimato a la supervisibilidad mediática y por ende a las ganancias económicas como una celebridad.

En la serie *Lory Money featuring* (2014-2016) el artista Jota Izquierdo presenta el caso de un inmigrante senegalés que se volvió una celebridad mediática gracias a las redes sociales. Este caso singular muestra la transición de un vendedor ambulante de bolsas a una prominente figura del rap. Por medio de memes, su figura se viralizó. Este fenómeno evidencia cómo las redes sociales utilizan estructuras repetitivas para viralizar la imagen de sujetos y con ello incidir en la intersubjetividad. Este proceso trastoca las representaciones subsecuentes de otros usuarios al establecerse como tendencia con el peso de la validación social.

Si bien es cierto que *Lory Money* es un fenómeno muy particular, en tanto que inmigrante senegalés, que logró la fama gracias a las redes sociales (por lo tanto, una valoración social positiva de su negritud); el tema de fondo es reflexionar de qué manera las redes sociales potencian efectos específicos. Cómo en determinados regímenes escópicos –como el de las redes sociales– estas prácticas de esporádica validación mediática producen subjetividades duraderas y con un alto impacto económico. Es importante para entender mejor este fenómeno recuperar el comentario del artista sobre *Lory Money featuring* (2014-2016):

El proyecto explora cómo el uso de la imagen en formato de meme le permite a un individuo pasar de la invisibilidad a la hipervisibilidad, lo que nos lleva a pensar si hay un cambio en la representación o simplemente si este creciente número de imágenes desamarradas y flotantes se corresponde –como

sugiere la artista y teórica Hito Steyerl– con un número creciente de personas privadas de derechos, invisibles o incluso desaparecidas y ausentes.

Con desparpajo y humor Lory Money, en tanto avatar, emerge como una identidad online-offline que resulta ser ficcional; ni senegalés ni español, ni africano ni europeo. El imaginario producido por este personaje y sus más de cien mil seguidores conlleva tanto a la visibilidad problemática de su condición –la presencia mediática de un “otro exótico”, crítico pero asimilado–, como un ejemplo de su “éxito” que contrarresta la inoperancia política europea ante la constante llegada de inmigrantes.

Este proyecto surge a partir de los cuestionamientos sobre la condición de las representaciones contemporáneas: ¿Es una estrategia de copia y asimilación? ¿Es una nueva figuración? La obra pretende cuestionar cómo operan las imágenes en personas aparentemente desprovistas de representación: ¿Es entonces su representación cultural una forma de representación política?

El proyecto fotográfico de Jota Izquierdo hace visible el poder que tienen las e-imágenes para producir nuevos tipos de subjetividades, su capacidad para viralizar sentidos de representación colectiva y la credibilidad que instauran. En este contexto, Irving Domínguez y Amanda de la Garza señalan que, si existe un tipo de imágenes que describe su circulación, por excelencia, en el mundo contemporáneo son los gifs y memes. Imágenes de baja resolución, fijas y en movimiento, apropiadas por los usuarios para utilizarlas generalmente con fines humorísticos y paródicos. Ellas develan en su propagación el archivo visual de la cultura de masas. Así mismo, los autores explican que Jota Izquierdo rastrea el ámbito laboral del grupo al que pertenece Lory Money (él vendía piratería en las calles de Barcelona antes de convertirse en figura pública) y se sirve del lenguaje documental para inducirnos en ese mundo de la para-legalidad. Desde ahí recupera sus voces, incluida la del cantautor que reflexiona sobre su actual condición de estrella de la cultura pop digital. Al mismo tiempo, destaca la economía de las imágenes que circulan en la web. (p. 156)

¿Cuántas veces hemos visto los mismos gestos, las mismas estructuras visuales estableciendo la forma social de las emociones? Estas coincidencias son claves simbólicas y corporales para articular la



memoria. En un mundo post-internet, en un mundo inundado de fotografías, es necesario hacer una ecología de la memoria para recuperar, al menos poéticamente, la experiencia primigenia del sujeto. Sería una especie de reemplazamiento crítico y poético de la identidad de Lory Money ante su Otro viralizado.

### **Coqueteando con el espejo de Jesús Flores**

En el proyecto *Coqueteando con el espejo* el artista Jesús Flores husmeó en las redes sociales de la actriz mexicana Maribel Guardia<sup>4</sup> y realizó un álbum fotográfico a partir de contenidos extraídos de la cuenta oficial de la actriz. En el proyecto, Flores reflexiona “sobre la noción del tiempo, la visibilidad de las redes sociales y sus problemáticas, pero sobre todo del cliché fotográfico, además de elaborar un comentario sobre el culto a la belleza física, en donde éstas se vuelven un espejo para mirar, desear, espiar y aspirar a ser otro” (2016, p. 164). Sobre este proyecto el artista señala lo siguiente:

Esta “cara-libro” es una suerte de manual de poses y gestos corporales para convertirse en una reconocida figura pública que, mediante el uso repetitivo del lenguaje visual, atraiga la atención del espectador. En *Coqueteando con el espejo* se muestra al ídolo y celebridad a través de la figura atemporal de una ex reina de belleza que, consciente de los atributos físicos que le dieron el título, ha cautivado a grandes audiencias de la televisión abierta nacional. (Flores, 2016, p. 164)

Al igual que la fotografía, “Maribel Guardia representa para quienes la admiramos la imagen de lo fugaz y lo eterno. Un retrato que somete a quien lo observa y sobre el cual proyectamos nuestros deseos y fantasías más profundos” (Flores, 2016, p. 164).

Mediante códigos específicos de representación Maribel Guardia penetra en la subjetividad, volviéndose una especie imagen-virus transmitida de ojo en ojo hasta conquistar la visualidad del público mexicano. La imagen de Maribel Guardia responde a un gesto tipológico de belleza, éxito y fama que se ha vuelto canon en el imaginario de quienes seguimos a Maribel Guardia. *Coqueteando con el espejo* (Flores, 2016)

---

<sup>4</sup> Proyecto seleccionado y publicado en el catálogo de la XVII Bienal de Fotografía del Centro de la Imagen, 2016.

sería en todo caso coquetear con la pantalla negra, con la subjetividad seducida y entregada a los encantos de las redes sociales y el aroma de la imagen banal.

La existencia, circulación y transmisión de estas imágenes es posible por la lógica social en que se han gestado las redes sociales. Se trata de un ecosistema autónomo que uniformiza y/o homologa una serie de criterios para compartir ciertas lógicas para la inserción de diversos usuarios. Redes sociales como Facebook, Orkut o Instagram obedecen a un sistema de apariencias globales. Quienes participan en este ecosistema compartirán una serie de esquemas que posibilitan la inter-validación simbólica. Una definición de dicho ecosistema, aunque parcial, sugeriría entenderlos como entornos donde participan activa o pasivamente internautas de diversas índoles; es un entorno donde el sujeto se convierte en datos con poder, datos con memoria.

### ***El poder de lo indisoluble de Rosy González***

Sobre este último, la artista Rosy González presenta su proyecto *El poder de lo indisoluble* (2016), el cual consiste en una serie de placas de metal con textos extraídos de conversaciones personales en la aplicación *WhatsApp*. Para la artista, las dinámicas de intercambio de mensajes, información y fotografías en redes sociales banalizan y volatilizan las relaciones humanas. En este sentido, las placas de metal traen de regreso la experiencia de la imagen. De alguna manera es como si ese mensaje personal se volviera una promesa de eternidad, un sostén objetual para la subjetividad de los usuarios de las redes sociales. Respecto a esto, la artista publicó en el catálogo de la XVII Bienal de Fotografía del Centro de la Imagen:

Los avances tecnológicos han transformado nuestras vidas y las nuevas plataformas de comunicación, como *WhatsApp* o *Messenger*, han venido a revolucionar la forma de relacionarnos. Han sido útiles, sin embargo, la comunicación expedita nos ha sobrepasado. Los teléfonos con cámaras integradas han contribuido a que el registro fotográfico resulte más sencillo en la vida diaria y el uso de las selfies se esté multiplicando. Hay una abundante producción de imágenes y también de textos que se comunican de maneras muy diversas: escribimos lo indecible, abusamos del uso de signos o expresiones, sostenemos largas discusiones, intercambiamos comentarios e incluso cápsulas

noticiosas, cuya información tiene tanta importancia que ésta se convierte en el “peso de lo indisoluble”.

Este proyecto se compone de una serie de placas de metal con frases inscritas de conversaciones tomadas de WhatsApp y un conjunto de selfies. Elegí el metal como soporte de estas placas con el propósito de que la información, que se considera importante, conserve su condición de permanencia, de índice. (González, 2016, p. 160)

El peso de lo indisoluble es la huella, el remanente de la subjetividad no diluida, no catalizada. Es una huella permanente que hace permanecer a otras imágenes y a otras experiencias. A diferencia de la e-imagen en redes sociales, lo indisoluble (que significa un regreso a la imagen-materia) restablece la idea de eternidad en la imagen. Las placas de metal son una garantía contra el tiempo y contra el estado volátil de la experiencia visual en la era de las redes sociales. En este sentido, la aceleración de los sistemas de producción y circulación fotográfica implicaron la desestabilización de la experiencia ante la imagen. De ahí que, ante el caudal fotográfico, es necesario cristalizar ciertos episodios significativos a nivel personal y ver de qué maneras ello coincide con el imaginario visual de otros cientos de miles de usuarios.

### ***Toda mirada tiene un punto ciego* de Daniela Bojórquez Vértiz**

En el marco de la crisis del mundo hiper documentado y de la experiencia dilatada, la artista Daniela Bojórquez Vértiz habla de las formas en las cuales para el mundo del turismo y los viajes lo importante ya no es el lugar ni lo que vemos, sino la relación entre ese algo y la intersubjetividad añorante de las redes sociales. En la serie *Toda mirada tiene un punto ciego* (2015) la artista abordó la escultura del David de Miguel Ángel, ubicada en La Academia. Por medio de una revisión exhaustiva de *selfies* donde la escultura quedaba en segundo plano, tanto físico como simbólico.

La accesibilidad de los dispositivos para capturar fotos y su distribución en las redes sociales generan un cambio en la manera de mirar, que ha incidido directamente en la experiencia: esta ha sido sustituida por su propio registro. En aquellos sitios que reciben miles de turistas es notorio este comportamiento: el visitante promedio se hace *selfies* con una obra o monumento, a los que da la espalda para fotografiarse frente a estos. En *Toda mirada tiene un punto ciego*, acentúo este fenómeno

por medio de distintos grados de representación del David de Miguel Ángel, exhibida en Florencia, Italia. Elijo esta escultura por ser una pieza cumbre en la historia del arte y uno de los atractivos turísticos más visitados, lo que me permite trabajar en los tres ejes de mi propuesta: la foto turística como marca biográfica, la reproducción de obras de arte y/o sus espectadores y mi ocupación sobre los distintos niveles de representación de la realidad, de lo que el medio fotográfico ofrece (Vértiz, 2016, p. 168).

¿Cómo han cambiado nuestras interacciones desde el nacimiento de las redes sociales? La inmediatez del flujo de imágenes ha permeado al mundo. El poder que antes tenían ciertas personas en cuanto a la información se ha liberado por lo que ahora cualquiera puede tenerla. Una de las implicaciones de ello es vivir en un entorno de libertad para generar contenidos, cuando en realidad lo que hace es adecuarse a una serie de códigos sociales de diferentes niveles políticas, éticas, ecológicas, sociales, etc. La artista Daniela Bojórquez es consciente del estatuto ético y ontológico de la e-imagen y su trabajo evidencia que entre mayor es la producción fotográfica, la sobrecarga de e-imágenes, más expuestos estamos a ellas. Ello significa un aumento en nuestra expectativa de llegar o, mejor dicho: de volver a lo real.

La e-imagen es el hilo conductor de la intersubjetividad hacia lo real en la era de las redes sociales. Es ella la que determina lo que el *otro* espera ver y cómo espera ser visto. La contemplación de la imagen como ente autónomo se ha diluido; las imágenes han pasado de ser piedras a ser gas, apenas algo visible que no deja huella ni en la pantalla ni el cuerpo. En este mundo hiperdocumento, se ha transformado la potencia de lo que se busca, lo primordial de la experiencia, podríamos decir, y en su lugar surge la necesidad de diferenciarnos por medio de la identificación con un uno Real al que aspiramos en términos lacanianos, perpetuando la eterna búsqueda de lo inalcanzable por inexistente como representación total. En este sentido, Miguel Ángel Hernández señala:

Es ese real de la Cosa lo que sustenta al sujeto, el centro ausente en torno al cual éste gira sin cesar, aquello que aquél persigue, el objeto causa del deseo, el lugar de la *jouissance* suprema a la que aspira el sujeto. Sin embargo, ese goce supremo –que sería mejor traducir como gozo, casi en el sentido del éxtasis de la mística– es siempre inalcanzable, puesto que está regulado por el principio del placer, esa barrera inaccesible que hace que el sujeto literalmente “se tuerza” al llegar a él y se encuentre en el otro lado. (2006, p. 6).

La e-imagen es una extensión simbólica del cuerpo, de la cual dependemos para tejer nuestra subjetividad en el entramado social constituido por el reflejo de un mismo sujeto sólo aparentemente diferenciado. Esto nos hace pensar en un Yo que nunca llegará a ser completamente, un Yo condenado a la multiplicidad de su reflejo. Lo que tenemos ahora es la posibilidad de hacer por nuestra propia mano, las representaciones de cada una de esas identidades; cierto que con un halo de supuesta libertad. Como ha señalado el filósofo Byung Chul-Han:

**Los tiempos en los que existía el *Otro* se han ido. El otro como misterio, el Otro como seducción, el Otro como eros, el Otro como deseo, el Otro como infierno, el Otro como dolor va desapareciendo. Hoy, la negatividad del Otro deja paso a la positividad de lo igual. La proliferación de lo igual es lo que constituye las alteraciones patológicas de las que está aquejado el cuerpo social. (2017, p. 9)**

En realidad, hubo un momento, históricamente reconocible con el inicio del retrato fotográfico, en que los individuos pensaban y construían su propia subjetividad a través del diálogo entre mirar y ser mirado (los actos de posar y fotografiar). Este espacio, breve sin duda, permitía un espacio de proximidad entre los individuos, un reconocimiento del otro a través del reconocimiento de la subjetividad individual.

Con la aparición de las tecnologías de la imagen, particularmente la fotografía y el cine, la relación ser-mundo se modificó. Sería oportuno cerrar este texto con una nota de los principales exponentes del análisis ontológico de la imagen y su relación con las estructuras culturales. En las últimas páginas de *El ritual de la serpiente* (2004) el psichistoriador Aby Warburg escribió una reflexión final donde describe un cambio en la condición estética del hombre acaecida por el desarrollo tecnológico, y al mismo tiempo profetiza la crisis epistémica que provocaría la transición hacia la era de las redes sociales.

**La serpiente de cascabel ya no causa temor al americano contemporáneo: lejos de adorarla, trata de extinguirla. Lo único que hoy se le ofrece a la serpiente es su exterminio.**

**El rayo apresado dentro del cable y la electricidad encadenada han creado una cultura que aniquila al paganismo. Pero ¿qué es lo que se ofrece a cambio? Las potencias naturales ya no son vistas como elementos antropomorfos o biomorfos,**

sino como una red de ondas infinitas que obedecen dócilmente a los mandatos del hombre. De esta manera, la cultura de la máquina destruye aquello que el conocimiento de la naturaleza, derivado del mito, había conquistado con grandes esfuerzos; el espacio de contemplación, que deviene ahora en espacio de pensamiento.

Como un Prometeo o un Ícaro moderno, Franklin y los hermanos Wright, que han inventado la aeronave dirigible, son los fatídicos destructores de la noción de distancia que amenaza con reconducir este mundo al caos.

El telégrafo y el teléfono destruyen el cosmos. El pensamiento mítico y simbólico, en su esfuerzo por espiritualizar la conexión entre el ser humano y el mundo circundante, hace del espacio una zona de contemplación o de pensamiento que la electricidad hace desaparecer mediante una conexión fugaz. (Warburg, 2004, p. 66)

## Conclusión

Los seis proyectos presentados a lo largo de este trabajo constituyen de manera global un posicionamiento antivisual, que propone una vía alternativa para repensar nuestra relación con la fotografía en la era de las redes sociales. Aunque estos planteamientos coincidan en cierto sentido con la propuesta conceptual de Joan Fontcuberta de *postfotografía*<sup>5</sup>, hemos optado por el término de antivisualidad tal como lo propuso el teórico español Miguel Ángel Hernández Navarro (2019), ya que consi-

<sup>5</sup> Este término dispone de su propia historia atravesada por una doble interpretación; por un lado, lo encontramos en el trabajo de William Mitchell para referirse a la condición del documento fotográfico y potencial para establecer condiciones de lo que es verdadero; por otro lado, el mismo término reaparece en la obra de Joan Fontcuberta hablando de él no como un concepto, sino como momento o condición donde la propia condición histórica de la fotografía y su relación con la mirada se ve superada por la hiperproducción fotográfica en la era de las redes sociales. Tal como aparecen, la relación es complementaria, aun cuando el primero habla de la relación fotografía-verdad y el segundo sobre la necesidad de replantear nuestra posición ante las imágenes, yendo hacia una nueva ecología de lo visual. Así, en este trabajo nos hemos decantado por el término de nativisualidad pues hace referencia al desmoronamiento de modos de pensar, hacer, ver y sentir en el contexto de la modernidad avanzada.

deramos que éste hace referencia a un proceso escópico o condición de la mirada no limitado al fenómeno reciente de saturación fotográfica en la era 2.0, sino que se remonta a la propia imposibilidad de ver más allá del ocularcentrismo y los límites simbólicos que este traza y ha intentado perpetuar para las relaciones intersubjetivas. Así, estas prácticas “presentan un ver contrario al panóptico omniabarcador en el que, poco a poco, se ha convertido nuestra sociedad. Frente a la luminosidad totalitaria de la mirada moderna, estas poéticas de ceguera se sitúan a contracorriente, casi literalmente a-contra-luz, a *contravisión*” (Navarro, 2009, p. 13).

Sea mediante el acto de exponer la repetición de gestos y hábitos, o a través de la reducción formal del objeto visible a tal punto que para hablar de miles de imágenes se hable de una sola, las respuestas al ocularcentrismo y al panóptico digital se hacen presente no como una cuestión revisionista limitada a explorar la superficie del estatuto ontológico de la mirada en las redes sociales, sino como una estrategia interiorizada para devolver su aroma a las imágenes, como una tentativa para reformatear nuestro software escópico y ayudarnos a ver más lento nuestro cuerpo, y no como se creería ingenuamente, de una estrategia política para desacelerar el tiempo y la mirada global. En esta época agitada donde los rituales se han diluido, necesitamos repensar otros tiempos y otras formas centradas en la experiencia de individuos específicos. Esto se piensa porque si algo hay en la práctica de los artistas revisados en este trabajo es la búsqueda de un espacio para pensar, dejar de correr para ver los detalles de las redes sociales y crear situaciones o emplazamientos en los puntos ciegos del ocularcentrismo.

### Referencias bibliográficas

- Beriaín, J. (2008). *Aceleración y tiranía del presente: la metamorfosis en las estructuras temporales de la modernidad*. México: Anthropos.
- Barthes, R. (1980). *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Brea, J. (2010). *Las tres eras de la imagen*. (1st ed., pp.80-81) Madrid: ediciones Akal
- \_\_\_\_\_. (2014). *El cristal se venga. Textos, artículos e iluminaciones de José Luis Brea*. Virginia Jaua (ed). México: Fundación Jumex Arte Contemporáneo.

- Byung-Chul H. (2017). *La expulsión de lo distinto*. Barcelona: Herder Ed.
- Castoriadis, C. (2013). *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Centro de la imagen. (28 de mayo de 2016). *VII Bienal de Fotografía*. <https://centrodelaimagen.cultura.gob.mx/bienal-de-fotografia/xvii/index.html>
- Chrisholm, R. (1960). *Realism and the background of phenomenology*. Whitefish: Literary Licensing.
- Foucault, M. (1970). *El orden del discurso*. México: Tusquets Editores.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Guasch, A. (2010). *Arte y Archivo. 1920-2010. Genealogías, tipologías discontinuidades*. Tres cantos: Ediciones AKAL SA.
- Groys, B. (2016). *In the flow*. Nueva York: Verso.
- Hernández-Navarro, M. A. (2007). *El Archivo escotómico de la Modernidad [Pequeños pasos para una cartografía de la visión]*. Alcobendas: Colección de Arte Público & Fotografía.
- Martín Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. (2da ed., pp.24-29). Tres Cantos: Ediciones Akal.
- Shore, R. (2013). *Post-Photography: The artist with a Camera*. Reino Unido: Lawrence King.
- Virilio, P. (2006). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama editores.
- Warburg, Aby. (2004) *El ritual de la serpiente*. México: SextopisoBrea,
- J. (2010). *Las tres eras de la imagen*. (1st ed., pp.80-81) Madrid: ediciones Akal.



**El poder de la imaginación: Movilizaciones estudiantiles del 68 en Sasebo, Nagasaki, y el (re)encuentro con lo rural de Tsuge Yoshiharu en *Nejishiki***

*The power of imagination: Students movements of 1968 in Sasebo, Nagasaki, and Tsuge Yoshiharu's (re)encounter with the rural in Nejishiki*

**Andrés Camacho López**

Universidad de Córdoba, España  
kamachiryuga@gmail.com

Original recibido: 27/09/2021

Dictamen enviado: 12/10/2021

Aceptado: 08/11/2021

**Resumen**

En enero de 1968, llegaron unos estudiantes armados con palos de madera y cascos distintivos de su facción universitaria a Sasebo, un remoto puerto rural al oeste del archipiélago, en Nagasaki. Ahí, por primera vez televisado en vivo, millones de personas en Japón atestiguaron el violento enfrentamiento entre la policía y los jóvenes universitarios de la capital, quienes, derrotados por la fuerza y autoritarismo del Estado, se ganaron la simpatía de los habitantes locales del puerto. En apariencia, este conflicto se detonó por la llegada de un buque norteamericano y la impresión de que Japón estaba siendo arrastrado a una nueva guerra, sin embargo, la irrupción de los estudiantes en Sasebo trajo consigo una serie de discursos desvanecidos sobre la identidad y la derrota que aparecieron para confrontar el pasado y los poderes totémicos del Estado: la política y la historia. Partiendo de la observación y conocimiento de la transición cultural que significó la derrota de Japón en 1945 y la ocupación norteamericana de posguerra, analizaremos el contexto y la particularidad de esta lucha estudiantil en Sasebo, así como su tránsito a la cultura popular. A partir de ahí, analizaremos a profundidad en el manga de Tsuge Yoshiharu, *Nejishiki*, publicado más tarde en 1968, el

discurso de identidad y su representación estética en la irrupción y (re) encuentro inhóspito de la juventud con el Japón rural, un espacio desvanecido y recuperado en la construcción moderna de la nación y la identidad como el origen remoto de lo japonés, su hogar (furusato).

**Palabras clave:** Estudiantes, rural, Sasebo, Tsuge Yoshiharu, Nejishiki.

### **Abstract**

*In January of 1968, a small group of students armored with wooden staves and colorful helmets distinguished by their university's faction, arrived at Sasebo, a remote rural port in Nagasaki, Japan. For the first time broadcasted live on T.V. all over Japan, millions of people witnessed the violent clash between the police and the university students who, apparently defeated by the force and authoritarianism of the State, received the rural port local's sympathy. Apparently, this conflict had its roots on the arrival of the U.S. aircraft to the port and the sensation of Japan being pushed to a new war, but it was rather the irruption of the students in the rural port that evoked vanished discourses to confront the past and settle the conflict with the totemic powers of the State: politics and history. Thus, observing and recognizing this important moment in the cultural transition that meant the war's defeat in 1945 and the North American occupation in postwar Japan, we will analyze the context and particularity of the student's struggle in Sasebo, as well as its transit to pop culture. From there, we will deeply analyze how is aesthetically adapted in Tsuge Yoshiharu's manga Nejishiki (1968), the irruption of youth and its reencounter, sometimes uncanny, with rural Japan, a remote space vanished by modernity that was reshaped in the Japanese imaginary as the origin and return, namely home (furusato).*

**Keywords:** Students, rural, Sasebo, Tsuge Yoshiharu, Nejishiki.

## **Introducción**

La disidencia estudiantil construida bajo la premisa de lo acontecido en 1968 conlleva una contención globalizante. Ese año no solo se dio la insurgencia estudiantil y obrera del mayo francés o la revolución cultural en China, sino que se fortalecieron los movimientos feministas, la movilización en distintas partes del mundo por los derechos civiles y las protestas en contra de la invasión estadounidense en Vietnam. En México, por supuesto, el 68 significa un parteaguas en la historia moderna de nuestro país. Para Arce (2012, p. 9), por ejemplo, fue “el principio del final de un régimen”, o para Monsiváis (2011, p. 11) se comenzó “en forma multitudinaria, la defensa de los derechos humanos en México”, condicionada, según Revueltas (1978, p. 18), de que el fenómeno y la experiencia del 1968, para él enraizado en la represión y sometimiento de la clase obrera, supiera ser teorizada.

