



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**El encuentro como posibilidad.
La colaboración en los procesos creativos**

T E S I S

QUE PARA OBTENER TITULO DE
Licenciada de Artes Visuales

PRESENTA:
Ana Laura Yáñez Fernández

DIRECTOR DE TESIS:
Karina Erika Rojas Calderón

CDMX 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Gracias JEOSA . AB
Por su afecto, calidez, apoyo y paciencia
para aterrizar en esta realidad.

Gracias maestra Karina
Por asesorarme en esta investigación con su
constancia, asertividad y conversaciones amenas.

Gracias a cada colaboración
Que sucedió antes y durante el proyecto,
ustedes saben quiénes son, se permitieron participar,
me brindaron su confianza y formas de ver la vida.

Gracias a los sinodales
Que retroalimentaron en esta investigación.

Gracias por cada encuentro
Que me permite aprender y compartir.

Índice

➤ Introducción	4
➤ 1. Prácticas colaborativas en el arte	6
1.1 Arte Colaborativo.....	7
1.2 Lo transdisciplinario en el arte.....	10
1.2.1 Procesos en las prácticas colaborativas.....	12
1.3 Antecedentes históricos: grupos visuales mexicanos del siglo XX.....	14
1.3.1 Lo colaborativo en el arte contemporáneo.....	18
1.4 Impacto sociocultural: Los pros y los contras de las prácticas colaborativas.....	20
➤ 2. De proceso hermético a tejedor de redes	23
2.1 El individuo en una sociedad de masas.....	24
2.2 El artista hermético.....	29
2.2.1 Proceso creativo del individuo.....	32
2.3 Lo colaborativo: La construcción social de la realidad.....	37
2.3.1 Grupos humanos hacia el ensamblaje artístico.....	42
➤ 3. El encuentro como posibilidad	44
3.1 La creación del encuentro.....	45
3.2 Antecedentes del proyecto “El encuentro como posibilidad”.....	47
3.2.1 El andar como práctica estética.....	47
3.2.2 Arte procesual y arte corporal.....	48
3.2.3 Medios Audiovisuales.....	50
3.2.4 Referentes directos al proyecto.....	50
3.3 Producción artística: acciones colaborativas.....	62
3.3.1 “Efecto Natural” (pieza videodanza).....	62
3.3.2 “Imaginario No-so-no-ro” (instalación y proyección visual).....	72
3.3.3 Retroalimentación en los procesos creativos.....	86
➤ 4. Conclusiones	88
➤ 5. Fuentes de información	91

Introducción

Para algunos seres humanos en su quehacer creativo, hay una tendencia de aislamiento, ante la necesidad de hablar consigo mismos, es como si vertieran su confianza hacia sí, donde guardan el secreto de su propia imaginación; esos procesos se vuelven tan personales, que cuando llega el momento de compartir, a veces no saben cómo manifestarlo hacia un otro. A veces, uno queda como el espectador en lugar de involucrarse, al contemplar desde lejos y deambulando, pero ¿qué pasa cuando experimenta un encuentro ante lo externo?

La mente puede resultar compleja, por todos los procesos internos que conlleva, cada vez que recibe algún estímulo o dato, hace sinapsis, que forman circuitos que permiten el trayecto de información para poder percibir o interpretar de alguna manera lo que le rodea. El desarrollo de procesos críticos-creativos junto con la recepción de agentes externos, repercute o altera el modo de vivir de algunos seres humanos, al formar conexiones neuronales y de manera expansiva a un nivel social.

En la presente investigación, está la constante curiosidad del cómo se construye la realidad desde un ensamblaje social, que parte desde las individualidades. Busca una retroalimentación y reinterpretación de objetos de estudio en distintas disciplinas, para integrar diversas direcciones a una concepción afín. Así, generar enfoques que permitan ampliar las propuestas artísticas desde las construcciones colaborativas, pensando desde lo transdisciplinario y los puntos de encuentro como acciones culturales y recreativas.

Se busca reconocer las posibles características de disciplinas de interés a través de este trabajo y así mismo, las particularidades de los individuos que funcionan como colaboradores en específico, que responda el enlace entre humanos, una red de experiencias personales que apoyen a un desarrollo mutuo, en este caso con la apertura de los procesos creativos y la sinapsis que los puede unir entre sí.

Esta propuesta no busca generalizar, exacerbar, idealizar o discriminar los procesos creativos de cada individuo, sino al contrario, hay una indagación por integrar cada oportunidad de aprendizaje y reconfiguración mental, que alimente la creatividad o imaginario, entre colaboradores, a partir del encuentro y que suceda una reacción mutua entre individuos al momento de compartir. No se busca conceptualizar al otro desde lo exótico, sino cómo, con el otro, se puede construir desde la diferencia o semejanza, que con ello produzca una apertura o expansión de los procesos creativos. Para poder ir de lo íntimo y hermético hacia un enlace entre seres humanos.

Esta investigación cuestiona sobre los procesos en el artista contemporáneo, que llegan a ser herméticos, que pueden ser alterados a partir del encuentro-diálogo entre individualidades, que por medio de este vaivén de lo personal y colaborativo, se puede modificar el panorama perceptual desde la construcción integral de la realidad.

Interactuar y construir desde la oscilación de un “yo y un tú”, por medio de una acción artística o cultural. Donde, se le da la importancia hacia los procesos creativos, que conlleva hacia la producción, que más que la pieza final, es el camino que se va dando sobre la marcha, a partir de las interacciones de los individuos, y que dependiendo de los acontecimientos, resultará diferente.

Desde el enfoque social, el individuo puede ser permeado por la información que circula a su alrededor, al punto de condicionarlo, pero hay variantes que afectan la normatividad, ya sea experiencias personales, alteraciones mentales o biológicas, que se vuelven particularidades en la percepción de la realidad, y por lo tanto, la construcción de ésta; tales procesos son lo que detona este proyecto, con el enérgico interés por conocer al otro, en este caso desde una acción artística y del cómo repercute desde lo individual hacia un impacto socio-cultural.

Algunos datos recabados son reinterpretaciones de varios autores, y del cómo influye la manera en que se abstrae y conecta hacia un tema afín. Por ello se brinda una perspectiva más allá del arte, se rastrea puntos de información que enlace aspectos sociológicos, psicológicos, pedagógicos, estéticos y científicos, para poder identificar desde distintas áreas, la problemática de interés: lo colaborativo.

La intención de esta investigación es reconocer el proceso creativo en lo individual y en lo colaborativo, que permita llegar a una construcción integral, desde lo teórico, práctico, incluso empírico. Para que se relacione con circunstancias personales pero también sociales, donde esté presente la oscilación de lo interno-externo. No es sobre discutir si las prácticas colaborativas son “arte” o no, si no, sobre la búsqueda de información que rodea estas prácticas y el impacto social entre los sujetos. Así, con la posibilidad de convertirse en aporte del acervo cultural.

COLABORACIÓN
DIALOGO
PREENCUENTROS
PROCESOS
CREATIVIDAD
SUCEOS
POSIBILIDADES
CONSTRUIR
RECONFIGURAR
COMPARTIR
MUTUO
IMAGINAR

CAPITULO 1

Prácticas colaborativas en el arte

Para comenzar con este estudio se identifica la acción de colaborar, al situar el ser humano en estructuras sociales, ya que se encuentra en constante interacción y comunicación con otros, volviéndose así una actividad cotidiana el hecho de formar grupos humanos, que también se ve reflejado dentro de la plataforma del arte, el trabajar en conjunto para la producción de una pieza artística o la difusión de una propuesta.

Así en primer lugar se contextualiza el arte presente en México siglo XXI, al ser un país centralizado, encontramos una sociedad de masas: la CDMX está ligada al capitalismo, un sistema que perpetúa estructuras de reproducción ideológicas, que necesita para legitimarse, existe una repetición de estereotipos y comportamientos que por ende influye en las relaciones sociales.

Desde un enfoque sociológico, el individuo de masas tiende a reaccionar con patrones de conducta y preferencias imitativas, sin que exista un análisis reflexivo previo, como signo de pertenencia de grupos sociales, influenciados por la *mass media*. En esta contextualización se observa al individuo promedio con un desinterés o desvalorización del arte, ya que el capitalismo prefiere producción y ofrece en tiempos de ocio propuestas de “diversión” en lugar de la difusión de un pensamiento crítico-creativo que puede poner en cuestión a su propio modelo.

Un tabú del arte en la sociedad contemporánea, es que se ha conformado un circuito para aquellos que lo “entienden” y los que “crean la obra”, volviendo así el vínculo cerrado entre la gente que lo consume y el que lo produce, es aquí cuando aparece una imagen sobre el artista individual que se corrompe en el arte colaborativo, ya que trabaja en una producción colectiva y busca una participación e inclusión social, posiblemente no en todas sus manifestaciones, ya que depende de las intenciones que rodean dicha propuesta. El autor Alberto Hijar comenta una intencionalidad por parte de los artistas con respecto a su entorno social:

“...agrupaciones artísticas como intentos variados y complejos de comprender la historia y las formaciones sociales de maneras reflexivas diversas, orientadas no solo a poner en crisis el individualismo, sino también a contribuir a la construcción de nuevos sujetos...”¹

El autor toca este punto importante, sobre una necesidad de los artistas en formar agrupaciones para generar espacios de diálogo, para comprender y reflexionar sobre el contexto y a partir de ello construir propuestas.

1.1 Arte colaborativo

El arte colaborativo es un punto de encuentro, donde acontece un acto artístico por medio del conjunto creativo de dos o más individuos, al converger así pensamientos y experiencias para la construcción de una obra. Se encuentra inmersa en este tipo

¹ Hijar Serrano Alberto (2007), “Frente, coaliciones y talleres: Grupos visuales en México en el siglo XX”, México: CONACULTA, CENIDIAP, pág. 11

de manifestación artística aspectos sociológicos ligados al desarrollo cultural de una comunidad, lo cual se puede definir las prácticas colaborativas según el consenso de Astrid Suess en:

“...conjunto de iniciativas a partir de la colaboración entre artistas y las comunidades locales, cuyo objetivo es expresar, a través del arte, identidades, preocupaciones e ideas, a la vez que construir capacidades culturales y contribuir al cambio social”²

De igual manera, ante la necesidad de aprender y compartir los conocimientos que se encuentran en estructuras sociales, las colaboraciones humanas se enfrentan con lo político, ya que se busca corromper conceptos del individuo como el de comunidad, además surgen las siguientes interrogantes ¿uno piensa desde su experiencia vivencial? o ¿piensa lo que la sociedad quiere que piense?, dando así una característica de las agrupaciones artísticas, el cuestionar la realidad e interés por provocar una transformación social. La autora Paloma Blanco relaciona estas prácticas en la sociedad como:

“Trabajo en red, búsqueda de una identidad de grupo, procesos colectivos de creación de discurso, apertura a la transdisciplinariedad, relación con los medios de comunicación y con las instituciones como entornos ocupables, creación y diseminación de nuevos marcos simbólicos y usos sociales a través de la resemantización de las experiencias vitales han sido algunos de los conceptos más formulados y debatidos en torno a esta clase de prácticas fundamentadas en el trabajo en colaboración con colectivos y movimientos sociales de diferentes tipos.”³

Lo colectivo y colaborativo van de la mano, para situar en el ámbito del arte, esta investigación interpreta de la siguiente manera las posibles diferencias:

- Lo colectivo es un grupo de individuos que comparten ideologías, creencias, inquietudes sociales, entre otros; donde se conforma la agrupación en acuerdos, para manifestar propuestas de forma constante, con el objetivo en el que fue creado este grupo.

En lo colectivo está presente el concepto de colaboración, pero éste sucede dentro del mismo circuito que concierne en el grupo, para así detonar una acción, un acuerdo u obra destinada hacia un público.

² Suess Astrid (2006) en M. Nardone (2010), “¿Qué es el arte comunitario? Definiciones de la literatura especializada iberoamericana y local”, VI Jornadas de Sociología de la UNLP, 9 y 10 de diciembre de 2010. La Plata, Argentina. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.5728/ev.5728.pdf pág. 11

³ Blanco Paloma, et al. (2005), “Desacuerdos 2: Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español”, Barcelona: Arteleku - Diputación Foral de Gipuzkoa, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, UNIA Arte y Pensamiento, pág. 192

- Lo colaborativo puede ser el conjunto de uno o varios individuos que se reúnen para la realización de un proyecto en particular. Cada individuo aporta desde su propia perspectiva una información para conectarla con la de otra persona y así poder crear una pieza. Por ejemplo colectivos puede colaborar con otros para la realización de una meta.

El contraste principal entre ambos, es una duración diferente en la interacción, ya que hay colaboraciones que sólo suceden para un fin y no varios. Por ende existen propuestas donde se abre el circuito participativo al público, ya que éste puede aportar con ideas/acciones para la activación de la obra o que se detone un proyecto comunitario.

Para retroalimentar este punto de vista, se realiza una encuesta a estudiantes de la Facultad de Arte y Diseño de la UNAM, que principalmente es tratar de definir el Arte colaborativo, se llega a un conceso de respuestas que expone lo siguiente:

- El acto colaborativo es una relación que se detona en los sujetos como algo cotidiano, ya que el individuo no está exento del sistema social. El hecho de trabajar en conjunto para la realización de proyectos de varias índoles, como en ámbitos laborales, académicos, culturales, etc., que conlleva una retroalimentación de técnicas e ideologías, que puede ofrecer resultados distintos de construcción a comparación de una realización solitaria, en donde influye la duración de eventos, la comunicación, compromiso, las personalidades de cada individuo, que con ello diversifica en la producción artística.
- Hay una necesidad en el artista de manifestar sus inquietudes desde la soledad, sin embargo, hay una opción que permite aprender y quizás comprender de manera diferente la realidad, al momento que el sujeto colabora y produce ideas con más personas, con ello se puede ocasionar una serie de hechos fortuitos para la persona que está en experimentación, pero la problemática es, si puede haber una aportación para el desarrollo de un individuo, a partir del encuentro con alguien más, en este caso mediante un acto artístico.
- Trabajar en colectividades no es algo contemporáneo, ya que hay agrupaciones desde la antigüedad, que fomenta dinámicas participativas dentro de sus estructuras sociales, influye en esto, el contexto donde sucede su cotidianidad, en la cual aún se puede corromper cuestionándola, exhibir nuevos discursos o reconfiguraciones a diversas problemáticas socio-culturales.

Al recabar estas perspectivas, se reconoce que no hay una superioridad en la valoración del trabajo artístico en aislado o en el grupal, cada cual contiene sus

propias características, lo que es objeto de estudio para esta investigación, por ende, también se apoya de colaboraciones, de enfoques de otras personas que producen obras artísticas, de autores que escriben sobre el arte y de disciplinas independientes, para poder entrelazar información y así poder ampliar el conocimiento a este tema.

1.2 Lo Transdisciplinario en el arte

En la presente investigación se entrama información de diversos métodos y datos que convergen de varias disciplinas, que incluso denota para la construcción subjetiva de la realidad, la cual busca integrar distintos enfoques para el modo de percibir, interpretar, aprender, sentir y el reaccionar del sujeto humano en su cotidiano.

Para ello se hablará de lo transdisciplinario, como parte de un proceso que surge ante la necesidad de ampliar el conocimiento, que busca que el objeto de estudio transgreda los límites de una disciplina, hay un dinamismo que permite que hile el ser humano la información de cierto fenómeno u objeto y pueda comprender una realidad en unidad y no fraccionada. Fábio Rodrigues traduce a la autora Maria Candida Morae con la siguiente idea:

“...el pensamiento trasdisciplinar conecta la ontología, epistemología y la metodología, trayendo nuevas bases... al dar prioridad a las relaciones, a las interacciones, a las emergencias, a las redes y a sus procesos auto-eco-organizadores, dialógicos, recursivos y emergentes.”⁴

En relación a esta cita se puede interpretar lo transdisciplinario, como una forma de expandir los enfoques centralizados de un conocimiento, para que pueda conectar mayor información, la cual por las disciplinas aparentemente se encuentran aisladas o encajonada en conceptos, entonces se pueda expandir esos límites y llegar a una intersección entre las áreas o perspectivas dependiendo de su disciplina, así complementando o reconfigurando información, que ayuda a comprender de una manera óptima, igualmente aquí se detona un punto de encuentro, al generar la posibilidad de construcción de un nuevo pensamiento ante el enfoque de algún tema o problemática, en este caso las prácticas colaborativas.

Este tipo de proceso fomenta el modo de integrar diversas perspectivas para el análisis de un objeto, a través de lo crítico-creativo, racionalidad-intuición, la conexión de exterior-interior, etc. lo cual busca un “a través” entre la dicotomía de conceptos y así poder ir formando redes de información y por ende acciones, se

⁴Maria Cândida Moraes, traducción Fábio Rodrigues (2010), “Transdisciplinareidad y educación”, Revista electrónica: Rizoma Freireano, vol. 6 del Instituto Freire de España, artículo disponible en línea: <http://www.rizomafreireano.org/index.php/transdisciplinariedad-y-educacion--maria-candida-moraes>

relaciona con esto un tipo de pensamiento más complejo en el ser humano lo que se cita al autor Edgar Morin:

“... la complejidad es un tejido (*complexus*: lo que esta tejido en conjunto) de constituyentes heterogéneos inseparables asociados: presenta la paradoja de lo uno y lo múltiple... el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo... de allí la necesidad, para el conocimiento, de poner orden en los fenómenos, rechazando el desorden, de descartar lo incierto, es decir, de seleccionar los elementos de orden y de certidumbre, de quitar ambigüedad, clarificar, distinguir, jerarquizar... “⁵

El ser humano tiene la necesidad de controlar los fenómenos mediante la comprensión de éstos, situándolos en conceptos, por ello existe una fragmentación o visualización de la realidad de acuerdo al enfoque de cada disciplina, la mayoría de los conocimientos se hallan mediante la distinción de información relevante y la que se considera no significativa, entonces los especialistas articulan esos datos clasificándolos de acuerdo a un área. Para el caso de las artes se trata de descentralizar ese conocimiento que compete al área humanista para poder conectarlo con demás disciplinas dentro de los sistemas sociales y la relación con los individuos.

A continuación se adaptan para esta investigación algunos puntos que el autor Edgar Morin comenta sobre el pensamiento complejo, para poder relacionarlo con las prácticas colaborativas en el arte.⁶

- Dialógico: hay una dualidad entre algunos términos/acciones y pueden ser asociados para complementarse y colaborar para producir un nuevo evento, hay una divergencia de los pensamientos de los partícipes para generar el acto creativo.
- Proceso recursivo: los efectos y productos son al mismo tiempo las causas y productores de un evento, entonces el individuo es el producto de un proceso de reproducción anterior (en este caso de una cultura en contexto y el efecto que tiene sobre éste) y al mismo tiempo el individuo puede llegar a ser el productor de otros eventos y reproducirlos. Este proceso recursivo trata de romper los sistemas lineales como causa-efecto, para permitir un ciclo continuo que se va conformando e inclusive transforme un entorno, ya que un individuo es construido por una sociedad y la sociedad se construye de los individuos, en este caso el impacto del arte que tiene en la sociedad y viceversa.

⁵ Morin Edgar (2009) “Introducción al pensamiento complejo”, España: Editorial Gedisa, pág. 32

⁶ *Ibíd*em, pág. 106-107

- Complejidad de la acción: a partir del proceso creativo, entre alternativas se decide elegir una acción, se denotan bifurcaciones y alteraciones que pueden resultar oportunas o desacertadas para la propuesta artística, sin embargo del pensamiento se lleva a la acción para la manifestación de alguna idea, aunque sea hasta cierto punto azarosa.

Con el pensamiento complejo existe lo entramado y por ello puede llegar a una dificultad por tener bastante apertura que denota demasiadas posibilidades de construcción, para ello se debe llegar a un equilibrio y hasta cierto punto una delimitación para su optimización. Este tipo de complejidad se liga con lo transdisciplinario al momento que puede concebir la unidad de un “todo” y las diferencias de las piezas que lo conforman, lo cual permite asociar y expandir los conocimientos. En el contexto social, la cultura está acompañada de paradigmas, los cuales a través de lo transdisciplinario, pueden reconfigurarlos, alterando en el sujeto humano, el modo de percibir, la manera que le va afectar un acontecimiento y cómo reaccionar ante éste.

Hay un ejemplo en la pedagogía que se llama STEAM, (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) enfoque que relaciona diferentes disciplinas para la creación de proyectos innovadores, el cual busca desarrollar capacidades y conocimientos mediante la experimentación, el pensamiento crítico-creativo, entre otros, este enfoque permite que el aprendiz pueda integrar una visión con mayor amplitud al momento de solucionar problemáticas. Este enfoque educativo se considera interdisciplinario que si se complementa con características anteriormente mencionadas de lo transdisciplinario, puede convertirse en un pensamiento más complejo, para poder aportar caracteres a otras investigaciones o creaciones tanto de índole científico como artístico.

Es importante mencionar que se usará el pensamiento transdisciplinario para la búsqueda teórica y experimentación de la presente investigación, para exponer la producción correlacionada a la propuesta de la autora.

1.2.1 Procesos en las prácticas colaborativas

Para esta investigación se buscan algunas particularidades clave en este tipo de prácticas y sus procesos creativos, que dependiendo del proyecto a realizar se puedan aprovechar, que se consideren en un momento dado como herramientas que apoyen en la identificación de acciones por realizar y reconocimiento del proyecto a trabajar. A continuación se adaptan al ámbito artístico, los siguientes puntos en base a las investigaciones de Mariana Nardone, Paloma Blanco y Nora Flina:

- Interés por incidir en una red social
- El artista dejará de lado el protagonismo para poder trabajar en colectivo
- Papel multidisciplinar por parte del artista (s)
- Carácter inclusivo e integral en la práctica colaborativa
- Conciencia de la capacidad creativa de cada individuo y no etiquetar el arte como un saber especializado
- Buena comunicación e incorporación de acuerdos
- Uso de técnicas participativas y no directivas
- Permitir un diálogo multidireccional
- Apertura en tejidos sociales
- Compromiso en el proceso de trabajo por parte de todos los integrantes
- Vinculación del quehacer artístico en torno al espacio público
- Optimización del proceso creativo y se prioriza éste sobre el resultado
- Estimulación del pensamiento crítico-creativo
- Interacción e intervención social
- Convergencia entre los puntos de vista de cada individuo partícipe

El trabajar con otro sujeto (os), implica realizar estructuras de trabajo, que conlleva una serie de pasos para la facilitar la investigación, la producción de un proyecto y la distribución de información que se quiere transmitir. En seguida se plantea un abordaje transdisciplinario, conformado de elementos que se pueden considerar para las metodologías en producciones colaborativas artísticas, en apoyo con las investigaciones pedagógicas de Nora Flina (A) y los métodos de *design thinking* (B):

A) Hay variables que se pueden tomar en cuenta al momento de comenzar el proyecto:

- Tiempo: Duración del proyecto y frecuencia de los encuentros entre participantes (cuándo y cuánto)
- Espacio: Lugar de incidencia y el por qué se elige (dónde)
- Participantes (quién)
- Técnicas y contenidos (cómo)
- Recursos
- Materiales y soportes (con qué)

B) Dependiendo de la finalidad de las prácticas colaborativas, hay acciones que se pueden considerar según sea el caso, para la resolución de problemáticas mediante el pensamiento crítico-creativo:

- Empatizar: Observar e interactuar para poder interpretar el espacio y los colaboradores para contextualizar el proyecto.

- Definir: Encontrar la intencionalidad de la obra para poder determinar los objetivos y el concepto de la obra para su realización.
- Identificar: Se identifica las habilidades y las actitudes de los colaboradores para poder integrarlas de una manera óptima en la producción artística.
- Estructurar: Realizar un cronograma de actividades para encontrarse en el tiempo y espacio correspondiente.
- Comunicar: Que exista un diálogo multidireccional para compartir ideas y detonar distintas posibilidades de producción, en donde se llega a acuerdos para la inclusión de los enfoques de todos los participantes.
- Participar: Aportación de ideas y/o acciones de los participantes.
- Proyectar: Visualizar la obra que se quiere generar.
- Colaborar: Trabajar en conjunto para la realización de la obra.
- Experimentar: Conocer las propiedades de los recursos dependiendo de la producción y experimentar sobre ellos para su aprovechamiento.
- Producir: Generar algo tangible o intangible de un modo colaborativo (una pieza, un aprendizaje, etc.)
- Evaluar: Reflexionar si la comunidad o alguno de los colaboradores puede aplicar esa experiencia en otras situaciones.

Estas estrategias vistas desde otros enfoques disciplinarios, se vuelven versátiles para poder realizar una conexión de conocimientos, en este caso al configurarlo hacia la mirada del arte. Y con ello reconocer esas aportaciones que apoyen en generar la metodología propia de esta investigación, de acuerdo al desenvolvimiento de la naturaleza del proyecto.

Así se permite ampliar los modos de producir proyectos artísticos, con el apoyo de diversos recursos que se pueden ocupar dependiendo de la naturaleza de éstos.

1.3 Antecedentes históricos: grupos visuales mexicanos siglo XX

A lo largo de la historia del arte existen colaboraciones artísticas, de largo o corto plazo, donde se exponen obras de diferente propósito: piezas expositivas, talleres, prácticas pedagógicas, entre otros. Que manifiestan propuestas que se construyen a partir agrupaciones humanas: parejas, colectivos, redes sociales, etc. que puede posibilitar una divergencia entre pensamiento-acción, proyectar una obra y por ende una visión de la realidad, la cual causa una afectación social.

Hay un impacto sobre la historicidad que marca al humano dentro de circuitos sociales, así mismo la influencia en el ámbito artístico, que va tejiendo causa-efecto o incluso la recursividad, unión de puntos de incidencia y la expansión de las redes entre la humanidad dentro de un tiempo-espacio.

Para este apartado se identifica esta necesidad por generar espacios afines para crear y manifestar propuestas, que refleja desde un contexto mexicano, socio-político, e incidente por los hechos que se llevaron a cabo en ese momento.

En México del siglo XX hubo un auge sobre agrupaciones artísticas, uno de los momentos que más influyó fue el movimiento estudiantil del 68, que emerge de una protesta ciudadana y campesina contra el ex presidente Gustavo Díaz Ordaz, sobre la injusticia democrática, desigualdad poblacional, autoritarismo y represión social, que fue interrumpida de manera violenta por la policía y ejército mexicano.