Como lo sugiere Oguma (2018), en el marco del desarrollo económico y tecnológico en muchos países del mundo, los medios de comunicación masiva dieron la sensación de que el 68 era una gran insurrección compartida y universal, y aunque considera que muchos de estos movimientos, y particularmente en Japón, eran ajenos a otros y tenían desconocimiento de las causas globales, dan cuenta de que algo revolucionario estaba sucediendo en contra del orden existente, independientemente de cuál fuera ese orden en el contexto local (pp. 1-3). Esta investigación tiene la intención de pensar la movilización estudiantil japonesa de Sasebo, Nagasaki,<sup>1</sup> como una irrupción de los jóvenes en la historia que nos ayuda a comprender de dónde vino y en qué se convirtió una de las tantas luchas estudiantiles que, más allá de oponerse a la visita de un buque de guerra norteamericano al puerto, dotó al 68 japonés con la capacidad de asir identidad y resignificar el pasado mediante una insurrección violenta para resistir a los embates

---

<sup>1</sup> Sasebo es una ciudad portuaria en la prefectura de Nagasaki, al suroeste de la isla de Kyūshū, la segunda más grande de las islas que conforman el territorio japonés. El puerto de la ciudad de Sasebo, localizado a 90 km de la ciudad de Nagasaki, donde estalló la segunda bomba nuclear lanzada por Estados Unidos, fue un lugar importante para el desarrollo militar del Imperio japonés desde finales del s. XIX hasta su rendición en la Guerra del Pacífico, el 15 de agosto de 1945. En 1946 el puerto fue ocupado por Estados Unidos, lo que permitió continuar la relación económica del ejército con la ciudad, donde trabajaron hasta 60 000 personas alrededor del puerto durante la Guerra (Marotti, 2009, p. 118).

autoritarios del orden establecido por un Estado japonés que hizo del sacrificio y la derrota altos valores en su proyecto de modernización.

La acción estudiantil visibilizó a nivel nacional un puerto remoto de Japón que se volvió de repente una representación de todos los pueblos rurales en el archipiélago, el cual mostró apoyo y simpatía de los habitantes locales para resistir y confrontar físicamente a un Estado cuyo gobierno, heredero de hazañas institucionalizadas como democráticas bajo el centenario de la Restauración Meiji, se apoderó de la política y la historia. Ahora, en una lucha desequilibrada e insostenible para el cuerpo estudiantil, ¿cómo se puede vencer a la fuerza del Estado y su legitimidad histórica? El poder de la imaginación y la cultura popular resultó la forma más contundente para disputar el pasado y desfamilia- rizar de la construcción de identidad y nación instrumentalizada por parte del Estado.

La cultura popular representó ese lugar en donde todo lo que estaba dado por hecho se cuestionó. Fue la oportunidad de transitar históricamente entre este y otro tiempo, de irrumpir en el pasado para contar una historia que diera la posibilidad, en otro espacio, de seguir peleando hasta la victoria.

Partiendo de la observación y conocimiento del impacto y transformación en las estructuras de autoridad que, de acuerdo al historiador Amino Yoshihiko (2012, p. 275) significó la derrota y el establecimiento del periodo de posguerra a partir de la ocupación norteamericana en Japón, analizaremos y reflexionaremos el contexto y la particularidad de los fenómenos sociológicos y artísticos surgidos a consecuencia de la movilización estudiantil en Sasebo y su irrupción a una remota villa rural para interrumpir en las funciones del Estado. Como parte de las expresiones artísticas contagiadas por estas movilizaciones, veremos la importancia que tuvo la cultura popular como espacio, específicamente una parte del *manga*, para transitar de la violenta lucha estudiantil al poder de la imaginación. En el sentido que Iida (2002, p. 3) ve en la estética como una protesta por parte de las voces excluidas en contra de las fuerzas transformadoras de lo moderno que se inscriben violentamente en el cuerpo, analizaremos en el manga de Tsuge Yoshiharu, *Nejishiki*, publicado en junio de 1968 en la revista *GARO*, el discurso de identidad y su representación estética en la irrupción y (re)encuentro inhóspito de la juventud con el Japón rural, un espacio remoto que la modernidad desvaneció para reinscribirlo como el hogar (*furusato*) de lo japonés.

### ¡Sin reposo! Estudiantes violentos rumbo al tercer impacto

A mediados de enero de 1968 se apareció por las costas agitadas de Sasebo, en Nagasaki, la figura del *Enterprise*, un gran buque norteamericano cargado con el fulgor nuclear de la guerra al otro lado del mar y la detonación de un pasado permanentemente anclado a Nagasaki. Frente a esto, distintos grupos organizados de todo Japón se movilizaron hasta Sasebo para protestar contra su llegada. Apareció la organización civil anti-guerra Beheiren (*Betonamu ni hewa o! shimin rengō*) y también contingentes del Partido Socialista, el Partido Comunista y otras organizaciones civiles que juntaron unos 27 mil participantes a días de que llegara el buque. El grupo más reducido fue el de estudiantes universitarios del SANPA,<sup>2</sup> una facción tripartita de estudiantes organizados en el marco de la ZENGAKUREN,<sup>3</sup> cuyo contingente llegó hasta el puerto equipado con coloridos cascos distintivos de su facción y armados con palos de madera para desplegar una teatralidad que, para entonces, ya se esperaba como violenta en los medios de comunicación.

Los palos de madera, o *gewa-bo*, como los llamaron inspirados en la violencia, o *Gewalt* de Benjamin en *Zur Kritik der Gewalt* (1922), se volvieron determinantes en dos acontecimientos previos a Sasebo para legitimar el uso de la violencia y distinguirla de aquella comúnmente asociada al Estado (Sas, 2012, p. 266). El primero fue el Incidente en Haneda ocurrido en octubre de 1967, en el que un grupo numeroso y bien organizado de la SANPA llegó al aeropuerto capitalino para intentar detener con los *gewa-bo* el viaje del primer ministro Satō Eisaku a Vietnam. La movilización exacerbada no impidió al primer ministro tomar su vuelo, pero sí teatralizó para la prensa un encuentro brutal con la policía antimotines (*kidōtai*) que dejó a 600 de ellos heridos, 100 estudiantes apaleados, 50 arrestados y un muerto.<sup>4</sup> Una segunda

<sup>2</sup> Formado por la *Chūkako*, una facción importante de la Liga Marxista de Estudiantes, la *Shagakudō*, Liga de Estudiantes Socialistas, y la *Shaseidō*, Liga Socialista de Jóvenes que tradicionalmente había sido asociada al Partido Socialista. La facción del SANPA se opuso originalmente a los jóvenes del Partido Comunista de Japón.

<sup>3</sup> La ZENGAKUREN (*Zennihongakusei Jichikai Sōrengō*) Federación de Estudiantes que se formó en 1948 con el fin de democratizar las escuelas y el espacio de las movilizaciones estudiantiles tras la rendición de Japón. (Saruya, 2012, p. 149)

<sup>4</sup> El estudiante muerto fue Yamazaki Hiroaki, estudiante de Literatura de la Universidad de Kioto. El periódico conservador *Yomiuri Shinbun*, por ejemplo, catalogó a los estudiantes como meros *yakuza* (mafia japonesa)

movilización en Haneda se dio el 12 de noviembre del 67, cuando un contingente estudiantil trató de prevenir la salida del primer ministro Satō a su encuentro con el presidente estadounidense Lyndon B. Johnson. El intento fue interceptado por una sólida fuerza de cinco mil policías antimotines que, mejor organizada que la primera vez, barrió violentamente con ellos en los alrededores del aeropuerto. Aunque otra vez el primer ministro pudo salir a cumplir sus labores, ambas movilizaciones en Haneda fundaron el uso simbólico de los *gewa-bo* para luchar violenta y frontalmente contra el ejercicio declarado de la política de Estado.

Ambos incidentes no solo esgrimieron una teatralidad violenta y declarada en contra de las funciones del Estado, las cuales están vinculadas al Tratado de Seguridad y Cooperación Mutua entre Estados Unidos y Japón, acuerdo que de aquí en adelante llamaremos ANPO.<sup>5</sup> Este tratado de seguridad, firmado seis horas después del Tratado de Paz de 1951 que le devolvió la independencia a Japón tras la ocupación norteamericana en 1945, se trató de una estrategia estadounidense para mantener sus fuerzas armadas, aéreas y marítimas, estacionadas en Japón bajo la premisa de asegurar la paz y seguridad en el “Área de Japón” (Saruya, 2012, p. 93). No es un tratado equitativo ni democrático, y por eso protestaron más de 16 millones de personas entre 1959 y junio de 1960, cuando se revisó por primera vez.

A pesar de las mayores protestas en la historia del país, se renovó por parte del Congreso y se puso fecha para una nueva revisión en 1970, dejando con esto una década fértil y álgida en contra del ANPO, pero no solo eso. El desarrollo de una década gobernada por el crecimiento económico y la reconstrucción del país a partir del proyecto civilizatorio estadounidense hizo que las movilizaciones no fueran un ejercicio exclusivo en contra de un tratado escrito con la ética del imperialismo y su dominio sobre Asia, sino también para cuestionar al Estado y garantizar la posibilidad de tomar acción en el activismo político y la implementación de una democracia definida por la sociedad.

Las movilizaciones estudiantiles y sus facciones, sin embargo, dejaron ver intereses contradictorios que los llevó incluso a la confrontación

---

y cuestionó si en verdad se trataba de un movimiento estudiantil. En una edición del 22 de octubre de 1967, en el periódico *Asahi Shinbun*, comúnmente asociado a la izquierda, Takahashi Tōru escribió sobre la “ética de los *gewabo*” y la necesidad de adentrarse en los pensamientos de los estudiantes y analizar sus objetivos antes que solo juzgarlos. (Periódicos citados en Marotti, 2009, pp. 106-107)

<sup>5</sup> En japonés, *Anzen Hoshō Jōyaku* (安全保障条約), pero es comúnmente abreviado como ANPO (安保).

interna, por lo tanto, homologarlas con una lucha volcada a revocar el ANPO y en contra de la guerra, puede ser impreciso. No obstante, la visita del *Enterprise* a Sasebo representó una provocación más del régimen cumpliendo con sus acuerdos antidemocráticos y arrastrando a Japón hacia el conflicto en Vietnam, o trayendo parte de él a su territorio. En ese escenario, fueron los estudiantes quienes encontraron en la atención mediática y la teatralidad violenta las condiciones ideales para iniciar, directa o indirectamente, un debate público sobre el autoritarismo del Estado y sus acciones represivas y antidemocráticas sobre ellos y los pueblos rurales. Esta fue la oportunidad para una facción estudiantil de provocar en Sasebo lo que Akiyama Katsuyuki promovió como “un tercer Haneda”, la oportunidad de los estudiantes, a quienes se refirió como unidades de combate (*sentō butai*), para pelear y batirse de nuevo contra las funciones del Estado y sus estructuras represivas, si no para derrocarlo, sí para impedir su reposo y exhibirlo (Kelman, 2001, p. 201).

### **El tercer impacto: movilización en Sasebo y simpatía por la derrota**

El 17 de enero del 68, mientras la policía antimotines preparaba a un grupo élite para recibir a los estudiantes en Sasebo, detuvo en la capital a cientos de estudiantes bajo la Ley de posesión de armas peligrosas (*Kyōkijunbishūgōzai*). Los mil estudiantes que lograron llegar al puerto, burlaron la seguridad e inundaron con sus *gewa-bo* y cascos coloridos el puente Harase que conectaba con la base naval de los Estados Unidos. La transmisión en vivo por primera vez de un grupo estudiantil siendo apelmazado entre las vías del tren por los cañonazos de agua de las tanquetas y la barricada de gas pimienta que los recibió, extendió las imágenes y la conversación sobre estos acontecimientos a millones de hogares en todo Japón. Después de una larga resistencia frente a las puertas del cuartel norteamericano, los estudiantes finalmente se replegaron a lo largo de las vías y las calles hasta el hospital del puerto, donde se iban reagrupando conforme eran atendidos. Sorpresivamente, los estudiantes fueron acorralados en el hospital con un bombardeo indistinto e ininterrumpido de gas pimienta que terminó por obligar al personal médico a protegerse.

La marea autoritaria arrastró a los estudiantes fuera del hospital para tundirlos a porrazos en el suelo, y aunque uno de los líderes estudiantiles intentó reagrupar al contingente en torno a una gran pancarta donde se leía «Libertad para las personas de Vietnam», la policía colapsó lo que aún quedaba de su formación. La gran arremetida en el puente

Harase, pero sobre todo el brutal sometimiento indistinto a las puertas del hospital que imbuyó como víctimas a los empleados, la prensa y a los habitantes (*jūmin*), provocó que la prensa denunciara por primera vez los excesos de la fuerza policial, mientras que los habitantes intervinieron con piedras y consignas en contra de los uniformados para ayudar a los estudiantes tundidos en el piso (Marotti, 2009, p. 122).

El 19 de enero, tras dos días de combates y una movilización en el estadio de béisbol que reunió a más de 50.000 personas, finalmente se dio la llegada del *Enterprise* a Sasebo. Desde entonces y hasta el 23 de enero que la embarcación dejó Japón, los estudiantes contaron con el apoyo de los habitantes en todo momento: comida, hospedaje, dinero. Además, ya no eran espectadores, sino actores resueltos a poner el cuerpo para intervenir en la política, protestar en contra del abuso y cuestionar al Estado y su ejercicio del poder. El puerto de Sasebo se volvió la representación de todas las villas en Japón, el momento preciso, según Maruyama, “[...] cuando el imaginario nacional y la identidad posguerra, comenzó a ser re-narrada [...]” (citado por Kelman, p. 205).

El estado japonés y los oficiales estadounidenses compartían la sensación de que el ejercicio de la protesta estudiantil había perdido fuerza desde la ratificación del ANPO en 1960, también, que desde los incidentes de Haneda la sensación mediática y social era la de un activismo violento e irracional que debía ser controlado por la policía, las universidades y la comunidad. En ello, observa Kelman (2001, pp. 218-225), el Estado había encontrado un momento idóneo para que el *Enterprise* ayudara a revertir la aversión generalizada hacia la energía y el armamento nuclear por parte de la opinión pública y los habitantes de Nagasaki, así como convencer a la población sobre la importancia de la defensa militar hacia el exterior (2009, p. 208). Sin embargo, en un reporte a la embajada estadounidense, el consulado norteamericano en Fukuoka comentó el notorio cambio de los habitantes hacia el activismo estudiantil en Sasebo, el cual, exhibe Marotti (2009, p. 126) en una serie de comunicados entre autoridades militares, pasó de ser un sentimiento invasivo de estudiantes revoltosos y molestos en el puerto, a una simpatía y admiración que los llevó a involucrarse activamente en las movilizaciones. Había un cambio inexplicable para las autoridades militares norteamericanas: ¿por qué repentinamente el grupo estudiantil recibía la simpatía y el activismo de los habitantes? Bueno, en un tránsito ininterrumpido de la ficción a la realidad, advirtieron los consejeros japoneses del Partido Liberal Democrático a sus representados norteamericanos, que se trataba de un síntoma de la cultura japonesa que simpatiza históricamente con los derrotados (p. 127).



## Nostalgia por la derrota: a 100 años de la Restauración Meiji

Este aparente síntoma de la cultura japonesa, como lo llamaron los dirigentes del partido en el poder y que con amplitud estudió y desarrolló Morris (2014), tiene un asidero importante en la estética con la que el poeta Matsue Shigeyori comparó la derrota con la belleza que el cerezo cae víctima del viento de primavera (p. 140). En el s. XVII, Shigeyori llamó a este fenómeno *hoganbiiki*, que significa simpatía por el teniente, un término inspirado en Minamoto no Yoshitsune, popular guerrero que en el s. XII ostentó el puesto de *hōgan*, o teniente, y quien cercado por la astucia política de su hermano, decidió matarse.<sup>6</sup> La inmolación de Yoshitsune le dio la posibilidad a Yoritomo, su hermano, de consolidar y dar reposo a su nuevo Estado, el de Kamakura, con el cual creó las políticas e instituciones necesarias para dar comienzo a nuevas estructuras de autoridad, lo que él llamó “El principio del país” (*tenka no sōsō*) (p. 78), el comienzo de un periodo que Amino (2012, p. 274) consideró una transición crucial en las estructuras del archipiélago.

La relación entre la muerte voluntaria de Yoshitsune con la instauración, desarrollo y reposo de un nuevo orden fundó, en los años siguientes, un subgénero en el teatro *nō* para hablar solo de ello, *hōganmono*, además, por supuesto de las 16 obras que le dedicó el escritor más popular de teatro de marionetas del periodo pre-moderno, Chikamatsu Monzaemon, o la popularidad con la que la épica del *Gikeiki* lo convirtió en uno de los grandes héroes de la épica (Oyler, 2006, p. 87). La de Kusunoki Masashige eviscerándose y acuchillándose mutuamente con su hermano tras escucharlo decir que deseaba renacer para deshacerse de los enemigos del Emperador tras la derrota de ambos en Minatogawa en 1336, es otro de esos famosos episodios que la épica, como el *Taiheiki*, el teatro *kabuki* y otras expresiones artísticas, volvieron símbolo

---

<sup>6</sup> La muerte de Minamoto no Yoshitsune sucede en el marco del conflicto entre los clanes Taira y Minamoto, en el siglo XII. Las motivaciones de ambos personajes fueron distintas, mientras Yoritomo aspiró a que los Minamoto se volvieran el poder hegemónico, Yoshitsune deseó vengarse por la muerte de su padre. Aunque en 1185 Yoshitsune derrotó definitivamente al clan Taira junto al joven emperador Antoku, fue Minamoto no Yoritomo quien reformó la administración del territorio y comenzó un proyecto basado en la fuerza militar donde se legitimó como jefe militar o *shōgun*. Ante el temor de la popularidad que gozó Yoshitsune como guerrero, Yoritomo pensó que el Estado que deseaba implantar no gozaría de reposo hasta no deshacerse de su hermano. (Pinguet, 2016, pp. 119-126)

de la derrota y el sacrificio frente a las grandes transformaciones. En este caso, la del siglo XIV fue, según Amino (p. 275), la última gran transformación en el archipiélago hasta la irrupción de la modernidad en la Restauración Meiji de 1868 y después, la derrota de Japón que acompañada de la ocupación norteamericana en 1945, provocó los grandes cambios en las estructuras de autoridad de la posguerra.<sup>7</sup>

La mencionada Restauración Meiji de 1868 fue provocada esencialmente por un encuentro traumático con el poderoso Otro, el moderno Occidente como lo llama Iida (2002). La Restauración consistió simbólicamente en restituir el poder al Emperador y finalizar la hegemonía samurái iniciada con el “país de Yoritomo”, lo que significó a su vez el inicio del Japón moderno. El proyecto de modernización del nuevo régimen tuvo la intención de crear una estructura nacional que permitiera al archipiélago transitar hacia una civilización moderna según las condiciones de Occidente. Rápido se desvanecieron los vínculos con el pasado inmediato y todo aquello obsoleto, o “bárbaro” para los nuevos valores de la nación moderna, como los samuráis. Esto, junto a muchos otros acontecimientos provocaron el surgimiento de revueltas, de las cuales, la más popular fue la de 1877 de Saigō Takamori, famoso samurái que se arrojó a una rebelión en nombre del Emperador y la cual terminó con una aplastante derrota que, tras su muerte voluntaria, permitió al nuevo orden establecimiento de un proyecto político moderno.

La consolidación del estado-nación japonés y sus políticas de enriquecimiento nacional y modernización militar (*fukoku kyōhei*), llegaron durante la tercera década del régimen y la creación de su primera constitución en 1889, donde los conceptos de soberanía y democracia se imbuyeron en el Emperador (Saruya, 2012, p. 61). Al tiempo, se comenzó a formular un “japonismo” (*nippon shugi*) como una forma de internalizar esa historia y construir exitosamente un concepto de nación cuya esencialidad moral estaba en la Lealtad al Emperador como la expresión máxima de patriotismo (*Chūkun aikoku*) (Benesch, 2014, p. 100). En el Emperador se encarnó la autenticidad nativa y el espíritu de la nación, una idea llamada *kokutai*, o cuerpo de la nación, que se formuló y consolidó en “Los Fundamentos de la Política Nacional” (*Kokutai no hongī*), redactado

---

<sup>7</sup> La famosa frase “Servir al Emperador por siete vidas” (*Shichishō hōkoku*) se recuperó a principios del s.20 como un eslogan de patriotismo, (Morris, 2014, pp. 264-265). En 1970, por ejemplo, Mishima Yukio esbozó el mismo eslogan en la cinta (*hachimaki*) que portaba en la cabeza cuando se evisceró en los cuarteles de Ichigaya, Tokio a nombre de su patriotismo. (Pinguet, 2016, pp. 119-126).

para el Ministerio de Educación en 1937, el mismo año en que Japón se desbocó sobre China. Esta noción, analiza Iida (2002, p. 21), estaba argumentada en la idea de que los japoneses eran descendientes directos de la familia imperial, una estrategia que desde los primeros años de la Restauración Meiji vinculó a las personas con las nuevas instituciones y estructuras emergentes. Con esto, se replicaban las nociones éticas de las estructuras familiares y se modelaba a Japón como un Estado familiar en el que el Emperador, para la década de 1930, ya fungía como cuerpo simbólico de la nación y padre de familia. Así, desde el comienzo de Meiji hasta los años más recalcitrantes del Imperialismo japonés, todas las experiencias marginales en el archipiélago fueron desvaneciéndose y se determinó estéticamente lo “japonés” en función de una “sociedad holónica”, donde la totalidad está presente en todas sus partes y puede comunicarse con armonía entre ellas (Ivy, 1995, p. 18). La nueva relación entre nación y Estado unificó todas las diferencias a lo largo del territorio en un mismo discurso de identidad, donde se contuvo “la cultura japonesa” frente a la voracidad de lo moderno para darle certeza a “lo japonés” frente al permanente y traumático encuentro con el Otro (Iida, 2002, p. 11).

Rumbo a la inminente derrota en la Guerra aparecieron los últimos espasmos juveniles por parte de una nación que no demandó a sus jóvenes saber matar, sino saber matarse. Las Fuerzas Especiales de Ataque (*tokubetsu kōgekitai*), o kamikazes, cayeron en un torrente que la nación justificó en la estética del cerezo como un sacrificio eficaz y bello, el espíritu de lo inconfundiblemente japonés. Las estructuras del imperialismo desfilaron en más de los 2 mil aviones adornados con ramas de cerezo y cuyos jóvenes pilotos, revestidos con las palabras de Masashige en la frente, expresaban en sus últimas palabras la belleza con la que el viento de primavera desperdiga las flores rosáceas en el agua.

En su análisis sobre la militarización de la estética, Emiko (2002) tradujo algunos de los diarios y cartas de estos jóvenes pilotos, como las de Anazawa Toshio, joven piloto que despegó el 12 de abril entre las 333 unidades bautizadas como las “Flores de Cerezo del Trueno de los Dioses” (*Jinrai ōka*), abanderadas con el emblema tradicional de Masashige, un crisantemo flotando en el agua como símbolo reverencia imperial. Anazawa escribió en la última de sus cartas a Chieko, su prometida, que era un hombre que caería como flor de cerezo: “how pleased I am to have my wish to come true, to share the fate of falling cherry blossoms” (p. 172). Esta se trató de una generación de sacrificio, a la que le imcumbió, propone Pinguet (2016, p. 348), “expiar los excesos cometidos por otros”. La muerte de estos pilotos era el destino de

la nación, y el destino hay que saberlo amar y conquistar, porque únicamente es absurda la muerte sufrida (p. 347). La política e identidad del país se había expresado desde hace tiempo en términos estéticos, sobre todo el de la muerte y el sacrificio en nombre del cuerpo de la nación (Iida, 2002, p. 66).