Este suceso social, desencadenó sobre el pensamiento político en el ámbito artístico, la inquietud por manifestarse socialmente y de crítica ante una represión constante del gobierno. Dieron pie a colectivos como Proceso Pentágono, Mira, No Grupo, TAI, SUMA, Tepito Arte Aquí, entre otros. El autor Alberto Híjar, se presentan a continuación algunas manifestaciones de los artistas mencionados, como antecedentes de colaboraciones en el arte mexicano y se complementan con fichas curatoriales:

- Proceso Pentágono

Grupo que manifestó arte de denuncia y crítica social, activo entre el año 1976 a 1985, resignificó el trabajo colectivo en donde sus piezas abordaban temas políticos sobre represión en México y América Latina, a través de la experimentación de materiales pictóricos, técnicas e instalaciones.

Se fundó por Felipe Ehrenberg (Ciudad de México), Carlos Finck (Ciudad de México) y José Antonio Hernández Amezcua (Ciudad de México) y Víctor Muñoz (Ciudad de México). Posteriormente se unieron Carlos Aguirre (Acapulco), Miguel Ehrenberg (Ciudad de México), Lourdes Grobet (Ciudad de México) y Rowena Morales (Ciudad Obregón)

Su propuesta radica en el lenguaje subversivo, conceptual e informativo, a través de la investigación social. Proceso Pentágono impulsó la creación del Frente Mexicano de Trabajadores de la Cultura, donde se sumaron más grupos y creó uno de los primeros espacios independientes de cultura y arte. También detonaron la colaboración con los sindicatos y activistas, con propuestas de emancipación social.

- Grupo SUMA

Colectivo visual creado en 1976 por alumnos de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ahora FAD) del taller de investigación visual de Pintura Mural, que cuestiona la producción tradicional de pintura mexicana, encaminados por experimentar los contextos urbanos y que tratan de difundir públicamente una actitud comunicativa. El autor Alberto Híjar expone un marco general sobre el proyecto del Grupo Suma:

“Se cuestionó el actual desarrollo de la pintura mural por sus aspectos superficiales (forma y contenido), y se consideró como el más importante el de su función. Es decir, como un intento de reconciliar el arte con su sociedad, que respondiera a las necesidades de la colectividad penetrando

en la realidad nacional, o por extensión latinoamericana. Esto nos llevó al concepto de arte público”⁷

Los miembros del grupo pintan en espacios públicos, comenzando con lotes baldíos, la importancia que le aplican es una manifestación en las calles para personas que no están habituadas a exposiciones en museos o galerías. Este acto cuestiona sobre las estructuras sociales y las *mass media* con relación al desarrollo creativo-cultural entre sectores sociales. Su zona de incidencia es la urbe, ya que se nota la ciudad como el modelo que influye ante las comunidades en cuestiones mayoritarias.

Se buscan experiencias y eventos artísticos públicos, para poder corromper con una cotidianidad en un ambiente, que conforme un punto de encuentro para posibilidades participativas e incluso de construcción de la realidad, que conlleve una transformación temporal o trascendente en un entorno.

En cuanto al contenido y técnica, aparte de lo pictórico, experimentan el uso de cine, fotografía, grabaciones sonoras, edición de libros visuales populares, así mismo el reprocesamiento de las imágenes que contienen los periódicos, fotonovelas, televisión, etc. para reconfigurar los modelos que el sujeto consume a través de los medios de comunicación. Manifestando con ello su perspectiva de la vida en la ciudad, la crítica a las deficiencias del sistema educativo artístico y el carácter elitista del arte.

- Taller de Arte e Ideología (TAI)

Se funda el taller en 1975 como alternativa al curso de Estética de la Facultad de Filosofía, que busca integrar la teoría con la práctica, a la par de encontrar posibilidades de transformación del modo académico. Este grupo multidisciplinario conformado en principio por estudiantes y maestros de la UNAM-IPN, artistas y diseñadores visuales independientes, conecta así las ciencias de la comunicación, filosofía, historia, sociología, ingeniería, arquitectura, diseño, artes y más tarde por jóvenes egresados de La Esmeralda, trabajadores culturales, entre otros; que proyecta así diversos matices entre los enfoques intelectuales que cada rama conlleva.

Se reflexiona acerca de la construcción de la historia entre las masas sociales, en donde se revisan autores para su eje teórico como Althusser, Gramsci, Brecht, Macherey, influencias de sistemas revolucionarios de Cuba, Chile, Vietnam y la revolución del 2 de octubre de 1968, más sus experiencias en marchas y luchas populares, entre otros. Con relación a ello, se expuso la alternativa a los museos, a los jurados, a información especializada y mercadotécnica, en donde la tarea

⁷ Hajar Serrano Alberto (2007), “Frente, coaliciones y talleres: Grupos visuales en México en el siglo XX”, México: CONACULTA, CENIDIAP, pág. 328.

fundamental era encontrar un tipo distinto de circulación y producción independiente a ciertas estructuras sociales.

Manifiestan la relación de lo político, social y artístico en seminarios, conferencias y exposiciones (entre ellas instalaciones) principalmente en la Sala de Arte Público Siqueiros, se le brinda una gran importancia a la teoría, como eje transformador ideológico que a través de la educación, comunicación y arte, se logra producir una red entre lo teórico-empírico, entre su propuesta se consolida al sujeto revolucionario que constituye al agente social, en donde se difunde la formación integral, intelectual-manual de éste y escriben su propia historia que conlleva los procesos, publicaciones y actos públicos que se presentan.

- No Grupo

Colectivo activo entre 1977 y 1983, conformado por Melquiades Herrera, Maris Bustamante, Alfredo Núñez y Rubén Valencia. Su propuesta es influenciada en gran medida del escrito Juan Acha y su relación con la identidad latinoamericana en el ámbito de arte y diseño. Se manifestaban por medio de intervenciones urbanas, carteles, videoarte, arte sonoro, fotografía, performance etc.

Manifestaban como acto político la forma de ocupar y generar espacios, lo que le llamaron Montajes de instantes plásticos, a las intervenciones públicas relacionadas al arte no objetual.

- Tepito Arte Acá

Es un colectivo que se originó desde los años setentas, que hasta la actualidad sigue activo, creado por Daniel Manrique y Francisco Zenteno, residentes de Tepito, uno de los barrios populares de la CDMX, que busca el reconocimiento de su entorno, retratar Tepito, retratar las raíces culturales del lugar, la creación de una identidad mexicana y la integración de una comunidad. El medio principal fue a través de la pintura mural.

Estos son ejemplos históricos que conforman las agrupaciones artísticas de ese momento, que comparten inquietudes similares e ideologías políticas, con propuestas de enfoque público y comunitario. Por medio de experimentar las técnicas pictóricas, medios como los performances, instalaciones, talleres, espacios de investigación, intervenciones públicas, entre otros. En donde el trabajo colectivo les ofrece el desarrollo de una visión con mayor apertura relacionada con la práctica artística, ya que un ser humano y por ende un artista no en su totalidad es un ser aislado, sino que tiene que ver con necesidades fusionadas.

1.3.1 Lo colaborativo en el arte contemporáneo

En la actualidad también hay artistas mexicanos que aprovechan estos enfoques para la producción de sus propuestas, está presente la acción colaborativa para poder conectar, manifestar sus perspectivas, para comprender la realidad y la incidencia social, en seguida se muestran algunos ejemplos de estas propuestas:

Mónica Mayer (Ciudad de México, 1954)

Entre las piezas que ha generado es “El Tendedero” que sigue activo desde 1978 y se han realizado variables activaciones, esta instalación itinerante sirve como punto de encuentro para las experiencias sociales de género, sobre la violencia, inseguridad y acoso sexual, que manifiesta esta problemática social que sigue perdurando en los sistemas sociales. En esta obra invita a mujeres que completen la frase “Lo que más me disgusta de ser mujer es...” Cada respuesta es colgada en un tendedero, que simboliza una actividad cotidiana sujeta a un rol de género femenino.



El tendedero, fotografía tomada del sitio web del MUAC

En 1983 fundó un grupo de arte feminista, el primero de esa índole en México junto con Maris Bustamante, donde realizaban performances y acciones públicas,

Otro proyecto colaborativo es “Pinto mi raya” fundado en 1989 con Víctor Lerma, como un espacio alternativo, promovido de las ideologías de los grupos de los años setenta, para difundir interacciones y procesos artísticos más que un producto final.

En el 2016 se expuso en el MUAC la muestra “Si tiene dudas...pregunte” una exposición retrocolectiva de esta autora, donde se exhibe una retrospectiva de su obra y el desarrollo constante de su trabajo tanto individual como en colectivo.

Laura Anderson (Ciudad de México, 1958)

Pone en articulación el concepto de transcomunalidad, en el que define un espacio que trasciende las fronteras geográficas y culturales, que se ve reflejado en un proyecto del 2001- 2011 donde detona el encuentro entre bailarines tradicionales Moko Jumbies de Nueva York, África Occidental y los Zancudos de Oaxaca México,

hay una incidencia entre culturas para compartir y convivir, donde lo que los une es una tradición de baile en zancos.

Estas interacciones dieron pie a intervenir en espacios públicos en formas de danzas o performance.

Fotografía tomada del sitio web de Laura Anderson



Marcela Armas (Durango, 1976)

Hay un proyecto que realizo junto con el artista Gilberto Esparza, en colaboración Daniel Llermaly y Diego Liedo. Que es “Sideral” (2016-2020) que consta de instrumentos con sensores que captan los campos magnéticos de meteoritos en México, con ello se generan sonidos de acuerdo a las intensidades, frecuencias y vibraciones. Hay una relación entre la naturaleza y la tecnología en este proyecto y como describe Marcela Armas un pensamiento sobre la memoria de los elementos, en este caso del mineral en relación al imaginario colectivo de la comunidad en donde se localizó el meteorito. A través de estas exploraciones del proyecto, hay una experimentación en las posibilidades que ofrece los vínculos entre el arte y otros campos como la física, tecnología, ingeniería.



Sideral 2016-200, Fotografía tomada del sitio web de Marcela Armas

Santiago Robles (Ciudad de México, 1984)

En su pieza “Carpa Orgánica” (2016), proyecto en colaboración con trabajadoras sexuales de la Merced, muestra que se presentó en Ex Teresa Arte Actual, conforma un vínculo de comunidad a través de actividades como cocinar o pintarse las uñas, que después conllevan a realizar pinturas, collages de forma colaborativas entre los partícipes, los encuentros se sitúan en una carpa en la plaza La Soledad

en el barrio de la Merced, en donde suceden conversaciones y comparten experiencias desde su cotidianidad y como se fomenta una valoración de diversidad.



Carpa orgánica 2016, Fotografías tomadas del sitio web de Santiago Robles,

Estos artistas son solo algunas propuestas de colaboraciones en México contemporáneo, los cuales se permiten ir más allá de su trabajo individual, para llegar a la intersección con la comunidad, como formas alternas de incidencia social, en lo cual se divergen eventos y pensamientos. Así como el reflejo entre las tradiciones, creencias, estilos de vida, situaciones similares, integración de disciplinas e ideologías, que permiten la manifestación y producción de la obra.

1.4 Impacto sociocultural: Los pros y los contras de las prácticas colaborativas

Cuando el individuo se encuentra con otro para colaborar, en primer lugar se denota un cambio personal, entre el acontecimiento de producir aislado y otro momento en conjunto. Se desarrollan fenómenos diferentes desde el momento en el que se expande un proceso creativo, en donde hay una responsabilidad por responder en un trabajo en equipo y participativo: en un compromiso social, volviendo así una acción más compleja por la operación de más de una mente activa.

Existe una contradicción sobre este tipo de prácticas colaborativas, por un lado cuestionar el protagonismo del artista para abrir el trabajo colectivo dentro de una comunidad o si las metodologías a llevar son participativas o direccionales, se encuentra el otro perfil del artista, “el mesiánico” que va ligado como el portador de conocimiento que llega a una comunidad porque cree vislumbrar el pensamiento a una comunidad, en donde direcciona sus ideologías y acciones, en lugar de converger los puntos de vista.

“El artista, artistas, o trabajadores culturales (las etiquetas son varias...) construyen una relación de servicio y ayuda al otro temporal, y este otro a cambio les presta su representación social. Éste otro queda determinado como el necesitado, el subdesarrollado o la clase subalterna. Como el grado

de experiencia de estas personas no les permite vislumbrar más allá de su horizonte mediado y diezmado de vida, nos presentan que precisamente son los artistas los que regulan un tipo de actividad que parece mostrará el camino de su liberación, de la emergencia de conciencia.”⁸

Este punto es para reflexionar, sobre la intención que tiene al artista al realizar su proyecto, que permite determinar cuál es el propósito y cómo liga sus propias estrategias

Ocurren otras problemáticas más personales que a veces surgen de los trabajos en equipo: la competencia entre los colaboradores; falta de compromiso o comunicación por parte de los participantes; desacuerdos sobre los derechos de autoría que contiene una obra y sobre el destino que ésta tendrá; entre otros factores que pueden diluir a una propuesta que se trabaja en conjunto, como cuestiones ligadas al poder y lo político.

Se pueden hallar diferentes tipos de dinámicas por parte de los colaboradores, con ciertos contrastes o similitudes que alteran de algún modo los procesos, los cuales suceden entre las acciones artísticas/culturales, que por lo tanto van afectar socialmente. Puede situarse distintas relaciones que pueden detonar puntos de encuentro:

- Un artista con otro artista o individuo independiente
- Un artista con una comunidad
- Un colectivo en interacción con una comunidad
- Un colectivo para presentar una propuesta realizada a una comunidad.

Los procesos colaborativos se enlazan con desarrollos culturales dentro de la sociedad, donde la cultura enmarca estructuras ideológicas, ligadas con la educación, religión, economía, tradiciones, hábitos, arte, entre otras. Sin embargo, la cultura dominante en una sociedad de masas se rige por patrones direccionales y repetitivos, hasta cierto punto se hermetiza a lo que es aceptable o no, y así se fomenta el consumismo de lo inmediato. La autora Paloma Blanco comenta un aterrizaje sobre el papel del arte en una sociedad:

“Ya no se trata de buscar el ideal utópico de transformación total de la sociedad y sus estructuras, sino que, en su mayoría, son acciones particulares referidas a problemáticas locales, puntuales, a menudo relacionadas estrechamente con los mismos artistas, pero que demandan abrirse a un pensamiento global, extenderse más allá de su ámbito y salir del peligro que supone el aislamiento, aprovechando y compartiendo todo el potencial subversivo y contestatario que poseen... la creación de un proceso de diálogo e intercambio ponen su énfasis en la producción y distribución de estas prácticas... Se busca, de este modo, establecer redes de trabajo en

⁸ Claramonte Jordi, Rodríguez Javier (2008), “Arte colaborativo: Política de la experiencia”, texto escrito en sitio web, disponible en <http://jordiclaramonte.blogspot.mx/2008/05/arte-colaborativo-politica-de-la.html>

colaboración, fijar vínculos y complicidades, de manera que la labor artística, más allá de una participación simbólica, se convierta en un elemento enriquecedor de las posibilidades de actuación de los actores sociales frente a determinadas situaciones”⁹

La autora comenta un punto clave de este proyecto y es sobre la trascendencia que puede tener las redes de trabajo en el arte, al optimizar los potenciales de cada individuo que este participando en esa práctica colaborativa.

Los proyectos colaborativos, pueden fungir como un puente entre individuos, el cual se convierte en un espacio de intercambio de aprendizajes y/o sensaciones, del compartir conocimientos o experiencias entre sí. Pueden provocar un impacto ya sea para un individuo o para una comunidad, en el momento que se abstrae la información y se identifica cómo gestionarlo. Estos eventos inciden de manera social, y pueden repercutir en la forma perceptiva del entorno.

En el enfoque de Rosalind Davis y Annabel Tilley, mencionan la importancia de las colaboraciones en el ámbito artístico, sintetizan los beneficios de éstas y estrategias para propiciar estos espacios¹⁰.

Beneficios del trabajo en colaboración:

- Obtener análisis críticos sobre tu obra por parte de otros y viceversa y cambiar de verdad.
- Experimentar con nuevos medios y métodos.
- Ampliar tu actividad artística.
- Compartir conocimientos.
- Reflexionar.
- Cultivar el pensamiento crítico.
- Indagar.
- Aprender.
- Participar en situaciones constructivas.

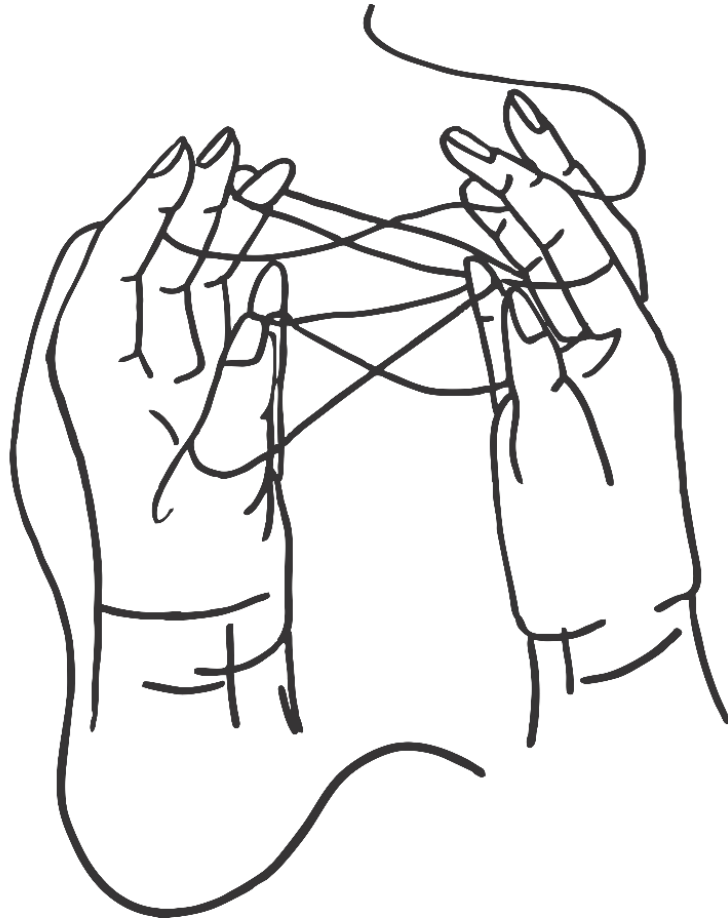
Consejos para una buena colaboración:

- Busca la confianza mutua.
- Procura comunicarte claramente con tu colaborador.
- Identifica tus motivos para trabajar con otros.
- Considera las cualidades que puede aportar cada uno a la colaboración. ¿Hay elementos que podrían provocar conflictos?

Hasta el momento se ha identificado las características y estrategias de las prácticas colaborativas, se ejemplifico obras artísticas de esta naturaleza y se reflexionó sobre los pros y contras de éstas. Para así aterrizar este primer enlace que da pie a la comparación con los procesos aislados del artista.

⁹ Blanco Paloma, et al. (2005), “Desacuerdos 2: Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español”, Barcelona: Arteleku - Diputación Foral de Gipuzkoa, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, UNIA Arte y Pensamiento, pág. 193

¹⁰ Rosalind Davis, et al. [2017] primera edición en español, “Lo que no te enseñaron en la escuela de arte”, España: Promopress, pág. 205



CAPTULO 2

De proceso hermético a tejedor de redes

Este apartado empieza con la reflexión de que el ser humano no se encuentra totalmente aislado dentro de una estructura social, ya que tiene necesidades básicas que lo conectan con lo demás. Se va estudiar primero al humano como individuo que pertenece a una sociedad, para poder identificar la manera en la que interpreta su alrededor y el cómo se relaciona con el entorno, con ello identificar los procesos creativos en éste y poder conectarlo al perfil del artista.

Una expresión inmediata que se tiene sobre el artista, es que tiene una necesidad de manifestar su perspectiva individual de la realidad, esto conlleva un proceso en solitario que en ocasiones se vuelve hermético frente a la sociedad.

Se investiga sobre el proceso creativo del artista en modo individual para poder contrastarlo con el acto colaborativo, no jerarquizando ambos eventos, sino para optimizar en un momento dado los enfoques que ambos fenómenos generan, para la emergencia de construcciones artísticas. Quizás se pueda hallar la posibilidad de componer un vaivén en los procesos artísticos en el ser humano al momento de percibir, interpretar y compartir la realidad, donde se lleve del proceso hermético a un tejedor de redes sociales y viceversa, para que estas acciones detonen una apertura dentro del ámbito artístico-cultural.

2.1 El individuo en una sociedad de masas

Hablar del individuo es encontrarse frente a la influencia que tiene de su contexto social y cómo a partir de ciertas estructuras condicionan sus percepciones, comportamientos e interacciones humanas, hablar de una masa en la actualidad es conectarlo con lo virtual, con el impacto de la *mass media* que propaga estereotipos individuales donde enaltecen lo singular y el signo de poseer, lo territorial y político, el consumismo y hedonismo, en lugar de fomentar una alteridad, hay una construcción masiva de configuraciones latentes del cómo se debe actuar en la normatividad para una mejor manipulación, lo cual se sigue perpetuando y en su mayoría eso se convierte en la referencia de realidad para seguir.

Juntando a miles de individuos es como si se presenciara un cardumen de peces comportándose de la misma manera ya sea por aprendizaje, por repetición o sobrevivencia, lo que llevan a las estructuras dominantes un uso sensato de mercadotecnia y política para poder tener una mayor manipulación hacia la población. Se vuelve subjetivo hasta el momento que el individuo puede encontrarse fuera de la media, ya que se predetermina a los grupos minoría o individuos aislados que posiblemente no se ven como peligro o se le da la etiqueta de disfuncional, una desvalorización personal para que la propia sociedad excluya a individuos con ciertas características.



Imagen representativa de personas en un espacio cotidiano, el metro, en el horario que generalmente se percibe conglomeraciones, que provoca un patrón visual rutinario.

Fotografía por Ana Yáñez, 2016

El autor Baudrillard habla sobre el simulacro de la cultura, donde el sujeto está dentro de una simulación de realidad creada por los sistemas totalitarios, el flujo de información constante hace que puedan tener una mayor manipulación de la masa social, hay una repetición de discursos y modelos que ocasionan reacciones en cadena, que afecta a lo cultural, psicológico y político.

Los individuos comienzan a carecer de los referentes humanos que estructuran, y siguen una imposición de modelos latentes, la representación de la realidad se vuelve simulación entonces, una programación encargada de convertir a los humanos con características específicas.

Baudrillard plantea sobre la ilusión que se va conformando a partir del consumo masivo de imágenes, de estereotipos, el uso de dispositivos electrónicos, la generación de mecanismos de disuasión, la codificación superficial e inmediata de signos impuestos para permear y fascinar el imaginario colectivo, por ende predecir las respuestas cómo la mayoría reaccionaría, una irradiación artificial:

“...artefactos modernos, de lo publicitario a lo electrónico, de lo mediático a lo virtual —objetos, imágenes, modelos, redes—, cumplen una función de absorción y vértigo del interlocutor (nosotros, los sujetos, los actantes supuestos), mucho más que de comunicación o información; y, al mismo tiempo, de eyección y rechazo...”¹¹

El contenido que circunda entonces tiene función de inducir a las masas, produce un flujo mental homogéneo en los humanos, que ocasiona una respuesta programada, ya que la misma simulación ha convertido la masa con un ciclo de

¹¹ Baudrillard Jean [1998], El complot de arte: la ilusión y la desilusión estética, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamérica, pág. 25

estímulo-respuesta. Los modelos de socialización operan circuitos en función de la vida social del individuo, sus relaciones laborales, personales, académicas, su ocio, eventos en tiempo-espacio, etc.

Así mismo el autor plantea sobre el sentido como imperativo de producción social, el contenido ya sea político, educativo, cultural, etc. busca incluir un sentido en la masa para la comunicación, el consumo y la socialización de modelos a seguir, donde hay una línea delgada con el espectáculo, perdiendo la seriedad de códigos o moralidad, es cuando llega el fanatismo, se entra en los juegos estereotípicos, la exacerbación emocional y el dramatismo como características de la rutina.

En el capitalismo se puede notar que la mayoría de la población trabaja con largas jornadas, entonces en su tiempo de ocio busca un tipo de diversión o disuasión, lo cual es una manera más amena e inmediata de regular su rutina personal.

Lypovestky habla sobre los temores de vulnerabilidad en el sujeto, hay una evasión de los disturbios que afecten el equilibrio emocional o que puedan alterar la zona de confort del individuo, por lo cual hay de por medio una inseguridad en sus relaciones sociales, una incertidumbre en la toma de decisiones o en los cambios bruscos. La problemática es cuando la mayoría de individuos se vuelven pasivos e incluso indiferentes.

Hay diferentes posturas del individuo con relación a la codificación de mensajes que brinda su entorno, en un modo está la evasión de la realidad mediante el espectáculo, la ficción y entretenimiento, que brindan un carácter de inmediatez y diversión, ligado al consumismo, el signo de pertenencia de grupo, el estatus quo, la identificación personal con los arquetipos humanos, etc. que lo distrae de otras problemáticas concernientes a su contexto social; por otra parte están las minorías, el individuo con sentido de aislarse o ensimismarse que hasta cierto grado puede inhibir las interacciones sociales. Que en ambas circunstancias puede desencadenar la fragmentación social.

Se identifica el comportamiento permeado de un sujeto a partir de estudiar su contexto, pero en un momento se vuelve subjetivo. Se podría comprender ciertos rasgos al observar y especular sobre la cultura de masas, la expansión y formación de una sobrepoblación dentro de un espacio y la propagación masiva de información que recorrerá a cada individuo.

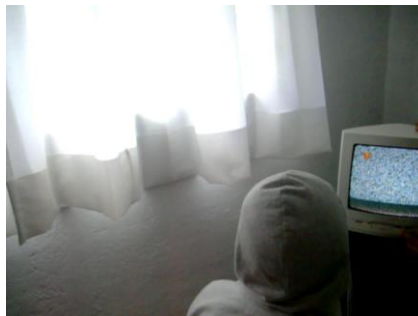
En México, al ser un país centralizado se referirá más específico a la CDMX y a ciudades del mismo que se le consideran capitalistas, hay similitudes de estructuras socioculturales a nivel global, una influencia donde la cultura va de la mano con intereses políticos, los referentes culturales organizan a los individuos para direccionarlos a esquemas de consumo, así los modelos repetitivos rigen a una función estandarizada que normaliza a las estructuras sociales en grupos mayoritarios de individuos.

El humano hasta qué punto antepone el individualismo como carácter singular y narcisista, un status quo que busca como una constante para poder insertarse dentro de grupos de pertenencia o acciones ligadas al poder. “La autenticidad, más que una realidad psicológica actual, es un valor social...”¹²

Y por ende hay una repercusión en las relaciones que el humano contenga, las interacciones se vuelven con un matiz de dominio, con intencionalidades superficiales y seducciones no tan evidentes, ya que existe una constante persuasión del reconocimiento social, todo ello influenciado por los perfiles que representan los medios de comunicación y sistemas sociales que estructuran a los individuos.

“Sólo aparentemente los individuos se vuelven más sociables y más cooperativos; detrás de la pantalla del hedonismo y solicitud, cada uno explota cínicamente los sentimientos de los otros y busca su propio interés sin la menor preocupación por las generaciones futuras.”¹³

La circulación de información que es generada por la *mass media* ocasiona el fluir de manera constante y rápida los diversos tipos de caracteres, hace que no se adopte algún sentido en el sujeto, si no que se adapte al modo de percibir y reaccionar frente a los estímulos externos, de forma no evidente cambia de acuerdo a los contextos del entorno, como si fuera un tipo de moda. Entonces está el individuo hedonista excesivo que al convertir sus acciones en norma puede desencadenar a la indiferencia y los vacíos insaciables.



Analogía de la relación: humano-medios de comunicación. Que lleva a la despersonalización del individuo. Fotografía por Ana Yáñez, 2016

Si se llega al punto sobre la apatía e indiferencia social, el individuo se verá con un desinterés público, se dejará de cuestionar su contexto y por ende la participación en las prácticas sociales. Se volverá con una rutina mecánica, que para el capitalismo se le asocia cómo un número más, un individuo más dentro de la producción y seriación en la sociedad de masa.

¹² Lypovetsky Gilles [2012], “La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo”, México: Editorial Anagrama, pág. 66

¹³ Ibídem, pág.69

Hay una relación de la sociedad actual con el estado líquido de la materia, acuñada por el autor Bauman que plantea sobre la modernidad líquida, este vaivén de la fluidez y cambio constante en los individuos, forma indefinida como los líquidos ya que éstos se adaptan de acuerdo a su contenedor, esto puede provocar una inestabilidad social.

Sectores influyentes como la economía y su volatilidad por las demandas del mercado, los avances tecnológicos que van de la mano con el flujo rápido de codificaciones, la educación y cultura sistematizadas de acuerdo al contexto, por ende ocasiona una velocidad en las interacciones de tiempo y espacio.

Hay una volatilidad del humano en sus relaciones sociales, con este nuevo carácter sobre no “hacer raíz” en busca de nuevas experiencias para el desarrollo de su individualidad, hace que haya cambios constantes de trabajo, de relaciones sentimentales, de formas de consumismo material y mental, de formación de identidad, que hace que se viva en un estado superficial, hay una desregularización en los sistemas sociales y el compromiso se queda a un lado, ligado con los conceptos de selección de libre albedrío, que a diferencia de las épocas pasadas, como le denomina el autor era una sociedad con mayor solidez.

Entonces por la inestabilidad, los códigos y estructuras referentes para el modo de vivir del humano en este lapso de la época, comienzan a desaparecer dando así un trabajo más complejo al humano para su construcción individual, como refiere el autor Bauman:

“...las pautas y configuraciones ya no están “determinadas”, y no resultan “autoevidentes” de algún modo; hay demasiadas, chocan entre sí y sus mandatos se contradicen, de manera que cada una de estas... ha sido despojada de su poder coercitivo o estimulante... se ha desplazado del “sistema” a la “sociedad”, de la “política” a las políticas de vida”... o ha descendido del “macronivel” al “micronivel” de la cohabitación social”¹⁴

Las nuevas técnicas en los sistemas de poder para las micropolíticas se vuelven transitorias y al mismo tiempo evasivas, que desencadena una desintegración cada vez más de grupos colectivos, la vulnerabilidad del sujeto junto con la fragilidad de sus relaciones.

La individualización va de la mano con el precepto de libertad, donde el sujeto tiene que tener la capacidad de ocuparse de las consecuencias, aprender por experimentación y una autoreflexión crítica para enfrentarse a la configuración que se quiere de su realidad.

Esta investigación busca cuestionar los parámetros que irradia en el contexto social, más no se pretende desacreditar o tener una visión del todo negativa sobre el

¹⁴ Bauman Zygmunt [2003] “La modernidad líquida”, Argentina: Fondo de Cultura Económica 3ra reimpresión, pag.13

sistema que rige en la actualidad, se investiga una recepción de información que permite identificar las perspectivas de los fenómenos sociales que impactan en los individuos y las colectividades, para una posible comprensión sociocultural y su afección en el arte.

2.2 El artista hermético

Hablar de lo hermético es referirse algunos procesos del humano que resultan difíciles o complejos para su decodificación, ya que se encuentran cerrados o separados de la comprensión social. En algunos casos se relaciona al artista como el sujeto que busca una introspección mediante el aislamiento social, que manifiesta sus hallazgos mediante expresiones artísticas, como acto de libertad, exposición de idealismos, cuestionamiento social, etc., en ciertos casos experimenta un trastorno o alteración mental, como es el caso de algunos artistas a lo largo de la historia del arte, que más adelante se hablara.

¿Pero por qué el artista se aísla? Sería osado contestar una respuesta exacta ante esta problemática, así que se conecta de un modo transdisciplinario las posibles pautas sobre este fenómeno y cómo ante la sociedad le puede resultar como una persona hermética, ya que sus procesos creativos como tal sólo el artista los experimenta, lo que lleva a la compleja lectura de lo que está tratando decir, lo que hace y el modo en el que opera su experiencia vivencial.



Imagen que expresa el aislamiento del sujeto, como un momento de conversión individual. Por Ana Yáñez, 2017

Se comienza con la predisposición del sujeto al individualismo exagerado, que lo conduce a aislar sus propios intereses con los de la masa, que le brinda una sensación de libertad cuando hay un desarrollo en la expresión de sus propios procesos, pero al mismo tiempo hay una contradicción frente a vínculos sociales, los cuales también le pueden aportar un crecimiento personal. El autor Erich Fromm

menciona este punto desde la perspectiva psicológica y comparte algunas respuestas que desencadena el aislamiento en un sujeto:

“La creciente separación puede desembocar un aislamiento que posea el carácter de completa desolación y origine angustia e inseguridad intensas, o bien puede dar lugar a una nueva especie de intimidad y solidaridad con los otros, en el caso de que... haya podido desarrollar aquella fuerza interior y aquella capacidad creadora que son supuestos de este tipo de conexión con el mundo...”¹⁵

Se pueden encontrar en la historia del arte diversos casos de artistas aislados con algún tipo de alteración frente al entorno, en donde se canaliza por manifestaciones artísticas, ya que en ocasiones hay una negación vivencial o un sentimiento de ajenidad frente a la interacción social que puede repercutir en una neurosis o necesidad de destruir, entonces, a través de la capacidad creadora se sublimará en producciones artísticas y al cuestionarse sobre su contexto, buscará crear por medio del arte su propia realidad, apartándose de la sociedad. Esto se hablará más adelante sobre la conexión de los agentes psicológicos en los procesos creativos.

Por otra parte el sujeto por medio de la soledad puede darse el espacio de asimilar la información de su entorno, para así reconfigurar paradigmas, retroalimentar estructuras y que en su regreso con la interacción social, pueda optimizar los vínculos y expandir sus interpretaciones del mundo con los demás.

El autor Alfonso López expone sobre que estos estados del humano tienen una relación con la experiencia estética y el poder de formación en el individuo, en donde el aislamiento de la persona sugiere algo diferente, no como el suceso que desencadena una ajenidad y alejamiento social, si no es distanciarse de la sociedad para enfocar una perspectiva diferente.

“...El distanciamiento entre el hombre y el entorno fue interpretado por el personalismo como una toma de perspectiva que permite un entañamiento mayor en lo real, y fue visto, en cambio, por el vitalismo como un alejamiento insalvable que des-ajusta al hombre, lo des-instala y lo incapacita para fundar con las realidades circundantes campo alguno de juego o inmersión creadora.”¹⁶

Así mismo el autor menciona sobre el ideal que busca el sujeto para su libertad y el dominio para conformar su realidad, en las cuales influyen las actitudes e interpretaciones frente su entorno, si antepone su individualidad y va en contra de las realidades circundantes (sistemas sociales y estructuras del entorno que le rodea) puede detonar una falta de interacción o comunicación pública y quedarse ensimismado. Sin embargo si el sujeto toma distancia para permitir una percepción

¹⁵ Fromm Erich [1988] “Miedo a la libertad”, México: Paidós, ed. Castellana por Gino Germani, pág. 49

¹⁶ López Quintás Alfonso [2004], “La experiencia estética y su poder formativo” España: Universidad de Deusto, pág. 66

diferente de la realidad y aprovecha las posibilidades del entorno, para la creación de su experiencia estética, tendrá la capacidad creativa e intelectual para aportar de manera integral en su formación humana.

Depende del caso, el sujeto va a exaltar la realidad circundante en la obra de arte para lograr transmitir a los demás o va a tratar de diluir esa realidad, lo cual afecta que exista un lenguaje en común entre el artista y los receptores. Para el autor esto último se vuelve una crisis en la producción artística contemporánea, ya que cada vez las obras son de contenido intelectual y oscilan entre las subjetividades y objetividades, que por ende, ocasiona que el público deba tener un conocimiento previo para su contemplación.

Biológicamente el humano conviene adaptarse de una manera óptima a los fenómenos externos para poder integrar tanto lo intelectual-sentimental, lo interno-externo, lo ajeno- lo propio, etc. para la transformación y construcción de su propia persona, para poder desarrollar estructuras creadoras que den pie a obras artísticas.

Lo anterior expone la relación de lo hermético con el aislamiento del artista en una sociedad, pero en otros casos más que alejarse de una realidad en común, el sujeto puede apartar los posibles análisis contextuales que se relacionan a su propia persona para así quedar la obra en sí misma. Como menciona Barthes sobre la muerte del autor, donde la presencia del autor brinda connotaciones simbólicas en la interpretación de la obra, se expone esa desaparición del sujeto para que la obra hable por sí misma.

Hay una influencia en la interpretación del arte, cuando de por medio hay un reconocimiento del autor más que la propia obra, así atribuyendo un status, un prejuicio al creador y por ende a la propuesta artística. ¿Qué tanto peso se le brinda entonces a la obra con relación a su creador? El autor Alfonso López expone lo siguiente:

“...La condición excitante de lo sorpresivo es entendida como criterio de autenticidad. Ello insta a conceder automáticamente valor a toda manifestación vanguardista que desconcierta al público por el simple hecho de presentarse bajo el ropaje esotérico de un lenguaje nuevo, desconocido...”¹⁷

Con esta observación que brinda el autor, se puede comentar entonces que el artista puede designar su propio criterio de valor, cuando quiere confirmar su presencia dentro de una sociedad, se exhibe con etiquetas innovadoras y usa el recurso de lo novedoso para estar inserto en un circuito social, esta idea se ve reflejada con el artista que ya tiene una carrera dentro del ámbito y mercado artístico.

¹⁷ Ibídem, pág. 71

La autora Anna María Guash menciona que el arte global y la problemática que conlleva el status universal de las obras, el concepto del arte queda globalizado en manos de críticos del área que evalúan a partir de estándares estéticos y conceptuales para su valoración, regidos por obras tanto teóricas como artísticas que se vuelven referentes a su contexto, así el artista puede manipular este precepto como una herramienta para su propuesta.

Las cuestiones herméticas que rodean al artista, hace que socialmente se le etiquete con tabúes o prejuicios, incluso al demérito en el contexto capitalista, (salvo que se encuentre ligado al mercado del arte) y la cuestión como profesión laboral que remunera económicamente, situaciones excedentes como el portador de lenguajes ocultos e incomprensibles. En otros casos se brinda una valoración en su quehacer social con similitud a otras épocas en donde el artista es el sujeto sensible que hace que la realidad se vuelque en una experiencia estética y creativa.

Al explorar características de los estados del artista que parecen ser herméticos, se puede encontrar la relación con los procesos creativos, que da paso a su análisis en el siguiente apartado.

2.2.1 Proceso creativo en el individuo

Para comenzar con este apartado, no se pretende encasillar en casos patológicos los procesos de ciertos artistas, si no que se van a tomar los trastornos como vías a otras interpretaciones de la realidad, se configura ese concepto entonces no de un modo psiquiátrico, sino que el trastorno será la alteración en la percepción del humano que permite distintas posibilidades al momento de interpretar la realidad y por lo tanto al momento de construir propuestas emergentes.

Se advierte que el proceso creativo es un fenómeno complejo y subjetivo, para describirlo o analizarlo en su totalidad podría resultar meramente una interpretación, ya que hay factores que solo pertenecen al pensamiento humano. Así mismo el lenguaje no permitiría conceptualizar lo que realmente sucede más que el propio sujeto con su proceso interno. Se presenta una síntesis de este caso con el autor Jacobo Grinberg:

“Nuestros procesos de pensamiento son generalmente más rápidos que cualquier sistema conocido para representarlo... la reproducción exacta de la secuencia es sumamente difícil de lograr, por la simple razón de que muchos de los procesos internos que nos llevaron a determinada resultante no tienen carácter verbal.”¹⁸

El autor menciona la relación de la velocidad del tejido de los pensamientos que suceden en la mente y la posible carencia de una reproducción exacta en la realidad. Aquí expone sobre la expresión verbal, pero se puede conllevar en otros

¹⁸ Grinberg Jacobo [1980], “La experiencia interna”, México: Editorial Trillas, pág. 88

tipos de manifestación, este caso las expresiones artísticas, que meramente son las representaciones de esos pensamientos, no algo literal.

Entonces resulta complejo el hecho de que el humano intente traspasar su pensamiento a un modo literal perceptual para los demás, no sólo verbal, sino como menciona el autor a los sistemas de representación.



Esta imagen es una alegoría del concepto de flexibilidad, pero más que física, se refiere como una capacidad mental del individuo al enfrentarse a situaciones; entonces ejemplifica un sistema de representación. Autorretrato por Ana Yáñez, 2017

Aquí se puede referir también que se construyen obras de acuerdo a la intención del artista, si es un acto para sí mismo o si le es necesario manifestarlo ante alguien, o sobre la discusión de que si el arte deba comunicar. Este capítulo realiza una interpretación sobre estos procesos para la búsqueda de las posibilidades de producción artística y que pueda aportar a otros al momento de crear.

Hay particularidades de los procesos creativos que se expondrá desde otros enfoques disciplinarios, los cuales se busca conectar para una comprensión más integral del tema, que pueda dar hincapié a que más individuos puedan identificar factores en sus producciones artísticas, poder aplicarlos o modificarlos en la construcción de su obra, de acuerdo al reconocimiento de su propio proceso.

Para el autor Alfonso López la experiencia estética influye en el desarrollo del humano, ya que está ligada a los procesos creativos y promueve la capacidad de construir con las realidades circundantes. Cuando el sujeto va asumiendo las formas de expresión personal como medios para su desarrollo individual, puede integrar diferentes niveles de percepción y acción, pero cuando se altera de un modo que estanque a la persona puede volcarse a una pasividad e indiferencia, o si es hacia una exaltación incontrolable puede desbocar la destrucción de sus procesos personales.

Se localizan los paradigmas de la relación entre locura y arte, puede estar esa posibilidad de que algunas alteraciones mentales den paso a la producción de arte, pero no siempre se vuelve constante. Simplemente para el artista su percepción e interpretación del entorno puede ser diferente a los grupos mayoritarios, que por tanto le lleve algún tipo de manifestación creadora, esos procesos no son mejores

ni peores, sólo son divergentes en cuanto a ideologías perceptuales dentro de sistemas sociales.

Desde el enfoque psicológico, en un marco general hay factores tanto internos como externos que afectan lo sensorial y perceptual en el humano, los procesos creativos contienen asociaciones mentales, capaces de conectar ideas y acciones al momento de crear. El sujeto desarrolla habilidades psicomotoras, sensoriales, sinestesias, que se vuelven recursos y medios para expresar.

En los factores internos en el humano, se remonta desde lo biológico, en la zona cerebral y hay una alteración química en los neurotransmisores, provocando así una afección en la percepción, se liga aquí la creatividad como mecanismo que regula esas alteraciones.

El autor José Guimón recopila teorías psicopatológicas y relaciona las producciones generadas por ciertos artistas, Por ejemplo la psicosis y depresión en Van Gogh, alteraciones de la imagen del cuerpo en Andy Warhol, la imitación del inconsciente en la corriente surrealista por decir algunas artistas Leonora Carrington o Frida Kahlo, entre otros, los cuales manifiestan una catarsis de la psique en un lenguaje creativo.

En los factores externos, se encuentra el uso de drogas y alcohol que inducen hacia los procesos creativos, igualmente impacta a los neurotransmisores del humano, que dan pie a una deformación de la realidad.

Desde un enfoque pedagógico, la creatividad será una capacidad del humano para crear soluciones frente a una problemática, o bien, para la reconstrucción de nuevos sistemas, se encuentran particularidades presentes como la vinculación del pensamiento crítico-creativo, intuición, emotividad, imaginación, una flexibilidad mental y por ende apertura en la percepción. A continuación se adapta la recopilación de características que realizó el autor Ángel Bartolomé¹⁹ en relación al proceso creativo:

- La conexión entre lo cognoscitivo y afectivo: El proceso cognitivo analiza la recepción de información que entra del exterior hacia lo interno del sujeto, en lo cual combina la percepción, la memoria y la imaginación, así trabajando con información previa para realizar nuevas configuraciones con los estímulos que se reciben. Esto ligado a lo afectivo, donde se percibe por medio de los sentimientos y emociones lo cual genera experiencias y estimulaciones para crear.
- Agudeza en la percepción: observar o experimentar con algún sentido la relevancia de los hechos y poder exaltar o descartar información que le lleve a crear.

¹⁹ Véase en Ángel Bartolomé Muñoz de Luna [2015] "Manual de creatividad", España: CEU Ediciones.

- **Fluidez:** capacidad espontánea para evocar ideas, asociaciones, expresiones y acciones para poder resolver la problemática o el acto que se va a realizar.
- **Sensibilidad:** se trata de profundizar la problemática, para poder descubrir las oportunidades o vialidades de construcción.
- **Apertura mental:** A partir de las experiencias del sujeto, puede desarrollar agudeza en sus sentidos que le lleve ampliar la recepción de datos que le brinda su entorno, reflexionar sobre lo externo y conectar con lo interno.
- **Vialidad:** Que se generen ideas que pueden ser llevadas a lo práctico (puede influir espacio, tiempo, recursos, etc.)
- **Capacidad de abstracción:** Poder desarrollar una idea en partes, para poder analizar en divisiones simples y al mismo tiempo en conjunto, eso permite la comprensión en la relación de los componentes y de un todo (propuesta).
- **Capacidad de redefinición:** Habilidad para construir nuevas configuraciones, primero a partir del análisis de elementos simples y así poder conectarlos de otra manera que permita una construcción diferente.
- **Elaboración:** se parte de la información recabada para construir la nueva obra, el pensamiento se vuelve acción.

Estas características pueden tener un desarrollo constante en los procesos internos del sujeto, así mismo el autor identifica los bloqueos que impiden una fluidez o propicien estancamientos al momento de crear una obra:

- **Bloqueos perceptuales o cognoscitivos:** hay una rigidez mental que impide el uso óptimo de los sentidos para recibir información del entorno, hay una conformidad inmediata para la elaboración de ideas.
- **Bloqueos emocionales:** inseguridades del propio individuo, carece de iniciativa y constancia para terminar un proyecto, mal manejo de sentimientos que lo propician a una pasividad o indiferencia al momento de crear.
- **Bloqueos culturales:** las estructuras sociales modelan la percepción del individuo, por ende su modo de pensar y actuar, lo cual lo lleva a lo normativo.

Esta investigación abstrae estos conceptos clave y eventos que influyen en la creatividad humana, ya que se consideran pertinentes hacia la conexión con el marco artístico. Para poder reflexionar acerca de esas vertientes internas y externas que detonan en la experiencia de creación humana.

En las producciones artísticas, habitan combinaciones de diferentes componentes, tanto emocionales, espirituales, intelectuales, empíricos, históricos, políticos; los cuales detonan experiencias, ideas estéticas, intereses hermenéuticos, que evoca hacia alguna acción humana.

En cuanto a la teoría del arte, el autor Salabert expone factores que intervienen en la creación artística, primero se expone dos conceptos:

- Creencia: Parte del simbolismo que regula la confianza en el creador, brinda el principio de la realidad, el sentido de las cosas.
- Reflexión instintiva: capacidad intelectual que ruptura la lógica, conectada con la intuición, que da paso a la emergencia de nuevos elementos semánticos.

La creencia y la reflexión instintiva dan pie a crear cuando el sujeto puede adoptar la realidad a su interpretación simbólica, creer será el contenido mental que repercute en la voluntad de hacer y que detonará el crear. Va a existir un cambio de códigos que reestructuren sistemas perceptuales, que ligue hacia una innovación en el conocimiento humano.

Las subjetividades juegan un rol dentro del modo de percibir la realidad, ya que el sujeto realiza una proyección hacia un objeto, donde le brinda una carga alusiva a sí mismo, como menciona Salabert:

“...La subjetividad, referida a virtualidades (disposiciones, capacidades), a actualizaciones (el sentir, el querer, el pensar) y a realizaciones (amores y nostalgia, fe y sufrimiento), es el espacio que separa y a la vez reúne los dos extremos. Es el sujeto, pero al ser imposible lo uno sin lo otro, se define en su correspondencia con el objeto, origen de todo sentido al permitir un conocimiento que incluye afectividad...”²⁰

Entonces de acuerdo a las percepciones del sujeto, se desencadena las afectaciones y por lo tanto el modo en cómo va a manifestarlas. Hay rasgos generales que se encuentra en la producción: lo semántico ligado a lo empírico y los significantes que se le brinda, lo sintáctico que será la relación entre los factores significantes entre sí (entran variantes contextuales) y lo pragmático en lo cual se lleva a lo práctico (la obra se implanta o repercute dentro de un sistema).

El acto creativo debe ir más allá de lo común, hacia lo que le permita expandir caminos, a partir de conocimientos y sensaciones, donde la expresión se convierta en producción. Esto va de la mano con el descubrir eventualidades existentes que permitan resignificarse para generar nuevas propuestas. Se expondrán los siguientes puntos de los cuales sintetiza al proceso creativo el autor Salabert:

- La voluntad que conlleva al querer hacer (iniciativa y constancia)

²⁰ Salabert Pere [2013]. “Teoría de la creación del arte”, Madrid: Editorial AKAL, pág. 46.

- Instinto- intuición (se mueve por impulsos que generan corromper lo convencional)
- El deber hacer (ligado a un objetivo o intencionalidad)
- Saber hacer (conocimientos previos, técnicas, métodos)
- El poder hacer (competente, certeza)

Los procesos creativos pueden derivarse por actuaciones intencionadas o impulsivas del sujeto, es decir, se considera si su producción surge con la reflexión de un método o si es espontánea, donde las condiciones narrativas, referentes de expresión, lo empírico, entre otras variantes que diversifican. Entonces como ideal el artista tiene que identificar cuál es el momento que se convierte en detonante para crear, tiene que asumirse como individuo para poder proceder en sus acciones y decisiones, que le lleve a una ruptura de sus propios significantes, y así potencializar el proceso creativo, para reestructurar su modo perceptual que le genere nuevas manifestaciones.

En el paradigma social sobre la originalidad del artista, se puede cuestionar desde un enfoque sociológico sobre el perfil singular del sujeto, así que se propone una reconfiguración en los sistemas perceptuales y lenguajes inmediatos impuestos por la sociedad, para que dé paso a una articulación de información no evidente, donde la expresión del artista se vuelva una evocación, provocación, contemplación y detonador, en los procesos mentales de los receptores.

Para así cuestionar, sobre los prejuicios que se le han generado al artista, y con ello identificar sobre los procesos creativos que le rodea.

2.3 Lo colaborativo: La construcción social de la realidad

El carecer de algún ideal compartido entre los seres humanos, lleva hacia una realidad fragmentada dentro de una sociedad, lo cual provoca una sensación de ajenidad o falta de reconocimiento entre ellos. Por ello esta investigación se preocupa por integrar diversos procesos humanos, al generar la posibilidad del entendimiento de la realidad y cómo entre varios individuos que conforman los grupos sociales la construyen, por lo tanto ampliar el panorama hacia la creación del arte.



Imagen que ilustra la interacción entre grupos de personas. Fotografía por Ana Yáñez, 2015

Los sistemas sociales se encargan de homogeneizar la realidad que rodea a los individuos, para que puedan compartir puntos en común, un sentido de pertenencia, identidad, etc., pese a ello existen diferencias y disturbios que alteran a los grupos humanos. El sujeto necesita reconocer las múltiples realidades, para asociar diferentes características de esos enfoques. Con respecto a ello la autora Emma León menciona lo siguiente:

“El reconocimiento de que hay realidades plurales es algo que casi nadie niega. De lo contrario, estaríamos ante tal grado de solipsismo que no es posible pensarse en el espacio humano, donde al menos sabemos que tenemos vecinos.”²¹

Entre los factores que inciden en la conexión de la realidad, están las diversas interpretaciones de ésta, las dinámicas sociales que permean los criterios perceptuales, la incorporación de paradigmas y la constante ansiedad por la actualización de conocimientos. Lo idóneo es que el sujeto encuentre el equilibrio entre la homogenización y la multiplicidad de las realidades, para asimilar la configuración de su propia realidad y cómo puede conectarla con los demás humanos. Que conecta una complejidad entre lo simbólico y relativo.

²¹ León Emma [2006], “Sentido ajeno: competencias ontológicas y otredad”, Barcelona: Anthropos, México: UNAM, pág. 34.

Esta indagación sobre la configuración de la realidad no es del todo objetiva, por las variaciones antes mencionadas, simplemente se trata de reconocer la colaboración presente de los grupos humanos en la creación de la realidad, con similitud a la propuesta de arte colaborativo.

Intervenir en el espacio circundante, supone una serie de fenómenos, en primera instancia la búsqueda de respuestas sociales, que lleven a modificar el entorno, el comportamiento de los individuos y que genere conocimientos nuevos. Estas experiencias comunitarias llevan a la construcción de lo microsociedad y al imaginario simbólico que brinda un sentido de la realidad. Por otra parte está la memoria colectiva que conecta los sucesos en la historia de la humanidad, sucesos específicos que al ser abordados y perpetuados, descalifican otros posibles eventos que no trascendieron, así mismo se liga a una universalidad simbólica.