Tras las detonaciones en Hiroshima y Nagasaki que llevaron a la rendición de Japón en agosto de 1945, la ocupación estadounidense llegó al archipiélago a los pocos meses y frenó de inmediato la impresión y distribución de "Los Fundamentos de la Política Nacional", que entonces rondaba los 2 millones de copias. Los norteamericanos, sin embargo, aprovecharon las estructuras establecidas a partir del régimen imperial para promover su continuidad y mantener la cohesión en torno a ciertos elementos culturales. Con esto se formuló una nueva política que permitió al país acatar los propósitos de la modernidad norteamericana y la construcción de un nuevo orden democrático. El primero de enero de 1946, recapitula Saruya (2012, pp. 89-91), se dio la famosa "Declaración de Humanidad" del emperador Hirohito (*ningen sengen*), en la que se despojó de toda divinidad mitológica al aceptar de forma ambigua que él no era una manifestación divina reinante (*akitsumikami*). Sin embargo, en la misma declaratoria la Institución Imperial también invocó al Emperador Meiji y la Carta de Juramento a la diosa Amaterasu, madre de todos los Emperadores, con la que recordó los símbolos de la fundación espiritual y democrática de Japón en el s.19. Así, la Institución Imperial intentó crear un puente que no solo dejara en el olvido un periodo militar turbulento y oscuro, sino que también vinculara la nueva democracia de posguerra con la de antaño para asegurar una restauración cultural y democrática entre la Restauración Meiji y la Reconstrucción de posguerra.

La movilización de enero de 1968 en Sasebo coincidió también con el aniversario de la Restauración Meiji que el gobierno de entonces pretendió celebrar bajo la idea del "Centenario de Meiji". Este encuentro resulta muy significativo cuando atendemos la visión que Maruyama insistió debía ponerse en la Restauración (*ishin*) como la agitación revolucionaria (*kakumeiteki henkaku*) que llevó a Japón a la historia moderna, más no como el establecimiento de un Estado con una estética moral basada en el confucianismo, cuya ideología nacional pretende disciplinar y movilizar a la gente (Tetsuo, 2000, p.4). Precisamente, insistió Maruyama, se debe retar y desafiar (*shōbu*) esta visión histórica que el Estado pretende celebrar, imponer y vincularse, porque la Restauración no es sino el *ishin*, un momento preciso y revolucionario en que comenzó una lucha interminable por la democracia en Japón (p. 6).

Sasebo es la continuidad de esa lucha en contra de lo que Benjamin (Löwy, pp. 96-97) expuso cómo la violencia de los vencedores, la visión histórica que en Japón de nuevo reclama el sacrificio de sus jóvenes para engullirlos en la dinámica del progreso y su proyecto de modernización que necesita continuidad y reposo. Así mismo, la participación y el activismo de los habitantes (*jūmin undō*) de Sasebo en contra de un estado que hizo de sus pueblos y villas el resguardo de la tradición inmutable y el sostén de la fábrica nacional de guerra, fue la forma de inaugurar una nueva relación entre Estado y población, en donde el activismo resultó voz de resistencia política para esos pueblos. Sus voces, dialectos del territorio y experiencias marginales con historias nativas, señala Ivy (1995) fueron desvanecidas e imbuidas en una sola voz de tradición y diálogo estandarizado para personificar una voz única que satisfaga la trayectoria homogénea de la modernidad y la construcción del estado-nación (pp. 18-25). Es necesario, por lo tanto, observar la reproducción fantasmagórica del pasado que asentó su proyecto normalizador en un tiempo que no le pertenece, aunque haga como que sí.

Las movilizaciones estudiantiles en Japón tuvieron una vocación autodestructiva que, si bien les era familiar, reclamaba autonomía y legitimidad para rechazar lo que les oprimió, aunque eso significara, como veremos, extraerse de la realidad para negarla y continuar la lucha en otro lugar, el de la imaginación.

### **¡El poder de la imaginación!**

Dijo Bolívar Echeverría que la versión occidental europea de humanidad ha sido dotada “del poder de subyugar a las otras humanidades por las buenas o por las malas” (2011, p. 43). El 68 fue un año enigmático a nivel mundial para el activismo y la teatralidad global de la protesta estudiantil que evidenció el relevo y continuación de ese poder.

La llegada del *Enterprise* a Sasebo, así como la ocupación y desalojo violento de los campus universitarios a lo largo del territorio durante el 68 y 69, nos hacen pensar que, así como los estudiantes fueron reducidos a las afueras del hospital portuario, las movilizaciones estudiantiles en Japón fueron “derrotadas” y el Estado se permitió el establecimiento, la continuación y reposo de un proyecto que ratificó en 1970 con la renovación del Tratado ANPO con Estados Unidos. ¿En verdad la irrupción de los estudiantes en el orden y la historia nacional terminó en una derrota? Si bien los fantasmas históricos del pasado se proclaman una y otra vez en los medios masivos y la industria cultural que cosifican lo

nacional con tal de producir una realidad que nos permita comprender a la nación con relación a su expansión capitalista, las voces y cuerpos estudiantiles se transformaron para reclamar las contrariedades de la historia y la educación, así como proclamar sus luchas y demandas desde otro lugar de resistencia: el de la cultura popular, pues es ahí donde los “organismos fantasmáticos” de la colectividad regulan, dice Monsiváis, “el peso de una cultura nacional determinada por los alcances y necesidades de una élite” (1981, p. 37). Fue Sartre, según Echeverría (2011, p. 104), quien defendió la idea de que hay una libertad ineludible en la que la humanidad debe asumirse primero para después entenderse sujeto de otro orden: uno propio, en el que pueda hacer caso a las necesidades de uno mismo y su entorno inaprehensible.

Las facciones estudiantiles en Sasebo y en otras partes del archipiélago se valieron de la violencia y su teatralidad para romper y dismantelar la cultura nacional de toda investidura mitológica y propiedad histórica. Para vencer la violencia mitológica con la que el Estado arremetió, las movilizaciones llevaron los *gewa-bo* de las calles al espacio de la imaginación como un “poder”, advierte Sas (2012, p. 266), capaz de romper la continuidad naturalizada del tiempo y el destino. Las facciones estudiantiles llevaron la imaginación al poder en términos de Sartre (Pellegrini, 1982, p. 49), se hicieron de un poder intempestivo que puso en cuestionamiento todo lo que la regla histórica construyó como destino invariable y que los medios masivos indujeron como la verdad absoluta. Esta respuesta y deseo estético cultivado por las inscripciones violentas de lo moderno y sus estructuras, dice Iida (2002) en el caso del 68 japonés, provocó, entre muchos otros fenómenos y movimientos, un legado intelectual en contra del racionalismo asociado íntimamente con la opresión de las élites y el poder burocrático (p. 125). Esta irracionalidad permitió constituir y negar el mundo del que los estudiantes o las villas inexorablemente formaban parte, de tal manera que no se posicionaran como un objeto bajo un sujeto absoluto glorificado (Sartre, 1984, p. 62).

### El manga

En Japón, fue particularmente el *manga*, o cómic japonés, ese espacio donde los discursos de la protesta pudieron figurarse como denuncia a la hipocresía del Estado y su herencia democrática materializada, en la ficción y la realidad, como una y la misma cosa (Echeverría, 2008, p.131). El manga encontró la posibilidad de contener por igual las sensaciones políticas y las transformaciones estéticas en el país, sobre todo a partir

de la década de los 60, cuando surge el *gekiga*, un estilo realista y dramático de dibujar donde se comenzó a representar de manera violenta temas políticos, sexuales e históricos (Sharalyn, 2003, p. 108). Para el 67, observa Kinsella (2000) en su profundo estudio sobre el manga como medio de cultura y poder propenso a la práctica política, que el *gekiga* ya era percibido como un “arte fronterizo” y medio democrático con el cual transgredir los límites de la cultura (p. 5).

Es importante, además, reconocer en la palabra manga y sus caracteres “漫画” cierta personalidad transgresora que Akasegawa Genpei, mítico artista de estilo *gekiga* y uno de los caricaturistas más icónicos de la crítica política durante la década de 1960, vio como una implicación subversiva e irreverente si se piensa que la palabra puede significar “dibujos irresponsables” Gravett (2004, p. 9). Bajo esa idea, “los grupos intelectuales de izquierda, grupos obreros y facciones estudiantiles conscientes de las estructuras de clase lo consideraron (al manga) un medio progresivo que puede burlarse de la sociedad represiva y sus tabús” (Kinsella, 2000, p. 5). Es así como, al mismo tiempo que el manga es visto como un medio desprovisto de toda cultura, otro sector lo percibe como la vanguardia nacional, pues hay en él una sensación de autenticidad, “[...]una experiencia social nacida de Japón que aparentó haber evitado toda importación cultural y política de Estados Unidos o Europa” (p. 5).

En un momento importante para la disidencia, el manga de estilo *gekiga* permitió serializar mensajes políticos y sociales bajo una dinámica que lo hizo pasar como mero entretenimiento juvenil. Un ejemplo de esto fue *Ninja Bungeichō* publicado entre 1959 y 1962 por Shirato Sanpei, uno de los escritores de manga más famosos y prestigiosos de Japón quien en un tiempo de protestas en torno a la primera renovación del tratado ANPO, además de álgidas movilizaciones obreras y ferrocarrileras, tomó la dialéctica Marxista para escribir y dibujar sobre las clases marginales, la pobreza, la opresión de clases, del materialismo y del poder de las masas rurales y su permanente sincretismo con la naturaleza para resistir el sometimiento de las fuerzas capitalistas (Holmberg, 2010, p. 1). Fue precisamente Shirato Sanpei, junto a Nagai Katsuichi, quien comenzó la producción y publicación mensual de *Garo* en 1964, una revista que permitió contar historias como la suya, poco convencionales para los mercados de masas gobernados por revistas para mercados juveniles e infantiles como la *Shonen jump* o la *Ribon*. *Garo* dio espacio a los autores que buscaban cuestionar la continuación de un régimen autoritario y narrar la problemática social de aquellos quienes viven en los márgenes.

Al menos hasta 1971, opina Kawamoto (2014), la revista se mantuvo al margen de ser absorbida por la cultura en masa, y fue en ese tiempo cuando los *mangaka* más reconocidos de la trayectoria de *Garo* hicieron su aparición. Tsuge Yoshiharu es discutiblemente el más importante de todos ellos, cuyos personajes proponen un encuentro permanente con los márgenes de la sociedad, desde donde se revitaliza la estética y vitalidad de un Japón rural en desvanecimiento. Es en junio de 1968, en el número 47 de la revista *Garo*, cuando Tsuge Yoshiharu publica *Nejishiki*, obra que a continuación abordaremos.

### **El reencuentro con el Japón rural: Tsuge Yoshiharu y *Nejishiki***

#### *El regreso al puerto rural*

Tsuge Yoshiharu es uno de los autores más cercanos a la imagen subversiva y oscura de la revista. Sus historias a finales de la década de 1960 hablan sobre un mundo violento, discriminado, subyugado por el progreso y distante de lo urbano. En lo más remoto de las montañas y los puertos, lo rural se aparece en su obra como un espacio donde los campesinos<sup>8</sup> encarnan la dialéctica sociedad-naturaleza y son capaces de tomar múltiples figuraciones que los separan y distinguen de otras sociedades en cuanto que parecen habitar un mundo con el cual se desvanecen. En el mismo número que Tsuge publicó *Nejishiki*, el famoso crítico de cine, Satō Tadao (1968), reconocido por ser quien mejor ha teorizado la relación entre el cine japonés de posguerra y la sociedad japonesa del periodo, dijo que los personajes y obra de Tsuge producen un recuerdo extremadamente nostálgico de Japón, “un mundo ermitaño en el proceso de reclusión” (p. 199).

Con la llegada de la modernidad, el campo japonés y sus villas rurales se volvieron lugares remotos y fantasmales, pues en una doble inscripción de lo rural por el advenimiento de la modernidad durante Meiji, analizó Ivy (1995, p. 29), su folclore, sus supersticiones y sus prácticas, fueron marginalizadas y desvanecidas para ser objetivizadas como estéticas de la “cultura tradicional japonesa”. A partir del periodo Taisho (1912-1926) y al menos hasta el final de la guerra, el campo se volvió un espacio imaginativo para construir esa identidad de lo japonés que pa-

<sup>8</sup> En japonés, por ejemplo, campesino es *hyakusho*, literalmente “cien nombres”, lo que da cuenta de las múltiples figuraciones y actividades del mundo campesino y rural: pesca, tala, artesanía, agricultura, ganadería, etc.



ralelamente, observó lida (2002), sirvió para sostener la estética moral de la ideología de Estado, el *kokutai*, donde el cuerpo de la nación tenía su origen espiritual en el campo y su encarnación en el Emperador (p. 59).

La historia de *Nejishiki* comienza con un joven visiblemente herido saliendo del mar en las costas de una villa pesquera, a donde se adentra en busca de una doctora que pueda ayudarlo a detener la hemorragia de su brazo. Su llegada al puerto rural está ensombrecida por un gran avión militar sobrevolando un paisaje desolado, como si se tratara de uno de esos jóvenes pilotos que sobrevivió a la comitiva nacional de estrellar su nave en defensa del territorio japonés. En el camino del joven piloto por la villa, rápido se generan al menos dos impresiones claras. La primera es sobre la reconstrucción de una sociedad rural que, si bien tradicionalmente es diversificada, en esta villa sus actividades están claramente atravesadas por otro orden. Por ejemplo, aunque se trata de un pueblo pesquero, no hay presencia de pescadores y cualquier sinónimo de cosecha o ganado es inexistente, es más, la primera persona que se encuentra el muchacho es un sujeto trabajando en una barbería que más bien parece galvanizadora. La segunda es la condición casi fantasmal del muchacho, quien, a pesar de pedir ayuda, la gente lo proyecta como si se tratara de una aparición suspendida entre lo presente y lo ausente. Holmberg (2010, p. 3), por ejemplo, sugiere la posibilidad de que el joven piloto sea un *marebito*, una presencia extraña que vuelve a casa de la tierra de los muertos. En el acercamiento a las figuras folclóricas que, veremos más adelante, son relevantes en la obra, creemos que este joven irreconocible podría ser la figuración, más no adaptación, del caso de Urashima Tarō, un pescador popularizado desde el periodo Meiji en los libros de texto escolares que, tras sumergirse en el fondo del mar regresa a su pueblo para darse cuenta de que todo ha cambiado: sus padres han muerto y nadie lo reconoce después de haberse ido.

Tanto el caso de *marebito* como el de Urashima Tarō son ejemplos interesantes para entender cómo fue el regreso de los jóvenes *kamikaze* sobrevivientes a sus pueblos rurales tras haber ido a la guerra, y también el regreso de los jóvenes que a partir del crecimiento económico y, particularmente en la década de 1960, salieron de sus pueblos a estudiar en las grandes ciudades como parte de una política de “Producción Educativa en Masa” (Ōguma, 2018, p. 6). En el caso de los jóvenes *kamikaze*, la gran mayoría, por supuesto, no volvió con vida una vez despegados los aviones, pero el discurso nacional de Japón sobre la guerra ha sido permanentemente el de víctimas y no el de agresores en contra de otros pueblos, o de sus jóvenes sacrificados y las villas donde el ejército asentó sus puertos e instituciones militares que, al finalizar la Guerra,

fueron puestos en el exilio (Ohnuki-Tierney, 2002, p.22). El joven piloto se reencuentra con un espacio casi inexistente, nostálgico, inhóspito y terriblemente familiar; una especie de reencuentro con el hogar (*furusato*) de donde salió, que tanto está presente, como ya no.

### **Encuentro inhóspito con Momotarō y otros discursos desvanecidos**

En su trayecto desesperado por ayuda, el muchacho pasa frente a un grupo de hombres y una matrona que miran a una niña vestida en kimono caminar por la calle. El joven piloto les pide ayuda, pero desde adentro del establecimiento solo contesta un burócrata que sugiere indirectamente al joven que lo que necesita puede ser la prostitución. Ninguno lo expresa abiertamente, recordemos que las licencias para ejercer la prostitución fueron prohibidas en 1946 y luego se creó una ley para prevenir la prostitución en 1956.

Los distritos de placer y la movilización de mujeres jóvenes del campo a las ciudades para ejercer la prostitución, expresa un complejo entramado y una ruptura entre prácticas comunes al Japón “antiguo” y la forzada reestructuración y administración de la sociedad japonesa de acuerdo con los valores universales, por no decir los idealizados por Estados Unidos. En este sentido, aunque la discusión se expande fuera de los límites que comprende nuestro análisis, podemos decir que *Nejishiki* y la obra de Tsuge Yoshiharu muestran continuamente un campo que rechaza permanentemente, como analiza Garon (1993), la “[...] regulación pública de la moral por parte del Estado [...]” (p. 713).

El espacio rural de Yoshiharu, así como el *Tōno Monogatari* de Yanagita, troncal para los estudios etnológicos en Japón, son relatos folclóricos donde se cuenta una historia y, a la vez, se hace de ella y sus elementos un objeto de añoranza etnográfica que resulta en una yuxtaposición entre la violencia, el sufrimiento y la calidez auténtica del hogar (Ivy, 1995, p. 122). De pronto, irrumpe un tren en la dialéctica rural sociedad-naturaleza que ahora ve impuestas las reglas de la industrialización y el progreso, de las que ya no puede prescindir. El tren tiene la particularidad de ser conducido por un infante que invita al muchacho a subir rumbo al siguiente pueblo. El traslado no es lineal ni parece tener cohesión, porque, así como la noción de *furusato*, el tren es un símbolo vertiginoso de modernidad. Es la aniquilación del tiempo-espacio lo que permite crear una sensación de tránsito hacia cualquier lugar remoto, ya sea el de la imaginación o el del *furusato*, a donde, de acuerdo con los grandes cambios tecnológicos de la época como la inauguración

del tren bala en 1964, al auténtico Japón rural solo se llega viajando en tren.<sup>9</sup> La sensorialidad fantástica de este desplazamiento es reforzada estéticamente en la obra por la particularidad del conductor infante y su caracterización folclórica como *kitsune*.<sup>10</sup> El aparente espectro de zorro instruye al muchacho para cerrar los ojos y desfigurar el paisaje que de pronto se construye como un lugar seguro en el que quisiera estar con su madre. El tren se detiene en lo que parece ser el mismo pueblo del que se fue, y aunque objeta, el joven piloto decide continuar su marcha con la comitiva de observar mejor esta vez. Esto, como analiza MacCannell sobre la industria turística (1999, p. 48), pudiera tratarse de un síntoma de esa masificación del turismo y la estandarización de las diferencias regionales o reproducción de lo auténtico, que la industria ha hecho para estabilizar la diversidad del pasado y hacer de todos estos lugares objeto de la cultura nacional accesible para el consumidor.

El muchacho comienza de nuevo su marcha y no tarda en encontrar una gran fábrica que, como produce dulces típicos en masa llamados Kintarō, también ofrece servicios de ginecología. La gran fábrica ya es reveladora para denunciar, una vez más, la poderosa industrialización del campo que no reproduce la especialización del trabajo, sino que refuerza la diversificación característica de sus grupos indefinidos. Si bien, el encuentro entre el muchacho y la anciana de la fábrica se revela como el posible reencuentro del hijo con la madre, la anciana resguarda su identidad y dirige la atención a los dulces con la imagen de Kintarō que el muchacho recuerda como el popular héroe del folclore y la instrumentalización militar, Momotarō. La anciana parte el dulce por la mitad y aunque ahí se figura la cara de un personaje que por igual es uno y el otro, el nombre y la imagen de quien, insiste el muchacho es Momotarō, se trata realmente de Kintarō, dice la anciana.

Ambientado en el campo, *Momotarō* trata sobre las aventuras de un joven que vino de un durazno traído por el río y que, junto a un perro, un mono y un faisán, a quienes hace sus sirvientes a cambio de comida,

---

<sup>9</sup> Las campañas masivas de turismo interno de la empresa Nacional de Ferrocarriles Japoneses (JR), *Discover Japan* de 1970, y su continuación en 1980, *Exotic Japan*, también dan cuenta del esfuerzo por hacer del viaje un medio para regresar a los orígenes, hogar de lo nacional y cultural (Ivy, 1995, p.33).

<sup>10</sup> Criatura folclórica del bestiario japonés (*Yokai*) con apariencia de zorro que puede engañar a sus víctimas o tratarlas con gentileza y servilismo. Son mensajeros entre este mundo y el otro, por lo que también tienen una relación estrecha como protectores contra malos espíritus (Meyer, 2015, p.407).

viaja en barco a la isla de los ogros (*Oniga shima*) para conquistarla y deshacerse de las bestias que ahí habitan. Triunfante, el joven Momotarō vuelve a casa con un tesoro. Esta historia, junto a otros relatos fantásticos como el de Urashima Taro, o el de Kintarō, fue incluida en los libros de primaria como lectura obligada durante gran parte de la década de 1930 para reforzar en los niños la política del *kokutai* y el correcto funcionamiento del sistema ideológico. *Momotarō*, sin embargo, derivó en una propaganda de guerra que John Dower (1986, p. 252) llamó el “Paradigma de Momotarō”. Este joven héroe y patriota acaparó la producción de ilustraciones, revistas, artículos y películas, al menos, desde la invasión a China en 1937 hasta el final de la guerra. Particularmente fueron populares dos películas que contrastan cuando son comparadas con el avance de Japón en la guerra, *Momotarō and the Eagles of the Ocean* de 1942 y *Momotarō – Divine Troops of the Ocean* de 1945 (Klaus, 1991, p.165). En la primera, el joven nacido del durazno, caracterizado vigoroso y vestido como los jóvenes pilotos japoneses, se dirige en un crucero junto con sus leales tropas hacia la terrible isla de los demonios, en este caso Hawái. En la otra, Momotarō y sus tropas, destinadas a liberar el sureste asiático de los pálidos opresores con incivilizado aspecto humano y con cuernos demoníacos, quienes además vociferan en un incomprensible inglés británico, se alistan a la más heroica de las misiones.

Mientras más monstruoso el enemigo y más oscura la misión, Momotarō resplandece con la pureza del origen superior japonés y su fundación mística con la que habrá de llevar la cultura fuera de su hogar, al que probablemente no vuelva. Y es que cercano el final de la guerra, Momotarō no solo adquirió las virtudes físicas de los pilotos de las Fuerzas Especiales de Ataque (*kamikazes*), sino también la fortaleza espiritual de quien se prepara hacia su última misión en un sacrificio por la nación. Este fue el personaje que Akutagawa eligió para su sátira anti-guerra más crítica. En ella reescribió la historia del niño durazno poniendo énfasis en la curiosa similitud que tienen los ogros de la historia con las personas, una provocación humorística que tiene la intención de volver atroces los actos de Momotarō. Visiblemente, un descendiente divino que entiende la piedad filial y los blasones del patriotismo japonés, el Momotarō de Akutagawa resulta desagradable y cruel, no solo en la conquista, sino también al someter la revuelta de los ogros que, puesta en paralelo con el tiempo del escritor, resuena con las revueltas de una Corea colonizada por Japón (p. 62).

La historia de *Kintarō* cuenta también con elementos fantásticos que recaen, en principio, con que su madre, al escapar de la capital a las

montañas tras el asesinato de su esposo, se figura como una *yama-uba* o mujer de las montañas con poder sobrenatural (Mayer, 1960, p. 6). Al poco tiempo da a luz a Kintarō, quien nace con una fuerza tal que lo lleva a dejar el oficio de talador para convertirse en un poderoso samurái al servicio de Minamoto no Raiko. Al final, Kintarō defiende exitosamente el territorio de un monstruo caníbal y construye una casa para su madre en Kioto, donde vive feliz hasta el final de su vida. En *Kintarō* aparecen esos elementos sobrenaturales que encarecen a la nación, edificada gloriosamente por contraste entre la espiritualidad del campo que desde los márgenes hace brotar elementos mágicos que la capital purifica y el samurái engrandece. Probablemente, la diferencia más tajante de Kintarō frente a su par folclórico del durazno, es que Kintarō no fue instrumentalizado durante la guerra para configurar el discurso nacionalista, y eso, en la cuidadosa recuperación y mercantilización de la tradición cultural, es importante. No es menor conservar la imagen de Momotarō a la vez que se le renombra como Kintarō, la continuación del régimen dio la sensación al imaginario social de que la cultura tradicional japonesa permaneció intacta frente a la intensa y violenta ocupación y aparente occidentalización del territorio, que va desde cosas materiales, hasta las nuevas virtudes de la democracia norteamericana. Momotarō y Kintarō son un espejo formativo en el que el joven herido se olvida de su hemorragia a la vez que se proyecta al pasado, conforme a un tiempo infantil en el que estaba sujeto a una identidad articulada que no se desdibujaba, a partir de las coincidencias universales de la modernidad, como una representación reproducida y masiva.

### Conclusiones

En la página que sigue a *Nejishiki*, Tsuge Yoshiharu (1968) escribió un texto breve en el que comienza preguntándose la razón por la que su pecho palpita con estremecimiento cuando ve el mar o huele su aroma (p. 26). Una respuesta posible es porque pasó algún rato en la isla de Ōshima y en la playa de Chiba cuando era niño. La segunda posibilidad, sospecha, es porque en la familia de su madre hay dos personas que están íntimamente relacionadas con el mar: uno es un pescador y la otra es una mujer que se dedica a la antigua y famosa tradición de Ōshima, donde las mujeres bucean sin equipo alguno para buscar perlas en el fondo del mar. Tsuge se pregunta si esa relación que él tiene por el mar es una que él se creó a sí mismo o una que le fue transmitida por la relación de sangre. En esa misma cuestión se disputa la irreme-

diable relación con el pasado histórico e inmemorial de la nación, y la permanente identidad en construcción de quien está sometido a ese vínculo familiar sanguíneo. La llegada de los estudiantes a Sasebo representó la posibilidad de inscribir nuevos valores en una villa rural que revivió sus vínculos más estrechos con las viejas estructuras familiares del Estado. Por un lado, es difícil ignorar que la existencia del ANPO permitió la llegada de un buque norteamericano a una base militar estadounidense en Nagasaki, lo que no solo confirmó la participación o cooperación de Japón en la guerra, sino también la manipulación política de un proyecto modernizador encausado en las convenciones de una visión histórica de sometimiento entre Estados Unidos y Japón. La violencia de los vencedores que de igual manera se replica entre la continuación del régimen y una sociedad sometida a relaciones de desigualdad y exclusión en donde, más que las villas rurales o los grupos estudiantiles, permanecen desvanecidos grupos como los *ainu*, las personas originarias de Okinawa y descendientes coreanos. La protesta estudiantil en Sasebo, por otro lado, permitió, aunque fuera por tan solo unos días, desvincularse de las estructuras de la familia impuestas y conservadas tras la guerra mediante la educación por el Estado, haciendo así del puerto rural un campo de batalla y no el hogar, o *furusato*, al que se regresa. Las imágenes de la protesta en Sasebo son permanentes, por ejemplo, señalaría con particular admiración las fotografías de Kazuo Kitai en su colección "*Kagekiha*", o los agitadores, donde las astillas de las *gewa-bo* vuelan de igual manera frente la lente al estamparse violentamente contra los cuerpos policíacos, que al ser destazadas en el piso junto a las figuras colectivas del estudiantado. No se trata de una alegoría de la violencia, sino de lo que Maruyama veía célebre en la Restauración Meiji, un rompimiento fundamental que en Sasebo sucede con ese espacio ancestral asignado al hogar, es el estallido violento y agitado de una búsqueda por la democracia que debe garantizarse espacios para ser narrada una y otra vez, y desafiar constantemente la historia. Ese espacio fue precisamente el de la cultura popular y el manga. El poder de la imaginación dio cuentas de que la "nación" y su "identidad" y "cultura" son términos imprecisos. Por más que el Estado exija imitación y reproducción para contener en la identidad lo que sea que signifique "Japón" y lo "japonés", se debe estar dispuesto a las combinaciones peculiares y extraordinarias que resultan de una convivencia en donde también participan las personas que, a pesar de todo, permanecen invisibles y no alcanzan un lugar ahí (Echeverría, 2008, p. 242). Como parte de la cultura popular, el manga contiene ese mundo aparte donde existe la posibilidad del "como si"

Nietzscheano que doblaga la rutina histórica (Montenegro, 2011, p. 228), pues hay en ello un espacio para desaguar la derrota en nombre del progreso que nos ofrece siempre la versión oficial en sus documentos culturales, donde Benjamin no ve sino documentos de la barbarie (Löwy, 2003, p. 81). Esta manera de contar la historia a través de la cultura popular sabe cepillar a contrapelo y dudar de todo, incluso de sí misma, y por eso es capaz de dar forma a los discursos desvanecidos que siguen resistiéndose a la pérdida, recuperación y normalización por parte del proyecto civilizatorio y su proceso de modernización a través de las instituciones que lo conforman.

Regresando a la obra de Tsuge, al final, el muchacho es atendido por una ginecóloga que detiene su hemorragia con un concepto simple: el de una llave que cierra y abre el flujo de la sangre en su brazo izquierdo. El muchacho, entonces, se sube a una lancha y se aleja del puerto con el brazo entumecido por detener el flujo de sangre, por donde corre ese vínculo familiar estetizado en el espacio rural como origen de la identidad y la cultura.

Contrario a otras historias en las que Tsuge muestra a sus personajes ser consumidos precisamente por ese entorno de nostalgia y reencuentro, en *Nejishiki*, la figura del muchacho es inmensa a comparación del puerto, el cual se desfigura insignificante y ensombrece atrincherado por la incertidumbre del mar. La extracción exitosa del joven piloto me recuerda a la propuesta de escape por parte de Karatani (Cassegard, 2008) tras haber participado activamente en las protestas estudiantiles de finales de 1950 y la década de 1960. Karatani urge escapar a la “Estructura de la derrota” como una alternativa para resistir y retar al Estado que, como vimos, necesita de ella para permitirse seguir con su proyecto de modernización. En ese sentido, resulta difícil no pensar que el 68 desembocó en una derrota si observamos que el final de la década significó la renovación del Tratado ANPO y el consecuente rompimiento de las relaciones políticas entre el Estado y la sociedad, además del desalojo violento de más de 190 universidades a lo largo del archipiélago, el violento conflicto rural en Sanrizuka por el aeropuerto de Narita y la crisis ecológica del mercurio en Minamata, la cual cuestionó y exhibió seriamente el desarrollo de las estructuras tecnológicas y económicas que detonaron la álgida cultura del consumo en 1970 y 1980. Resulta astuto dejar de seguir confrontándose contra la trinidad del sistema, como llamaba Karatani al capital, la nación y el Estado (p. 1), frente a los que siempre se pierde cuando la lucha es frontal y física, pero no cuando se pertenece y a la vez se sabe desfasado de la actualidad de sus pretensiones.

Las movilizaciones estudiantiles en Japón encontraron la posibilidad extraerse para trascender la derrota y revelarse (*ishin*) periódicamente desde la imaginación y la cultura popular, donde la pérdida de lo “japonés” no resulta personal, sino una consideración intempestiva. Este tránsito, añadiría, tiene su posibilidad permanente en las últimas palabras que los estudiantes hicieron repicar desde la torre de la Universidad de Tokio cuando fue tomada por la policía, “Nuestra lucha fue nuestra victoria”.<sup>11</sup>

### Referencias bibliográficas

- Andrews, W. (2016). *Dissenting Japan, A history of Japanese Radicalism and Counterculture, from 1945 to Fukushima*. Reino Unido: C. Hurst & Co.
- Amino, Y. (2012). *Rethinking Japanese History*. Estados Unidos: University of Michigan
- Benesch, O. (2014). *Inventing the Way of the Samurai: Nationalism, Internationalism, and Bushidō in Modern Japan*. Reino Unido: Oxford University Press.
- Cassegard, C. (2008). *From Withdrawal to Resistance. The Rhetoric of Exit in Yoshimoto Takaaki and Karatani Kojin*. Revista The Asia Pacific Journal, 6 (3), 1-22.
- Echeverría, B. (2011). *Modernidad y Blanquitud*. Ciudad de México: Era.
- Garon, S. (1993). The World's Oldest Debate? Prostitution and the State in Imperial Japan, 1900-1945. *The American Historical Review*, 98(3), pp. 710-732.
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comic*. Reino Unido: Laurence King.
- Iida, Y. (2002). *Rethinking Identity in Modern Japan: Nationalism as Aesthetics*. Estados Unidos: Routledge.
- Ivy, M. (1989). *Critical Texts, Mass Artifacts: The Consumption of Knowledge in Postmodern Japan*. Masao Miyoshi y H.D. Harootunian (eds.) *Postmodernism and Japan*. Reino Unido: Duke University Press. 21-46.
- \_\_\_\_\_. (1995). *Discourses of the Vanishing: Modernity phantasm Japan*. Estados Unidos: University of Chicago Press.
- Karatani, K. (1993). *Origins of modern Japanese literature (post-contemporary interventions)*. Reino Unido: Duke University Press.

<sup>11</sup> *Wareware no tatakai wa shōridatta*.



- Kelman, P. (2001). *Protesting the national identity: The cultures of protest in 1960's Japan*. Australia: Universidad de Sidney.
- Kinsella, S. (2000). *Adult Manga, Culture and Contemporary Japanese Society*. Reino Unido: Curzon Press.
- Kitano R. (1990) *Playback (Pureibakku)*. Japón: Kodansha.
- Klaus, A. (1991). Momotarō (The Peach Boy) and the Spirit of Japan: Concerning the Function of a Fairy Tale in Japanese Nationalism of the Early Shōwa Age. *Asian Folklore Studies*, 50(1), pp. 155-188.
- Löwe, M. (2003). *Walter Benjamin: Aviso de incendio. Una lectura de la tesis sobre el concepto de historia*. Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Marotti, W. (2009). *Japan 1968: The performance of violence and the theater of violence*. Estados Unidos: AHR Oxford University Press.
- MacCannell, D. (1999). *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*. Los Angeles: University of California Press.
- Mayer, F. H. (1960). Character Portrayal in the Japanese Folk Tale. *Anthropos*, 55(5/6), pp. 665-670.
- Monsiváis, C. (2011). El 68. *La tradición de la resistencia*. México: Ediciones Era.
- Meyer, M. (2015). *The Night Parade of One Hundred Demons: A Field Guide to Japanese Yokai*. Estados Unidos: Matthew Meyer.
- Monsiváis, C. (1981). *Notas sobre el Estado y la cultura nacional*. Cuadernos Políticos, (30), pp. 33-52.
- Montenegro, B.V. (2011). *Representación e ilusión. El «como si» en Kant, Nietzsche y Derrida*. Revista Pléyade 7, 4 (1), pp. 227-240.
- Morris, I. (2014). *The nobility of Failure*. Reino Unido: Kurodahan press.
- Ōguma, E. (2015). Japan's 1968: A Collective Reaction to Rapid Economic Growth in an Age of Turmoil 日本の1968 混乱期の高度成長への共同体的反応. *Revista The Asia-Pacific Journal*, 13 (12), 1-18.
- \_\_\_\_\_. (2018). What was and is '1968'? Japanese Experience in Global Perspective. *Revista The Asia-Pacific Journal*, 16 (11), pp. 1-18.
- Ohnuki-Tierney, Emiko (2002). *Kamikaze Cherry Blossoms and Nationalisms: The Militarization of Aesthetics in Japanese History*. Estados Unidos: The University of Chicago Press.
- Oyler, E. (2006). *Swords, Oaths and Prophetic Visions: Authoring Warrior Rule in Medieval Japan*. Estados Unidos: University of Hawai'i Press
- Steinhoff, P. (2013). *Memories of New Left protest*. *Revista Contemporary Japan*, 25 (2), pp. 127-165.
- Pellegrini, M. (1982). *La imaginación al poder: París Mayo 1968*. España: Argonauta.

- Pérez, F. (2012). *El principio (1968 – 1988: años de rebeldía)*. México: Para Leer en Libertad.
- Pinguet, M. (2016). *La muerte voluntaria en Japón*. Argentina: Adriana Hidalgo Editora.
- Revueltas, J. (2013). *México 68: juventud y revolución*. México: Ediciones Era.
- Sartre, J. (1984). *Being and Nothingness, An Essay on Phenomenological Ontology*. Estados Unidos: Philosophical Library.
- Saruya H. (2012). *Protests and Democracy in Japan: The Development of Movement Fields and the 1960 Anpo Protests*. Estados Unidos: Universidad de Michigan.
- Sas, M. (2012). Moving the Horizon: Violence and Cinematic Revolution in Ōshima Nagisa's Ninja bugeichō. *Mechademia*, 7, pp. 264-280.
- Tsuge, Y. (1968, junio). Nejishiki. *Revista Garo*, num. 47, pp. 3-25

## **El proyecto en la competencia del conservador-restaurador de bienes culturales**

*The project in the competency of the conservator-restorer of cultural property*

**Luz María Leal Zamorano**

Universidad Autónoma de Querétaro, México

luz.maria.leal@uaq.mx

Original recibido: 01/08/2021

Dictamen enviado: 27/09/2021

Aceptado: 25/10/2021

### **Resumen**

En la actualidad, el ejercicio de la profesión en el ámbito de la conservación – restauración, reconoce la necesidad de fortalecer las competencias que permitan la adaptación a la demanda laboral en materia de desarrollo y ejecución de proyectos, considerando que la preservación del patrimonio en la mayoría de los casos requiere de la intervención directa e interdisciplinaria de especialistas. Si bien, el restaurador tiene un amplio conocimiento técnico, científico, e histórico de la obra, el discernimiento del proyecto le da la posibilidad de anticipar, proponer, evaluar y concretar de manera secuencial y ordenada toda actividad inherente con ello, así mismo puede hacer replanteamientos ante los indicadores de cambio, tomando en cuenta la complejidad para la toma de decisiones, tanto en la proyección, como en la gestión y la administración.

**Palabras claves:** Conservación-restauración, proyecto, competencias, adaptación, gestión.

**Abstract**

*Currently, the exercise of the art restoration and conservation discipline acknowledges the need for strengthening the competencies that allow adjustments to the labor demand for project development and execution, considering that preserving the heritage usually requires direct and interdisciplinary intervention from specialists. Even though the restorer possesses a wide array of technical, scientific, and historical knowledge regarding the artwork, discerning a project gives them the chance to anticipate, propose, evaluate and define all activities inherent to said project in an ordered sequence. This also allows for rethinking upon the emergence of change indicators, taking into account the complexities of decision making when it comes to projection, management and administration.*

**Keywords:** *Conservation-restoration, project, skills, adaptation, management.*

## **Introducción**

El ámbito laboral de la conservación-restauración de bienes culturales muebles exige no sólo las habilidades técnicas para ejecutar y resolver intervenciones directas sobre la obra, también requiere de la capacidad para diseñar y gestionar los proyectos que sirven para que las autoridades en el ramo puedan planear y designar con anticipación los recursos y licencias necesarias que conduzcan a materializarlos. Ante este contexto y como parte de la labor de vinculación que se realizó en el periodo que comprende los años 2012 a 2019, entre empresas privadas que han estado bajo contrato de obra, y la Licenciatura en Restauración de Bienes Muebles (LRBM) de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), con la participación activa de estudiantes y recién egresados de la licenciatura que se lograron emplear en la ejecución de proyectos reales de restauración, se pudo constatar que en su mayoría mostraron desinterés por participar en el diseño y la administración relacionada con los proyectos ejecutivos de restauración, dado que esto implica realizar toda la investigación necesaria para justificar y plantear la necesidad de intervenir la obra desde el enfoque de patrimonio histórico, cultural y artístico, además conlleva la situación jurídica que establece las condiciones y exigencias para obtener licencias de intervención conjuntamente con el análisis económico que representa un estudio exhaustivo de costos.

La presente investigación se efectuó con el propósito de encontrar las respuestas que conducirían a demostrar la necesidad que existe para que los estudiantes de la LRBM tengan acceso a la formación integral en materia de proyectos de restauración, buscando responder a la pregunta sobre ¿cuáles son los factores por los que los restauradores de bienes muebles están incursionando poco en el diseño y gestión de proyectos de conservación – restauración?, y partiendo de la hipótesis en que la profesionalización de la restauración se ha preocupado principalmente por formar personas capaces de resolver las distintas problemáticas de conservación que plantea la permanencia a través del tiempo de los monumentos históricos y artísticos; sin embargo, se ha incursionado poco en la preparación de los estudiantes en materia de diseño, elaboración y gestión de proyectos, situación que no permite que los egresados irruman en esta área, dejándolos en desventaja ante la inminente competencia que existe en la actualidad; por lo que, el trabajo se centró en el estudio del ámbito laboral a través de recursos públicos y privados al ser una posibilidad real de trabajo, tomando en cuenta las recomendaciones por parte de la Unesco y el propio

sustento teórico sobre el tema, siendo necesario hacer una revisión de los distintos programas educativos que existen en el país para la formación de conservadores-restauradores, y con esto identificar la correlación entre ambas líneas que comprenden el objeto de estudio. A partir de lo expuesto se ha realizado una revisión de la literatura necesaria para comprender términos y conceptos que se pueden aludir en el texto.

En primer lugar, se entiende que la conservación-restauración es el conjunto de acciones y técnicas que tienen como objetivo prolongar la vida de los bienes culturales artísticos, históricos, arqueológicos y antropológicos. La restauración es la intervención directa sobre los bienes culturales tangibles (muebles e inmuebles) “Para conservar los objetos hay dos caminos: la prevención del deterioro (conservación preventiva) y la reparación del daño (restauración) ambas se complementan” (Calvo, 2003, p. 63). Muñoz Viñas (2010) afirma que la restauración es inherente a la conservación, en la mayoría de los casos no se pueden separar; así que, al hacer referencia de la restauración, la conservación prácticamente está implícita. Con respecto al profesional de la disciplina, en el documento *La Profesión y su código ético* contenido en las directrices profesionales de E.C.C.O. publicado en Bruselas en el año 2002, por definición reconoce que el conservador-restaurador es el profesional que tiene el entrenamiento, el conocimiento, las habilidades, la experiencia y la comprensión para actuar en la preservación del patrimonio cultural para el futuro; así pues, interpretando lo dicho por Andrade (2008) debe poseer las competencias (conjunto de capacidades) necesarias para desarrollar múltiples acciones sociales, culturales, cognitivas, afectivas, laborales y productivas; por ende se puede referir el concepto de competencia que define Perrenoud (como lo cita Díaz Barriga, 2010) “Las competencias o capacidades se consideran respuestas apropiadas ante contextos o situaciones reales que integran y movilizan saberes de tipo declarativo, procedimental y actitudinal” (p. 370).

Por lo que se refiere a la palabra proyecto, esta proviene del latín *pro-jectare*, el prefijo *pro* significa delante y *jacere*; arrojar, echar. Entonces se puede interpretar como la acción de lanzar hacia adelante o hacia el futuro. Se le relaciona también con la idea de progreso. Desde la perspectiva filosófica de Alberto Zuazua “el proyecto es todo aquello por lo cual el hombre tiende a modificar al mundo o asimismo en un sentido dado” (2007, p. 21). Para Heidegger (como lo cita Zuazua, 2007) “el proyecto es una dimensión de apertura al futuro: es la proyección de sí mismo para la realización de todas sus posibilidades [...] El proyecto es anterior a la

posibilidad [...] ya que sólo porque hay proyecto hay posibilidad” (p. 197). Zuazua (2007) también menciona que en la Filosofía de Ortega y Gasset “el proyecto equivale al quehacer constitutivo y constructivo de la vida –la tarea, la empresa– por realizar [...] el proyecto es la condición del hombre y la medida de su realidad, es lo que hay que hacer, hay que concretar como un esfuerzo ético” (p. 199). Con lo anterior descrito la palabra proyecto adquiere una dimensión que remite a la existencia del lenguaje organizado para llevar a una acción futura y ordenada.

**El término proyecto remite siempre a un futuro imaginado desde una situación presente. Conlleva una determinada representación de una situación nueva respecto a la situación de partida. (...) El proyecto (...) es el medio para concretar una idea, para transformar una realidad. Podemos decir entonces que el proyecto es el camino que recorreremos desde que imaginamos la situación nueva hasta que la vemos realizada. (Cano, 2009, p. 5)**

En el ámbito de la conservación-restauración, el proyecto es la primera parte operativa de una intervención, marca los lineamientos durante ésta, y finalmente la administración del mismo, tiene que ser acorde a lo planeado desde el inicio para poder cumplir con las expectativas, de esta manera se pueden gestionar recursos y licencias de intervención. David Roselló (2009) lo explica así: “El diseño del proyecto es una suma de ideas y acciones a desarrollar que requieren de una temporalización para ordenar el debate en el tiempo, facilitar la toma de decisiones y su ejecución, establecer fechas límite para las distintas fases con el fin de llegar a su realización” (p. 11). Alfons Martinell Sempere en su carácter de titular de la cátedra de la Unesco, define la gestión de proyectos de la siguiente manera:

**La elaboración de un proyecto es un proceso de reflexión por el cual se concretan con detalle las intencionalidades de una intervención [...] demuestra una capacidad de previsión y anticipación a una situación estudiada, diagnosticada o analizada [...] es una herramienta de gestión que permite organizar la ejecución y realizar un proceso de evaluación completo. (Martinell, 2001, p. 17)**

Para Martinell (2001), la toma de decisiones en materia de gestión cultural entre la que ubica al patrimonio ya es de importancia capital en nuestros días:

Las organizaciones y proyectos culturales contemporáneos se inscriben en el marco de lo que algunos autores han denominado organizaciones de complejidad. Entendida como estructuras que han de gestionar a partir de procesos complejos de toma de decisiones sobre el terreno [...] adquiere una importancia significativa y sobre todo la justificación de su función pública cuando es el caso. (p. 23)

Alfons Martinell plantea en sus textos *Diseño y Elaboración de proyectos de Cooperación Cultural*, Publicados por la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) y *La gestión cultural: Singularidad profesional y perspectivas de Futuro (recopilación de textos)* por la Cátedra Unesco de Políticas Culturales y Educación, publicados ambos en 2001, en los cuales se hace énfasis en la necesidad actual para incursionar en el diseño, elaboración y gestión de proyectos culturales como vía para enfrentar los retos de actualidad y del futuro, en ellos se incluyen los proyectos de conservación-restauración.

David Roselló (2006 y 2007) y Alberto Aguilar Sepulcre (2007) definen los lineamientos para el diseño de proyectos culturales. Sepulcre en *El proyecto de restauración: Marco Legal, Estructura y Documentos* (Actas del II Seminario sobre Restauración de Bienes Culturales, aportaciones teóricas y experimentales en problemas de conservación (16 al 21 de julio 2006) en Palencia, delimita la particularidad y especificidad del proyecto de restauración:

Para la redacción de proyectos de restauración en los contratos de obras, el protagonismo lo tiene la obra, objeto de bien material sobre el que se trabaja, por lo que es necesario establecer sus características formales (dimensiones, materiales, alteraciones...), los productos que se usan en la intervención, los procedimientos técnicos y los resultados que deben alcanzarse. (Sepulcre, 2007, p. 70)

Por otra parte, en el artículo 29 de la Ley de Obra Pública del Estado de Querétaro, publicada por el Gobierno del Estado en 2016, se establece que para que se puedan realizar cualquiera de las fases de obra pública es necesario que se cuente con el proyecto ejecutivo, el presupuesto, el programa de ejecución, el programa de suministros y la disponibilidad material y legal del sitio en donde se habrá de ejecutar la obra, entendiéndose que se le denomina Obra Pública a todo aquel trabajo que se realice con fondos públicos, federales, estatales o municipales.



Se consideran obras públicas los trabajos que tengan por objeto, construir, instalar, ampliar, adecuar, remodelar, restaurar, conservar, mantener, modificar y demoler bienes inmuebles [...] asimismo quedan comprendidos dentro de las obras públicas el mantenimiento y restauración de bienes muebles incorporados o adheridos a un inmueble. (Ley Federal de Obra Públicas, 2021, pp. 3-4)

En relación a la metodología que se propuso para poder buscar las respuestas adecuadas, se trabajó principalmente sobre las variables de investigación que se refieren al panorama del ámbito laboral en la ejecución de proyectos de restauración, con el fin de localizar la procedencia de recursos económicos para la ejecución y su dinámica de generación de empleos directos, en contraposición a las materias de formación académica en la conservación-restauración, con la revisión de programas curriculares de la profesión en cinco programas similares de nuestro país, con especial interés el en el programa que oferta la UAQ.