Así, al hablar sobre la relación de los grupos humanos y la construcción de la realidad, se liga con la interpretación social, como expone el autor Alfredo J. Carballeda:

“...imaginario no sólo es “imagen de”, sino una creación incesante, indeterminada porque es atravesada por lo psicológico, lo social y lo histórico que, en definitiva, impacta en el orden de lo real...”representación” se relaciona con un conjunto de conceptos, percepciones, significados y actitudes que los individuos de un grupo comparten en relación con ellos mismos y con los fenómenos del mundo que les circunda.”²²

Estas relaciones sociales son mediadoras de las experiencias individuales y viceversa, la constitución del sujeto va de la mano con lo colectivo. Esta integración apoya en la comprensión de la historia y cultura humana, por lo tanto se aborda en el ámbito artístico.

Otro factor que repercute en la construcción de la realidad, es la estrecha relación humano-tecnología, tendencia actual que se cuestiona sobre el uso de algunas herramientas en el proceso humano. Por una parte, está el uso desmesurado de dispositivos electrónicos lo que da pie a una modificación en las relaciones humanas, que de acuerdo al sujeto va configurar con los códigos recibidos, esto puede distraer o limitar en sus procesos creativos, o bien, permitan aprovechar los medios para retroalimentar su individualidad y por lo tanto sus proyectos.

Se puede crear una experiencia estética a partir de herramientas electrónicas, que permitan manipular las imágenes para reproducir una interpretación diferente de la realidad, como menciona la autora Margarita Ramírez González se recrea espacios con cargas significantes que atraen al espectador y se encuentran dentro de

²² Carballeda Alfredo J. [2002], “La intervención en lo social: exclusión e integración en los nuevos escenarios sociales”, Buenos Aires: Editorial Paidós, pág.96

simulaciones, esto se ve reflejado en el consumo del contenido de las redes sociales, videojuegos, programas de televisión, vídeos virales, el cine, entre otros.

Proyectos artísticos que aprovechan el uso de lo electrónico y digital, se puede encontrar desde tiempo atrás con los inicios del videoarte, video mapping, cine experimental, animación etc. En lo contemporáneo esta lo inter, multi y transdisciplinario, que conectan el arte con la biotecnología, cibernética, multimedia, ingeniería, entre otros. Así las técnicas y el contenido para articular el arte cambian de acuerdo a los recursos y significantes presentes en espacio-tiempo.

La interrogativa ahora es ¿Cómo influye la alteración tecnológica de los sentidos en el humano para crear la realidad virtual y sus afectos en las interacciones sociales?

La virtualidad permea la percepción del sujeto y si éste no discierne lo puede llevar a vivir una simulación como se mencionaba con el autor Baudrillard.

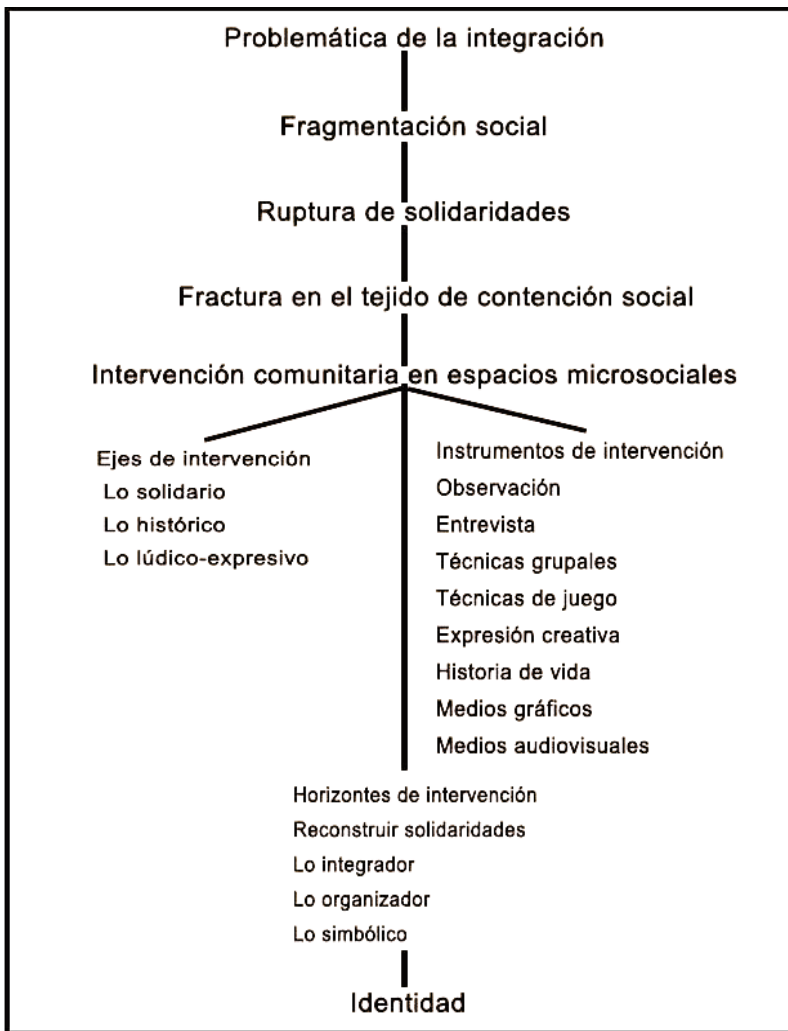
Es importante hablar sobre el tema de la realidad virtual en torno a las relaciones humanas, ya que hay transformaciones a partir de los avances tecnológicos y afectan en cierto modo las proximidades. Se tiene que tener presente esa problemática para esta investigación, ya que uno de los factores principales que interviene, son los encuentros entre individuos para la construcción artística.

Se configura la mente del humano con las alternativas perceptuales brindadas por las simulaciones, por lo tanto, afecta en las operaciones de su entorno, la problemática es cuando regresa al estado normativo y realidad tangible, que si no logra discernir puede perturbar o confundir el modo de vivir. Por lo tanto el individuo tendría que asimilar y filtrar toda la lluvia de información que le rodea para que no bloquee sus propios procesos.

Con lo anterior se considera que se reflexione sobre las consecuencias que lleva el uso excesivo de dispositivos electrónicos, para que el humano puede manipularlos en lugar de que éstos lo controlen a él, más allá de una situación que puede parecer ficticia sobre la inteligencia artificial, va de la mano con los sistemas sociales y del cómo configuran al humano en lo mental-físico, interno-externo.

El autor Alfredo J. Carballeda reconoce la creatividad como un instrumento que interviene en la dinámica cultural, que articula respuestas individuales frente a estímulos del entorno. La relación entre la expresión creativa y el espacio que se forma en lo grupal, da pie al diálogo entre diferentes campos de conocimientos y así el posible trabajo comunitario. A continuación se presenta un esquema de este autor²³, en el cual propone estrategias de intervención comunitaria, el cual permite contextualizar las prácticas colaborativas y para esta investigación se relaciona para el ámbito creativo:

²³ Ibídem, pág.123



Esquema de los escenarios sociales, propuesto por el autor Alfredo J. Carballada, 2002.

Este contenido va de la mano con las ciencias sociales, pero plantea a grandes rasgos, algunas cuestiones que se abordaron en torno a la construcción de la realidad, sobre la fragmentación social frente a la construcción simbólica colectiva y de identidad individual. Este recuadro sintetiza algunas estrategias que pueden funcionar en los ámbitos artísticos, se muestra la relación entre diferentes campos de intervención grupal, entre ellos está la expresión creativa, que es el de mayor interés en la presente investigación, ya que se encuentra en simultáneo de los procesos individuales del humano.

Esta identificación de las intervenciones microsociales que conlleva a lo macrosocial, puede reconocer la formación individual del sujeto con relación a lo colectivo, y así crear nuevos espacios comunitarios, en los cuales se pueden producir manifestaciones artísticas.

2.3.1 Grupos humanos hacia el ensamblaje artístico

Este estudio busca al individuo que pueda abstraer una retroalimentación a partir de las interacciones en su entorno, expandir circuitos de información y producción de modelos perceptuales, para enlazarlos al ámbito artístico.

En la historia del arte está presente la interrogativa, si hay arte por el arte o arte para la sociedad, ya que a veces se considera el arte ligado al ideal espiritual en un mundo materialista, con un objetivo de conocerse así mismo incluso como un acto de libertad individual; frente al arte con una innovación estética que puede llevar de la mano un compromiso social. Resulta un impacto sociocultural el fenómeno artístico, y no es que se exalte la palabra impacto masivo, o que el arte transforme como tal una sociedad, pero si puede provocar una incidencia en un entorno al influir en las interpretaciones y reacciones de los sectores sociales.

Hay problemáticas sociales que están presentes en el quehacer artístico- cultural, temas actuales como la descolonización, cultura de la periferia, la otredad, de género, la estrecha relación humano-tecnología, entre otros, que genera diversas percepciones de la realidad.

Otra cuestión es el consumo del arte, donde se le brinda un valor lucrativo el cual tiene acceso una pequeña élite, tanto para su adquisición como a los lugares que se expone, junto con ello la desinformación en torno al arte, como un tipo de status de las personas que son “cultas” lo cual provoca los circuitos cerrados, a diferencia de la cultura popular que es lo que se propaga en la mayoría de la población. Este cuestionamiento puede desencadenar la debilitación cultural y por ende el desvanecimiento del vínculo sociedad-arte.

El arte dentro de una sociedad de masas, circula en un marco global, esto genera que el imaginario colectivo quede ligado a paradigmas de la época; así mismo que los medios de expresión artística se transformen de acuerdo a los recursos que se utilizan o que emergen. Entonces el individuo puede construir nuevos proyectos con las posibilidades que surgen en su realidad y lo que compete (entorno, circunstancias, relaciones humanas, sistemas perceptuales, recursos, técnicas, etc.)

A través del proceso creativo el sujeto puede aprovechar los encuentros que le suceden a su alrededor, ya que es próximo de los campos de interacción e intersección de realidades, las cuales forman un hilar complejo. Esa condición permite acontecimientos creadores, que pueden dar materialidad a propuestas artísticas. El autor Alfonso López menciona sobre el carácter del <ámbito> como un tipo de realidad que presenta campos de significación y expresión desde el enfoque creador, ámbitos como lugares, espacios, eventos, interacción entre personas y un haz de posibilidades, que se pueden convertir en experiencias estéticas:

“...La personalidad humana se desarrolla y configura a través de la fundación incesante de ámbitos diversos que se articulan y potencian mutuamente para formar el complejo tejido del mundo, el mundo de cada cual, la trama de sus experiencias, sus campos energéticos y operacionales...”²⁴

El autor Alfonso López en varias de sus obras expone el punto esencial de lo dialógico presente en el proceso creativo del humano, cuando ve al <otro> como un compañero de construcción en lugar de un desconocido, entonces al abrirse a las interacciones con más seres y espacios, va a permitir conocer otros ámbitos de la realidad y el desarrollo de capacidades personales. El arte en este aspecto, impulsaría la formación participativa del sujeto para la construcción de nuevas propuestas.

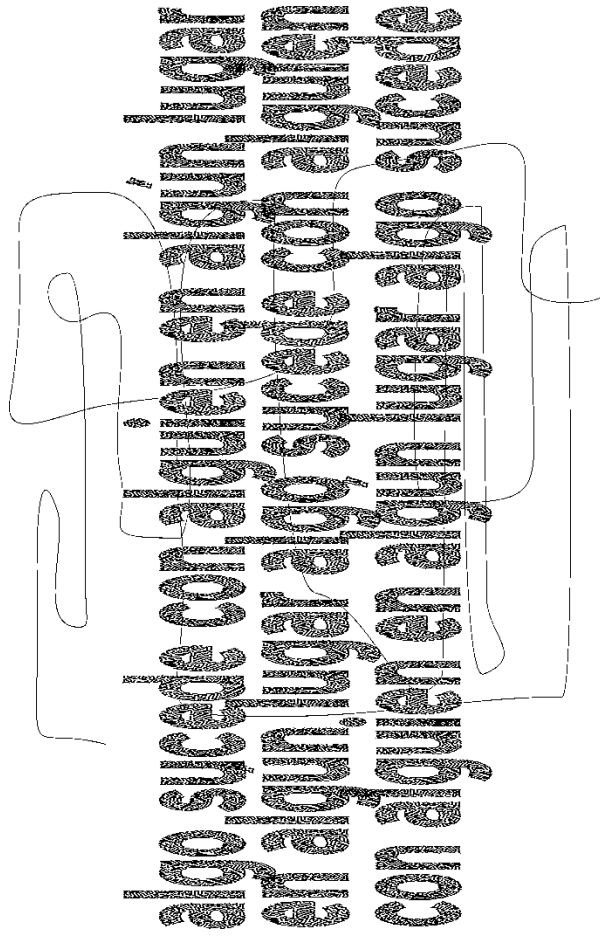
Esta red de interacciones conforma la cultura de una sociedad, lo cual conlleva el vaivén entre lo interno y externo del sujeto, que mediante los encuentros con el entorno se puede integrar los enfoques de realidad que contienen connotaciones significativas para el receptor, cuestiones ligadas a sus propias ideologías como lo ético, estético, espiritual, etc. Así se puede incidir con una participación creadora que reconozca la eventualidad de complementar al humano en lugar de alienarlo dentro de un sistema.

“Lo importante de la colaboración es que gira en torno al proceso de creación de una obra de arte, de la respuesta crítica y de la recepción que se le da. Si hacemos arte meramente dentro de nuestros propios límites, nuestra respuesta crítica es limitada. En la colaboración, la respuesta se convierte en una conversación abiertamente expansiva, productiva y generativa, que nos fuerza a abrirnos, a buscar o a conocer nuevos territorios y a equilibrar tensión creativa y producción, algo que en circunstancias adecuadas puede ser una situación muy propicia”²⁵

Esta cita textual complementa el punto de vista de Alfonso López, se encuentra dentro del libro escrito entre Rosalind Davis y Annabel Tilley, donde mencionan la importancia de la colaboración que se ve reflejada de artista con otros artistas, artistas con galerías, con curadores, con mentores, etc. Incluso para enlazar con una producción económica, hay que estar constantemente receptivo con artistas que nos interesan, leer e investigar sobre ellos, observar que funciona y aprender de los errores/ aciertos, para ir entramando formas de producción que permita generar ingresos económicos.

²⁴ López Quintás Alfonso [2004], “La experiencia estética y su poder formativo” España: Universidad de Deusto, pág. 38

²⁵ Rosalind Davis, et al. [2017] primera edición en español, “Lo que no te enseñaron en la escuela de arte”, España: Promopress, pág. 204



CAPITULO 3

El encuentro como posibilidad

“Alguien, algo, algún”

Los capítulos anteriores permitieron el análisis sobre lo colaborativo e individual, para poder tener un antecedente teórico que sustente la producción de las obras que se van a realizar.

Para contextualizar las propuestas visuales, se comparte una interpretación personal, que es cuando el individuo presencia un encuentro con otro ser, lugar, información, acontecimiento, puede suceder algo. Ese suceso sería un aprendizaje, una sensación, una experiencia, etcétera, que darían pie en ese caso, a construcciones artísticas. La abstracción del humano ante el vaivén de sus interrelaciones, hace de este acto de encuentro, una pieza clave en su proceso creativo.

¿Será que el humano permite ser “afectado” por una serie de fenómenos e individuos para la comprensión de su realidad? Al tomar como afección, todo aquel estímulo que recibe el individuo que le rodea y con ello lo interpreta para su posible manifestación.

En el caso de este proyecto, la principal inquietud sobre las conexiones con los demás, da pie a una producción colaborativa, la cual es objeto de estudio en dicha investigación. Así, este capítulo va plantear a los autores y artistas que aportan a la idea del encuentro como posibilidad, en el proceso y producción artística. Así mismo se presenta una serie de colaboraciones que suceden en tiempo y espacio, para sugerir la posible retroalimentación o efectos en los procesos creativos del individuo.

3.1 La creación del encuentro

El sujeto constantemente se encuentra con afecciones de su alrededor, abstrae de la realidad información de cualquier índole, para poder codificarla y materializarla. Este proceso conlleva a la reconfiguración de la realidad, en donde se crea una nueva percepción o representación de algo, esto se puede ver tanto en el arte, como en invenciones científicas, tecnológicas, etc. Pues la optimización de los recursos y herramientas que presencia el humano le lleva a la inquietud de crear.

Se enlaza el crear con el encontrar, como vínculo de lo interno-externo y la permisibilidad de lo aislado a lo conectado. Los seres vivos crean de acuerdo a los recursos e información que circula en su entorno, que en gran parte es para la supervivencia, pero en esta problemática humana, crear también conlleva una resignificación o representación de los sucesos diarios.

El autor Alfonso López interpreta lo dialógico en los seres humanos planteado por el autor Ebner, donde menciona que el humano está en constante interrelación con

seres independientes, en la cual forman unidad por medio de la acción creadora y la expresividad, que para conocer la realidad debe haber una conciencia del individuo con el mundo:

“Conocer es crear vínculos... Ebner insiste una y otra vez en la correlación, por una parte, de diálogo y realidad, ámbito de convivencia y conciencia de inserción en lo real-objetivo, y por otra, de soledad y vacío ontológico...”²⁶

Estos vínculos detonan en el individuo una apertura en su esquema mental y una actitud creadora, donde pasa del pensamiento ensimismado al dialógico, para dar paso a la posibilidad de comprender las estructuras de lo real, de las subjetividades a las objetividades y su vaivén. El diálogo entre seres humanos permite llegar acuerdos entre los conocimientos, en respuesta a los contrastes que percibe cada uno, suceden las vinculaciones mutuas como la capacidad de captar de manera integral la realidad, como se mencionó con el autor Edgar Morín con relación al pensamiento complejo.

Los diálogos capturan instantes, los expanden para construcciones perceptuales en los individuos. Como se plantea en el libro “Diálogos” de los autores Deleuze y Parnet, texto escrito en colaboración, se abstrae una de las ideas relevantes que influyen en esta investigación:

“Encontramos personas (y a veces sin conocerlas ni haberlas visto jamás), pero también movimientos, ideas, acontecimientos, entidades. Y aunque todas estas cosas tengan nombres propios, el nombre no designa ni a una persona ni a un sujeto. Designa un efecto, un zigzag, algo que pasa o que sucede entre dos...Una conversación sería precisamente eso.”²⁷

Para esta investigación es claro que las palabras clave son **encuentro** y **diálogo** con el otro, cuando el individuo va más allá de sí para poder compartir con otro sujeto, sucede entre ellos un fenómeno. Se interpreta la palabra “conversación” y se configura como una forma de expresión donde se convierten las ideas en algo más profundo, como vía de información no tan inmediata, una conversión en la percepción del receptor-emisor y su posible oscilación, para el vaivén de códigos. Códigos que pueden llegar a ser lenguaje, sensaciones, estímulos, experiencias, etc.

Este fenómeno impredecible que sucede entre el sujeto y su entorno, es el detonante para la construcción de este proyecto, donde varía el proceso creativo dependiendo de la colaboración, de la manifestación, del con quién y en dónde suceda el encuentro. Cuando los seres humanos interactúan, llegan a una conversión o versatilidad de sí mismo, que es causada por factores próximos, esto

²⁶ López Quintas Alfonso [1997], “El poder del diálogo y del encuentro”, España: Biblioteca de autores cristianos, Pág.82

²⁷ Deleuze Gilles, Claire Parnet [1980], “Diálogos”, Valencia: Pre-textos, pág.11

brinda diversas respuestas e intencionalidades ante los acontecimientos de la vida diaria.

Hay una complejidad, hasta cierto punto incertidumbre en las relaciones humanas, que dependiendo de la rigidez o apertura en los esquemas mentales, cede a una compaginación entre sí, por otro lado, la invalidación frente a otro individuo o contexto. Aquí, podría influir la afinidad, el interés, la voluntad o una serie de factores que funcionan como puente o barda entre las personas.

La capacidad de crear en el humano, comienza a nivel interior, pero influyen algunas condiciones externas, en este vaivén se busca interferir entre los procesos individuales frente a su entorno, para aprovechar los puntos de encuentro como aportes, sean perceptuales, cognitivos o emotivos, esto sucederá si hay una respuesta permisible por parte del perceptor y no apatía de por medio.

3.2 Antecedentes históricos del proyecto “El encuentro como posibilidad”

A continuación se expondrá los antecedentes que desarrollaron el interés por desarrollar esta investigación, es importante mencionarlos ya que se vuelven corrientes artísticas en las que se ven una afinidad o influencia, así como la descripción de proyectos realizados por la presente autora, que encaminaron la experimentación en primera persona y así poder llevar lo práctico hacia una indagación más a fondo.

3.2.1 El andar como práctica estética

Con esta corriente artística hay un interés por el movimiento que ofrece la acción de andar en un espacio y a partir de ello como suceden o se presencian acontecimientos. Aquí se retomará principalmente la recopilación que presenta el autor Careri, donde muestra que a través del andar, el humano puede hacer conciencia de su entorno, ya que la percepción en el momento de recorrer espacios, va implicar la construcción o reconfiguración de significados acerca de esos lugares. Se propone que el acto de recorrer puede convertirse en algo estético y simbólico, desde el ámbito literario, escultórico, arquitectónico, performático, etc.

“... el andar puede convertirse en un instrumento que, precisamente por su característica intrínseca de lectura y escritura simultáneas del espacio, resulte idóneo para prestar atención y generar unas interacciones en la mutabilidad de dichos espacios, para intervenir en su constante devenir por medio de una acción en su campo...”²⁸

Uno de los proyectos históricos será la deambulación surrealista, en 1924 estará el paso hacia el movimiento del Surrealismo y un grupo de parisinos donde se

²⁸ Careri Francesco [2013] “Walkscapes. El andar como práctica estética”, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, Pág. 20

encontraban André Breton, Louis Aragon, Max Morise y Roger Vitrac, hicieron una deambulación hacia un lugar del mapa elegido al azar, el viaje no tiene objetivos o finalidades, simplemente fue un medio de experimentación, donde a partir de la deambulación llega a un estado inconsciente espacial y puede alterar esta percepción ante el espacio, donde se mezcla lo real con lo onírico. Después de ese viaje André Breton escribiría el primer manifiesto surrealista.

Por consiguiente, La deriva Letrista, de los años cincuenta, propone la práctica colectiva del andar en la ciudad, es decir, el hecho de perderse y ambular entre ella, la vuelve una acción estética y política. La deriva trata de superar la deambulación surrealista, que no sólo factores como al azar y el inconsciente participan, sino llevarlo a métodos de exploración urbana, para construir las situaciones en la vida diaria, ya que los espacios geográficos producen efectos psíquicos en los individuos.

Estas prácticas grupales para ellos eran una forma de rechazar las reglas sociales, así poder construir formas alternativas de habitar la ciudad y estilos de vida. Caminaban en grupo, ya que eso les permitía conversar objetivamente acerca de sus percepciones espaciales y llegar a conclusiones. De los resultados físicos, se puede encontrar mapas, lugares cartografiados a base de collages y escritos, que son las interpretaciones de los letristas y por consecuencia del situacionismo.

Así, las prácticas del andar, se vuelven referente en este proyecto por la estrecha relación del individuo frente a su entorno y las presentes colaboraciones entre humanos, que intervinieron para la interpretación del espacio.

3.2.2 Arte procesual y arte corporal

Es un movimiento artístico que parte de los años sesenta, en relación al arte de acción y procesual, que como menciona el autor Marchán, se enfoca en el proceso de las acciones exploratorias perceptivas, para comprender lo complejo de la realidad, ya sea por el uso de los materiales o del cuerpo. El artista liga la percepción, experimentación, la indagación, el aprendizaje, por medio de lo empírico, así, el proceso de acciones tendrá un mayor valor que el resultado final. Se presta atención tanto en el comportamiento individual y el mecanismo de lo social, ya que los recursos son para activar la obra no para su contemplación.

Marchán realiza una recopilación de obras artísticas y en un marco general muestra que el contenido se relaciona a las inquietudes, la comprensión de la propia actividad del artista para que pueda manipular los materiales, la fenomenología de la experiencia, las estructuras del comportamiento humano, entre otros:

“El núcleo de estas experiencias... es disolver los patrones habituales de comportamiento y provocar formas prácticas de entrenamiento y aprendizaje

perceptivo y vivencial, reflexivo y creativo, de la conciencia individual y social.”²⁹

Cabe mencionar que inserta a estas prácticas procesuales el “uso de objetos” de F.E. Walther que destaca en 1970, donde busca que el espectador pueda manipular objetos entre ellas telas y materias blandas. Un ejemplo de ello, es la serie de formas *soft* minimalistas, donde al participe se le detona la capacidad creativa y se pretende que comprendiera su propia acción frente al objeto y cómo a través de la experiencia, los modos de aplicación de acuerdo al individuo resultaran diferentes.

Otro caso es B. Demattio, más que el objeto material como resultado, le interesan los estados psíquicos del humano, las estructuras que detonan los comportamientos y actitud de los sentidos. En 1971, presenta los *encounter*, acciones de grupo en las cuales trabaja la comunicación no verbal, sensibilidad, estados mentales provocados por situaciones de tensión, peligro, etc.

En cuanto al arte corporal o *body art*, el artista recurre al propio cuerpo como soporte para manipular y manifestar alguna idea, parte desde una experiencia íntima hacia una apertura espacial y temporal con otros humanos. Así, se expresa esta acción en tiempo real y así se presencia el comportamiento de los espectadores o bien será registrada por fotografías, videos u otros medios físicos, este último modo puede permitir al artista ver su propio comportamiento, a través del registro y brindarle otra percepción de sí.

A partir de la recopilación de Anna María Guasch se hace mención de los encuentros de interés, artistas como Bruce Nauman que al conocer a la bailarina Meredith Monk, refuerza la idea de que los movimientos corporales y cotidianos se pueden volver arte, como un gesto o postura, un ejemplo de ello es su serie de hologramas de muñecas (1968).

Marina Abramovic y Ulay que realizaron una serie de *Relation Works*, poniendo en resistencia los límites físicos y psicológicos del cuerpo, entre sus obras esta *Relation in Space* (1976) que por 58 minutos, sus cuerpos desnudos chocan y rozan bruscamente en un espacio vacío o *Breathing In/ Breathing Out* (1977) que por 19 minutos, pegaban sus bocas, para compartir el aliento y respiración, para alcanzar el límite de la asfixia.

El presente proyecto toma de referentes estos movimientos artísticos, por la importancia que se le brinda a los procesos creativos y en las propuestas mencionadas por su carácter colaborativo, así, a través de las acciones humanas, puede llevar a la comprensión de la realidad.

²⁹ Marchán Simón [2012, 11ª edición] “Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974)”, Madrid: Akal, pág. 286

3.2.3 Medios audiovisuales

Para los formatos que conjuntan la imagen y el sonido, se puede encontrar la unión en los medios audiovisuales, como el videoarte, film experimental, documental, instalaciones electrónicas, mapping, entre otros.