En México, actualmente la formación profesional de restauradores está a cargo de Universidades y Escuelas que tienen programas afines en nivel licenciatura, son 5 las licenciaturas que ofrece el sector público y una del sector privado, esta investigación se centró en los 5 programas de escuelas públicas de las que se pudo extraer las siguientes áreas del conocimiento: teóricas, históricas, científicas, práctica disciplinar y metodológicas.

Con respecto al estudio del mercado laboral se tuvo acceso a las carpetas de tres empresas contratistas en el ámbito de la restauración, en activo en la república mexicana. Las carpetas estudiadas comprenden de los años 2000 a 2016. El centro de muestreo fueron los proyectos ejecutados durante este periodo, considerando que el acceso se tuvo en el año 2018, los proyectos que se ejecutaron de 2017 a 2018 no fue posible su revisión, debido a restricciones de vigencia; no obstante, se tiene la experiencia y el conocimiento de que a partir de los sismos de septiembre de 2017 y febrero 2018 hubo una actividad importante con respecto a la contratación de obra emergente por daños que provocaron estos eventos, a través de la obra pública. De las carpetas ya mencionadas se tomaron los datos de número de proyectos ejecutados durante su gestión, extrayendo de éstos los referentes a las fuentes de las que provienen los recursos económicos, clasificando los programas municipales, estatales y federales, así como los particulares o de origen mixto (privado y público).

### Instrumentos para la recogida de datos y resultados

Primeramente, se hizo una revisión de las carpetas para extraer los datos referentes a los proyectos ejecutados por la empresa y el origen de sus recursos, elaborando tablas de concentrado. Las tres empresas fueron denominadas para fines de la investigación como: Empresa A, Empresa B y Empresa C. El requisito para considerarse como obra ejecutada al tomar la información fue que cada proyecto contara con contratos de un mínimo de dos meses de trabajo con personal especializado. Aunque la mayoría reflejan contratos de entre tres meses hasta dos años.

Procedencia de recursos para su ejecución	Cantidad
Obras con recursos particulares	26
Obras con recursos mixtos (comunidad e instancias de gobierno)	9
Obras con recursos públicos (federal, estatal y municipal)	61
Total de obras	96
<i>Datos tomados de la carpeta de la empresa A (ejercicios de 2000 a 2016)</i>	

Tabla 1. Empresa A

Procedencia de recursos para su ejecución	Cantidad
Obras con recursos particulares	1
Obras con recursos mixtos (privado e instancias de gobierno)	1
Obras con recursos públicos (federal, estatal y municipal)	22
Total de obras	24
<i>Datos tomados de la carpeta de la empresa B (ejercicios de 2010 a 2016)</i>	

Tabla 2. Empresa B

Origen de los recursos para su ejecución	Cantidad
Obras con recursos particulares	6
Obras con recursos mixtos (privado e instancias de gobierno)	4
Obras con recursos públicos (federal, estatal y municipal)	18
Total de obras	28
<i>Datos tomados de la carpeta de la empresa C (ejercicios intermitentes de 1988 a 2016)</i>	

Tabla 3. Empresa C

La empresa A inició sus operaciones en 2000, registra un total de 96 obras de restauración ejecutadas hasta 2016. Los números nos llevan a los siguientes porcentajes: Obras con recursos particulares 27.08 %.

Obras con recursos mixtos 9.37 %. Obras con recursos públicos 63.54 %. La empresa B, inicia sus operaciones en el ramo de la conservación en 2010 registrando un total de 24 obras hasta el ejercicio de 2016. distribuidas en porcentajes de la siguiente manera: Obras con recursos particulares 4.16 %. Obras con recursos mixtos: 4.16 %. Obras con recursos públicos 91.66 %. La empresa C registra actividades desde 1988, con trabajo intermitente (no continuo) mencionando 28 obras ejecutadas hasta el ejercicio de 2016, quedando así: Obras con recursos particulares 21.42 %. Obras con recursos mixtos 14.28 %. Obras con recursos públicos 64.28%. Con estos datos se pudo establecer una tabla comparativa de los porcentajes entre las tres empresas:

Empresa	Recursos particulares	Recursos mixtos	Recursos públicos
Empresa A	27.08 %	9.37 %	63.54 %
Empresa B	4.16 %	4.16%	91.66 %
Empresa C	21.42 %	14.28 %	64.285 %
<b>Promedios</b>	17.55 %	9.27 %	73.16 %
Concentrado	Tabla 1,2 y 3		

Tabla 4. Comparativa de porcentajes de origen de recursos en las tres empresas

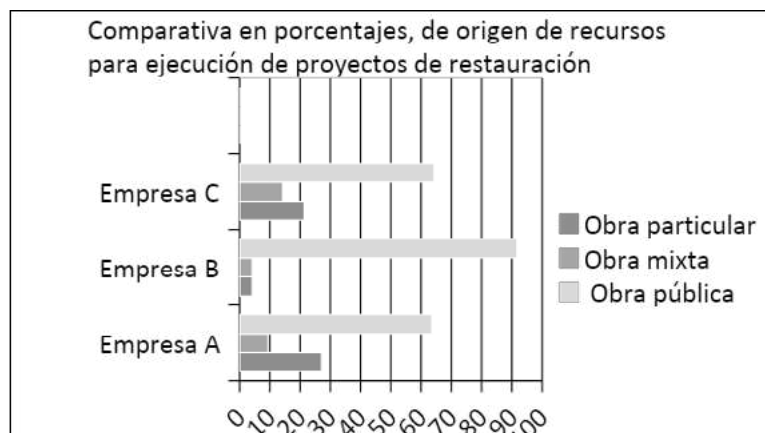


Figura 1. Gráfica de porcentajes por empresa

En gráficas los datos se puede ver claramente el predominio en la ejecución de proyectos con recursos públicos con un 73.16%, y si a estos números se suma el 9.27 % de los recursos mixtos se obtiene un 82.42% haciendo notar que también las obras obtenidas por recursos mixtos requieren un proyecto ejecutivo para la autorización de los recursos públicos; por consiguiente, únicamente el 17.55% es de origen particular y es posible que no lo requiera en el sentido estricto de "proyecto ejecutivo" para obra pública, teniendo en cuenta que si será necesario

hacer un proyecto técnico –en este tema si está capacitado el LRBM para elaborarlo– con el fin de obtener licencia de INAH o del INBA según sea el caso.

En cuanto a la competencia de las instituciones educativas se elaboraron de igual forma, tablas de concentrado de materias por semestre y por área de estudio, de los datos que se tomaron de mapas curriculares en su mayoría publicados en su página web, y de una se obtuvo por petición directa a la institución, quedando la denominación para fines de identificación como sigue: Institución A, Institución B, Institución C, Institución D, e institución E. La institución identificada con la letra B es la que representa a la LRBM de la UAQ. Asimismo, se pudo extraer información valiosa que permitió contabilizar materias y horas presenciales por área en cada programa.

Áreas de formación						
ESCUELA	Práctica disciplinar	Ciencia	Teóricas	Históricas	Metodológicas	Total de materias
INSTITUCIÓN A	18	9	6	4	8	45
INSTITUCIÓN B	17	9	10	10	4	50
INSTITUCIÓN C	19	10	8	11	6	54
INSTITUCIÓN D	23	2	15	8	2	50
INSTITUCIÓN E	19	6	11	9	4	49

Tabla 5. Cuantificación de materias por áreas, cinco licenciaturas en restauración de bienes muebles, en México. Elaboración propia a partir de análisis de mapas curriculares

En la tabla 5 se puede observar que el número total de materias por cada programa oscila entre 45 y 54. Dividiendo las áreas de estudio por materia y número de horas, se tiene lo siguiente:

Áreas de formación, número de materias y horas presenciales													
ESCUELA	Práctica disciplinar		Ciencia		Teórica		Histórica		Metodológica		Proyectos		Total horas
	M	Hrs.	M	Hrs.	M	Hrs.	M	Hrs.	M	Hrs.	M	Hrs.	
INSTITUCIÓN A	18	3,240	9	468	6	324	4	234	6	324	2	126	4716
INSTITUCIÓN B	17	2,367	9	777	10	474	10	740	3	184	1	37	4579
INSTITUCIÓN C	19	1746	10	594	8	468	11	522	4	234	2	108	3672
INSTITUCIÓN D	23	1656	2	144	15	1008	8	576	2	144	2	108	3636
INSTITUCIÓN E	19	3,903	6	592	11	499	9	629	3	185	1	37	5,844

Tabla 6. Cuantificación de materias por áreas (promedio) por escuelas de restauración. Elaboración propia a partir de datos extraídos de los programas publicados y/o proporcionados por cada institución

Los datos que se reflejan en las tablas 5 y 6, son el resultado de un análisis que se efectuó a los mapas curriculares, sin considerar, servicio social ni horas no presenciales en cada programa, pudiendo tener un margen de error de un 5% en la veracidad de los datos, debido que algunos nombres de asignaturas pudieran generar confusión.

Ahora bien; considerando el número total de materias por programa (entre 45 y 54). Dividido por áreas de estudio, se tienen los siguientes datos:

1. La práctica disciplinar es el área con mayor número de horas, en ésta se incluyen los distintos talleres, museografía, embalaje de obra de arte, quedando la institución B en la media.
2. La ciencia abarca, ciencias químicas, laboratorio, ciencias biológicas y física, principalmente. En este caso la institución B tiene un porcentaje mayor en horas presenciales.
3. El área teórica incluye materias de teoría y teóricos de la restauración, legislación del patrimonio, teoría de restauración de materiales de talleres e iconografía. La institución B registra 10 materias con 474 horas, colocando estos números en la media.
4. El área histórica comprende la historia de la producción de bienes culturales, historia del arte general, e historia del arte mexicano, en el caso de la tabla no.6 se puede observar que la institución B tiene mayor número de horas.
5. El área metodológica incluye materias de investigación, diagnóstico y proyectos, En este caso la institución B sólo tiene 4 materias, registra 221 horas en total.

En la tabla 7 se sustrajeron las materias del área metodológica, para a su vez, separar las materias que directamente tienen que ver con el diseño y elaboración de proyectos, dando como resultado que las instituciones A, C y D, con dos y la B y E solamente con una. En horas de estudio presenciales para esta materia, la institución A le dedica 126, las instituciones C y D 108 horas, mientras que las instituciones B y E, apenas tiene 37.

Institución	Otras	Proyectos	Horas en proyectos
A	6	2	126
B	3	1	37
C	4	2	108
D	2	2	108
E	3	1	37

Tabla 7. Área metodológica.  
Elaboración propia a partir de datos sustraídos de la tabla 6

### Indicadores de cambio

El panorama de trabajo actual en el ámbito de la conservación – restauración ha mostrado indicadores de cambio significativos con respecto a las exigencias laborales tanto en la elaboración y gestión como en la ejecución y administración de proyectos ejecutivos de restauración. La demanda de personal capacitado en el área de la conservación – restauración se ha incrementado por tres razones fundamentales: La primera es que el Instituto Nacional de Antropología e Historia INAH, modificó a partir del año 2014 su normatividad en materia de conservación-restauración de bienes culturales muebles y muebles asociados a inmuebles (pintura mural, retablos, púlpitos, relieves escultóricos, etc.) a través de su *Guía para elaborar proyectos de obras de conservación de bienes culturales muebles e inmuebles por destino del patrimonio cultural*, competencia del INAH en cuyos requerimientos solicita que los tratamientos de intervención sean dirigidos y/o realizados por profesionales titulados, con cédula de la licenciatura, en el caso de bienes muebles y bienes inmuebles por destino, asimismo el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura (INBA) publicó en el Diario Oficial de la Federación (DOF) el 4 de junio de 2015 la información de los trámites y servicios con los formatos y lineamientos correspondientes. La segunda se debe al crecimiento del turismo en Ciudades y sitios Patrimonio, denominado “Turismo cultural”, esto ha llevado a las autoridades y a la sociedad en general a tener cada vez mayor conciencia de la importancia que tienen las acciones de conservación-restauración. Y la tercera y más reciente son los cuantiosos daños al patrimonio que se derivaron de los sismos de septiembre de 2017 y febrero de 2018, mismos que han puesto de manifiesto la necesidad de que el restaurador profesional tenga formación no sólo en el área teórica, técnico-científica y disciplinar, también en la elaboración, gestión y administración de proyectos de restauración.

La Secretaría de Cultura del Gobierno Federal, publicó en el DOF el 26 de marzo de 2019, un documento titulado *Lineamientos específicos para las acciones de restauración, rehabilitación, conservación, mantenimiento, capacitación y prevención en bienes culturales que dan identidad y son parte del patrimonio cultural de las comunidades afectadas por los sismos de septiembre de 2017 y febrero de 2018, para el ejercicio fiscal 2019*. En el cual aborda entre otros el tema del proyecto ejecutivo y lo describe como el “conjunto de planos, documentos e información (ingeniería de obra, costos unitarios, catálogo de conceptos, cronograma de ejecución, entre otros) emitidos por profesionales y especialistas en la materia [...] serán ejecutados previa autorización del instituto correspondiente” (p. 4). A partir de entonces, se ha solicitado la cuantificación a través de catálogos de conceptos que desglosan volumetrías y análisis de costos para integrar los expedientes y poder gestionar los recursos que se necesitan para cada caso.

La nueva normatividad, el origen de los recursos y la discusión en materia de conservación del patrimonio dañado que además de afectar la afluencia del turismo cultural, concierne a los intereses de usos y costumbres socio culturales de los pueblos, y por ende la contribución al desarrollo socio económico de ciudades y sitios declarados patrimonio cultural de la nación y patrimonio de la humanidad, se ha convertido en un tema de atención, situación que hace necesaria, una búsqueda para determinar las nuevas posibilidades que debe tener el ejercicio de la profesión.

Los nuevos restauradores se están enfrentado a un panorama complejo de competencia profesional que, además de ser conocedores de la materia, también deben tener la capacidad para diseñar, proponer, ejecutar, resolver y administrar proyectos ejecutivos de restauración-conservación, esto implica que además de los saberes que posee, debe también tener la posibilidad de acercarse a la proyección y a la administración, Esto es una realidad en la que pocos han podido incursionar, dejando a los restauradores en franca desventaja frente a un contexto que puede significar el detonante para emprender equipos de trabajo, autoempleo y generadores de empleo. Un dato relevante es que el 100 % de los proyectos contratados por dependencias de obra pública, actualmente requieren de la presentación de un proyecto ejecutivo para concursar y tener posibilidad de obtener contratos, además de los programas mixtos en los que participa la comunidad, que para hacerse acreedores a participar también es a través de la presentación de un proyecto ejecutivo. Esto quiere decir que; en promedio, el 82.42% (*suma de datos, tabla 4*) de las obras ejecutadas han tenido un proyecto ejecutivo de por medio.

A todo lo anterior descrito, se agrega la particularidad de que todo proyecto ejecutivo de conservación-restauración de patrimonio, también se debe a un marco jurídico de protección a la integridad de los bienes históricos y artísticos siendo la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas de 1972 (Ley del 72) el principal documento, además de cartas y recomendaciones internacionales promovidas por la UNESCO, en suma, el perfil de los gestores que pretenden realizar este tipo de proyectos está condicionado por las directrices de formación profesional con un esquema y metodología propios de la disciplina. Alberto Sepulcre lo refiere así:

**El proyecto de ejecución es un conjunto de documentos mediante los cuales se definen o especifican todos los detalles de una obra de manera que pueda ser valorada, interpretada, supervisada, o ejecutada por cualquier técnico con suficiente cualificación profesional, en este caso, cualquier restaurador convenientemente titulado. (Sepulcre, 2007, p. 80)**

Gestionar proyectos de restauración en gran medida conduce a la obra pública, desde cualquiera de las instituciones que promueven los recursos económicos para la ejecución de obra relacionada con el Patrimonio Cultural. Por su naturaleza de bien mueble, bien mueble asociado a inmueble o bien inmueble, un porcentaje importante de recursos proviene del municipio, el estado y/o la federación. Los lineamientos del proyecto cultural generalmente los dicta el INAH para el caso de obra creada desde el periodo precolombino, pasando por el periodo del Virreinato e incluyendo el siglo XIX del México independiente. Le corresponde al INBA la protección de obra con valor artístico producidas en el periodo del siglo XX hasta nuestros días, como lo delinea la Ley del 72, y los lineamientos del proyecto ejecutivo son provistos por la Ley Federal de Obra Pública y/o las leyes estatales también de obra pública de cada entidad federativa; por tanto, el gestor o gestores habitualmente pertenecen a instituciones o empresas especializadas. Los recursos se otorgan en su mayoría por concurso dependiendo de los montos asignados. Por administración o adjudicación son los menos y bajo estricta reglamentación en casos excepcionales como lo prevé la Ley Federal de Obra Pública. Para poder ser candidato a concurso de obra de esta naturaleza es necesario que la empresa o persona física esté afiliado a un padrón de contratistas y debe cumplir con los requisitos y perfil que establecen las leyes tanto federales



como locales. “La redacción de proyectos de restauración es un trabajo con la entidad suficiente para merecer su contratación mediante la convocatoria de concursos públicos específicos” (Sepulcre, 2007, p. 75). Martinell (2001) propone “una formación con más contenidos en el desarrollo de proyectos emprendedores en el campo de la microempresa, la iniciativa social y el trabajo de profesionales autónomos [...] una perspectiva empresarial adaptada a los contenidos y trabajos creativos, por este, un sector de crecimiento” (p. 27).

Hasta la primer década del siglo XXI los proyectos de restauración que involucraban bienes muebles asociados a inmuebles, por su vinculación con el patrimonio edificado estaban en su mayoría a cargo de arquitectos e ingenieros civiles y sólo contrataban restauradores de bienes muebles si las instituciones normativas les exigía la presencia de éstos, si la obra y el grado de dificultad estaban en condiciones visibles y delicadas; en consecuencia, generalmente trataban de resolver el trabajo con mano de obra no especializada, o apenas entrenada para tal fin, es entonces una situación prácticamente actual, la que se está enfrentando no sólo por los nuevos profesionales en el área, también los que ya tienen tiempo en el ámbito de trabajo; de tal suerte, es previsible sugerir que la formación del restaurador debe “tener una visión de la realidad social con aspiraciones universales que busca conciliar la unidad de la humanidad con la diversidad de formas de vida para una ciudadanía plena” (Cantú, 2015, p. 171). A saber, de las directrices de la formación del conservador-restaurador, “La educación debe estar basada en los estándares éticos más altos de la profesión, dirigidos a respetar la singularidad del patrimonio cultural y su importancia estética, artística, documental, ambiental, histórica, científica social o espiritual” (Directrices profesionales de E.C.C.O., 2002).

Para concluir se puede afirmar que el diseño y gestión de proyectos ejecutivos de conservación-restauración es un tema que figura poco en los programas educativos de formación de profesionales en la restauración en nuestro país, la creciente preocupación de autoridades civiles, religiosas y la propia sociedad, por conservar el patrimonio histórico y artístico, ha llevado al ámbito de la obra pública, aunque en menor medida sigue habiendo trabajo en talleres particulares que atienden la demanda de obra individual, la ejecución de proyectos de conservación-restauración es un área de oportunidad laboral en la que los profesionales del ramo pueden incursionar como gestores, encargados de la dirección de proyectos, pudiendo llegar a ser empresarios, generar empleos en el ramo y contribuir a la investigación desde la realidad de la obra. Si bien, las competencia profesionales

del conservador-restaurador son diversas y puede incursionar en la investigación, la docencia, instituciones dedicadas a la salvaguarda del patrimonio, archivos y acervos artísticos, históricos y documentales, los escenarios actuales replantean el campo laboral con necesidad de fortalecer la competencia en materia de diseño, elaboración, gestión y administración de proyectos, tomando en cuenta que la principal fuente de financiamiento para la restauración en nuestro país es el dinero público y/o a través de fundaciones o patronatos ciudadanos que propician los recursos mixtos.

También es importante señalar que, en la práctica profesional, la ejecución de proyectos puede acceder a lograr niveles de aprendizaje que permiten potencializar los valores éticos y cognitivos de manera transversal con la ciencia, el arte, la historia y la práctica disciplinar. “Un aspecto importante de las competencias profesionales es que la capacidad de actuación no surge de manera espontánea ni por una vía puramente experiencial (por la simple práctica) sino que precisa de conocimientos especializados” (Zabalza, 2007, p. 71). En suma, se debe tener capacidad de respuesta ante el complejo contexto de escenarios diversificados y cambios constantes de nuestra propia realidad.

### Referencias bibliográficas

- Andrade, Cázares, Rocío, A. (8 de septiembre de 2008) El enfoque por competencias en la educación. *Revista CONCYTEG*, año 3 (núm. 39), pp. 53-61. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/profile/Rocio-C-3/publication/267553115\\_El\\_enfoque\\_por\\_competencias\\_en\\_educacion/links/5495d5140cf29b944824132d/El-enfoque-po](https://www.researchgate.net/profile/Rocio-C-3/publication/267553115_El_enfoque_por_competencias_en_educacion/links/5495d5140cf29b944824132d/El-enfoque-po)
- Calvo, A. (2003). *Conservación y Restauración: Materiales, técnicas y procedimientos de la A a la Z*. México: Serbal.
- Cano, Agustín., Migliaro, Alicia y Acosta, Blanca. (2009). *Formulación de Proyectos sociales*, Servicio Central de Extensión y Actividades en el Medio (SCEAM). Uruguay: Universidad de la República. Recuperado de: [https://www.academia.edu/1811575/Formulacion\\_de\\_proyectos\\_social](https://www.academia.edu/1811575/Formulacion_de_proyectos_social)
- Cantú M., R. (2015). *La responsabilidad social de las Universidades Contemporáneas*. México: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Confederación Europea de Conservadores-restauradores (01 de marzo de 2002). *Directrices Profesionales de la E, C.C.O: La Profesión y su Código Ético*. Bruselas: Documento promovido y aprobado

- por su Asamblea General. Recuperado de: [https://www.geiic.com/wp-content/uploads/2007/09/2002\\_directrices\\_%20profesionales\\_de\\_ecco\\_la\\_profesion\\_y\\_su\\_codigo\\_etico.pdf](https://www.geiic.com/wp-content/uploads/2007/09/2002_directrices_%20profesionales_de_ecco_la_profesion_y_su_codigo_etico.pdf)
- Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (2014). *Lineamientos institucionales generales, en materia de conservación del patrimonio cultural, competencia del INAH*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia. Recuperado de: <https://www.normateca.inah.gob.mx/pdf/01472572392.PDF>
- Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (2014). *Guía para elaborar proyectos de obras de conservación de bienes culturales muebles e inmuebles por destino del patrimonio cultural, competencia del INAH*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Diario Oficial de la Federación (20 de mayo de 2021). *Ley de Obras Públicas y Servicios relacionados con las mismas* (Última reforma) México: Gobierno de la República Mexicana. Disponible en: [http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/56\\_200521.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/56_200521.pdf)
- Diario Oficial de la Federación (04 de junio de 2015). *Información de trámites y servicios, registrados y publicados en el Catálogo Nacional de Trámites y Servicios del Estado*. México: INBA. Disponible en: <https://tramites.inba.gob.mx/>
- Diario Oficial de la Federación (16 de febrero de 2018). *Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas de 1972: Última reforma*. México: Gobierno de la República Mexicana. Recuperado de [http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/131\\_160218.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/131_160218.pdf)
- Díaz Barriga, Arceo, Frida y Hernández, Rojas, Gerardo. (2010) *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGRAW-HILL.
- Escuela de Conservación y Restauración de Occidente (s/f). *Licenciatura en Restauración de Bienes Muebles. Plan de estudios*. México: ECRO.
- Escuela Nacional de conservación, Restauración y Museografía "Manuel del Castillo Negrete" (s/f). *Programa curricular*. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Escuela\\_Nacional\\_de\\_Conservaci%C3%B3n,\\_Restauraci%C3%B3n\\_y\\_Museograf%C3%ADa\\_%E2%80%9CManuel\\_Del\\_Castillo\\_Negrete%E2%80%9D#Antecedentes](https://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_Nacional_de_Conservaci%C3%B3n,_Restauraci%C3%B3n_y_Museograf%C3%ADa_%E2%80%9CManuel_Del_Castillo_Negrete%E2%80%9D#Antecedentes)

- Facultad de Bellas Artes (s/f) Licenciatura en Restauración de Bienes Muebles, Universidad Autónoma de Querétaro. *Plan de estudios*. Recuperado de: <http://ba.uaq.mx/licenciatura-en-restauracion-de-bienes-muebles.php>
- Facultad del Habitat (s/f) Licenciatura en Restauración y Conservación de bienes Culturales Muebles, Universidad Autónoma de San Luis Potosí. *Plan de estudios*. Recuperado de: <http://habitat.uaslp.mx/acad%C3%A9mica/conservaci%C3%B3n>
- Gobierno del Estado de Querétaro (2016). *Ley de Obra Pública del Estado de Querétaro*. México: Página Oficial no. 68 12-XI-03. Disponible en: [https://www.esfeqro.gob.mx/archivos/compendio\\_2016/Leyes\\_Estatales/LEY%20DE%20OBRA%20PUBLICA%20DEL%20ESTADO%20DE%20QUERETARO.pdf](https://www.esfeqro.gob.mx/archivos/compendio_2016/Leyes_Estatales/LEY%20DE%20OBRA%20PUBLICA%20DEL%20ESTADO%20DE%20QUERETARO.pdf)
- Gobierno del Estado de Zacatecas (2011). *Decreto Gubernativo de la Escuela Estatal de Conservación y Restauración de Zacatecas, "Refugio Reyes"*. Recuperado de <http://www.cij-uaz.net/lez/html/index0.php?457.htm>.
- Martinell S., A. (2001). *Diseño y Elaboración de Proyectos de Cooperación Cultural: Cuadernos de Iberoamérica*. España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Disponible en: <https://es.scribd.com/doc/270277387/Alfons-Martinell-Diseno-y-Elaboracion-de-Proyectos-de-Cooperacion-Cultural-Reducido-1>
- Martinell Sampere, A. (2001). *La gestión cultural: Singularidad profesional y perspectivas de futuro (recopilación de textos)*. España: Cátedra UNESCO de Políticas Culturales y Educación. Recuperado de: [https://oibc.oei.es/uploads/attachments/75/La\\_Gestion\\_Cultural\\_-\\_Singularidad\\_profesional\\_y\\_perspectivas\\_de\\_futuro.pdf](https://oibc.oei.es/uploads/attachments/75/La_Gestion_Cultural_-_Singularidad_profesional_y_perspectivas_de_futuro.pdf)
- Muñoz Viñas, Salvador. (2010). *Teoría Contemporánea de la Restauración*. España: Síntesis.
- Roselló C., D. (2006). *Diseño y Evaluación de Proyectos Culturales*. Barcelona: Universidad Internacional de Catalunya.
- Roselló C., D. (2007). *Diseño y evaluación de proyectos culturales: De la idea a la acción*. España: Planeta.