En la actualidad un referente es el proyecto de Nonotak, colaboración entre Noemi Schipfer y Takami Nakamoto, este dúo crea instalaciones lumínicas que combinan la arquitectura, el arte visual y la música, para así ofrecer al espectador un performance audiovisual. Esta propuesta conjunta los conocimientos individuales para crear experiencias inmersivas y una atmosfera artística. Entre sus obras esta Monolith que fue presentada en el 2015 en el festival MUTEK CDMX, consta de una instalación en vertical, a base de luces y efectos estroboscópicas, que con su movimiento busca que la audiencia pierda la noción espacial más el juego del sonido. Hay interés en su estética, en los efectos sensoriales que emplean y el uso de la tecnología. Con el carácter de combinar varias disciplinas para la creación de estos proyectos.

3.2.4 Referentes directos del proyecto

Estos referentes, se relacionan directamente a este proyecto, son antecedentes realizados con anterioridad por la autora de dicha investigación. A continuación se hace una semblanza de los proyectos en los cuales hubo participación de una serie de acciones y colaboraciones³⁰. En forma cronológica se muestra experiencias que se enlazan entre sí bajo una misma premisa: "construir a partir del encuentro". Este apartado se va a describir en modo de narración, para poder expresar desde primera persona, como se llevó acabo los acontecimientos.

➡ **1.**"Diálogos en la pintura" [2015] es una serie de pinturas para el proyecto académico en el Taller 129 de la FAD UNAM donde cada pieza se realizaba con una persona diferente y por lo tanto se detono experiencias distintas, este soporte plástico se convirtió como medio de interacción con otras personas.

El primer acercamiento fue cuando el maestro Salvador Herrera me invito a realizar una pintura con él, explico algunos conceptos de pintura y composición, a través de la acción alterna de pintar primero uno y luego el otro, fue una manera de asimilar en forma plástica lo que complementaba a la explicación verbal. Este suceso fue de mi interés al percatarme que la información la percibi de manera distinta al accionar que con solo ser oyente o de manera contemplativa. Como apoyo al tema, el maestro Salvador me compartió un video sobre un proyecto de pintura y performance que realizo con el maestro Aureliano, detonando así la experiencia que

³⁰ Este enlistado de proyectos, se encuentra la constante participación de Ana Laura Yáñez Fernández, autora de la presente investigación.

quería llevar a cabo, en este caso realizando una serie de pinturas con más personas, para poder generar un espacio de compartimiento y convivencia:



D. Hz
 Colaboración con Hazel Torres
 Técnica mixta sobre madera rígida
 120x120 cm

De las primeras personas que conocí en la facultad, se encuentra Hazel, la conversación y afinidad era fluida, al momento de pintar se llegaba acuerdos antes de realizar cada elemento, en momentos nos turnábamos para hacerlo y en otros compartíamos el mismo espacio para pintar en simultáneo. Lo que aprendí de su técnica fue el desarrollo de formas características de uno y el de imaginar antes de actuar, para anticipar movimientos.



D. Mn
 Colaboración con Manuel Amador
 Técnica mixta sobre madera rígida
 120x120 cm

Manuel iba conmigo en el mismo taller, su personalidad extrovertida e impulsiva, brindo al cuadro una forma improvisada de pintar. Primero manchamos todo el cuadro al azar para crear una atmosfera y a partir de ahí generar formas, fue a la par la acción. Lo que aprendí de su técnica fue el experimentar los materiales plásticos, que a partir de lo impulsivo van saliendo formas espontáneas.



D. Sd
 Colaboración con Salvador Herrera
 Técnica mixta sobre madera rígida
 120x120 cm

Con el maestro Salvador se hizo un segundo cuadro, aquí su participación fue directa, más que conversar, únicamente pinto una sola forma dividida que me dejó pensando. Yo tenía que intervenir en su respuesta, para ello comencé a identificar la paleta de tonalidades del color negro. Lo que aprendí de su técnica fue el uso del color y que un solo gesto puede provocar algo al dirigirse al otro.



D. Ax
Colaboración con Axel Saavedra
Técnica mixta sobre madera rígida
120x120 cm

Axel era estudiante de Diseño Gráfico, antes de comenzar el cuadro, se acordó en aterrizar una temática, para reconocer a qué formas se querían llegar, previamente se realizaron bocetos a lápiz. Lo que aprendí de su técnica fue la planeación antes de llevar a cabo una obra.



D. Ms
Colaboración con Moisés Monjaras
Técnica mixta sobre madera rígida
120x120 cm

Con Moisés a pesar de que no había una afinidad del todo, por una recomendación al ver su propuesta pictórica, me llevo a invitarlo en esta colaboración, fue más una experimentación de los materiales, el movimiento corporal para generar formas al azar, con un cierre de la pintura en acuerdo y planeado. Lo que aprendí de su técnica fue la permisibilidad por el azar y lo espontáneo.

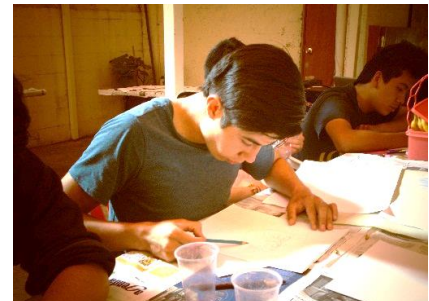
Las reflexiones de este proyecto fueron las siguientes:

- Con este proyecto identifique que a pesar de tener el mismo formato que era una tabla de 120x120cm y los mismos materiales plásticos, hubo factores que condicionaban la experiencia, como la personalidad de los participantes, la técnica individual, inquietudes personales, constancia, compromiso de los participantes, etc.

- Una constante de los participantes es que la mayoría estudiaban la misma carrera, por lo que en el proceso creativo se reconocían implícitamente teorías de color, composición, uso de materiales, donde el diálogo fungía como el puente entre acuerdos y acciones, donde se aprendía la técnica a través del soporte, pero también la forma de expresión pictórica. En este proyecto estaba la curiosidad por entrar en un espacio íntimo al compartir el proceso creativo, donde circulaban aprendizajes, diálogos, afecciones, la simultaneidad y la causa-efecto.
- La mayoría de resultados se volvieron pinturas abstractas, ya que se buscaba más la experimentación de materiales y una acción alterna de respuesta, como causa-efecto, escucha-expresión, emisor-receptor, en otros casos el pintar simultáneamente. Se compartía el espacio, la palabra, la acción, la charla de sucesos personales, la pintura, el gesto e incluso movimiento corporal, de manera espontánea.

➡ **2. Colectivo Áuriga [2015]** en colaboración con Paola Juárez, Mayla Minero, Nanby Poceros, Eduardo Tlalic, Rodrigo Esquinca e intermitente Dante. En un principio se pensó el colectivo para producir propuestas que nos permitiera acercarnos a nuestra comunidad, pero también como una alianza para exponer en espacios culturales. Un acontecimiento marcado fue la gestión de un maratón de dibujo, inspirado en el maratón que se llevo a cabo en la ENAP, ahora FAD.

La actividad fue en una casa que nos prestó una conocida de Mayla, por la colonia Portales, para la logística estuvimos invitando a participar a personas que se pudiera presentar para ser modelos, o generar espectáculos para sesiones de dibujo sensorial.



Fotografías por Ana Yáñez

El maratón se tenía pensado para 24 horas, pero por disposición de la audiencia aproximadamente solo duro 12 horas.

En este maratón, se buscaba un ambiente que brindará al participante una experiencia sensorial-perceptiva y la permisibilidad de interactuar con dinámicas que podrían transgredir su cotidianidad, así, manifestarlo hacia el dibujo. En el espacio estuvo presente modelos al desnudo, maestros de dibujo, músicos, danza y proyecciones audiovisuales.

La audiencia eran personas con y sin experiencia en dibujar, por lo que nos faltó un poco anticipar algunas respuestas del público para generar bien las sesiones También un área de oportunidad fue realizar un mejor presupuesto de los materiales, para la elaboración del proyecto.



Cartel por Rodrigo Esquinca



Algunos dibujos de los participantes

Lo que pude abstraer como aprendizaje de esta vivencia fue:

- Al ser la primera experiencia como monitora de una clase y gestora de actividades con una comunidad que tuve, reflexioné que hay que prever algunas respuestas de la audiencia, así como investigar más sobre las propuestas a brindar.
- Cada persona puede reaccionar de diferente modo ante un estímulo o información que se le brinde, por lo que se tiene que accionar con respuestas de improvisación, de resolución de problemas y de integración en el espacio y con las personas que se están conviviendo.
- Estructurar un plan de trabajo a detalle, para reconocer costos y presupuestos.

➡ 3. "Tala ilac" [2015] es una pieza de vídeo arte, donde el concepto se relaciona a la violencia epistemológica de las estructuras sociales hacia los individuos, se manifestó a través de una simbología de vestuarios, escenografías y expresiones corporales. Se colaboró desde el guion, dirección y producción con Hazel Torres y Raúl Rojas, este vídeo estaba pensando participar en un concurso de Videoarte de la UNAM, pero no quedó seleccionado.

La actuación se llevó con amigos y conocidos de la facultad, que nos apoyaron en la realización de la propuesta, donde se encuentran Andrea del Real, Ana Cureño, Saúl Hernández, Dante Tapia, Moisés Monjaras y Martín Yáñez.

Para el lugar de grabación se pensó bosque, en un lugar no tan transitado ya que se iban a realizar tomas con desnudos, primero se hizo una caminata a Desierto de los Leones, después nuestros amigos Daniela y Jesús nos acompañaron a los Dinamos, un lugar que ellos ya conocían. Se quedó ese lugar para grabar, ya que era un espacio con paisajes que nos atraían al equipo y considerábamos seguro, sin embargo el acceso no era tan fácil, estuvo cansado el trayecto primero al caminar un largo tramo para llegar a la cima boscosa, las personas que nos apoyaron con la actuación tuvieron una capacidad de improvisación y tuvieron aguante físico, tanto para la larga caminata, como al clima húmedo



Registro de búsqueda de lugares de grabación.



Fotogramas del video Tala ilac

Nosotros como productores, teníamos únicamente la idea principal del video, ubicado el espacio, el vestuario, acciones que nos interesaba que realizaran los actores, sin embargo nos apoyaron en gran medida que ellos propusieran escenas, movimientos corporales e incluso se pudo lograr una comunicación no verbal entre ellos, ya que fluían entre sí al percibir al otro.

Entre Hazel, Raúl y yo, hicimos las tomas de cámara, pero nos faltó considerar que la resolución y luces de cada cámara iba a dar un diferente resultado, por lo que en la edición se nos complicó homogenizarlo. En cuanto al audio, elegimos realizar una mezcla de sonidos guturales y susurros, para después montarlo junto con la imagen.

Se envió el proyecto para un concurso de videoarte de la UNAM, no fue seleccionado, pero se subieron a plataformas de Vimeo la versión de Hazel y la mía, desconozco si Raúl la difundió.



Fotograma del video

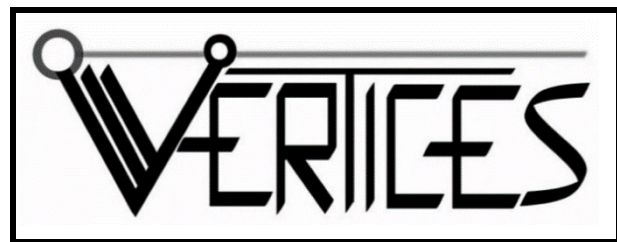
Lo que pude optimizar de este proyecto fue:

- Al momento de realizar un video colaborativo, hay que aterrizar un guion más estructurado, para poder tener mayor facilidad al momento de grabar y editar.
- Contemplar plataformas de difusión y alternativas del video para poder concursar en otras convocatorias.
- La improvisación de actuación aporta escenas espontaneas que pueden enriquecer a una estética.

➡ 4. Proyecto Vértices [2015] El objetivo del proyecto era la difusión de las propuestas actuales de arte mexicano, por medio de una plataforma virtual que mostrará entrevistas con los artísticas, enfocado a estudiantes de Artes Visuales.

Este proyecto surgió a partir de la asignatura en Teoría del Arte, en la propuesta de colaboraciones, el equipo se formó dentro del aula el cual se conformaba con Paola Juárez, Odair Rodríguez, Pua Barquera, Bryan Jiménez, Diego Chavarría, Paola Bocardo y Erick Lozano.

Primero buscamos un nombre para representar la intensión, que a manera de analogía vértices son los puntos donde se coinciden los lados de un ángulo o polígono, entonces se buscaba que este proyecto fuera el punto donde se encuentran los artistas. Después buscamos un enlistado de artistas mexicanos que estuvieran residiendo en la Ciudad de México, para poder facilitar el encuentro, por lo cual nos dividimos para ir a sus entrevistas.



Integrantes del proyecto

Así pudimos contactar por medio de correo y citar en un lugar para poder conversar con ellos, en mi caso apoyé en la redacción de preguntas y grabación, donde estuve presente en la entrevista de Edith Medina que fue en el centro Cultural Border ya que ahí estaba impartiendo talleres, con Juan José Díaz Infante después de una presentación en la facultad de Ingeniería de la UNAM y con Fran Ilich que fue en una cafetería del Centro Histórico.

Nos emocionó la oportunidad de interactuar con profesionales de este ámbito, ya que el contexto social en el que nos encontramos aparecen varios paradigmas entorno estudiar el área de Artes y Humanidades, al tener contacto con ellos nos brindaron un aterrizamiento tanto de nuestro entorno, así como de las posibilidades para insertarnos en el medio. Por ejemplo, actividades simultaneas para la generación de ingresos, como la impartición de talleres, conferencias, trabajar en colaboraciones multidisciplinarias, en el área de investigación, entre otras.

Algunas breves semblanzas con quien tuvimos oportunidad de conversar:



Es una artista e investigadora del bioarte, fusiona procesos de experimentación biológica con temas vinculados a lo social, íntimo y emocional. Creó el primer estudio en México que vincula la biología, diseño, arte y conocimiento ancestral.

Edith Medina (CDMX 1979)

<<MICROMAPEOS: TERRITORIOS SIMBÓLICOS>>



Imagen del sitio web de Edith Medina



Artista transdisciplinario, en su obra esta presente el arte electrónico, net art, instalación, poesía experimental. Dirige el proyecto Ulises I, que es lanzamiento de un satélite al espacio, que emite arte sonoro.

Juan José Díaz Infante (CDMX, 1961)



Imagen del sitio web Ulises 1

Para generar la página web teníamos el boceto, en su elaboración nos apoyó un compañero de Diseño y Comunicación Visual, sin embargo caduco el dominio. La página presentaba semblanzas de los artistas y los videos con sus entrevistas.

Lo que pude aprender sobre este proyecto fue:

- Al conversar con artistas mexicanos, me hizo plantearme sobre mis proyectos, ya que en ese momento era estudiante aún de la carrera y poder interactuar sobre su forma de gestionar sus proyectos artísticos, me provocó la curiosidad y reflexión sobre mis propios procesos creativos.
- Investigar sobre plataformas virtuales donde se pueda subir el contenido audiovisual, para poder prever sobre los presupuestos para un dominio en las páginas de internet.
- Que se puede integrar diferentes disciplinas para poder producir prácticas estéticas, culturales y artísticas.

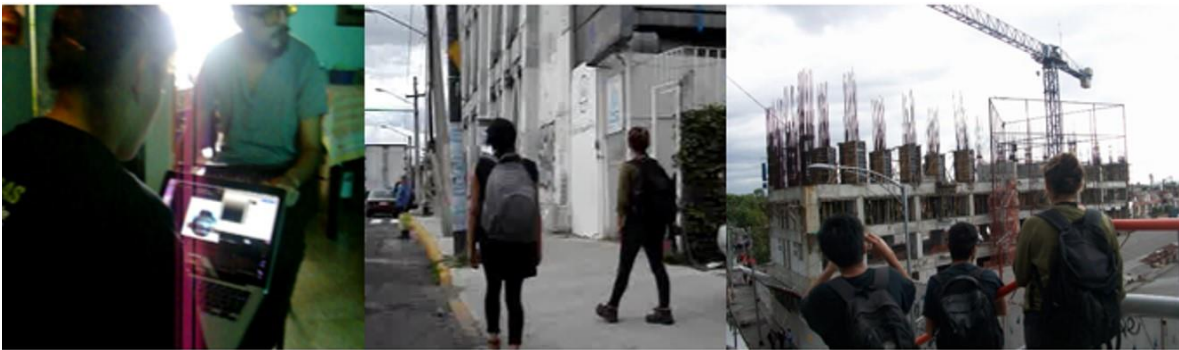
➡ **5. Documento Negro [2016-2017]** Era un grupo de producción audiovisual e investigación que tocaba temas sobre la configuración del humano dentro una sociedad, en colaboración con Daniela Huerta, Jesús Bautista y Hazel Torres.

Primero comenzó cuando en las conversaciones con Hazel le propuse juntarnos con Daniela y Jesús para armar un proyecto, ya que previamente cada uno de nosotros ya estaba produciendo sus propios videos, entonces llegamos al acuerdo de poder integrar la propuesta para unir tres proyectos:

Colectivo Simbiosis: Estudio sobre las relaciones biológicas de organismos, como parasitismo, la simbiosis y cómo se volvían analogías con sistemas sociales. (Por Daniela y Jesús)

Sintagma: Investigación sobre la violencia epistemológica dentro de la sociedad. (Por Hazel)

Ambulare: Indagación a través de la práctica de andar, observación e investigación sobre el comportamiento del entorno y cómo influye en el individuo. (Mi tema)



Reuniones de la agrupación y caminatas en la ciudad.

Nos juntábamos para caminar, para conversar, se cuestionaba sobre nuestro entorno, temas sociales, que dieron pie a la formación de Documento Negro, como un archivo visual donde se interpretaba investigaciones de diferentes áreas para conectarlo a lo estético.

Juntamos la recopilación que teníamos de videos y le colocamos un audio que se produjo con sonidos ambientales y experimentábamos sus ediciones. Este resultado se presentó como “Proyecto 00” en el Laboratorio de Arte y Trabajo Alternativo (LATA Iztacalco) y en la Facultad de Artes y Diseño UNAM, que constaba de una proyección audiovisual de aproximadamente 15 minutos, a partir del arte sonoro y la metáfora visual.



Fotogramas del Proyecto 00

Se realizó un segundo montaje audiovisual para proponerlo a una convocatoria de arte emergente, donde el tema era las fábricas, cada uno hizo una recopilación de videos donde fue a zonas industriales de la periferia de la Ciudad de México y Estado de México.

Los videos siguen presentes en el canal de *Youtube* como Documento Negro, para su posible consulta.

Prueba de
proyección espacial



Lo que me llevo de este proyecto es:

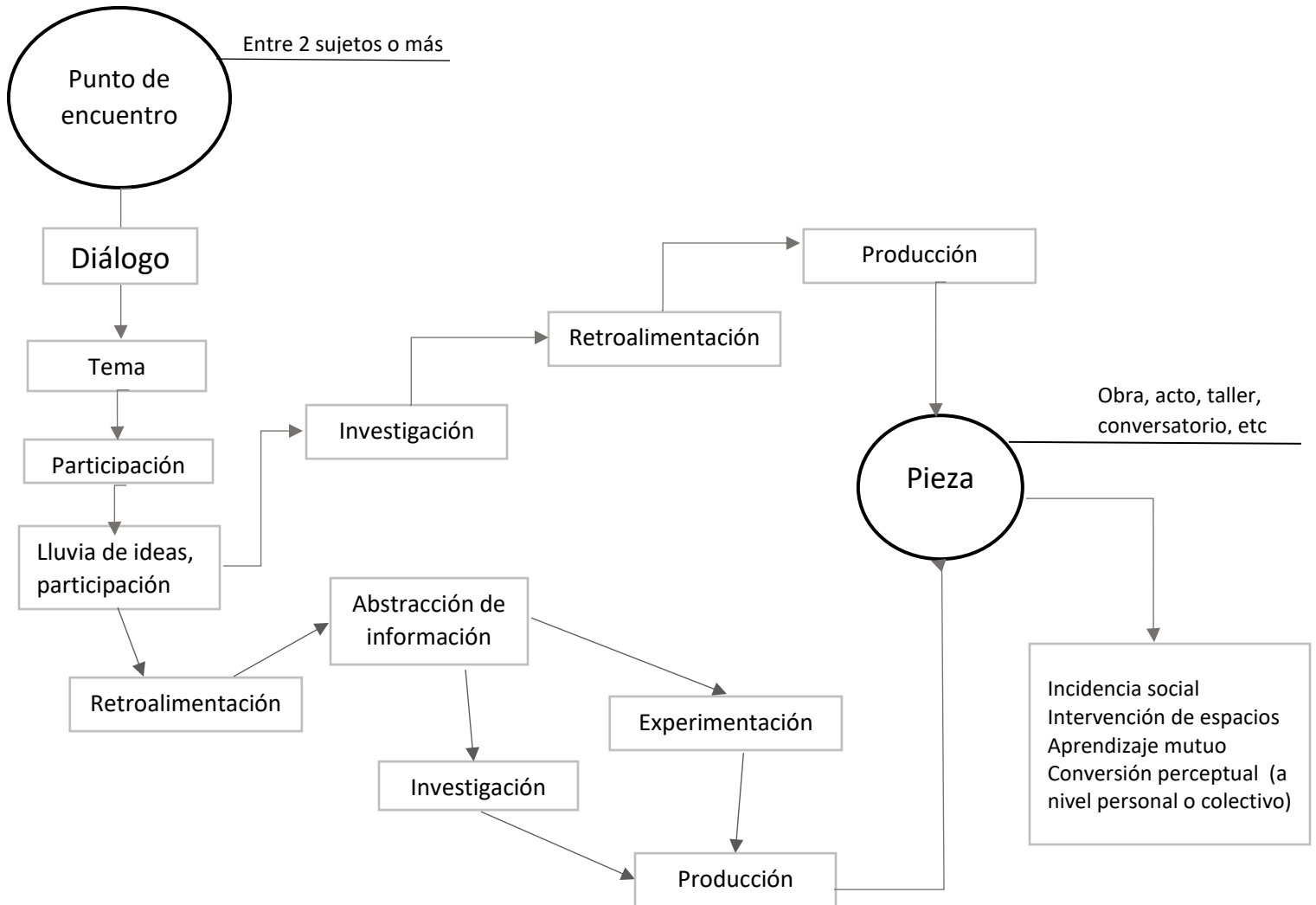
- Las caminatas grupales permitieron una forma de percibir distinto el entorno, por lo cual me brindo otras ideas para mi proyecto personal de ese momento.
- Poder aprovechar las herramientas y recursos que tenemos a la mano.
- Aprender e informarse sobre la gestión cultural y difusión para publicar la propuesta en espacios para llegar a una mayor audiencia.

Para finalizar este apartado, me es importante hacer esta recapitulación de proyectos en los que participe, ya que mi experiencia fue distinta entre cada proyecto, por el desenvolvimiento con las personas, así como las áreas de oportunidad que encaminaron a esta investigación.

Hay un interés constante por la interacción con otras personas y que por medio de manifestaciones creativas sea posible el aprendizaje, la afección y la reconfiguración interpretativa de la realidad. Ya que compara y retroalimenta mi perspectiva individual y que no siempre es sencillo el trabajar con los demás, pero si se optimiza la experiencia para el próximo encuentro.

Esta investigación se cuestiona la intimidad de los procesos creativos, así, se invita a la posible apertura de estos, para las conversiones subjetivas en el imaginario personal y colectivo. Para introducir a los elementos que conforman estas propuestas, así como las etapas de desarrollo, se plantea el siguiente esquema

como un análisis general de las experiencias antes mencionadas, que se conforma de momentos clave en el proceso creativo:



Esquema 1: Proceso creativo, propuesto por la autora de esta investigación

Se observa que el resultado final es variable pues cada pieza propone elementos y direcciones distintas en su desarrollo, el proceso, la experiencia colaborativa, un aprendizaje, una reflexión, etc., independientemente del resultado, el común es una interacción y su desenvolvimiento del proceso creativo, que comienza con un punto de encuentro entre individuos en un tiempo y espacio donde divergen sus puntos de vista acerca de “algo para construir algo, con alguien, en algún lugar”. En el transcurso es importante el diálogo y la participación de cada colaborador para la integración de características personales, tanto experiencias creativas como cognitivas.

3.3 Producción artística “Encuentro como posibilidad de construcción”

Para la producción de esta investigación, hay un constante interés en la posible apertura de procesos que son íntimos o aislados desde la creación artística. En las artes visuales, como en las tendencias inter, multi y transdisciplinarias, hay una serie de características que repercuten en su manifestación, como los elementos formales, contextuales y psíquicos, de acuerdo a su rúbrica de producción y análisis, ya sea ligados a la estética, en lo pedagógico, científico, cultural, etc.

Después de conectar los enfoques teóricos y empíricos, que sustentan a la producción de este proyecto, se aclaran de una manera más específica los procesos creativos que nos conducen a la práctica. Para esta investigación se realizan dos acciones colaborativas para su análisis, así, entrelazar metodologías para su posible aplicación en futuras propuestas.

Éstas se denominan como acciones colaborativas, dado que en la construcción del proceso creativo intervienen acciones en conjunto y dando por resultado a la materialización del encuentro con el otro.

3.3.1 Proyecto 1: Videodanza “Efecto natural”

A continuación, se presenta el proceso creativo de una pieza de videodanza, apoyándose de referente teóricos y artísticos para su producción. En cuanto a los métodos de prácticas colaborativas están los referentes que se describió en el primer capítulo, como la propuesta pedagógica de Nora Flina, y la adaptación del enfoque *Desing Think*, así mismo en el apartado de videodanza se hace mención sobre el proyecto de Carlos Alberto Rodríguez. Estas metodologías intervienen para generar el proceso de este proyecto, el cual se desarrolla de la siguiente manera:

- Fase 1. Diagnostico e investigación: Reconocimiento del colaborador

Para este proyecto se participa con Sabina Cruz Morales, el primer acercamiento fue en un evento familiar, en el que presento una coreografía, hubo un interés por su estética de los movimientos corporales y de expresión gestual. En la primera conversación surge una empatía y se detona la idea de armar una pieza de vídeo en conjunto.

Como semblanza de la participante, tiene estudios interdisciplinarios en fotografía, pintura y psicodanza³¹. Ha participado en diversas exposiciones colectivas en artes

³¹ La psicodanza es un método que a través de la expresión corporal, el humano toma conciencia de su propio cuerpo, donde interviene la danza, la música y la comunicación grupal, el cual fomenta un desarrollo individual y colectivo, siendo así, un recurso útil en procesos psíquicos, motores y sensoriales. Ver más en: www.clinicaeos.com/terapia/

visuales y en performance, entre ellas “Contraste de generaciones” en la Galería Radio Educación y la colaboración con Mayela Cardona para el *performace* “Incertidumbre” en la Biblioteca General de Congreso de la Unión. Desde el 2015 es miembro de la Asociación de Artistas Plásticos y Visuales Polígono Áureo de México A.C. Sus principales referentes de la danza están relacionados a su formación en la psicodanza con la profesora Mercedes Gálves Cancino, en el interés en la danza clásica de la India y en los bailarines Isaac Hernández y Elanor Powell.

Entre sus características personales se nota una ligereza en la forma de hablar, intensidad emotiva en sus acciones de día a día, intuitiva y cálida.

Sabina en primer plano es con quien se desarrollan los principales argumentos y caracteres estéticos para este proyecto. Más adelante se tendrá apoyo de un tercer colaborador que aporta desde lo técnico en la producción de la obra, el cual en su momento de participación se describirá.

- Fase 2. Diagnóstico e investigación: Elección de la manifestación para la obra

El carácter detonante para esta participación, es el interés por el audiovisual y la expresión corporal. Que por medio del encuentro con el otro, se combinan algunas características del performance, la danza y la multimedia. En este caso es videodanza como factor compositor, para ello se buscan características y referentes para su abordaje y producción. Aquí está presente el paso de definir la obra, para tener presente el medio y el contenido.

- Fase 3. Diagnóstico e investigación: Investigación de la manifestación artística, videodanza.

En la videodanza se desarrolla para obtener como resultado una pieza videográfica, no como un registro de una coreografía o performance, liga una serie de composiciones estéticas ya previsualizadas para su producción que con ayuda de la grabación y edición, la danza converge con el audiovisual, donde colaboran diferentes individuos para su realización. La coreografía va más allá de un momento espacial y temporal, ya que al adquirir otro formato, se lleva hacia una reproducción digital, que a través de los festivales, plataformas digitales, medios de comunicación y redes sociales permite la difusión de estos contenidos hacia más audiencias.

Para abordar la información que corresponde a la videodanza, se mencionarán dos autores, una de ellas es Nieves Arias Gijón que en su tesis interpreta varios conceptos y características de la videodanza planteado por otros autores, que de acuerdo a las características de cada formato, tanto de danza como de vídeo, se fusionan entre sí, para ofrecer una percepción diferente al espectador; la danza en un espacio abierto la audiencia lo percibe desde cierto ángulo, sin embargo la cualidad del vídeo hace que encuadre ciertos movimientos de la coreografía donde puede haber una manipulación o exaltación por medio de la edición. Este medio de expresión, se relaciona con características como: los encuadres de la cámara, la coreografía pensada para un filme (con sus posibles adaptaciones espaciales y

temporales) los espacios a intervenir y de grabación (ya que le brinda un contexto), entre otros.

Para el autor Carlos Alberto Rodríguez de acuerdo a su tesis, la videodanza es un género híbrido, la cual amplía la percepción del contemplador al fijarse en detalles corporales y movimientos, que a través de la cámara conduce la vista hacia aspectos específicos para resaltar momentos, que resignifica el propio cuerpo y espacio a intervenir, que repercute su interpretación por significantes culturales e imaginarios sociales, estos procesos se llevan en colectivo por una serie de roles y contenidos para su producción. El autor propone una primera metodología que anticipa a la producción de su obra, la cual se adapta los pasos de interés en esta investigación³²:

1. Identificación de la problemática
2. Primera fase de producción: Conversatorios de los participantes para recopilar información, confirmación de recursos técnicos, temporalización, análisis de los lugares para grabar, calendarización de actividades.
3. Previsión al rodaje: Elaboración de guión literario y *story board*, preparación de coreografías.
4. Rodaje de las tomas videográficas.
5. Diseño de sonido
6. Posproducción: edición y montaje.

Esta metodología brinda una estructura general de las acciones a seguir en la producción de videodanza, así apoya un primer aterrizaje para contemplar hacia un proceso colaborativo.

De igual forma se sondea sobre referentes de videos disponibles de internet, los cuales fueron de interés en videodanza, por su estética en la coreografía, vestuarios, paletas de colores y lugares de intervención, entre ellos está “*Change that tune-Dance Film*” por la composición que se tiene del cuerpo humano sobre el espacio natural de un bosque. “*A V E U-Dance short film*”, por la forma de expresión corporal entre el humano-espacio urbano y el movimiento de cámara, “Videodanza 2009-obra La oscuridad” por el vestuario utilizado, la intervención en la fábrica, la expresión colectiva, el contraste entre movimiento y quietud, el sonido orgánico, los encuadres de grabación. Estos referentes apoyan a un imaginario para tener en cuenta características visuales y sonoras que contiene una obra de este tipo.

- Fase 4. Diagnóstico e investigación: Planteamiento del contenido conceptual

³² Rodríguez Carlos Alberto [2016] Videodanza-Documental como estrategia de regeneración de la memoria colectiva en relación a un lugar, Máster en Producción Artística Universidad Politécnica de Valencia, pág.46.

Para el planteamiento del problema, se comienza con el vaivén de ideas entre ambas participantes, así, surge la inquietud sobre los efectos de la contaminación ambiental en relación del humano-naturaleza.

El humano tiene una estrecha relación con la naturaleza y su manipulación, pero hay agentes y acciones que afectan de manera nociva al medio ambiente en el que coexiste. Por ejemplo, la destrucción de ecosistemas para la urbanización de espacios, la industrialización masiva, sobreexplotación de recursos naturales, generación de desechos, expansión de residuos tóxicos, entre otros, esto impacta ya sea manera física, química o biológica en los seres vivos y en los factores abióticos que están ligados con su supervivencia (agua, aire, suelo, clima, luz, etc.)

Para este proyecto, se toma algunas cuestiones sujetadas a la problemática ambiental que son generadas por el humano y cómo repercute en el entorno, se piensa este tema en producción de videodanza, como una posible evocación al contemplador, no como una transmisión literal del concepto. Así convertir un tema socio-ambiental en un lenguaje poético y simbólico, a través de la expresión corporal y la intervención de espacios.

En los últimos años, el arte aborda temas sociales, en este caso problemas ambientales, la autora Anna María Guasch menciona cómo el arte desempeña un papel ético-político frente a estas situaciones. La autora plantea reflexiones de Félix Guattari, que trata de vincular la ecología, el subjetivo mental, el social y ambiental, con una práctica ético-estética, que va de la mano con el potencial creativo individual y colectivo. Donde el artista puede ir impulsado hacia territorios existenciales e inmediatos para la humanidad, para así ligar la naturaleza con la cultura.

Entre los referentes artísticos que tocan sobre estos temas, se encuentra *The Anthropocene project*, un proyecto multidisciplinario conformado por Nicholas de Pencier, Edward Burtynsky y Jennifer Baichwal, el cual combina el arte, el filme, la realidad virtual, con un argumento científico en relación a investigaciones sobre problemáticas ambientales y una posible perspectiva sobre el futuro del planeta Tierra. Este colectivo exhibe de manera simultánea una muestra de su proyecto en Canadá y otra en Italia (2018-2019) que consta de fotografías, vídeos, interactivos e instalaciones con relación al tema, próximamente se presenta el documental *Anthropocene: The Human Epoch*. Este colectivo es de interés por la estética y contenido que aborda su propuesta.

- Primer momento de producción: previsualización

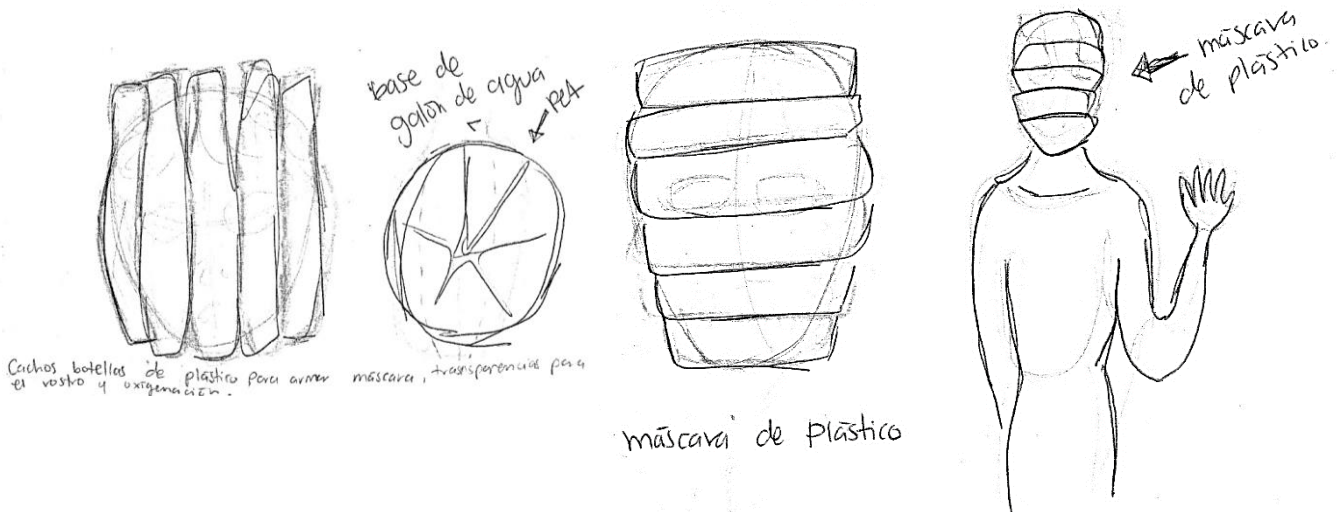
Es importante tener una proyección previa para tener claro la meta a realizar, donde se toma en cuenta elementos y medios que permita producir la pieza.

1. Identificación de recursos y técnicas

Se aprovecha los medios de comunicación como whatsapp y Facebook, en los cuales se comparte las ideas del vestuario, maquillaje, lugares de grabación, coreografías, referentes visual para encuadres de cámara, paleta de colores, las posibles escenas y horarios de participantes para acordar encuentros.

En cuanto a lo que se necesita para el rodaje de la obra, en los recursos se cuenta con una cámara de vídeo, un celular con cámara para toma alternativa, un equipo de cómputo con programas de edición como *After Effects* y *Audacity*, conocimiento previo de composición visual, grabación y edición, se consiguió un micrófono para grabar sonidos. Para los vestuarios se usará ropa, maquillaje y objetos reutilizables que cuentan los participantes.

Bocetos para el vestuario



2. Calendarización de acciones

Se agendan los encuentros físicos, donde se toma en cuenta el tiempo y espacio, esta calendarización no tiene una constante en su temporalidad, ya que está sujeta a factores como el clima, horarios laborales, la incidencia de personas en los espacios a intervenir, la seguridad, etc. por ello se decide construir sobre las eventualidades en marcha.

3. Elaboración de guion

A través del diálogo, se realiza un guion general para tener las ideas principales que presidan durante el rodaje de grabación, sobre los contrastes visuales que se pretenden lograr para llegar a una estética, tanto en cuestiones de movimientos, colores, espacios y sonidos. Se dibuja bocetos de vestuarios y escenas, el guion brinda un panorama al proyecto, pero no se toma como una línea límite a seguir, para estar dispuesto a la optimización de eventos que surgen al azar y la experimentación.

Se realizan acuerdos sobre los roles que funge cada participante durante todo el proyecto, con la permisibilidad de una constante retroalimentación y un equilibrio de toma de decisiones para la realización de éste.



Boceto para escena

4. Práctica de coreografías

La colaboradora Sabina propone movimientos y expresiones de acuerdo al contenido, va seleccionando posturas y ritmos de acuerdo a la escena, con ideas sólidas, para que a la par se pueda improvisar sobre la marcha en la grabación.

5. Búsqueda de locaciones

Previamente con el transitar cotidiano de cada una, se reconocieron espacios que funcionarían para este proyecto, se toma en cuenta características físicas como su paisaje natural y urbano, las aglomeraciones de personas, la seguridad para su estancia, el clima, la iluminación, su acceso y la estética.

- Segundo momento de producción: Rodaje de grabación

Se comienza en el Espacio Escultórico de Ciudad Universitaria, en un ecosistema parecido al matorral con un paisaje de colores secos, aquí se percató el impacto que tenía la luz solar sobre los colores del entorno, ya que rebotaba la iluminación y eso hacía que brillará demasiado la imagen, aun así se aprovecha el tipo de suelo para marcar analogías conceptuales. En estas escenas actúa la colaboradora Sabina y su vestuario es negro, con algunos accesorios y cabello suelto.



Fotograma del video

Las siguientes tomas se graban el parque de Viveros, hay árboles robustos que brindan un ambiente oscuro, este lugar es más parecido a un bosque con tonalidades cafés y grises, se toma el rol alterno entre la camarógrafa y quien actúa. Para esta sesión se utiliza un vestuario en tonos oscuros y máscaras de plástico transparente.



Fotograma del video

El espacio consecutivo fue en Islas de Ciudad Universitaria, se aprovecha este sitio, por la biodiversidad que tiene, las estructuras arquitectónicas y el acceso en las instalaciones. En esta sesión, se une un tercer colaborador, Alberto Lázaro Zamudio, el cual apoya en cuestiones técnicas como la búsqueda de espacios, propuesta de sonidos, camarógrafo y ocasional director de escenas. En la propuesta de vestuario, son prendas con colores llamativos en tonos a rojo y blancos, para lograr un contraste con el entorno.



Se realiza una búsqueda para establecer composiciones en las imágenes, con apoyo de los encuadres, perspectivas, contrastes de colores y movimientos de la cámara. Así mismo sobre la marcha se aprovecha la improvisación tanto de expresiones corporales, como de espacios que al transitar se encontraban idóneos para su incidencia. Para el diseño sonoro, se graba con un micrófono y el teléfono celular, para tener una recopilación de varios sonidos tanto ambientales como creados.

- Tercer momento de producción: Edición y montaje

Esta etapa de producción la lleva a cabo Ana Yáñez (autora de esta investigación) por los conocimientos en edición, para lo visual se utiliza el programa *after effects*, en un tamaño de imagen de 640x480 píxeles, a 30 fotogramas por segundo, dichas características son un modo estándar de los vídeos anteriormente elaborados ya que influye la diferente resolución de las imágenes que fueron capturados por los dispositivos de grabación que se tiene.

Primero se visualiza el material recaudado en las grabaciones, para realizar una selección y formar un archivo, varias de las escenas se construyeron en la marcha, por lo cual el guion principal ha sido modificado, por lo que se hace una nueva composición, para ello se enumera cada grabación para poder tener mejor manipulación al momento de crear la narrativa visual, se toma en cuenta los encuadres de la escena, los colores y velocidad de movimientos, pero con la constante de llegar hacia los contrastes visuales.

La edición se realiza por tres partes, para poder unir varias escenas en cortas composiciones y poder previsualizar los resultados antes de montar todos los fragmentos. Se hacen correcciones de acuerdo a un criterio personal, en cuanto a la estética. La meta a realizar es una pieza de videodanza de máximo 6 minutos, se decide tener el montaje visual completo para tener la referencia de los ritmos de cada escena y así, poder construir el diseño sonoro.

Para el diseño sonoro, primero se previsualiza el proyecto para anotar los ritmos en la temporalidad visual y se pueda construir el audio con lo seleccionado, se enumera cada sonido para tener una idea de su estructuración, se basa de sonidos similares a un cuenco tibetano realizados desde el programa de *LMSS* y con sonidos vocales. Se realiza una recopilación del audio en distintos ritmos, para ver cómo van a funcionar de acuerdo al vídeo, se hace la edición y con los reproductores de música de la computadora, se experimenta el montaje de cada sonido y efecto, hasta encontrar el resultado decisivo.

Cómo pieza final tiene una duración de 5:22 minutos y se encuentra disponible en línea para su difusión, en la plataforma de vimeo. Este proyecto se tiene contemplado para posibles participaciones en convocatorias de Videodanza.

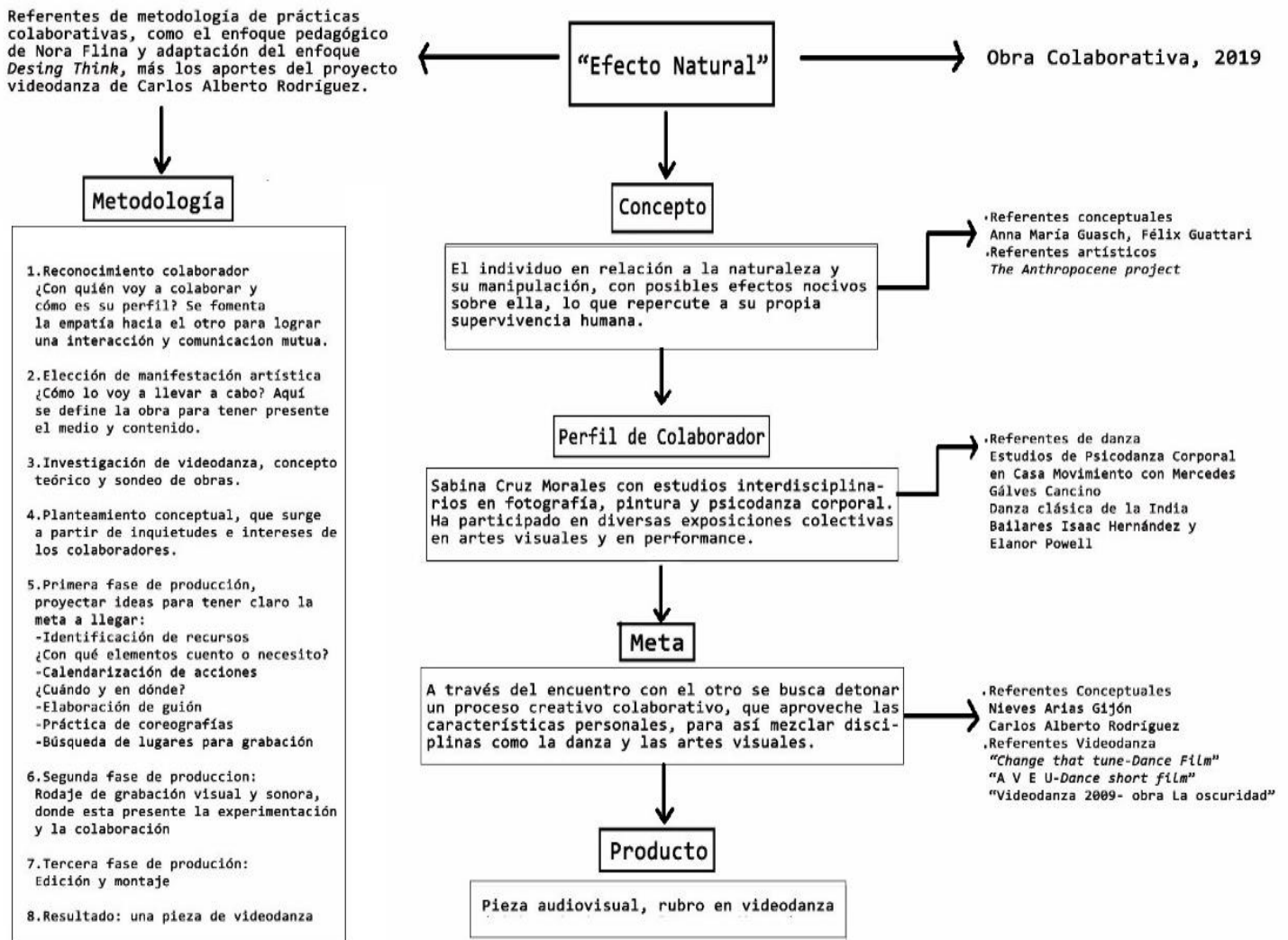
A continuación, se presente un diagrama de flujo, como un panorama general de este proceso, con la intención de identificar los pasos que apoyaron a la producción de esta obra colaborativa:

Efecto_natural

Disponible en línea <https://vimeo.com/398525306>

Autores Fhyla Enth (seudónimo de Ana Yáñez)

En colaboración con Sabina Morales y apoyo de Alberto Lázaro Zamudio



3.3 Imaginario No-So-no-ro

“Imaginar los sonidos no audibles”

Esta acción colaborativa, prosigue con la idea sobre los movimientos que se vuelven signos y que el lenguaje visual puede ser afectado por experiencias personales, donde la transmisión y recepción de información no es precisamente la estándar socialmente.

Con anterioridad se abordó sobre la construcción de la realidad a partir de procesos individuales y sociales, este encuentro lleva a la investigación del cómo los sentidos pueden modificar la percepción del entorno, que por ende la ausencia o alteración de alguno de ellos lleva a distintas interpretaciones y reacciones del individuo ante lo que le rodea. Este suceso busca relacionar rubros de la estética, comunicación, ciencia, sociología, entre otras ramas de conocimiento que enlacen piezas para la construcción de esta acción colaborativa.

Para este proyecto se enlaza adaptaciones de las metodologías de prácticas colaborativas, pero también se hace una revisión de técnicas de comunicación para personas con algún trastorno auditivo o en otros casos total ausencia auditiva, para poder empatizar y generar un diálogo entre colaboradores. Así producir una metodología de esta acción colaborativa en la integración de distintos rubros, que en un principio así, se eran ajenos. Es importante tener información previa para poder contextualizar las características en la esencia de esta acción colaborativa.

A continuación se desarrolla las fases del proceso creativo que apoya hacia la producción de esta propuesta artística:

- Fase 1. Diagnostico e investigación: Reconocimiento del colaborador

Para este proyecto se realiza el proceso con Esteban Choreño, donde el encuentro sucedió en un entorno laboral, en las charlas cotidianas se detonó el interés por comprender desde otra perspectiva, cómo se interpreta la realidad desde el silencio, donde se amplía un imaginario desde lo personal.

Esteban es un estudiante de Diseño y Comunicación Visual, con afinidad en la fotografía, ilustración y vídeo, es una persona con un cierto grado de discapacidad auditiva, esa característica incentiva a la búsqueda de otras interpretaciones del entorno, la percepción desde otro enfoque y por supuesto la conciencia de los sentidos propios. Abrió una cuenta de Tik Tok, una plataforma donde comparte videos cortos donde enseña palabras y oraciones en lengua de señas.

A partir del diálogo con el otro, se busca reconocer puntos de información que den pauta a una investigación y por ende una acción, se intenta comprender el enfoque

perceptual desde la ausencia auditiva, que no es símil a un estado estándar del individuo socialmente.

El interés para este proyecto es la constante curiosidad del cómo percibe el otro al momento de compartir información para la construcción de la realidad. Que a través de las interpretaciones que se le dio a las descripciones que mencionaba Esteban, se pudo conjeturar puntos de interés.

Esteban menciona que tiene Hipoacusia³³ que con el apoyo de un aparato auditivo puede enlazar la información auditiva siempre y cuando la conecte con algo visual para complementar el lenguaje y poder comunicarse o percibir su alrededor, pero hay personas que su niveles de audio está por debajo de los porcentajes que hace ausente en totalidad su sentido auditivo.

Esta característica le permite utilizar la expresión oral y también la lengua de señas mexicana, para recabar diferente información, así poder conocer y construir su realidad, desde las formas de comunicación e interacción, que en ocasiones por el entorno se fragmenta. Esto lo lleva a interpretar la recepción de información de su rutina diaria, hasta momentos intangibles como los sueños o los recuerdos, todos estos procesos los describe como “Realidad cinemática” y lo relaciona con el cine mudo.



- Fase 2. Diagnostico e investigación: Identificación contextual

Para poder contextualizar se retoma información sobre el capítulo del individuo aislado en contraste con el alienado en un sistema social, se reitera este fenómeno sobre la inmediatez de los datos que captura el humano dentro del circuito social y el vaivén sobre procesos individuales a sociales, que conlleva en ocasiones a la ajenidad o la alineación.

³³ Hipoacusia. Es la disminución en la capacidad de audición, que afecta en los oídos, si es de un oído es unilateral, si es en ambos, es bilateral. Puede presentarse por diferentes motivos, distintos grados y en cualquier etapa de la vida puede suceder.

La inmediatez y bombardeo de información para una sociedad, tiene parámetros o estándares normativos, que no todos los individuos la interpretan de la misma forma, donde influye la percepción a través de los sentidos, donde la memoria puede estar sesgada por la fragmentación de datos concebidos de la realidad, ya que a veces la distracción o afectaciones biológicas o externas, detonara reacciones en cada individuo.

Estos sucesos producen impactos socioculturales, que dependiendo del grupo social las afecciones y reacciones van a variar. Para el caso de personas con alguna discapacidad (auditiva, visual, motora, cognoscitiva, etc.) hay programas, técnicas o instituciones que buscan integrar en una sociedad, pero hay paradigmas que aún rodean la convivencia ante la diversidad social, que repercute en la construcción de identidad dentro de una sociedad, lo que provoca un desintegración en las relaciones humanas. Para ello se investiga sobre la audición en los humanos y formas que permita la comunicación entre sí.

1. Investigación sobre la audición en los individuos

Es importante, tener un panorama general que ayude a identificar los puntos de interés, con una breve investigación sobre el sentido auditivo en los humanos, la cual se apoya del manual de audición de los autores Serra, Brizuela y Baydas, para reconocer así los posibles detonadores que van a generar esta propuesta.

En la audición se involucran funciones sensoriales y cognitivas, donde se liga lo sensorial a lo que se denomina oír y a lo que se llama escuchar va ligado a lo perceptual, que en conjunto apoyan al procesamiento de información. Como función corporal, tiene denominaciones en su campo de investigación:

“Se denomina normoacusia a la modalidad de oír sin deficiencias sobreagregadas y sin dificultades de procesamiento e integración de la información sonora recibida. Hiperacusia es cuando hay una sensación de volumen intenso ante sonidos... se produce por una hipersensibilidad a la intensidad del sonido... la hipoacusia es la disminución de la audición”³⁴

Para medir los parámetros se utiliza disparadores de respuestas auditivas, como es el caso de la audiometría, que es un estudio que se le hace al individuo con escalas de vibraciones y tonos, para poder notar su alcance en la escucha de éstos y brindar un diagnóstico, las vibraciones provocan sensaciones lo cuales complementan en la conexión con la escala de tonos y volúmenes de éstos.

Para poder comparar e interpretar la audición entre los individuos, se relacionan las habilidades personales y cómo se vinculan con el medio, por ejemplo:

- Detección- el individuo puede detectar la presencia y ausencia del silencio.

³⁴ Serra, Brizuela y Baydas [2016], “Manual de la Audición”, Argentina: Editorial Brujas, página 25

- Discriminación- el individuo puede comparar dos sonidos, para encontrar similitud o diferencia, donde se involucra lo sensorial y cognitivo.
- Identificación y reconocimiento- ligado a la memoria auditiva
- Comprensión- se vincula con el lenguaje, para decodificar mensajes y construir significantes, para su comunicación o recepción de información.