- Secretaría de Cultura. (26 de marzo de 2019). *Lineamientos específicos para las acciones de restauración, rehabilitación, conservación, mantenimiento, capacitación y prevención en bienes culturales que dan identidad y son parte del patrimonio cultural de las comunidades afectadas por los sismos de septiembre de 2017 y febrero de 2018, para el ejercicio fiscal 2019*. México: Diario Oficial de la Federación. Recuperado de [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5572815&fecha=19/09/2019&print=true](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5572815&fecha=19/09/2019&print=true)
- Sepulcre, Aguilar, Alberto. (2007). El proyecto de restauración, Marco legal, Estructura y
- Documentos: *Actas del II Seminario sobre Restauración de bienes Culturales, aportaciones teóricas y experimentales en problemas de conservación, 16 al 21 de julio de 2006*. (pp. 63-102). España: Aguilar del Campo. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3246672>
- Zabalza, Miguel. A. (2007). *Competencias docentes del profesorado universitario*. España: Narcea.
- Zuazua I., A. (2007). *El Proyecto de Autorrealización, Cambio, curación y Desarrollo*. España: Club Universitario San Vicente.

## Diseño de Objetos de Aprendizaje. Perfil del docente como autor en el proceso de virtualización

*Rosa Alejandra Morales*

*María Evelyn Diez-Martínez*

Universidad Autónoma de Querétaro, México  
rosa.alejandra.morales@uaq.mx, evelyn@uaq.mx

Original recibido: 23/08/2021

Dictamen enviado: 12/10/2021

Aceptado: 20/10/2021

### Introducción

En el campo de la educación mediada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), donde actualmente el docente tiene a su disposición herramientas y recursos para crear materiales educativos, tienen cabida los Objetos de Aprendizaje (OA).

Un objeto mediático es un conjunto de bits de texto, gráficos, video o audio. Al identificarse algún valor de este objeto como conocimiento para un sujeto, se le puede considerar como objeto de conocimiento. Cuando se integra a una estrategia instruccional al objeto mediático, por haberle atribuido valor como conocimiento, se obtiene un objeto de aprendizaje [...] (Merrill, 2000)

Los OA han sido un tema de investigación y desarrollo desde la década de los años 90, en la que hicieron su aparición. Las investigaciones se han dado en varios sentidos: creación de estándares en metadatos y de contenido, definición de modelos de contenido y métricas de calidad, y en metodologías de diseño, de recomendación y ensamblado (Maldonado, Bermeo y Vélez, 2017).

Un campo más a estudiar sobre OA se da desde la perspectiva del docente, quien en ocasiones enfrenta la necesidad y la tarea de poner en práctica estrategias individuales para la construcción de este tipo de recurso educativo digital. En un análisis sobre el desarrollo e investigación de OA, Ramírez (2007) señala que, ante la incursión de las TICs en el aprendizaje, es importante que los profesionales de la educación se formen en el diseño de materiales que puedan ser incorporados a los procesos educativos. En el mismo sentido, Rosanigo, P. Bramati, López, C. Bramati y Cotti (2016) comentan que el uso de las TICs en el contexto educativo sigue siendo menor en comparación con otros contextos, como el empresarial y de negocios. En consecuencia, para poder incorporar las TICs al escenario educativo se requieren varios factores, uno de ellos tiene que ver con las nuevas competencias que los docentes requieren, situación que sólo se logra a través de la capacitación y de una profunda reflexión acerca de la utilidad de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Particularmente en el contexto del diseño de OA, se hace necesario que los docentes estén formados (Ramírez, 2007) a fin de conocer sus características, los procesos de construcción y las estrategias, para hacer de los Objetos de Aprendizaje parte del *currículo*. Lo anterior también lo apuntan Maldonado *et al.* (2017), quienes argumentan que la presencia de OA como material educativo digital requiere que los docentes que decidan incluirlos como estrategia de enseñanza aborden su diseño, creación y evaluación de manera integral, considerando de igual manera sus dimensiones pedagógicas y tecnológicas. Por lo cual, el presente estudio plantea: ¿qué perfil, en términos de rasgos, pudiera asumir un docente como autor de Objetos de Aprendizaje en el proceso de virtualización?

### **Marco referencial**

Hay diversos procesos desde donde puede estudiarse un OA: conocimiento, virtualización, diseño educativo y redes de colaboración (Chan, Galeana y Ramírez, 2006). El presente estudio se interesa por el proceso de virtualización, entendido como el proceso de digitalización de contenido educativo, para materializarlo en una entidad informativa, en este caso, en un Objeto de Aprendizaje.

De manera general, se cuenta con dos modelos para el diseño de un OA. El primero se visualiza como un modelo interdisciplinario, donde cada especialista desempeña un rol. El segundo se trata de un

modelo donde el autor está a cargo de casi todo el proceso de diseño del OA (Universidad de Antioquia [UA], 2009). En cualquiera de los dos modelos, el proceso de virtualización le requiere al equipo o al autor (docente) la conjunción de varios conocimientos y habilidades (Vidal, Segura y Prieto, 2008), lo que implica la integración de lenguajes como el disciplinario, el pedagógico, el visual, el gráfico, el iconográfico y el computacional. En este sentido, diseñar un Objeto de Aprendizaje implica la integración de varios lenguajes para representar la realidad y, de esta manera, estructurar un recurso educativo digital que sea comunicable y ofrezca elementos que puedan ser interpretados por el estudiante-objetivo. Lo anterior da lugar a inferir que en el proceso de diseño de un OA intervienen un objeto de la realidad, su representación digital o virtual hecha por parte del autor (docente) y la interpretación por parte de un usuario (estudiante). Estos procesos son educativamente igual de importantes.

En el proceso de virtualización deben integrarse los rasgos más representativos o esenciales del objeto real, por lo que el reto de virtualizar está en poder expresarlo (Chan *et al.*, 2006). Unitariamente, la virtualización necesita contener todo lo necesario para lograr un objetivo de aprendizaje a través del contenido, actividades y evaluaciones que lo hagan posible y, hologramáticamente, requiere contener una referencia con contextos más amplios de significación, que hagan referencia a los sistemas de conocimiento a los que pertenece.

La significación de los Objetos de Aprendizaje se gesta a través de una relación entre el objeto (realidad), la representación (docente como autor) y la interpretación (estudiante como usuario). En esta relación triádica, el docente como autor diseña el OA, delimitando el contenido que representa los rasgos esenciales del objeto real y teniendo como misión su colocación en contextos amplios de conocimiento. Finalmente, el proceso de construcción del OA se completa con la interpretación del estudiante, cuando lo integra a su red de conocimiento.

Entonces, la virtualización o mediatización supone la delimitación de componentes mínimos con sentido, que puedan incrustarse en un sistema, redes o cadenas de conocimientos amplios, para poder ser interpretados.

## Método

Nuestro estudio cualitativo plantea una revisión de literatura de investigación que reporta experiencias sobre la implementación de Objetos de



Aprendizaje en grupos de estudiantes, es decir, dentro de un contexto escolarizado. La búsqueda de fuentes se realizó mediante bases de datos de revistas indexadas, mismas que fueron publicadas en los últimos cinco años, de este modo se restringió el espectro de la búsqueda al contexto latinoamericano como muestra. Las fuentes documentales revisadas están enmarcadas en un ámbito de educación básica, media o universitaria, donde se describen las características del estudiante como usuario de OA, y del Objeto de Aprendizaje conforme a las nuevas tendencias en la tecnología educativa.

El análisis de datos se rige por el interés de describir el posible perfil que el docente puede tener como autor de OA, a la luz de identificar las características del estudiante como usuario y de los Objetos de Aprendizaje encontrados en dichas fuentes. Si bien la revisión no es concluyente, el estado de la cuestión apoya para presentar los hallazgos en dos entidades importantes dentro del proceso de virtualización y predecir el posible perfil de un docente como autor de Objetos de Aprendizaje.

## Resultados

En las fuentes consultadas se concibe al docente como un sujeto propositivo, poseedor de competencias tecnológicas, facilitador, creativo, innovador, explorador, que responde de forma eficaz a los cambios y exigencias, sin embargo, no se establece ni define su actuación como autor de Objetos de Aprendizaje. Sólo en una de ellas (Hoy y Marcella, 2015) se presenta al docente como coautor de actividades y evaluaciones de un OA tipo *blog*, junto con los estudiantes, mostrando una participación limitada. Por lo anterior, en el artículo no se abunda sobre el perfil del docente como autor. En otra de las fuentes consultadas (Arellano, Alfaro y Ramírez, 2014) se comenta que hay un vínculo entre las características del estudiante y la estrategia para que el OA impacte de manera positiva, requiriendo que para su creación participen pedagogos, diseñadores y especialistas en *software*, desplazando con ello al docente como autor. Finalmente, Morales, David y Ramírez (2014), al relatar otras investigaciones, comentan que los docentes utilizan recursos de internet para preparar contenido y materiales del curso, pero sin tener conocimientos sobre Objetos de Aprendizaje. En ese sentido, el presente estudio plantea la pregunta: ¿qué perfil, en términos de rasgos, puede asumir un docente como autor de Objetos de Aprendizaje en el proceso de virtualización?

En la Tabla 1 se muestran las características identificadas de los estudiantes como usuarios de OA y de estos últimos como objetos tecnológicos mediadores. Tales datos, obtenidos de las experiencias de implementación de OA, apoyan a nuestro estudio para pronosticar el posible perfil que un docente podría asumir como autor de Objetos de Aprendizaje.

<b>Resultados</b>		
<b>Experiencia</b>	<b>Estudiante - Usuario de OA</b>	<b>Objeto de Aprendizaje</b>
1 Silva y Chica, (2016)	Diversos estilos de aprendizaje, autodidacta, trabajo colaborativo y en red, controla el ritmo del aprendizaje, interactúa reiteradas veces.	Interactivo, motivador, llamativo, pieza cognoscible, entorno dinámico, hace uso de la narrativa hipermedial, internavegable, establece secuencia de aprendizaje, estimula la práctica.
2 González, Becerra y Olmos (2018)	Rol activo en la búsqueda y apropiación de información, aprendizaje conectivista, capacidad autogestora para aprender.	Centrado en el estudiante, adaptativo según las características del estudiante (a través del contenido o evaluación), motivador.
3 Cabrera-Medina, Sánchez-Medina y Rojas-Rojas (2016)	Aprende a su propio ritmo, trabaja en equipo, toma decisiones, soluciona problemas, genera propuestas.	Propicia aprendizaje colaborativo al estar disponible para muchos, favorece el aprendizaje autónomo y pensamiento crítico, genera empatía, ánimo y autoestima en el estudiante.
4 Arellano <i>et al.</i> (2014)	Necesidad de interacción, aprende a través de su experiencia, resuelve problemas, se vincula con la vida real, trabaja colaborativamente.	Contiene tecnología instruccional, elementos multimedia y evaluación, genera conocimiento, competencias, actitudes y valores en el estudiante, interactivo, despierta interés.
5 Hoy y Marcella (2015)	Es activo y participativo en la construcción del conocimiento y posee competencias comunicativas.	Presenta hipertextualidad, hiperlinks, interactividad e hipermodalidad, fomenta la participación y colaboración de los estudiantes, desarrolla habilidades.
6 Morales <i>et al.</i> (2014)	Aplica el autoaprendizaje, maneja y usa información, usa las TICs, tiene un perfil activo y de trabajo colaborativo. Observa, reflexiona, construye conceptos, experimenta activamente.	Propicia el aprendizaje autodirigido, fomenta el aprendizaje activo y colaborativo, es un recurso digital, puede ser reutilizado para construir aprendizaje a través de pruebas iniciales, con actividades de reforzamiento y evaluación final.

Tabla 1. Reporte de resultados de los hallazgos

Con base en las experiencias de formación a profesores de diversas instituciones de Educación Superior mexicanas (Chan *et al.*, 2006), y tomando en cuenta las características de los estudiantes-usuarios de OA y de los OA que plantean las experiencias actuales revisadas (Tabla 1), el presente estudio pronostica el posible perfil, a manera de rasgos, que un docente pudiera asumir como autor de Objetos de Aprendizaje.

### **Posible perfil del docente como autor de Objetos de Aprendizaje:**

1. Estar sensibilizado a las necesidades de sus alumnos. Debe responsabilizarse, como agente de cambio, al mejoramiento de la sociedad.
2. Asumir la posibilidad de materializar sus conocimientos de un tema en específico en entidades digitales, como herramientas en la mejora de sus cursos.
3. Enfocar sus esfuerzos para que esas entidades digitales ofrezcan conocimiento útil y significativo a fin de que los estudiantes resuelvan problemas.
4. Ampliar la visión disciplinaria para que el OA pueda ser utilizado en otros contextos.
5. Estar abierto a conocer otras disciplinas pues, para el diseño de un OA, es necesario saber sobre diseño instruccional, teorías del aprendizaje, diseño de contenidos, diseño de interfaces, interoperabilidad tecnológica, etcétera.
6. Desarrollar la creatividad y curiosidad encaminada hacia la calidad de este tipo de objeto tecnológico, investigando y aprendiendo de otros autores, e incluso de los propios estudiantes.
7. Estar abierto a compartir el conocimiento en la búsqueda de la calidad del Objeto de Aprendizaje.

### **Conclusión**

El docente, como autor de Objetos de Aprendizaje, se visualiza como capaz de seleccionar y organizar contenido, estructurándolo de acuer-

do con un objetivo de aprendizaje y siendo capaz de plantear actividades y evaluaciones identificando los recursos requeridos (audio, video, imágenes) para poder comunicar. Todo esto dejando de lado su papel de erudición y reconociendo la realidad de sus estudiantes, pues son usuarios que se comunican entre ellos y transfieren el conocimiento a otros, resuelven problemas, trabajan colaborativamente, además de ser capaces de generar tendencias en el uso de la tecnología. Por otra parte, el docente habrá de incluir los requerimientos actuales de un OA como: alto nivel de interacción, enlace con otros recursos de la web 2.0, actualización permanente, colocación en diferentes contextos, flexibilidad para su modificación, permitiendo que pueda ser manipulado, escalado, o integrado a otra red de OA. El docente, como autor de Objetos de Aprendizaje, borra la delimitación de fronteras entre disciplinas o asignaturas, estableciendo problemáticas transversales que provocan conexiones en el usuario.

### Referencias bibliográficas

- Arellano, B., Alfaro, J., y Ramírez M. (2014). "Uso de objetos de aprendizaje que favorecen la comprensión del conocimiento matemático: buenas prácticas en educación media". *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 15(2), pp. 49-66.
- Cabrera-Medina, J., Sánchez-Medina, I., y Rojas-Rojas, F. (2016). "Uso de objetos virtuales de aprendizaje OVAS como estrategia de enseñanza-aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teórico-prácticos. Una experiencia con estudiantes del curso 'Física de Ondas'". *Educación en Ingeniería*, 11(22), pp. 4-12.
- Chan, M., Galeana, L., y Ramírez, M. (2006). *Objetos de Aprendizaje e Innovación Educativa*. México: Trillas.
- González, M., Becerra, J., y Olmos, J. (2018). "Promoción de la autogestión a través de Objetos de Aprendizaje adaptativos en alumnos de Educación Superior". *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, 63, pp. 15-28.
- Hoy, V., y Marcella, G. (2015). "Reflexión y propuesta de Objeto de Aprendizaje para la enseñanza del español". *Opción*, 31(2), pp. 1129-1150.
- Maldonado, J., Bermeo, J., y Vélez, F. (2017). *Diseño, Creación y Evaluación de Objetos de Aprendizaje. Metodología DICREVOA 2.0*. Ecuador: CEDIA.

- Merrill, D. (2000). "Teoría de la Transacción Educativa (TTE). Diseño educativo basado en objetos de conocimiento". En C. Reigeluth. (Coord.), *Diseño de la instrucción, teorías y modelos*. España: Santillana.
- Morales, G., David, L., y Ramírez, M. (2014). "Uso de recursos educativos abiertos (REA) y Objetos de Aprendizaje (OA) en educación básica". *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 15(2), pp. 86-107.
- Ramírez, M. (2007). "Recursos didácticos mediados por tecnología. Desarrollo e investigación de objetos de aprendizaje". *Memorias del IV Congreso Internacional de Educación*. Mexicali, México.
- Rosanigo, Z., Bramti, P., López, C., Bramati, C., y Cotti, L. (2016). *TIC y Objetos de Aprendizaje en el Ámbito Educativo*. Argentina: Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco.
- Silva, M., y Chica, P. (2016). "Diseño y desarrollo de un objeto virtual de aprendizaje para un curso de electrónica". *INGE CUC*, 12(1), pp. 9-20.
- Universidad de Antioquia (2009). *¿Cómo se elabora un Objeto de Aprendizaje? Aprende en línea. Plataforma académica para pregrado y posgrado*. Recuperado el 2 de noviembre del 2017 de <http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/men/oac2.html>
- Vidal, C., Segura, A., y Prieto, M. (2008). "Calidad en Objetos de Aprendizaje". *V Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño y Evaluación de Contenidos Educativos Reutilizables*. Salamanca, España.

## Hacia una puesta en escena de la estética de lo cotidiano

*Nahid Rivera*

Universidad Autónoma de Chihuahua, México  
p248479@uach.mx

Original recibido: 26/09/2021

Dictamen enviado: 12/10/2021

Aceptado: 27/10/2021

### Introducción

Pensamos en lo bello cuando hablamos de estética. Vamos a la “estética” para que mejoren nuestro aspecto físico, optamos por un color y no por otro para elegir decoraciones porque es más *estético* uno que otro, y un filtro de *Instagram* que me haga ver más blanca puede también ser una elección en pro de la estética. En corrientes más actuales sobre este tema, ya no es sólo lo bello lo atribuible a la estética, y tampoco pretende ser un asunto exclusivo del arte. Basta con entender que hay una condición de estesis cuando se identifica una “[...] sensibilidad o condición de abertura, permeabilidad o porosidad del sujeto al contexto en el que está inmerso [...]” (Mandoki, 2006, p. 67). Lo cual permite ver a la estética inherente a la experiencia humana y cotidiana, es decir, estar vivo y ser afectado por su entorno. Desde esta perspectiva, toda experiencia es estética, por lo tanto, cualquier cosa puede tener sentido estético.

En el presente texto se pretende exhibir un proyecto que, a través de una exploración sobre la desterritorialización y desfamiliarización, busca que las cosas que damos por sentadas y que conforman nuestra vida cotidiana, sean vistas desde una perspectiva estética. Para este fin es necesario desfamiliarizar lo que nos es tan conocido, cambiar de territorio y “enrarecer” lo cotidiano para propiciar la “abertura”, “permeabilidad” o “porosidad” del sujeto que quede inmerso en el contexto de un nuevo territorio compuesto a partir de un objeto ordinario. Se trata de exploraciones visuales y auditivas principalmente, que le otorgan un nuevo valor al objeto. Dicha exploración pretende a su vez ampliar conceptos como el arte, el teatro y la estética, desde el momento en que cuestiona sus límites y posibilidades.

## Descripción del proyecto

Consiste en generar una puesta en escena no tradicional, cuya base es la composición de espacios para la exposición de lo cotidiano. La puesta consiste en la composición espacial del material recabado en el proceso creativo, tomando herramientas provenientes de las artes visuales como la instalación. El eje principal del proceso es el registro de lo ordinario mediante la recabación de objetos, fotos y videos de la vida diaria. Se apuesta por desterritorializar lo insignificante, aquello que “no” tiene valor estético ni artístico, con el fin de ampliar las miradas y posibilidades escénicas que muestren a su vez la intimidad de mi vida diaria.

El proyecto ha sido concebido, estructurado y ejecutado dentro de una de las mayores crisis sanitarias de la historia contemporánea. El anteproyecto fue formulado en el primer mes de cuarentena por COVID-19, por lo cual ha sido pensado, desde un principio, como un proyecto de exploración personal y sobre todo de intimidad. Los primeros registros de lo cotidiano sucedieron cuando, estando infectada por el virus, me era imposible salir. Registré mi casa y capturé cosas ordinarias en fotos y videos. He tomado al menos una fotografía o video a algo ordinario desde la primera semana de noviembre de 2020. Este registro surgió como primera necesidad de desterritorializar el objeto capturado mostrándolo en una cuenta de *Instagram*<sup>1</sup>. Al cabo de 10 meses, se han compartido 1,397 publicaciones. Esta acción de mudar a un objeto del territorio ordinario al virtual ha sido un paso importante para mostrar que la vida cotidiana nos da oportunidades de afrontarla desde un sentido estético, y que este sentido no se trata sólo de lo bello, sino también de lo feo y de otras connotaciones “negativas”, pero, sobre todo, y más allá de una búsqueda artística, este proceso ha mostrado que en la vida diaria hay mucho que ver y mucho desde donde repensarnos.

También, a través de los días de trabajo he ido concientizando sobre la intimidad y el cambio significativo en nuestras formas de relacionarnos y de situarnos frente a los demás, y es esto último lo que igualmente ha generado cambios de paradigmas dentro de lo teatral. Nos ha cuestionado acerca de la presencia humana como elemento imprescindible, pero nos ha abierto la puerta para tener otro entendimiento de nuestros cuerpos, de cómo éstos perciben lo ajeno y cómo construyen y deconstruyen el entorno constantemente.

---

<sup>1</sup> @cosassincausa

## Una justificación

Nuestra era nos obliga a encontrar mecanismos para entender dónde estamos y buscar una reorganización. En la vida cotidiana está la base de estos sistemas que hacen al mundo como es y, en una configuración cíclica, conforman también lo que somos. El arte es un pretexto para explorar estas búsquedas, y el teatro, en su capacidad de situarnos ante nosotros mismos, es también un vehículo para establecer un contacto con nuestras formas de organización.

Parte de pensar en lo que somos es pensar en lo que hacemos y cómo lo hacemos, en las razones por las cuales actuamos y nos relacionamos. Y pensar es también repensar, tratar de entenderse en eso que uno piensa constantemente. Así son las creaciones artísticas, responden, entre otras cosas, al acto de repensar y de repensarnos. A veces los procesos nos permiten pensarnos a la vez que hacemos, o dicho de otra forma, nos permiten pensar con las manos; se vuelve una actividad compleja que debe explicarse a sí misma a través de su propia acción. Y es esto último lo que responde al arte de nuestros tiempos. Las líneas trazadas antes para delimitar y categorizar las vertientes artísticas, ahora están (sobre todo) para entender las obras desde la transdisciplinariedad, puesto que ésta “[...] se interesa por la dinámica engendrada por la acción simultánea de varios niveles de realidad [...]” (Adame, 2016, p. 133). Lo que antes era una cosa ahora es muchas cosas, porque justo eso vivimos, muchas cosas a la vez. No hay mucho tiempo para pensar(nos) y luego hacer. Nos pensamos a la vez que (nos) hacemos, porque cada vez entendemos mejor que pensamos con el cuerpo y que nuestro hacer no está inscripto a la digestión de un pensamiento, o en todo caso, esta digestión sucede al tiempo que la ingesta. Se ha ido dando así, una asunción del cuerpo como procesador del entorno, y es él y desde él que el mundo es generado y percibido. Así, la concepción del cuerpo como medio de entendimiento del entorno que a su vez hace aquello que le rodea, es primordial para entender el estado actual del arte, y como menciono a continuación, es fundamental para abordar un sentido estético de la vida diaria.

Si nos lo propusiéramos, podríamos quizá contar la historia de la humanidad con cosas insignificantes. Todos los objetos usados a través del tiempo traen consigo una carga histórica invisible que bien podría resumir movimientos artísticos enteros, y podríamos, con el objeto que tenemos a la mano, cuestionarnos nuestro tiempo. En algún documen-



tal, el cineasta alemán Harun Farocki comentaba la siguiente descripción ante una pintura holandesa sobre naturaleza muerta del siglo XVI: “Los objetos llevan sus propiedades incorporadas, las encarnan: la uva-lo mate, la jarra-lo grasiento, el queso-lo desmenuzable; se da una continuidad entre sustancia e idea [...]” (Farocki, 1997). Con ello hace referencia a una posible “independización” de los objetos por sus cualidades expresadas por el artista. En dicha pintura, el cuadro principal es ostentado por objetos inanimados: uvas, melones, pepinos; ante esto los historiadores de hace cien años se preguntaron si tal testimonio puesto al óleo era una prueba de la dieta que consumían los holandeses del siglo XVI. Entonces, el valor de esta pintura radicaba en dar una posible prueba de la dieta holandesa de aquellos tiempos. Quizá ahora habrá que preguntarse cómo se deben entender esos objetos. Cuando en la pintura se observan figuras humanas a través de la fruta mencionada, éstas, relegadas al fondo, están subordinadas a la idea de un conjunto de objetos inanimados, ¿qué es lo que hace que las cosas inanimadas se conviertan en lo principal de un cuadro como ese? La pintura de aquel tiempo eleva lo cotidiano al apartarse de los motivos religiosos que predominaban, y abría la posibilidad de detectar en los objetos protagonistas, además de cualidades no vistas, la oportunidad de situar lo humano entre los objetos ordinarios.

Desde estas concepciones se está llevando a cabo el proyecto del que este documento trata. Es el proceso de un acto de repensarme y de asumir una posición dentro de mi entorno a partir de mi rol en el confinamiento iniciado en 2020. Un acto de situar mi cuerpo ante los cuerpos de los demás, ante los objetos, ante el espacio de mi casa y mi habitación, ante las acciones que hago en automático diariamente. ¿Por qué es importante mostrar cómo me sitúo antes las cosas ordinarias?, ¿por qué es importante mostrar cómo veo mi cotidianidad? Quizá cualquier respuesta manifieste este intento de ubicarme dentro del entorno que me rodea, y nada más que eso. Al final de cuentas es una exploración de entenderme entre las cosas y mostrarlo a los demás es una invitación a pensarnos, a repensarnos. Viene también de una necesidad de responsabilizarme frente a las cosas que me importan, y estas cosas tal vez sean, al final de cuentas, un pretexto para mostrar que el arte en sus infinitas posibilidades es más una postura para asumir y entender la vida, mi vida, que una disciplina que proporciona y facilita herramientas para crear cosas nuevas. Así pues, con el fin de organizar y entender mi vida, elegí lo cotidiano como tema eje de mi proyecto. Lo sentí un tema vivo, importante, cercano, íntimo y

personal, pero a la vez colectivo y universal. Algo que compartimos, pero que también marca nuestras diferencias.

Dentro de lo cotidiano hay tantas cotidianidades como personas en el mundo, y basarme en una perspectiva estética resulta fundamental para encontrar lo que conecta a todas las cotidianidades, aquello que hace *lo cotidiano*. A partir de lo anterior, nace la necesidad de otorgarle al objeto cotidiano (incluyendo las acciones) otro sentido mediante la desterritorialización y desfamiliarización, con el fin de despojar al objeto de su funcionalidad, para así abonar a una comprensión estética del objeto que se presenta. Mostrar, al final de cuentas, aquello que no se muestra, que está escondido detrás de lo que creemos que debe mostrarse. La finalidad es motivar a la asunción de una postura crítica sobre lo cotidiano, pero también sobre el arte y el teatro, invitar a tomar una actitud de apertura y porosidad ante la vida y ante lo que nos proporciona su trivialidad.

### Referentes

Una manera de entender el proceso mediante el cual se ha formulado mi proyecto, es adoptando una base teórica que funcione como justificación de la importancia de mostrar el proceso creativo del proyecto y ponerlo a la par de un resultado final. Esta base referencial está, a su vez, encaminada a abonar al entendimiento del quehacer artístico como una manera de investigar. Uno de los conceptos pilares en donde esta exploración se sustenta es la *formatividad*.

En 1954, Luigi Pareyson dio a conocer por primera vez su teoría de la formatividad a partir de la reflexión sobre la experiencia artística. La premisa de esta teoría nos dice que “formar” significa *hacer*. En este sentido, podemos entender que:

El arte es formativo puesto que expresa una forma de hacer que, a la vez que se hace inventa la forma de hacer. En la formatividad la obra de arte no es un resultado sino un logro, donde la obra ha encontrado la regla que la define específicamente. La creación artística se concibe en producción de situaciones u objetos, de modos de relación, dotados de una estructura y, por tanto, de una economía interna, o sea de seres autónomos que exigen ser comprendidos en función de su propia organización, sin referencias externas. (Hidalgo, 2013)

De lo anterior se desprende la justificación de mi proyecto, es decir, que éste, antes de ser planeado, se construye en el momento de su hacer a partir de exploraciones, y es el registro y composición de estas acciones encadenadas el “logro” final del proyecto. Concebir la base de mi trabajo desde la formatividad significa que mis búsquedas no consisten en el cumplimiento de una regla establecida, sino que mediante el descubrimiento del hacer se establece su propia regla y organización interna, “[...] su forma no precede su producción, sino que es su resultado, resultado de un personalísimo modo de formar [...]” (Acciaro, 2020).

Otro concepto medular del proyecto es el de estética. En la concepción interna de esta exploración de lo cotidiano, se ha tomado de Katya Mandoki la definición de una estética apegada a lo cotidiano y que reconoce como *Prosaica*. Su teoría puede resumirse en concebir toda experiencia humana como estética, puesto que la condición de estesis la identifica como la posibilidad de abertura, permeabilidad o porosidad del sujeto al contexto en el que está inmerso, el sujeto que reacciona y se ve afectado frente al objeto como unidad mínima para explicar la estética. Por lo tanto, el concepto tradicional de estética como apreciación de lo bello no abarca del todo la vida cotidiana, en cambio, entender lo estético como equivalente a la experiencia frente al objeto y cómo esto nos afecta, abre las posibilidades de encontrar valores artísticos y perspectivas estéticas en cosas triviales.

### **Sobre el tema**

Una vez delimitado el concepto de estética, el punto central del tema es lo cotidiano, y para abordarlo de la manera adecuada es necesario tener claro aquello a lo que llamamos cotidianidad. Dado que la cotidianidad es diversa y distinta para cada persona, no conviene al proyecto tomar una definición basada en acciones u objetos específicos que denominamos cotidianos, sino que en el sentido que Saïto hace referencia a Ossi Naukkarinen (Saito, 2017, pág. 10), podemos entender lo cotidiano como lo que hay entre el arte y lo dado por la naturaleza. Puedo centrarme así en reconocer y registrar aquello que hacemos las personas como parte de nuestras estrategias de supervivencia y organización, que tiene fines prácticos y, por así decirlo, desinteresados. Por ejemplo, Yuriko Saïto dice:

[The] most important for the purpose of everyday aesthetics is not so much an inventory of objects and activities but rather the mode of experience based upon an attitude we take toward them. We tend to experience everyday objects and activities, whatever they may be, mostly with pragmatic considerations. (Saito, 2017)<sup>2</sup>

Las cosas que vemos y hacemos diariamente, ante lo cual mostramos una actitud pragmática y desinteresada, es lo que me ha interesado captar y registrar en mi proyecto. El tema es exhibir lo que hace *la vida diaria* con el fin de situarnos ante lo ordinario. Ver lo que no vemos por hacerlo en automático y abrir la posibilidad de entender el mundo y nuestra forma de organizarnos.

### **Acerca del proyecto y su relación con el arte**

Los conceptos llevan la marca de sus condiciones de nacimiento y de elaboración, responden a las preguntas del contexto en que se generan, y por lo mismo tienden a cambiar con el tiempo. Con el arte, ocurre que en el intento de dar una respuesta a la pregunta: ¿qué es el arte?, olvidamos que en primera instancia es una palabra, y en ese sentido representa un problema lingüístico. Aunque no es este el espacio para demarcar en un sentido hermenéutico al término, creo necesario partir desde esta perspectiva para poder tomarnos menos en serio el concepto del arte.

Como todas las palabras y conceptos, el arte depende de una interpretación, y si más arriba mencionaba acerca de cómo el cuerpo ha tomado poder sobre la razón, o más específicamente, sobre el cerebro. Es importante demarcar el sentido artístico del que se vale mi proyecto, mismo que trabaja con y desde las cosas, con, desde y para la persona (cuerpo + pensamiento + circunstancias), no únicamente para sus emociones o para sus cerebros, puesto que, como dice Alva Noë, la idea de que hay una cosa dentro de nosotros que piensa y siente y que nosotros, las personas, somos esa cosa, ya caducó. En este sentido ha caducado también la idea del arte como expresión humana que purga emociones.

---

<sup>2</sup> *Traducción propia:* Lo más importante para el propósito de la estética cotidiana, no es tanto hacer una recapitulación de objetos y actividades, sino observar el tipo de experiencia basada en la actitud que tomamos frente a estos. Tendemos a experimentar los objetos y actividades ordinarias, sean lo que sean, principalmente con una actitud pragmática.

La consciencia, desde la persona, es lograda por un intercambio dinámico con el mundo que nos rodea. Este intercambio no sólo se logra por nuestros cerebros, ni sólo por nuestra alma (en el sentido en que lo decía Descartes), sino por todo el complejo que representa la persona dentro de su entorno, percibiendo y modificando al mundo. En este sentido, el arte es también un intercambio, una configuración comunicativa que exige más de nosotros que sólo el pensamiento o sólo la emoción.

En primera instancia, el ejercicio de entender y delimitar al arte nos lleva a comprender cómo funciona la percepción que, como dice John Dewey, es una actitud de hacer y deshacer, una transacción con el mundo que nos rodea o, como dice J. James Gibson, ver no sucede en el sistema ojo-cerebro sino en el sistema ojo-cerebro-cabeza-cuerpo-tierra-ambiente. Además, la percepción es algo que hacemos en conjunto y depende de nuestro tiempo y espacio específicos. Depende de cómo perciban los demás nuestro propio entorno y depende también de todos esos mecanismos que nos hacen ser lo que somos. Esto representa una actividad mucho más compleja que sólo entender esto como algo que sucede dentro de nuestra cabeza, o de nuestro corazón.

De lo anterior surge una pregunta referente a mi proyecto: ¿por qué percibir como arte a las cosas cotidianas desde una composición ajena a su hábitat?, ¿qué hace artística esta composición? Seguramente es pronto para responder, sin embargo, entender a las cosas cotidianas como una herramienta para entender el orden y organización del mundo, como un vínculo de entendimiento de mi persona para con otras personas, representa parte de este intercambio perceptivo que es la base para entender y formular una perspectiva artística. Vuelvo a Alva Noë, cuando dice que una obra de arte es una herramienta extraña, un instrumento que ha sido desprovisto de su función<sup>3</sup>. La obra artística no sólo no sirve para nada, sino que es enemiga de su posible funcionalidad.

Las herramientas son útiles dentro del terreno de nuestras necesidades, sabemos para qué sirve un lápiz y damos por sentada su existencia, sin embargo, si este lápiz es desterritorializado y desprovisto de función alguna, se vuelve una herramienta extraña y llama la atención por sí mismo. Entender esto da pie a poder observar un potencial artístico en esta descolocación de las cosas ordinarias. Llevar a los objetos a un terreno donde no sirven para nada, responde a un fin artístico que pueda poner en duda aquello que ya sabemos sobre las cosas cotidianas.

---

<sup>3</sup> Traducción propia del original: “[...] a work of art is a strange tool; it is an implement or instrument that has been denuded of its function [...]” (Noë, 2016, pág. 98).

Entender el arte como una herramienta que no sirve para nada es liberador en más de un sentido, en primer lugar, permite que el arte sea concebido como una pregunta, como dice Ernst Billgren, así como los físicos son un conjunto de átomos tratando de descifrar qué es un átomo, el arte es una invención que llama a descubrir lo que es<sup>4</sup>.

En torno a esto, en una segunda instancia, esta herramienta extraña que es el arte permite jugar con la libertad que proporciona saber que se está haciendo “algo sin importancia”. Capturar la vida cotidiana y exponerla en una puesta en escena carece de funcionalidad, y sin embargo, en el sentido en que Gadamer hace referencia al juego, esta herramienta rara nos puede invitar a jugar, puesto que dice que:

[...] el arte, en su comprensión desde el juego, es como éste, posee una esencia propia, independiente de la conciencia de los que juegan [...] el sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación.  
(Gadamer, 1977, p. 71)

Entender el arte desde el juego o desde la comparación del arte con un chiste, como dice Noë, es bajar a la obra artística del pedestal, sacarla del museo y aprehender desde la persona, con el cuerpo y con todo lo que implica comprometer a nuestro sistema ojo-cerebro-cabeza-cuerpo-tierra-ambiente a repensar nuestro papel ante lo demás y, en el caso de mi proyecto, a repensar nuestro papel ante lo que damos por sentado en nuestras vidas diarias.

### Referencias bibliográficas

- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura. Prosaica uno*. Siglo XXI.
- Saito, Y. (2017). *Aesthetics of the familiar everyday life world-making*. Oxford: Oxford University Press.
- Gadamer, H.-G. (1977). *Verdad y método*. Madrid: Sígueme.
- Adame, D. (2016). *Cuerpo y transdisciplinariedad: fundamentos para una transpoética escénica*. En M. B. Domingo Adame, & E. F. Stambaugh (Ed.), *Corporalidades escénicas*. Xalapa: Universidad Veracruzana.

<sup>4</sup> Traducción propia del original: “Just as a physicist is a collection of atoms trying to discern what an atom is, so art is an invention that aims to discover what art is” (Billgren, 2011, pág. 19).

- Farocki, H. (Dirección). (1997). *Stilleben* [Película]. Recuperado de:  
<https://youtu.be/HTFxFxLols40I>
- Hidalgo, A. J. (04 de 2013). *Pareyson y la formatividad*. Recuperado de:  
<https://www.microfilosofia.com/2013/04/pareyson-y-la-formatividad.html>
- Acciaro, F. (2020). Formatividad e interpretación en la estética de Luigi Pareyson. *Revista de filosofía*, 45 No. 1, 87-104.
- Billgren, E. (2011). *What is art? and 100 very important questions*. (E. T. Carl Frederik Gildea, Trad.) Estocolmo: Bokförlaget Langeskiöld.
- Noë, A. (2016). *Strange tools, Art and human nature*. Chillum, Maryland: Farrar, Satrauss & Giroux-3PL.

## Origen y propósitos del Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA) de la FBA-UAQ

*Juan Granados Valdéz*

Universidad Autónoma de Querétaro, México

juan.granados@uaq.mx

Original recibido: 27/09/2021

Dictamen enviado: 5/10/2021

Aceptado: 26/10/2021

### Introducción

En el presente escrito me propongo hacer una narración a modo de relatoría concisa sobre el origen del Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA), como un proyecto de Humanidades Digitales y que responde a la necesidad de salvaguardar, de manera digital, la cultura artística de la Facultad de Bellas Artes (FBA) de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ). El recorrido es más o menos cronológico, de ahí que se refieran o se expongan los conocimientos de esta experiencia en el orden en que se fueron dando. Las páginas de internet mencionadas se ilustran con imágenes de sus accesos y se anota el localizador de recursos (URL, por sus siglas en inglés) de cada una, que en este trabajo hacen las veces de fuentes de consulta.

### Origen del ReDCA

Después de recibir el apoyo que el Programa para el Desarrollo Profesional Docente (PRODEP) para el Tipo Superior da a Nuevos Profesores de Tiempo Completo tras presentar una propuesta de proyecto de investigación, además de saber que había intereses comunes entre algunos profesores de la comunidad docente de la FBA, pues compartíamos un par de acercamientos a las Humanidades Digitales, me pareció



conveniente integrar un equipo de trabajo multi e interdisciplinario de maestros, estudiantes y administrativos para desarrollar el ReDCA. De tal manera quedó conformado: José Olvera, ingeniero en sistemas; Mauricio González, diseñador gráfico; Alfredo Cañas, diseñador gráfico; Claudia Osorio, abogada y bibliotecaria; Verónica Rubí, especialista en medios; Karlo Gutiérrez, artista plástico y administrativo de la FBA; Esmeralda Espinosa, artista plástico; y Karen Ayala, estudiante de artes visuales.

El Repositorio Digital de la Cultura Artística se creó para la FBA, sus estudiantes, sus egresados y profesores de todos los programas educativos, pero a la fecha otras facultades se han sumado e, incluso, está en proceso de institucionalizarse.

Antes de seguir por esta vía, puesto que se trata de una relatoría sobre la creación de nuestro proyecto, quisiera presentar el contexto y los antecedentes de su gestación. En noviembre del año 2016 tomé un curso con el doctor Ernesto Priani, profesor-investigador de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) quien, de un tiempo a la fecha, se ha involucrado con las Humanidades Digitales. Priani imparte cursos de Historia de la Filosofía Medieval y del Renacimiento, y se le considera experto en Raimundo Lulio y Marsilio Ficino. En el frontispicio de su página web se nos recibe con el titular del curso que impartió en Querétaro y en la Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia: *Invitación a las Humanidades Digitales* (Imagen 1).



Imagen 1.

<http://ernestopriani.com/cursos/invitacion-a-las-humanidades-digitales/>

En el curso nos sugirió una serie de *links* a recursos electrónicos y digitales a utilizar para iniciarnos en las Humanidades Digitales. Con la

intención de no avanzar a ciegas, en este punto es necesario aclarar lo que por ello se entiende. Durante el curso usamos un documento de trabajo compartido de *Google*, donde los asistentes definimos personalmente este nuevo saber, desde los intereses y conocimientos de cada uno. En mi caso, propuse que las Humanidades Digitales son un nuevo campo del conocimiento que busca diseñar y mantener colecciones de acervos digitales de la cultura humanística, igualmente, pretende instrumentar los recursos electrónicos para llevar a cabo investigaciones en el campo de las Humanidades, y tiene por objetivo enseñar y colaborar interdisciplinariamente. De hecho, adelanté que el ReDCA proyectaba diseñar y mantener una colección digital sobre la cultura que se produce y cultiva, como artista y espectador, en la FBA, entendiendo a la cultura como el conjunto de rasgos o aspectos identitarios de un pueblo o una comunidad, según la define la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

En el curso *Invitación a las Humanidades Digitales*, se revisaron herramientas electrónicas como Diigo, que permite subrayar y guardar los subrayados de las páginas de internet y los documentos en PDF que pueden consultarse en la Red (Imagen 2).

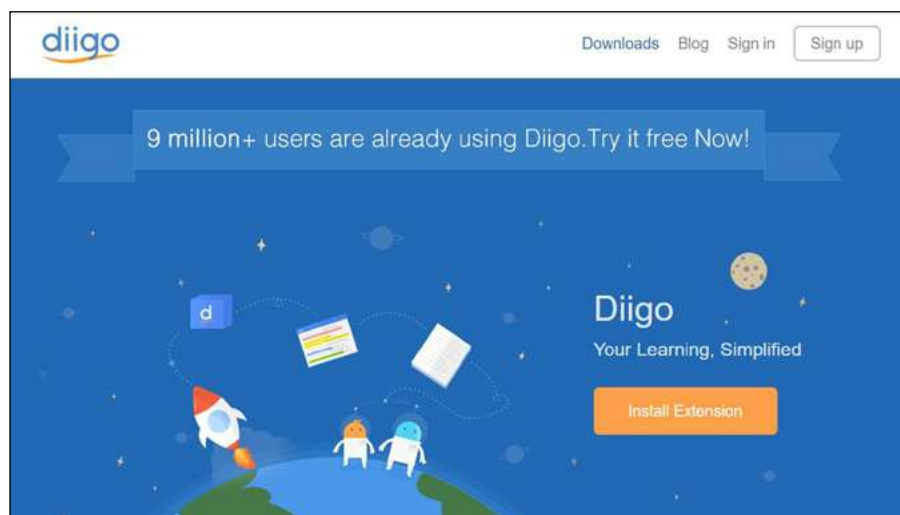


Imagen 2. <https://www.diigo.com/index>

También revisamos la herramienta *Voyant Tools*, que permite revelar un texto, es decir, recuperar el *corpus* o analizar del escrito las palabras más empleadas en un texto propio o ajeno, así como las incidencias. Muy útil para determinar las posibles 'palabras clave' que adelantan en la comprensión de los textos (Imagen 3).



Imagen 3. <https://voyant-tools.org/>

Asimismo, conocimos *Ngram Viewer* de *Google* que, por lo menos hasta el año 2008 o 2010, da cuenta de las publicaciones sobre uno o varios temas, sus incidencias y repercusiones. Se ve cómo han aumentado o disminuido las menciones de los temas buscados en los libros catalogados por *Google* y que fragmentariamente se encuentran en *Google Books* (Imagen 4).

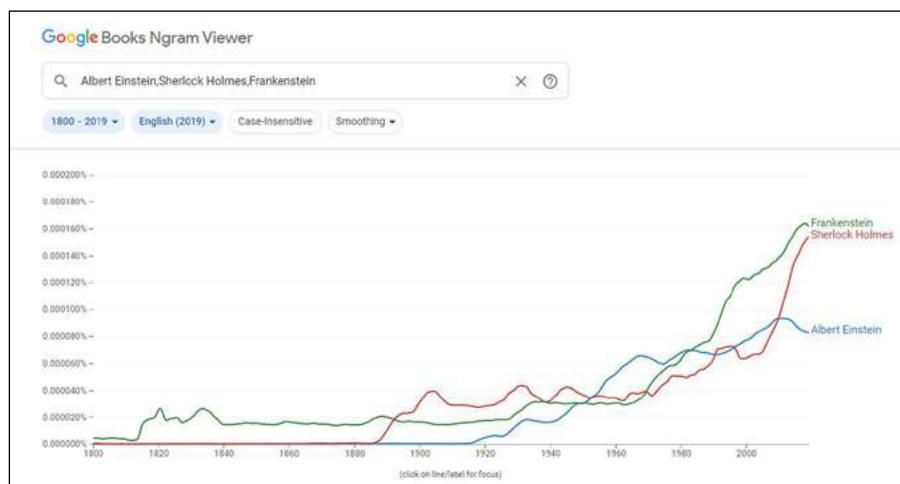


Imagen 4. <https://books.google.com/ngrams>

También se nos mostraron las herramientas y aplicaciones gratuitas que *Google* proporciona a quienes tienen una cuenta de *Gmail*, como *Blogger*, parecida a *WordPress*, y que da la oportunidad de desarrollar un blog personal de manera sencilla, pues no hace falta hacer intervenciones sobre consola de programación, sino que se maneja fácilmente con una interfaz visual (Imagen 5).