Estas habilidades al reconocerlas pueden apoyar en la generación de conexiones emotivas e intelectuales para la construcción de la propuesta artística.

Se va a tener en cuenta entonces, que las personas pueden tener alguna alteración de los oídos desde su nacimiento, ligado a lo genético o biológico, pero también con el tiempo conforme el individuo crece, por factores externos o patológicos, provoca la disminución o deterioro de la recepción auditiva y por ende la construcción de información.

2. Indagación de modos comunicativos con personas con discapacidad auditiva

La percepción repercute en el lenguaje y comunicación entre seres humanos, se reconoce otros modos para interpretar la realidad, a partir de alteraciones en las funciones corporales tanto sensoriales como cognitivas. Para ello se indaga sobre formas de comunicación para poder generar encuentros entre y con personas que tengan alguna deficiencia auditiva, para así, compartir un vaivén de códigos perceptuales del entorno.

Para esto, se puede encontrar formas de lenguaje, como la fónica o de señas, dependiendo del nivel de hipoacusia, los individuos pueden aprender un lenguaje oral con el apoyo de aparatos auditivos y en los casos donde la hipoacusia sea profunda se manifiesta el lenguaje de señas, éste es desde un ámbito visual, ya que se han convertido los movimientos corporales en signos para su comunicación. Otro modo de recibir información es a partir de la lectura de labios, donde se interpreta el movimiento de labios entre interlocutores en relación a fonemas de las palabras, para complementar el mensaje, sin embargo, depende del contexto de la oración o su interpretación, ya que resulta difícil en ocasiones diferenciar movimientos de labios de fonemas visibles a los invisibles y puede corromper el mensaje.

Así, se entiende que el lenguaje influye en procesos cognitivos, tanto en la recepción de objetividades, abstracciones o subjetividades que rodea al humano, que repercuten en la memoria, emisión y transmisión de información.

En el caso de lengua de señas mexicana LSM, es una sintaxis de comunicación y acceso a la información para personas con discapacidad auditiva y verbal, donde la lengua se especifica dependiendo del país, en este caso México, como menciona Ricardo Bucio Mújica presidente del Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación, sobre la importancia del comunicarse para el ser humano:

“Aprender un lenguaje es acceder de un modo distinto al mundo... forma parte de la diversidad, los ideales, los conceptos mediante los cuales nos reconocemos, nos relacionamos... El lenguaje tiene la virtud de permitirnos transformar concepciones que tenemos de nosotros mismos y de las y los demás. Las personas nos conocemos fundamentalmente por medio de procesos comunicativos; por ello, entre más amplios sean éstos más posibilidades tenemos de diversificar nuestro mundo y nuestros entornos sociales...”³⁵

La lengua de señas mexicana, de modo breve, se reconoce por la expresión principalmente de las manos, con el uso de “dactilología”, a lo que puede ser el deletreo oral, es decir, ir letra por letra transmitiendo una palabra y los “ideogramas” que representan una palabra o idea con un mismo movimiento de la mano. Estas configuraciones son visuales y remiten de escenas cotidianas que se volvieron significantes para su comunicación.

Desde una reflexión con enfoque pedagógico es la de María Alejandra Jodar³⁶, que cuestiona sobre las intervenciones docentes en alumnos con discapacidad auditiva, en torno a talleres filosóficos, para formar procesos de pensamiento crítico en los individuos y desmitificar paradigmas entorno a personas con alguna discapacidad. Con ello describe características y recursos que apoyan a este proyecto como:

- El cuestionar los prejuicios entorno a la sordera para generar un reconocimiento con el otro y así mismo formar consciencia de uno mismo.
- Que la actividad filosófica aporte en cada miembro del grupo el cuestionamiento acerca de la relación del sujeto con el universo y consigo mismo.
- Generar un espacio de preguntas y situaciones que estén asociados con lo cotidiano, ligado a contenido ético, religioso, científico, etc.
- El pensamiento crítico es una invitación al diálogo, donde juega la relación de subjetividades entre personas
- Empleo de la expresión oral y de señas
- Uso de recursos visuales

Este taller tiene el objetivo de quitar paradigmas sobre la recepción de información que tienen personas con discapacidad auditiva, para descartar el mito del pensamiento concreto e inmediato y poder fomentar esta conexión con el otro para difundir ambientes de diálogo entre individuos, desde subjetividades e interpretaciones del entorno.

³⁵ Serafín María Esther y González Raúl [2011], “Manos con voz. Diccionario de lengua de señas mexicana”, México: CONAPRED y Libre acceso A.C, página 9

³⁶ Lopatin Susana et. al [2009] “Mitos entorno a la sordera: una lectura deconstructiva”, Barcelona: Lugar Editorial, página. 141-145.

Hay factores que repercuten en las formas de relacionarse de los humanos, una de ellas es el modo de comunicarse y cómo se comparte la información que genera conexiones emocionales e intelectuales en los procesos individuales y sociales.

- Fase 3. Diagnostico e investigación: Definición conceptual e identificación de la manifestación artística

Esta propuesta la principal articulación es ¿Cómo se percibe el sonido desde el sentido de la vista? que va hacia la producción de imágenes, sensaciones y códigos lingüísticos que se generan a partir de sonidos, movimientos, vibraciones e interpretaciones ligadas a la recepción de estímulos externos. Que conecta la percepción brindada por los sentidos del ser humano y su reacción ante la realidad, en este caso a partir de la ausencia auditiva, cómo se enfatiza las experiencias cotidianas a una realidad visual, de manera poética y reinterpretativa.

Para poder conectar el movimiento, sonido e imágenes, se contempla la producción de instalaciones interactivas y proyecciones visuales, que por sus características apoyarán a la materialización de este encuentro colaborativo.

Instalaciones interactivas, parte de objetos elaborados e instalados en un espacio para detonar dinamismo, con la intencionalidad de generar experiencias interactivas que evoque, o provoque procesos mentales entre los participantes.

Proyecciones visuales, a diferencia de los audiovisuales, estos videos se pretenden presentar sin audio, enfocar más hacia la imagen, con referencia a un documental o performance. Hay un constate interés por la producción de vídeo por el acceso y difusión que permite su formato, que para esta propuesta funciona.

- Búsqueda de propuestas ligadas al tema

Hay referentes artísticos y teóricos que son de interés para este proyecto, que apoyan a conectar hacia una realidad compartida, los siguientes proyectos se describen de manera breve:

1."Vibraciones" 2019, exposición en el Centro Cultural España, trata de que espectador perciba la música más allá del sentido del oído, son instalaciones que producen vibraciones que llegan al espectador de manera táctil y ósea. Este proyecto está basado del trabajo de Musethica que es una asociación para la formación superior de música clásica y el diseño de esta exposición esta llevada a cabo por David Hernández Casas, que mismo menciona:

“...los objetos y las esculturas sonoras tienen la intención de poner al espectador en una situación en donde el oído externo no es el principal sentido de escucha, sino que le llevan a utilizar su cuerpo como medio de

escucha, para sensibilizarlo, estética y socialmente, sobre nuestras posibilidades auditivas”³⁷

Esta muestra está dentro del marco “discapacidadES” del Centro Cultural España, donde busca el acceso del arte y cultura a las personas con discapacidad, en materia de inclusión social. Hay un interés por la forma de interpretar la música a través del cuerpo.

2. “Empatía 5.0 / DH”, 2018, del Laboratorio de Creación Escénica Transdisciplinario LabCet, proyecto dentro de la exposición de “Espacios de Especies” en el Centro de Cultura Digital, donde eran dispositivos hápticos que al momento de interactuar se estimula los sentidos del espectador, donde se encuentra lo sonoro, visual y táctil, en esta exposición una de las piezas de interés fue la que le llamaban “Baño cromático”, una esfera donde la persona se sentaba al mismo tiempo que conectaba un cable en su oreja, ello hacía que llegaría su pulso al dispositivo electrónico y el color de la luz se modificara de acuerdo al ritmo cardiaco.

3. “La máquina para escribir” pieza musical presentada en el concierto “Voces para la paz” en el 2011 en el Auditorio Nacional de Música de Madrid, director Miguel Roa y solista Alfredo Anaya, hay un solo musical donde utilizan una máquina de escribir tecleando diferentes ritmos y acompañada de la orquesta. Fue de interés por la expresión y movimiento rítmico que provocaban sonidos e imágenes, tanto de las teclas como la campanilla de dicho aparato, la complementación de otros instrumentos musicales, incluso los movimientos corporales de cada participante.

4. Cine mudo de Charles Chaplin, por su característica de la expresión corporal, cuestiones técnicas cinematográficas y la ausencia de voz, donde hace una fusión entre la imagen y la música, que en su contextualización se presentaron después de la Primera Guerra Mundial. Las películas de interés de este proyecto, son “Tiempos modernos” en 1936 y “*The kid*” en 1921.

Estos proyectos, tienen en común propuestas creativas con una intencionalidad que va ligada a esta propuesta, en donde se genera experiencias al humano, con relación al sonido, la estimulación de los sentidos, la percepción de la realidad, etc.

- Primer momento de producción: Previsualización de las piezas

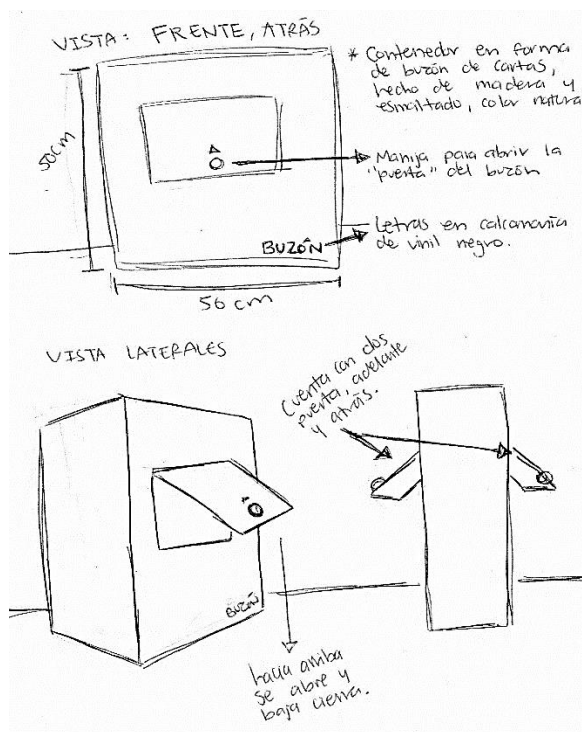
Para esta propuesta, se contempla la producción de una serie de acciones relacionales entre individuos, instalaciones interactivas y proyecciones visuales para el montaje de una posible exposición o intervención.

³⁷ Hernández Casas Daniel, “Vibraciones”, folleto curatorial del Centro Cultural España, Del 1 de agosto al 20 de octubre del 2019.

En primera instancia, se busca la interacción del público, pero también se piensa en detonar hacia la posibilidad de participar o crear en acciones artísticas a personas con alguna deficiencia sensitiva, física o intelectual. Para expandir los circuitos artísticos y culturales, y así ofrecer diversas perspectivas de una realidad como construcción social. Para este proceso creativo, se apoya de la metodología anteriormente adaptada en la pieza de videodanza, pero también se contempla la visión del taller pedagógico de filosofía que se mencionó de María Alejandra Jodar.

A continuación, se presenta las piezas a producir de este proyecto, se piensa en forma de exposición, con las descripciones detalladas y los bocetos para mayor contemplación:

1. “Buzón de sonidos”, es una instalación participativa, consta de un objeto en forma de buzón de cartas, para la transmisión y recepción de información. Será el intermediario para la participación de las personas, donde tienen que describir sonidos de manera escrita para compartirlo, al mismo tiempo poder leer al azar un mensaje dejado por alguien más y así poder percibir de otra manera los sonidos, a través de lo escrito, visual, del archivo memorial individual y del imaginario colectivo. Estos mensajes se contemplan para personas con alguna deficiencia auditiva, con la posibilidad de aportar en algún imaginario sonoro, que como su nombre lo dice “pensar en imagen, al momento de leer los sonidos” y para el público en general, poder estimular conexiones emocionales e intelectuales al recordar y codificar sonidos.

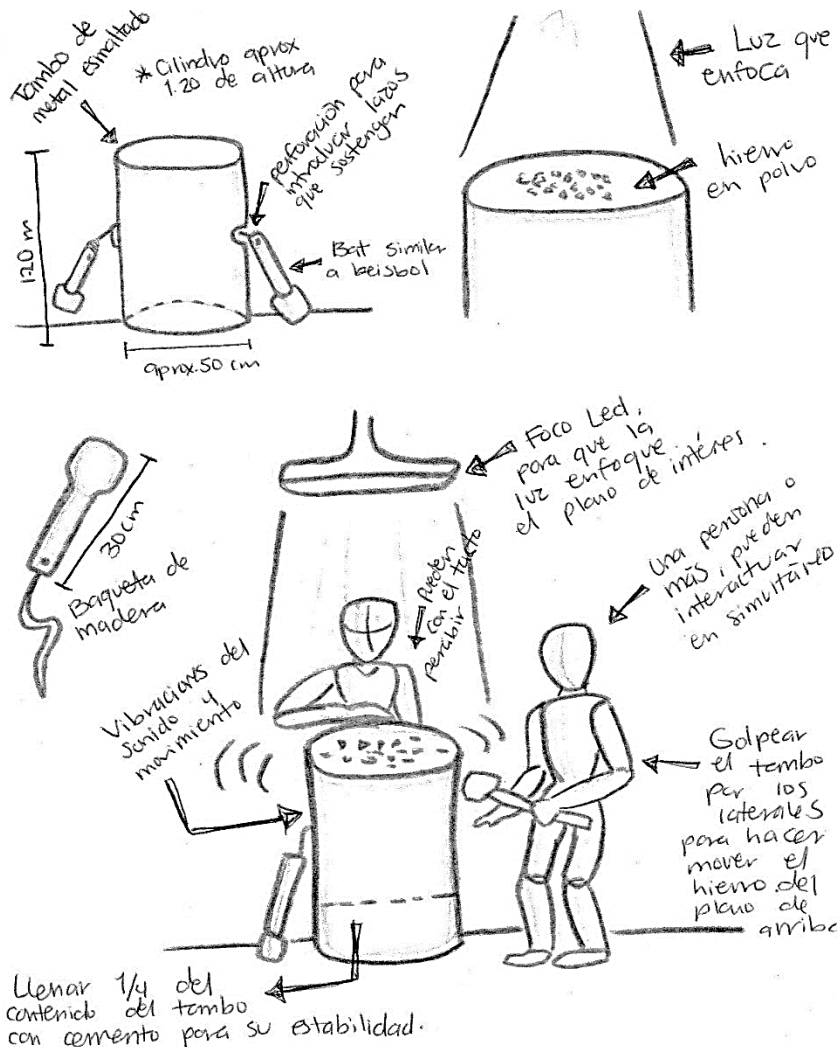


2. "Poesía labial", es una proyección de un video, donde varias personas recitan algún poema de su autoría, estará en modo silencio, para que los espectadores interpreten con la simple lectura de labios y expresión corporal-gestual, quedando en interpretaciones abstractas o subjetivas. Al final del vídeo se proyectará pero ahora con un intérprete en lengua de señas. Se encontrarán de manera escrita los poemas para después comparar que tan lejos o cerca, estaba la interpretación inmediata y cómo se alteran los mensajes. Esta proyección estará aislada de sonido dentro de otro cuarto para su contemplación.

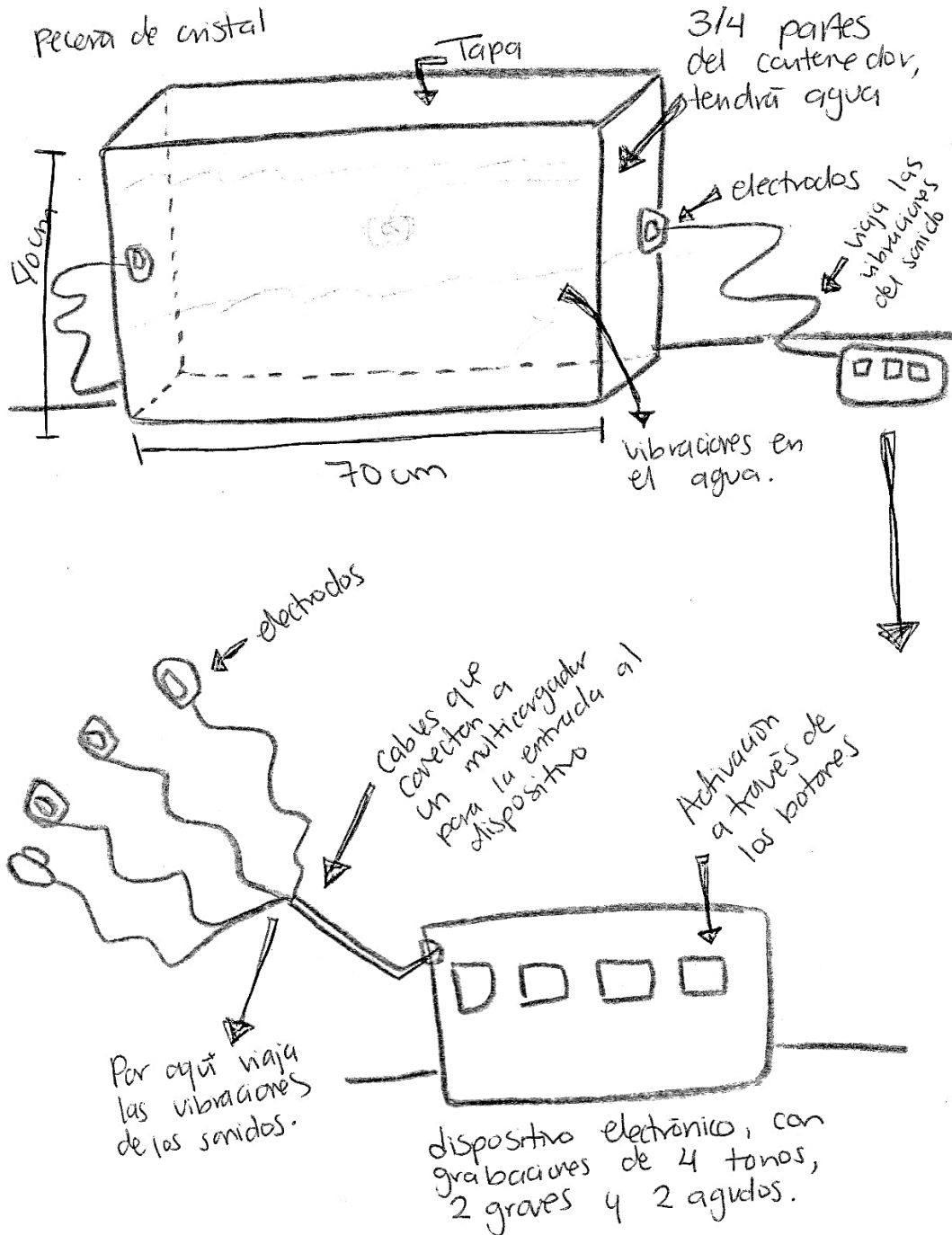
3. "Sonido expandido", consta de tres piezas que ofrecen una experiencia visual-sonora, que es activada por los participantes al interactuar con ella. Se piensa su montaje en un cuarto medio oscuro con iluminación determinada que indique a la pieza de acuerdo al punto de enfoque:

- Tambo de hierro esmaltada de blanco, habrá polvo fino de hierro oscuro encima para hacer contraste con el fondo, con una baqueta ancha de madera se golpeará alrededor del cilindro para que produzca vibraciones y haga mover

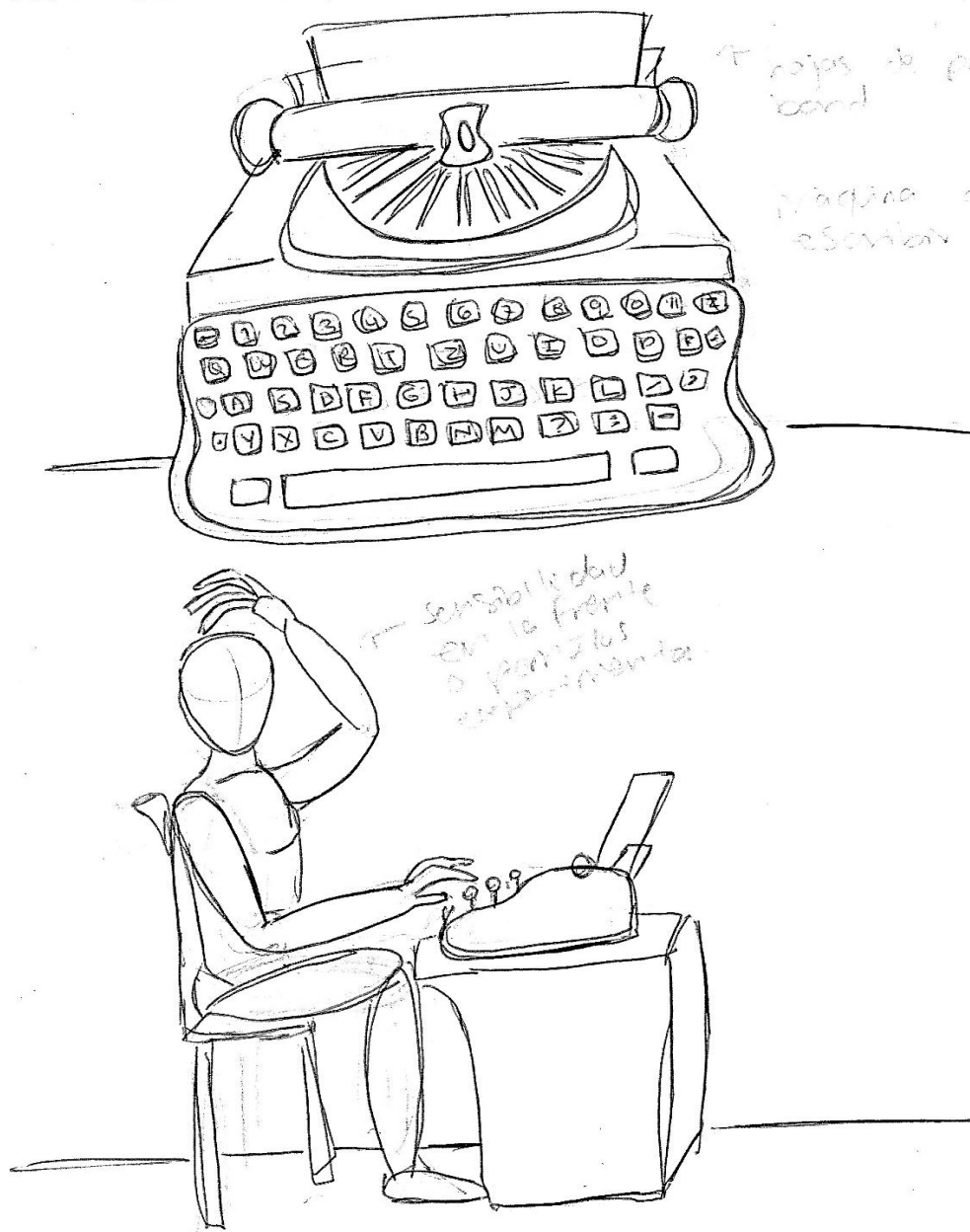
el polvo de hierro, que dependiendo de la fuerza del golpe, el ritmo y en lugar, generará alguna forma visual, que cambia cada vez que se produce una onda sonora y vibración. Habrá un foco de luz blanca en el centro del tambo, que hará que enfoque la parte donde se van moviendo las partículas para formar lo visual.



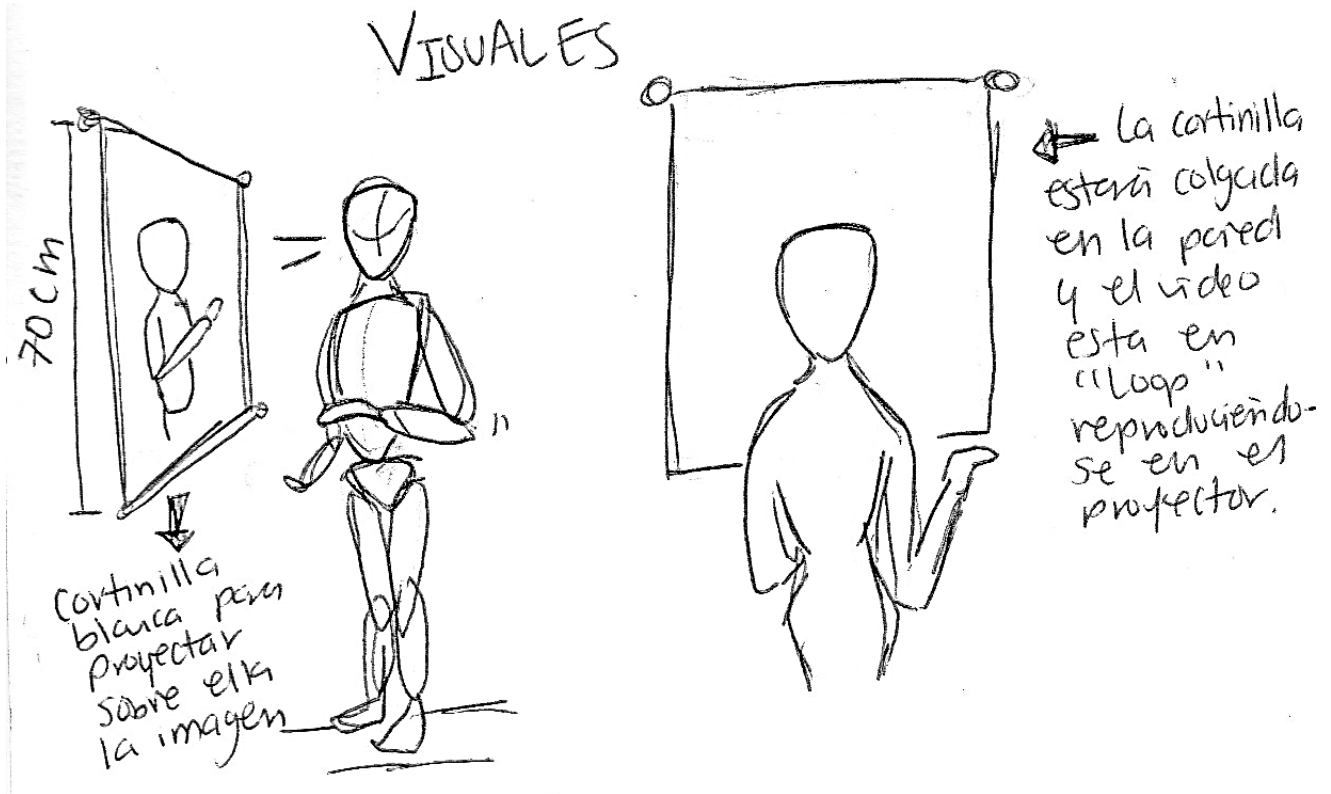
- Pecera de forma rectangular aproximadamente 70x40 cm llenada con agua e iluminada con un foco led azul para observar de mejor manera lo que sucede, cada pared de cristal estará conectado en la parte de afuera una especie de electrodo que conduzca las vibraciones del sonido ya determinado, habrán cuatro conexiones, cada una con diferente tono (2 graves y 2 agudos) que de acuerdo a ellos las vibraciones serán más rápidas o más lentas, Estos electrodos estarán conectados a un dispositivo eléctrico con botones que serán activados en modo on-off, para la manipulación del movimiento del agua y observar cómo se forman las ondas de acuerdo al sonido.