Imagen 5. <https://www.blogger.com>

Una herramienta más que se nos compartió fue la aplicación de *Classroom*, también de *Google*, que en algún momento, después del curso, usé para llevar mis clases. Con esta herramienta organicé cursos y seguimiento al trabajo de los estudiantes (Imagen 6).

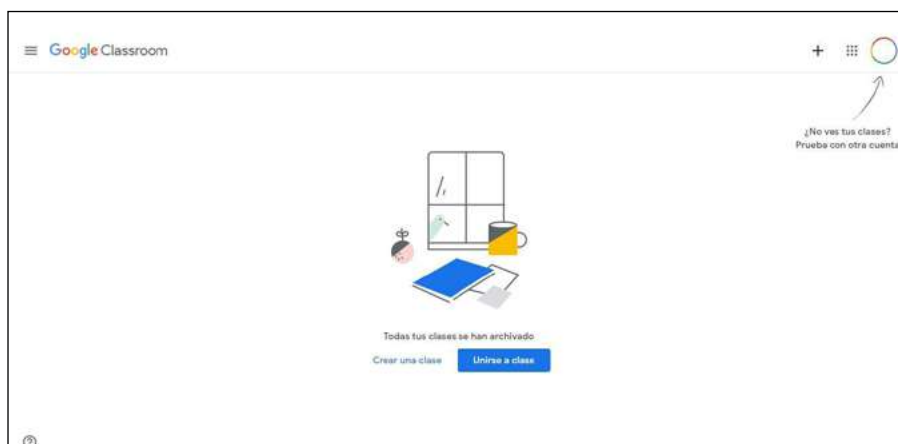


Imagen 6. <https://classroom.google.com>

Todo lo anterior conformó mi primer acercamiento a las Humanidades Digitales a través del trabajo que hicimos con el doctor Ernesto Priani. Él mismo nos presentó su primer proyecto de Humanidades Digitales: la *Biblioteca de Pensamiento Novohispano*, con la que intentó diseñar y mantener, marcando términos y temas con TEI, una colección de textos novohispanos dedicados, en un primer momento, a la discusión sobre los cometas y que terminó con la obra de Carlos de Sigüenza y Góngora (Imagen 7). El trabajo, pues, supuso no sólo la transcripción de los textos, sino su marcación para encontrar términos, repeticiones y patrones.



Imagen 7.

<https://www.unamenlinea.unam.mx/recurso/biblioteca-digital-del-pensamiento-novohispano>

Este proceso llevó a Ernesto Priani a fundar junto con Isabel Galina, profesora-investigadora del Instituto de Investigaciones Bibliográficas, y Francisco Barrón, profesor-investigador de la Facultad de Filosofía y Letras (UNAM), la Red de Humanidades Digitales (Red\_HD) (Imagen 8).

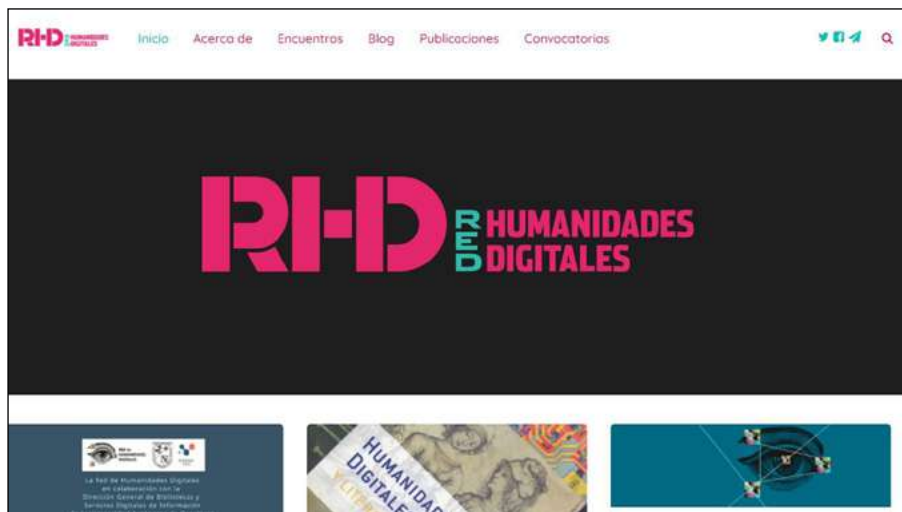


Imagen 8. <http://www.humanidadesdigitales.net/>

Casi un año después del curso, tuve la oportunidad, otorgada por la UAQ, de platicar con la doctora Isabel Galina, actual presidenta de la Red\_HD, como parte de una estancia corta de investigación. Este dato es relevante porque fue ella quien me recomendó usar la tecnología *Omeka*, un software de Open Source para el desarrollo del ReDCA (Imagen 9).

La instalación del programa y sus *plugins* en el servidor, mismos que contiene actualmente al ReDCA, corrió por cuenta del maestro José Olvera, colega de la Facultad de Bellas Artes.



Imagen 9. <https://omeka.org/>

Además de la entrevista con la doctora Galina, también pude conocer a Pablo Miranda, historiador pionero en el desarrollo de repositorios digitales en la UNAM, con el Repositorio de la Facultad de Filosofía y Letras (RU-FFYL). Él me compartió su experiencia y enfatizó las dificultades técnicas que proyectos de esta índole deben enfrentar (Imagen 10).



Imagen 10. <http://ru.ffyl.unam.mx/>

Lo volví a ver en las Jornadas de Repositorios Institucionales que organizó la Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de la Información y la Comunicación (DGTIC) (Imagen 11), que también cuenta con su propio repositorio (Imagen 12).



Imagen 11. <https://www.tic.unam.mx/>



Imagen 12. <http://www.ru.tic.unam.mx/>

De los primeros intentos a la fecha, la disposición de las autoridades y el ánimo colectivo respecto a los repositorios ha cambiado mucho. Incluso el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) ha creado un repositorio nacional, con el que pretende rescatar las publicaciones de los repositorios institucionales de las universidades públicas y privadas de nuestro país, por medio de lo que se denomina 'cosecha' (Imagen 13).



Imagen 13. <https://www.repositorionacionalcti.mx/>

En aquella estancia corta de investigación también me entrevisté con el maestro Ricardo Alvarado, quien trabaja en el Instituto de Investigaciones Estéticas (UNAM). Su especialidad radica en la digitalización de patrimonios culturales y artísticos. Un proyecto suyo, el sitio web de Fotografía Panorámica “Vicente Cortés Sotelo” (Imagen 14), ganó el 2º lugar en *Digital Humanities Awards* (2016). Para este proyecto se recurrió a las redes sociales a fin de dar con los nombres de los hombres y mujeres que aparecen en las fotografías panorámicas. Además, se insertaron hipervínculos a páginas oficiales y a otras con información relacionada con los lugares que pueden verse en las fotografías. Éste sería un ejemplo de proyectos en Humanidades Digitales.



Imagen 14. <http://www.esteticas.unam.mx/vcs/>



Volviendo a la Red\_HD, quisiera comentar que tiene un formulario de evaluación para proyectos de Humanidades Digitales. Tal formulario se desarrolla con la intención de que todos aquellos que nos involucremos en este tipo de proyectos hagamos una evaluación sobre lo que estamos haciendo, y sepamos si lo estamos haciendo adecuadamente. Se trata, pues, de una orientación que nos da la oportunidad de saber si vamos por buen camino. Incluye preguntas sobre información de los responsables, documentación, usabilidad, calidad, información legal y visibilidad (Imagen 15).



Imagen 15. <http://humanidadesdigitales.net/guia-de-buenas-practicas-para-la-elaboracion-y-evaluacion-de-proyectos-de-humanidades-digitales-y-checklist/>

La UAQ tiene ya un repositorio institucional a cargo de su Dirección de Tecnologías de la Información (DITI). Como otros repositorios, su función es la de dar acceso a la producción académica, específicamente tesis y reportes de investigación, es decir, permite difundir el conocimiento producido por los estudiantes y los profesores de esta Casa de Estudios (Imagen 16). El acceso a las tesis ahora es más sencillo y abierto. Las tesis impresas, normalmente y como medida de precaución, no eran extraíbles de las bibliotecas antes de esta tendencia a digitalizarlo todo. Su consulta sólo podía hacerse en el interior del recinto y las fotocopias estaban limitadas. Esto ha cambiado, pues ya prácticamente todas las universidades nacionales tienen su repositorio.

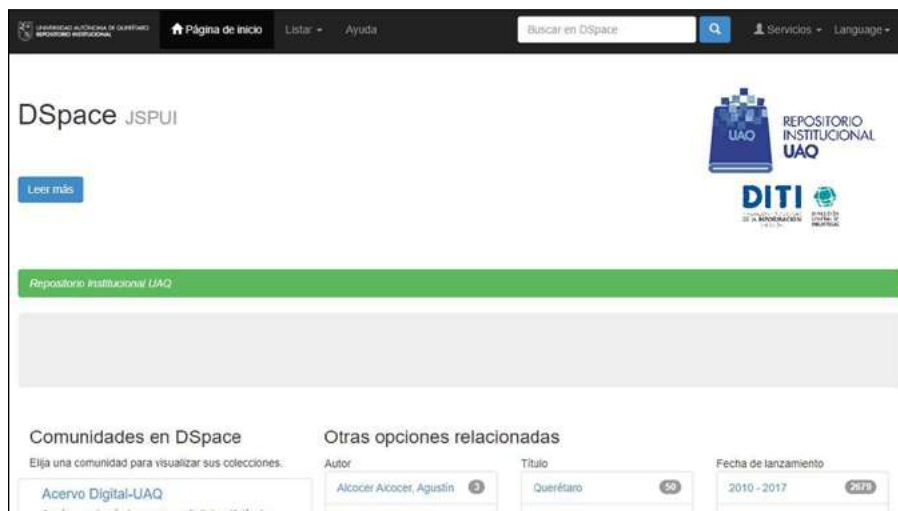


Imagen 16. <http://ri.uaq.mx/>

A los repositorios institucionales y al nacional, promovido por el Conacyt, se suman asociaciones certificadoras y redes que indexan los repositorios, como la que administra la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP) bajo el nombre de Nínive y Remeri (Red Mexicana de Repositorios Institucionales), (Imágenes 17 y 18).



Imagen 17. <https://repositorioinstitucional.uaslp.mx/xmlui/>



Imagen 18. <http://www.remeri.org.mx/portal/index.html>

Todo lo anterior conforma los antecedentes del proyecto de lo que ahora es el ReDCA. Después de pasar revista a las Humanidades Digitales y a los repositorios, noté que muchos de éstos se reducían a contener los trabajos de investigación de las universidades, o a contener los textos como productos académicos, pero había pocos que contuvieran otro tipo de objetos digitales (como imágenes) que harían las veces de la cultura artística de las propias universidades, especialmente la de la FBA. Buscando encontré dos proyectos muy interesantes. Uno, del grupo de investigación iArtHis\_Lab, que se propuso ser “[...] un laboratorio de investigación, innovación y formación para el desarrollo de los estudios digitales sobre la cultura artística, y en particular para el progreso y consolidación de la Historia del Arte Digital [...]” en España (Imagen 19).

Y recientemente en Málaga, España, surgió durante el III Taller sobre Historia del Arte Digital una iniciativa del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad de Málaga, del Departamento de Historia del Arte a través de su grupo de investigación iArtHisLab y del proyecto de I+D ATENEA (HAR2009-07068). Se trata de una iniciativa de estudio, desde las Humanidades Digitales, de la cultura artística de España y América. El resultado fue la constitución de la Red Internacional de Estudios Digitales sobre la Cultura Artística.



Imagen 19. <https://iarthislab.es/>

En México, el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) anunció en el año 2014 la creación –ya en línea, en el INBA digital– de un repositorio digital de investigación y educación artística, con la meta de convertirse en el almacén electrónico más importante de información sobre las artes en México. A la fecha, contiene ponencias, conferencias, artículos, publicaciones, diversos materiales audiovisuales y de aprendizaje (Imagen 20).



Imagen 20. <https://inba.gob.mx/digital>

Como ya apunté, las Humanidades Digitales buscan, entre otras cosas, diseñar y conservar colecciones digitales de un archivo, normalmente de escritos, que se digitalizan. Esto es lo primero que se ha hecho, lo que han sido estos primeros proyectos, especialmente el de los repositorios. Lo que viene después es lo que estamos haciendo ahora con el ReD-CA: un repositorio de imágenes visuales y audiovisuales, bajo criterios semejantes, para garantizar la calidad y para reconocer el trabajo de

quienes han encontrado en estos recursos electrónicos una vía de publicación que hoy comienza ya a reconocerse en México y, especialmente, por el repositorio nacional del Conacyt, que pretende cosechar auténticos aportes al conocimiento y lo catalogado según los estándares de metadatos *Dublin Core*, para ponerlos a disposición de un público más amplio. Algunas revistas electrónicas que usan el software OJS (*Open Journal System*), han convertido este recurso en una gran oportunidad para divulgar trabajos de investigación a más gente (Imagen 21).

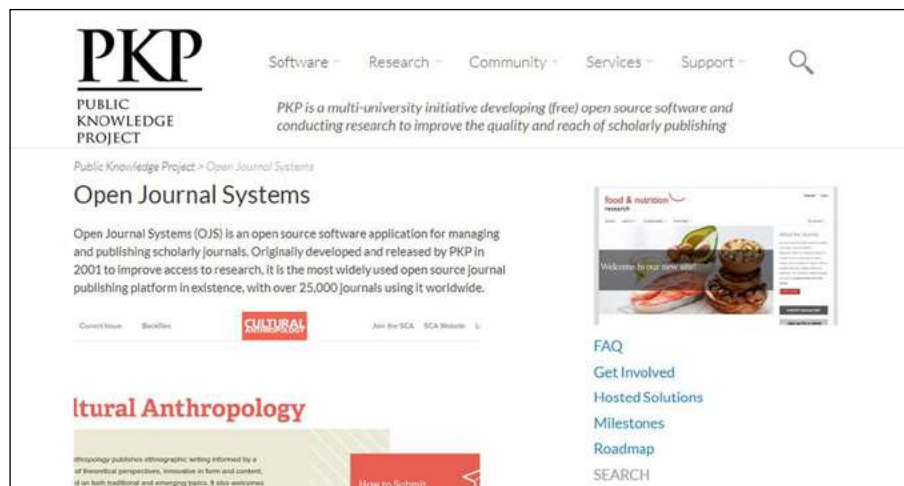


Imagen 21. <https://pkp.sfu.ca/ojs/>

Siguiendo con los casos que tienen que ver con otro tipo de *items* distintos a los textos escritos, está *Europeana* que, como el repositorio nacional mexicano, cosecha datos (imágenes y textos digitalizados) y metadatos de distintas páginas, servidores y proyectos en distintos países que, en conjunto, reúnen el patrimonio cultural y artístico europeo (Imagen 22).

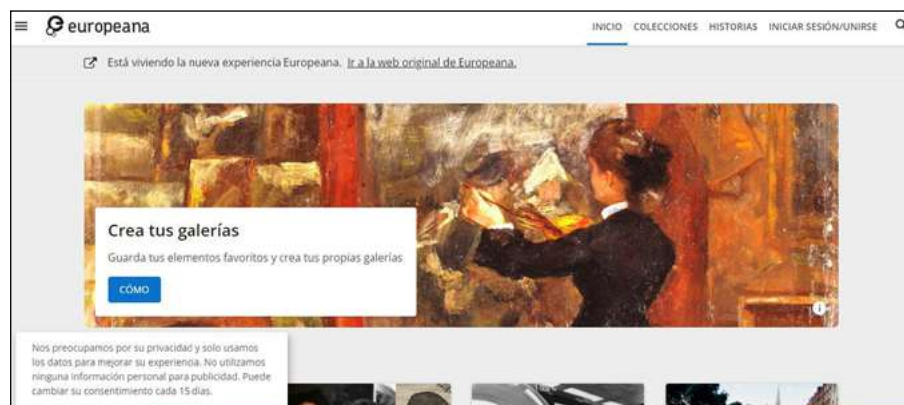


Imagen 22. <https://www.europeana.eu/portal/es>

Todo lo anterior es sólo una parte mínima de lo que tuve que conocer para emprender el proyecto ReDCA para la Facultad de Bellas Artes, al que ahora dedicaré algunas palabras. Por supuesto, es un trabajo colaborativo entre profesores y estudiantes. He buscado el reconocimiento de ellos y del trabajo efectivo, presentándolo a la Rectoría, a la Secretaría de Extensión, a la Dirección de Patrimonio Cultural Universitario (a cargo del doctor Sergio Rivera, quien es también el coordinador de la Licenciatura en Restauración de Bienes Muebles), y a la Dirección de la Facultad de Bellas Artes. El ReDCA tiene un dominio *uaq.mx*, solicitado por el maestro José Olvera, para enfatizar el carácter universitario del Repositorio.

El ReDCA contiene, en su mayoría, imágenes estáticas que son evidencia y representación de la producción artística de la FBA. Y esta producción conforma la cultura de la propia facultad, especialmente la cultivada por estudiantes y profesores de las artes visuales, artistas formados y en formación. Además, trata de resarcir esa carencia de difusión que la producción artística de la FBA tiene. Aunque hay una oferta grande de artes en Querétaro, véanse las carteleras, no siempre es tan sencillo difundir o divulgar más de lo que en galerías privadas y museos públicos puede encontrarse.

Se hace mucho más que eso. El repositorio, yendo más lejos, intentaría ampliar la difusión y crear un sentido de identidad para llegar a ser un referente nacional e internacional de cultura artística y su difusión, condición de posibilidad del cultivo de las artes por los espectadores y el público. Lo anterior se pretende hacer con la colaboración de las áreas de la FBA y otras dependencias de la UAQ, a fin de motivar, como por acá se dice, el talento universitario de alumnos, egresados, administrativos y profesores, vía la organización de actividades y su registro (Imagen 23).

ReDCA   Ítems   Árbol de colecciones   Trayectoria artística-comunidad FBA   Exposiciones   Preguntas frecuentes   Coordinación y desarrollo   Mapa

Inicio > ReDCA

## ReDCA

**¿Qué es el ReDCA?**  
 El Repositorio Digital de la Cultura Artística (ReDCA) es una plataforma en la que se muestra la producción artística realizada por estudiantes, egresados y profesores de la Facultad de Bellas Artes de la UAQ.  
 Con esto la Facultad de Bellas Artes busca innovar en los campos de las nuevas tecnologías y con ello, por medio de un espacio digital para el depósito y la difusión de la producción artística, consolidar el trabajo realizado por los estudiantes, egresados y profesores. Los repositorios digitales, de hecho, son una plataforma de almacenamiento y difusión funcional para dar a conocer el trabajo de los artistas queretanos o residentes de Querétaro con impacto y alcance nacional e internacional.

**¿Cuál es la misión y visión del ReDCA?**

**Misión**  
 El ReDCA tiene como Misión crear sentido de identidad y unidad, rescatando la historia no contada de las artes en la FBA, por medio de la digitalización y conservación en imágenes, audios y videos digitales, pues, el reconocimiento se consigue en la conservación que hace tradición, y la FBA como tal, tiene ya una amplia trayectoria educativa y formativa de artistas, que bien puede resguardarse digitalmente con fines patrimoniales.

Imagen 23. <http://redca.uaq.mx/redca>

Nos hemos propuesto hacer una colección por cada una de las licenciaturas de la FBA, enlistando las asignaturas que se imparten y en las cuales hay producción o evidencia de trabajo. Aunque hemos concentrado nuestros esfuerzos a las artes visuales, esperamos en breve contener audios y otros materiales, incluidas las tesis de las licenciaturas y los posgrados que oferta la Facultad de Bellas Artes (Imagen 24).



Imagen 24. <http://redca.uaq.mx/collection-tree>

Se ha incluido una sección de trayectoria, para allí sumar las biografías artísticas de los colaboradores del ReDCA, sean estudiantes o profesores, y con la dinámica de modificarse conforme pase el tiempo. También agregamos una colección del Centro de Investigaciones Gráficas y otros centros que la Facultad está promoviendo (Imagen). Se ha añadido una colección de esmalte y joyería, proyecto vital de la doctora María del Mar Marcos Carretero (Imagen 25).



Imagen 25. <http://redca.uaq.mx/exhibits/show/esmaltes/esmaltes>

Lo que a la fecha puede verse en el ReDCA ha supuesto la solución de problemas de diversa índole. Los primeros fueron de orden técnico, como tener un servidor y una computadora, el uso de cierto *software* que había que instalarse en el servidor. De igual manera, tuvimos que resolver los metadatos. Los que empleamos son los llamados *Dublin Core*, porque en 1995 un grupo de bibliotecólogos se reunieron en Dublín, Ohio, para crear un protocolo de información de los objetos digitales (Imagen 26), con lo cual se garantiza el reconocimiento, pues la tendencia al Acceso Abierto puede dar lugar a usos no deseados. Los metadatos son también datos de búsqueda, y por eso hay un buscador en el interior del ReDCA.



Imagen 26. <http://redca.uaq.mx/items/show/781>

Otro problema para resolver fue el proceso y el procedimiento de digitalización. A falta de las condiciones óptimas, se optó por la fotografía digital de la obra cuando de piezas físicas se trata. Los objetos digitales, desde el origen, pueden llegar al ReDCA sin pasar por otro proceso. De hecho, tomamos un curso de capacitación de digitalización fotográfica de obra pictórica patrimonial con el maestro Hozcani. A esto súmense las políticas de selección y publicación. No todo entra o se almacena y publica en el ReDCA. Pasa por un filtro o, como se lo ha llamado, un Visto Bueno (Vo. Bo.), de algún especialista en la materia que se quiere hacer pública y difundir desde el repositorio (normalmente el profesor responsable de la materia asociada con el producto u obra). De hecho, en una sección del ReDCA pueden encontrarse los formatos de autorización de publicación de la imagen digital y el del Vo.Bo. (Imagen 27).



Esta autorización se basa en la licencia *Creative Common 2.5*, que indica que no hay atribución, no hay uso comercial y no se promueve la derivación por parte del Repositorio y sus administradores (Imagen 27).



Imagen 27. <http://redca.uaq.mx/preguntas-frecuentes>

Para dirimir alguna polémica, la protección de las imágenes se garantiza por la publicación en el ReDCA, ya que en ella se cargan los metadatos que la describen o identifican, incluidos los del autor. Nos atenemos al Convenio de Berna, que protege la propiedad intelectual una vez que ha sido hecho público un producto de cierto tipo de trabajo, como es el artístico.

### A modo de conclusión

Ya para finalizar, detallaré algunos propósitos del ReDCA. Tiene, en primer lugar, el objetivo de almacenar, para rescatar o preservar la cultura artística de la FBA y de la UAQ. En segundo, pretendemos difundir lo que se está haciendo entre profesores y estudiantes, para quienes el arte es de vital importancia, para ello, se emplea el *Facebook*. En busca de evitar apropiaciones innecesarias, toda información subida a la red social es a modo de hipervínculo, de modo que al querer ver la imagen se re-direcciona del ReDCA hacia el usuario (Imagen 28).



Imagen 28. <https://www.facebook.com/RedCArepositorio/?ref=bookmarks>

En tercer lugar, se tiene la intención de que el ReDCA tenga un uso didáctico por parte de los profesores. En cuarto lugar, queremos que sea objeto de investigación, para ello, como decía el doctor Ernesto Priani en el muy reciente curso sobre *Humanidades Digitales y Artes*, hace falta llegar a cierta masa crítica que la posibilite (Imagen 29).



Imagen 29.

Por último, el quinto propósito del ReDCA es el de divulgar el conocimiento, en modalidades diversas, que sobre las artes nazca en la Facultad de Bellas Artes y otras, así como el que surja de las investigaciones elaboradas desde y sobre nuestro repositorio.