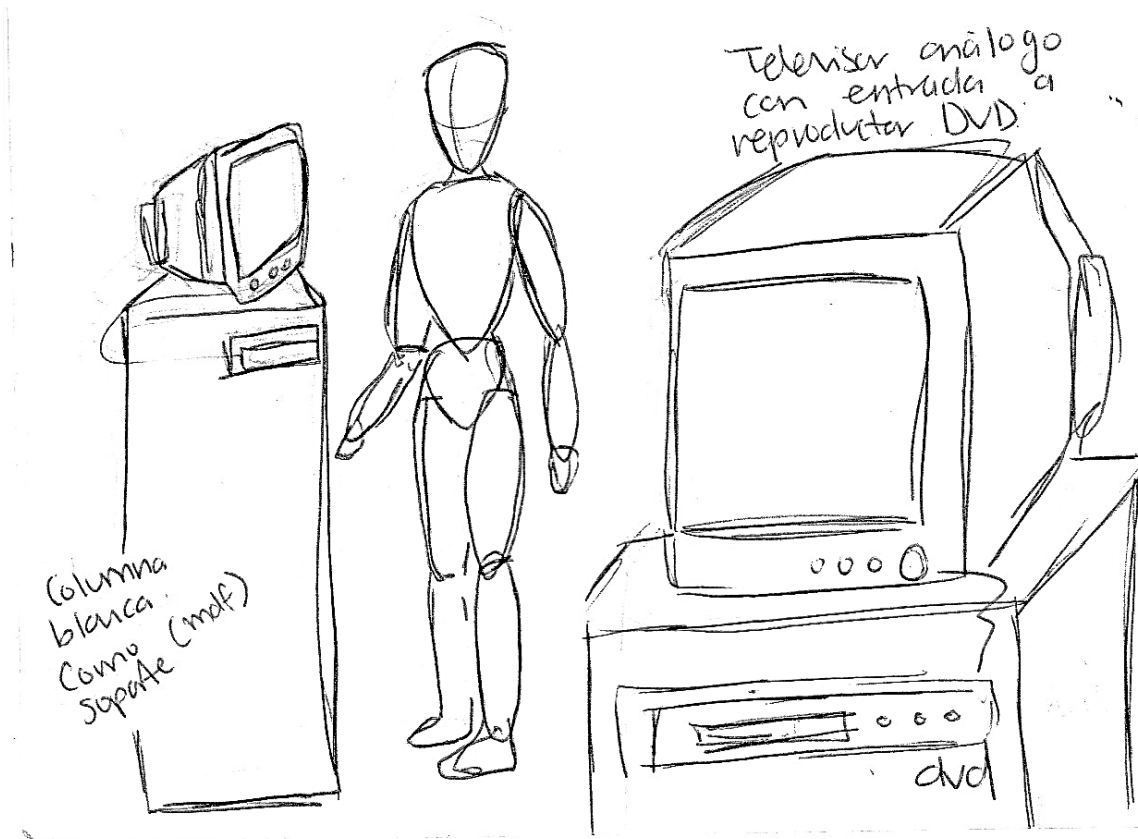
- Máquina de escribir, este aparato mecanográfico tiene sonidos al momento de usarlo, desde las teclas cuando se escribe y la campanilla que indica los márgenes, se le hará una readaptación para su interacción, se le invitará a las personas a escribir en forma automática y azar, donde tiene que implementar ritmos en los movimientos, pero esto será con una sola mano, para que la otra mano de forma simultánea siga por inercia el mismo movimiento, pero esta última se situará en la frente, ya que por su estructura ósea permite la llegada ágil de las vibraciones al cuerpo, la frente ya sea del mismo participante o de algún acompañante, esto para sentir el mismo movimiento, la intensidad y ritmo que se le está dando en la máquina. La máquina formara palabras que se ligan al lenguaje compartido de modos distintos, tanto los gráficos como las sensaciones táctiles.



4. "Codificación de lenguas" es una proyección documental con palabras en lenguaje de señas, donde se codifica de manera visual palabras cotidianas, como el saludar, la temporalización (mañana, día, mes), las emociones, etc. palabras breves y rutinarias, por otra parte una serie de palabras más complejas en cuestión a la existencia humana (en torno a la psicología, filosofía, arte) que se interpretan desde la similitud y diferencia social, que relaciona los imaginarios colectivos.



5. "Un día cualquiera no es cualquiera" vídeo ficticio con la estética de cine mudo, con una duración de aproximadamente 2:00 minutos, idea original de Esteban Choreño donde repercute de la idea detonante sobre realidad cinematográfica. Se idea una proyección en un televisor análogo, la cual se encontrará conectada con un DVD para la reproducción del vídeo, ambos dispositivos electrónicos se colocarán en una columna color blanco.



Estas piezas, muestran que el sonido genera vibraciones y movimientos, que a su vez, lleva a las formas visuales y en inversa, el movimiento del participante que genera sonido, que provoca el vaivén de este fenómeno visual-sonoro, que será otra manera de percibir los sonidos, a través de otros sentidos para reinterpretarlos. Igualmente trata de compartir esta interpretación de la realidad desde otros sentidos y como se alteran el lenguaje de convivencia entre humanos, por ende la transmisión de mensajes.

Se presenta los bocetos y descripciones de esta serie de piezas, ya que se encuentra en proceso de producción, por la planeación en presupuestos y costos, la experimentación de algunos materiales y técnicas, lo que se piensa en su aplicación en un futuro.

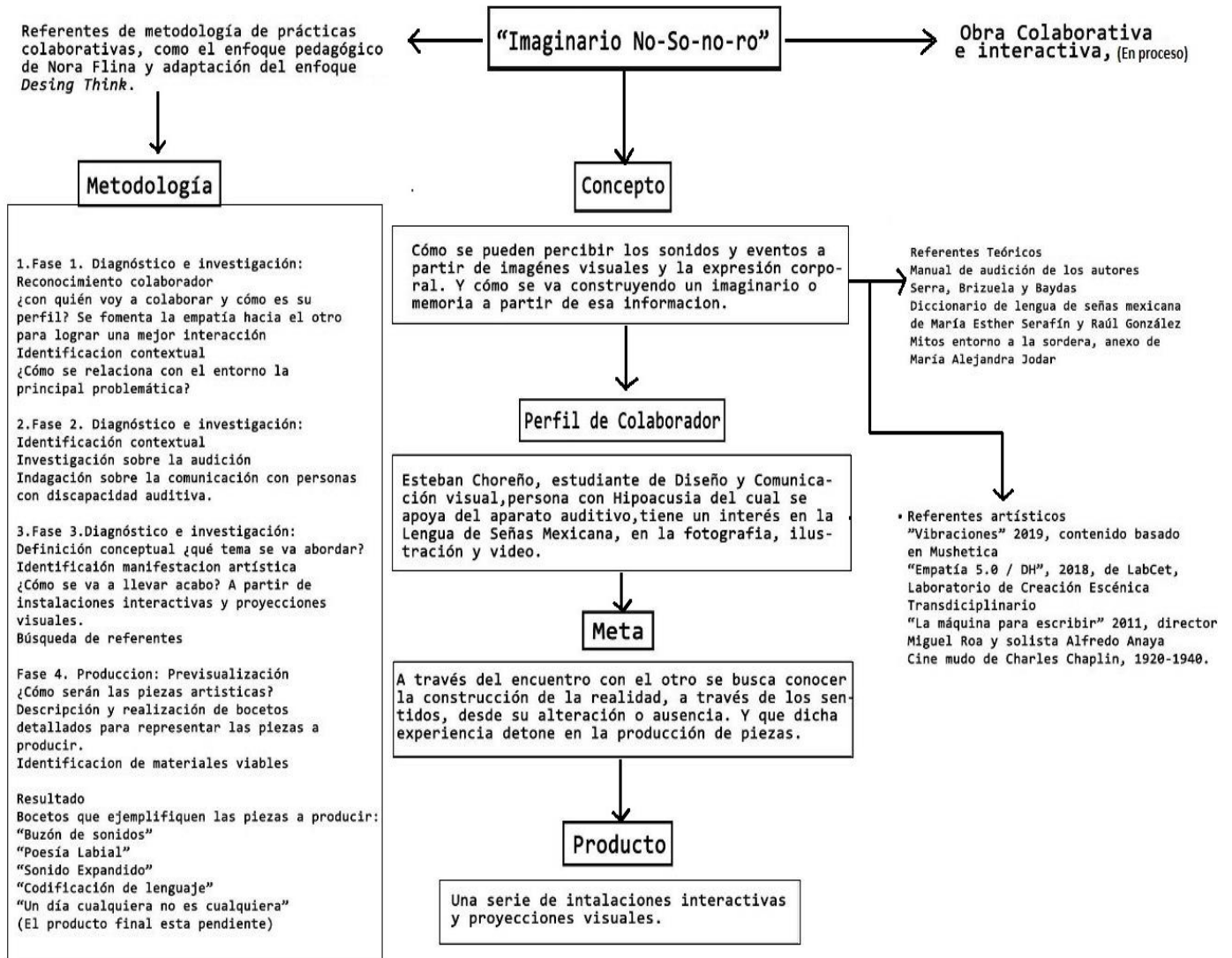
A continuación, se presenta un diagrama de flujo para poder reconocer de manera sintetizada el proceso creativo y poder compararlo de mejor manera con la acción anterior:

Imaginario No-So-no-ro

Obra en proceso (2019 -)

Autora: Ana Laura Yáñez

Colaboración para el proceso conceptual: Esteban Choreño



3.3.3 Reflexión de los procesos creativos

Para este proyecto, se llevó a cabo dos acciones colaborativas, que permite reconocer los contrastes experimentales, donde en gran medida dependieron de los intereses individuales entre los colaboradores y el punto afín en donde se pudieron enlazar. Se presentará las particularidades de ambos casos, que se han abstraído en una reflexión y se reconocen los diferentes momentos de colaboración:

Caso 1: “Efecto Natural”

Para esta pieza de videodanza, se colaboró con Sabina Morales, donde se observó la repercusión de la expresión corporal y su transmisión metafórica, de problemáticas sociales, en este caso sobre la preocupación ambientalista, que más allá de un registro documental, se llevó hacia lo poético. Para su aplicación, se muestra como una participación desde el rubro de la videodanza mexicana, al experimentar el enlace de disciplinas de la danza y las artes visuales, de igual manera por su contenido conceptual.

Desde la acción colaborativa, este encuentro se describe como un punto en común, ya que de manera simultánea se intentó otros proyectos con encuentros fallidos, por no llegar a un enlace recíproco, entonces en su comparación, se aprende del cómo a través del compromiso e interés mutuo entre individuos, se puede formar acuerdos y unificar acciones al trabajar en equipo. En este proyecto la mayoría del proceso fue colaborativo a excepción de la última fase, que fue el montaje y edición del vídeo.

La personalidad de Sabina, permitió que el encuentro se pudiera llevar a cabo, entre ellas se destaca su permisibilidad de compartir, de escucha; en la calidez para comunicar las ideas, la perseverancia e ideática para construir procesos, el interés por las artes, pero sobre todo el compromiso en su constancia. En cuanto a la colaboración, por parte de Alberto Lázaro, su personalidad extrovertida y observadora, permitió el rodaje de escenas improvisadas, la asertividad al tomar roles en el rodaje de grabación, su principal iniciativa de participar espontáneamente en el proyecto, tanto con ideas, como en la facilitación equipo técnico.

De manera personal, se aprendió sobre el desenvolvimiento corporal, la manifestación emocional y las sensaciones que producen los contextos, el cómo se conecta la mente con el cuerpo en un presente espacio-tiempo, de igual manera, otra forma de intervenir los espacios o significarlos, una forma anteriormente no experimentada desde lo personal. En cuanto a lo técnico se aportó al imaginario compositivo, manejo de colores, tomas de grabación visual- audio y el diseño sonoro.

Caso 2: Imaginario No-so-no-ro

Este encuentro surge del interés sobre la interpretación de la realidad desde otros sentidos, es decir desde la sinestesia³⁸, en esta acción donde se permite visualizar los sonidos, este proyecto está pensado principalmente para personas con discapacidad auditiva y en otros casos, hacia un público en general donde se le ofrezca una experiencia que estimule otro sentido en una situación donde normalmente sucede de otra manera.

Los bocetos presentados en la investigación, son el desarrollo de una maqueta para la producción de esta serie, sin embargo, el proceso creativo que lo conlleva, es el principal factor colaborativo.

Principalmente fue la adaptación en la comunicación, que permitió concientizar el movimiento corporal y su influencia en el modo de expresión entre los individuos, que por parte de un interlocutor y receptor se tenía que ajustar a ciertos parámetros para poder compartir información, poder interpretar a lo más allegado a la percepción individual. Donde influye la información recabada por los sentidos del cuerpo humano, que en su alteración o ausencia, repercute en la interpretación y reacción del entorno, por ende en sus relaciones sociales del individuo.

La personalidad de Esteban Choreño apoyó a la recepción de datos para poder crear la propuesta, es una persona atenta, paciente, curiosa, emotiva, observadora y empática, eso permitió que el diálogo fluyera, a pesar de algunos percances que se fueron aprendiendo en la marcha, como el modo de comunicación que fuera de lo más óptima, ya que en ocasiones había palabras desconocidas o se interpretaban de diferentes maneras entre sí, el cómo transmitir mensajes y la relación del lenguaje con la construcción perceptual. De manera personal, se aprendió sobre la importancia de encontrar los modos para la expresión, tanto en ámbitos sociales como culturales; dentro de los procesos mentales se enfrentó hacia retos lingüísticos y una amplitud en el imaginario visual.

Para la acción colaborativa, se vio reflejado en la lluvia de ideas para la estructuración de la producción, que a partir, del diálogo se pudo abstraer palabras claves para su investigación contextual. A pesar de que no se ha llevado el momento de producción, hay una importancia en el proceso dialógico que se llevó entre los colaboradores, que dio paso a la previsualización y maquetación de las piezas a realizar. Esta propuesta busca, integrar otras necesidades y estímulos de los humanos, como posibilidad de expansión social, e ir desmitificando ciertos paradigmas que fragmentan la diversidad en el entorno. Para así, complementar y construir a partir del reconocimiento con el otro.

³⁸ Sinestesia, cuando se puede percibir algún estímulo externo con un sentido que normalmente no sería, por ejemplo oír colores, ver sonidos, probar texturas, etc.

Conclusiones

A manera de conclusión, se expondrán algunas reflexiones finales, primero en mi interés por estudiar la carrera de las Artes Visuales y de manera optativa en la Filosofía, que genero el reconocer mis intenciones ante las expresiones personales y mis incidencias sociales, al ir desarrollando mis procesos creativos y críticos.

Antes me causaba el conflicto, el saber que era el arte y quién o porqué se establece de algún modo u otro, se ligó entre paradigmas o enfoques generalistas; cuando comencé a ver la historia del arte, indicaba una cuestión de contexto y las rupturas para escalonar cada corriente hasta la actualidad, y que, al estar inserto en un sistema social, se rige de estereotipos o características instituidas por un ente crítico.

Ante esta problemática, trate de buscar mi propia concepción del arte y cómo iba a regir hacia mi producción, y en mi planteamiento desde lo metafórico, el arte lo relaciono al agua, que como fluido, si lo viertes en algún contenedor adopta la forma, en este caso los contenedores serán las manifestaciones artísticas, entonces los estados del agua y sus formas, será el arte y sus materializaciones, incluso cómo reacciona ante otras sustancias, en este caso frente otras disciplinas. Ya que para mí, el arte solo es en sí mismo, ya en cuanto la forma del cómo se expresa o evalúa es la disyuntiva. Esta concepción personal me brinda un mejor enfoque para producir y llegar a los proyectos meta.



La estancia académica que me brindo el vaivén entre lo teórico y práctico, detono hacia un proceso critico-creativo, y que a partir de mis constantes cuestionamientos de la realidad, me llevo a un punto de aislamiento, esto asentó hacia el autoconocimiento y observación del entorno, donde actualmente sigue presente este evento, que me permite apuntar otro panorama de lo que me rodea, sigo en constante aprendizaje, del cómo se desenvuelve la soledad y hasta qué punto desarrolla o bloquea ciertos procesos individuales.

Es por eso que, desde lo íntimo o hermético, está la oportunidad de una apertura, de un vaivén de información, de modos de interacción y abstracción perceptual; de ahí surge el constante interés por el querer y poder relacionarse con otro individuo, claro está, si ambas partes se permiten y contrastarlo con lo individual. Así sucede el oscilar entre un yo y un tú, que invita hacia una serie de posibilidades para interpretar lo que nos rodea; el acontecimiento que puede pasar cuando uno se encuentra con alguien, con un lugar, un dato, una sensación, etc.; el tejido que se va formando desde lo individual hacia lo externo, en este caso en el ámbito artístico-cultural. Que entre el aislamiento y lo social, se reconoce las posibilidades y particularidades de cada proceso, visto desde lo empírico.



Este proyecto, me permitió investigar este evento en particular, lo colaborativo en el arte, que ha sido una constante en la producción que he llevado, las acciones en un antes y un después de esta investigación, acentuó aspectos específicos entre los procesos creativos que han sucedido. El interés sobre las interacciones con los demás, que va más allá de una conversación, detona una serie de ideas y perspectivas, que llevan a la alteración y reacción en los procesos tanto emocionales como intelectuales, que a partir del encuentro y diálogo, son piezas para comenzar a tejer redes humanas.

Es así, como le doy importancia al proceso de un origen y un desarrollo de alguna pieza artística, por el aprendizaje y experimentación en cada paso, que recurre para situarlos en una instrospectiva o prospectiva. Pensado no solo para brindar un resultado hacia un espectador o participante, sino, que a partir de las acciones colaborativas, detonar puntos de encuentros para la esencia y producción de piezas, con el afán no sólo de desarrollar procesos personales, sino, con la posibilidad de lanzar un detonante para incidir entre sí con otros. Así construir puentes entre humanos y con ello el vaivén de conexiones emocionales e intelectuales.

Es necesario señalar que este proyecto me llevó a conectar temas de interés desde un pensamiento transdisciplinario, que constituye varios enfoques, los cuales se unieron en un punto en común: las prácticas colaborativas.

El estudio de cada disciplina repercute en un impacto social y por ende individual, que con la integración de estos distintos parámetros, se puede reconocer procesos específicos que suceden en el humano, desde su individualidad como en sus interacciones.

Se identificaron variaciones para la producción de piezas colaborativas, donde depende, en gran medida, del trabajo en equipo, ya que intervienen las personalidades de los participantes, donde puede unificar o no a la acción colaborativa, que parte del compromiso, la capacidad de adaptación y escucha, una buena comunicación, entre otras cuestiones; que repercuten en la construcción de las piezas, para tener presente lo más viable.

Surgieron varias perspectivas, para desmitificar prejuicios al momento de interactuar con el otro. Cuestiones que tienen que ver desde procesos mentales, biológicos y sociológicos, en cada humano; que desde una mirada más amplia, se pudo explorar el entorno, con el desarrollo de nuevas aptitudes y actitudes a nivel personal.

Reconozco que los encuentros entre individuos, lugares en específico y eventualidades, detonaron hacia el desarrollo experimental de esta propuesta, que

desde lo teórico se planteó las bases para sus métodos de producción. En la cual, a partir del aprovechamiento de las individualidades, se construye desde la similitud y el contraste, desde el silencio y la escucha, desde la observación objetiva y subjetiva, de lo interno y externo, simple y complejo; más que dicotomías, es la oscilación entre distintas posibilidades.



Así, con esta experiencia, pude identificar mis principales inquietudes frente a mi rol artístico, que no sólo está presente aquí, sino, hacia la conexión con mi existencia. Que para mi curiosidad por el otro y mi cuestionamiento en los procesos personales, se apoya de bases sólidas e intangibles, para fijarlos hacia mis nuevos proyectos e incluso en mi forma de percibir la realidad y mis relaciones.

“El aprender y compartir”, esa frase que detona mi quehacer, que conecta con la apertura y flexibilidad para construir aprendizajes y acciones, así, optimizar de cada encuentro, algún dato que me ayude a enlazarlos en los procesos críticos-creativos, para encontrar la forma de emitir y recibir, incidir o trascender, para aprovechar esta línea de investigación y producción, que me lleve a conectarme con el entorno, e ir trabajando en simultáneo otras propuestas independientes.

Entre todas las posibilidades, estamos aquí, construyendo y reconstruyendo hacia una realidad alternativa. Cuestionar lo que creemos real, desde la mirada del otro, y conjuntar segmentos como un gran rompecabezas, a esto que le llamamos vida.

Fuentes de información

- Ayestarán Sabino, [1996], "El grupo como construcción social", España: Ediciones Plural
- Bartolomé Ángel [2015] "Manual de creatividad", España: CEU Ediciones
- Baudrillard Jean [1998], El complot de arte: la ilusión y la desilusión estética, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamérica
- Baudrillard Jean [1993], "Cultura y simulacro", Barcelona: Editorial Kairós, 4ta edición.
- Bauman Zygmunt [2003] "La modernidad líquida", Argentina: Fondo de Cultura Económica 3ra reimpresión
- Blanco Paloma, et al. [2005], "Desacuerdos 2: Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español", Barcelona: Arteleku - Diputación Foral de Gipuzkoa, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, UNIA Arte y Pensamiento.
- Careri Francesco [2013] "Walkscapes. El andar como práctica estética", Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- Castelnuovo Elias, [1931], "El arte y las masas: ensayos sobre una nueva teoría de la actividad estética", Buenos Aires: Editorial Claridad.
- Claramonte Jordi, et al [2008], "Arte colaborativo: Política de la experiencia", texto escrito en sitio web, disponible en <http://jordicaramonte.blogspot.mx/2008/05/arte-colaborativo-politica-de-la.html>
- Cochlear, asesorías clínicas sobre la audición, disponible en <https://escucharahoraysiempre.com/que-es-la-hipoacusia-o-sordera/>
- Deleuze Gilles, Parnet [1980], "Diálogos", Valencia: Pre-textos
- Enfoque STEAM, blog sobre educación, disponible en línea: <https://www.aulaplaneta.com/2018/01/15/recursos-tic/>
- Fromm Erich [1988] "Miedo a la libertad", México: Paidós, ed. Castellana por Gino Germani
- Guasch Anna María, [2002], "El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural", Madrid: Alianza Editorial.
- Grinberg Jacobo [1980], "La experiencia interna", México: Editorial Trillas
- Hernández Casas Daniel, "Vibraciones", folleto curatorial del Centro Cultural España, Del 1 de agosto al 20 de octubre del 2019.
- Hijar Serrano Alberto [2007], "Frente, coaliciones y talleres: Grupos visuales en México en el siglo XX", México: CONACULTA, CENIDIAP.
- J. Carballeda Alfredo [2002], "La intervención en lo social: exclusión e integración en los nuevos escenarios sociales", Buenos Aires: Editorial Paidós
- León Emma [2006], "Sentido ajeno: competencias ontológicas y otredad", Barcelona: Anthropos, México: UNAM
- Lipovetsky Gilles [2010] "La cultura-mundo: respuesta hacia una sociedad desorientada" Barcelona: Editorial Anagrama.

Lipovetsky Gilles [2012], "La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo", México: Editorial Anagrama

Lopatin Susana, et al. [2009] "Mitos entorno a la sordera: una lectura deconstructiva", Barcelona: Lugar Editorial

López Quintas Alfonso [1997], "El poder del diálogo y del encuentro", España: Biblioteca de autores cristianos

López Quintas Alfonso [2004], "La experiencia estética y su poder formativo" España: Universidad de Deusto

Marchán Simón [2012] "Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974)", Madrid: Akal, 11ª edición

Maria Cândida Moraes, traducción Fábio Rodrigues [2010], "Transdisciplinareidad y educación", Revista electrónica: Rizoma Freireano vol. 6 del Instituto Freire de España, artículo disponible en: <http://www.rizomafreireano.org/index.php/transdisciplinariedad-y-educacion--maria-candida-moraes>

Metodologías del pensamiento de diseño, por el blog de Estructurando, marketing digital y ventas, disponible en línea <https://estructurando.co/etapas-de-la-metodologia-pensamiento-del-diseno-o-design-thinking>

Morin Edgar [2009] "Introducción al pensamiento complejo", España: Editorial Gedisa.

Nora Elina [1993], "Red de Redes" Argentina: Editorial Paidós.

Ramírez González Margarita, [2011], "Génesis de una estética de la realidad virtual", México: Conaculta: Instituto Nacional de Bellas Artes.

Rodríguez Carlos Alberto [2016] Videodanza-Documental como estrategia de regeneración de la memoria colectiva en relación a un lugar, Máster en Producción Artística Universidad Politécnica de Valencia

Rosalind Davis, et al. [2017] primera edición en español, "Lo que no te enseñaron en la escuela de arte", España: Promopress.

Salabert Pere [2013]. "Teoría de la creación del arte", Madrid: Editorial AKAL

Serafín María Esther y González Raúl [2011], "Manos con voz. Diccionario de lengua de señas mexicana", México: CONAPRED y Libre acceso A.C.

Serra, Brizuela y Baydas [2016], "Manual de la Audición", Argentina: Editorial Brujas

Sprott W.J.H, [1969], "Grupos humanos", Argentina: Editorial Paidós.

Suess Astrid (2006) en M. Nardone [2010], "¿Qué es el arte comunitario? Definiciones de la literatura especializada iberoamericana y local", VI Jornadas de Sociología de la UNLP, 9 y 10 de diciembre de 2010. La Plata, Argentina. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.5728/ev.5728.pdf