



**Universidad Nacional Autónoma de México**

**Facultad de Artes y Diseño**

**Artesanado multimedia : aproximaciones  
racionales desde la Cultura Libre**

**Tesina**

**Que para obtener el título de Licenciado en Artes Visuales**

**Presenta: Vladimir Flores García**

**Director de tesis: Maestro José Miguel González Casanova Almoína**

**México, DF 2015**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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.



# Índice

## Introducción

### Capítulo 1 El nacimiento de la industria de lo bello

- 1.1 Breve Historia de la idea de arte
  - 1.1.1 Poder, bohemia y segregación
  - 1.1.2 Ilustración criolla en la Nueva España
- 1.2 Lo bello y la libertad de mercado
  - 1.2.1 La industria de lo homogéneo
- 1.3 Capitalismo cognitivo
  - 1.3.1 El valor de las ideas
    - 1.3.1.1 Coste valor y velocidad
    - 1.3.1.2 El mundo como imagen
  - 1.3.2 Ocio y pantalla global

### Capítulo 2 La sensibilidad renovada

- 2.1 Autonomía de los espacios simbólicos
- 2.2 Estética social crítica
  - 2.2.1 Objetividad e imagen
  - 2.2.2 Visualidad y nueva mirada
- 2.2 Realidad, interfaz y virtualidad

### Capítulo 3 Cultura Libre y crisis sistémica

- 3.1 Pensamiento colectivo
  - 3.1.1 Trabajo, cultura y artesanía
- 3.2 Tecnopolítica
  - 3.2.1 Bienes comunes y monopolio del saber
  - 3.2.2 Software Libre y economía
- 3.3 Copyleft y educación

# Índice (cont.)

## **Anexo - Análisis de artesanía multimedia «Warscape Sonata»**

- a.1 Prefacio
- a.2 Antecedentes
  - a.2.1 Sonido e imagen
  - a.2.2 Contexto sociocultural
- a.3 Sinopsis técnica
- a.4 Etapas del proceso creativo
- a.5 Historial

## **Bibliografía**

- b.1 Otras consultas
  - b.1.2 Pensamiento
  - b.1.3 Cultura Libre

## Introducción

El presente ensayo documenta un proceso de trabajo cultural que tiene como principal marco de referencia las circunstancias sociales, económicas y culturales de México, considerando que el país se encuentra especialmente enfrentado al rediseño geopolítico del mundo. Considerando también que el proyecto educativo que propone la Licenciatura en Artes Visuales destaca la pertinencia de tomar en cuenta factores como las «creencias públicas compartidas socialmente sobre la cultura y el quehacer artístico»<sup>1</sup>, este trabajo intenta contribuir con propuestas que incidan en estas creencias y quehaceres de tal modo que ayuden a transformar, desde la descolonización epistémica, la construcción simbólica que instauro el sistema neoliberal.

El alcance objetivo de este ensayo se circunscribe entonces en el reconocimiento de que generalmente es la matriz colonial la que opera el fenómeno artístico en México porque esta es una condición previa para la modernidad a que aspira el proyecto oficial de Estado Nación. Frente a esta retórica de desarrollo, paz y progreso, el presente trabajo intenta expandir el análisis de las consecuencias de la colonialidad en la estética para operar en el ámbito de la descolonización del conocer, del sentir, del pensar y del ser. Para ello se propone enfocar con otra lógica la mecánica de producción simbólica que ha caracterizado a la región latinoamericana desde sus orígenes. Esto supone repensar el devenir histórico del trabajo intelectual en función del acontecer social, en una región igualmente vasta en lógicas culturales que intentan ser homologadas con la colonialidad de una estética moderna eurocentrada.

Es así que estudiar las Artes Plásticas en la Universidad pública más grande del hemisferio, la Nacional de México, conlleva de por sí varios aspectos que son inseparables de esta realidad. Algunos de estos aspectos, incluido el masivo rechazo anual de nuevos aspirantes, los movimientos estudiantiles, o la monumentalidad arquitectónica del campus central, son determinantes no sólo para la vinculación del alumnado con la institución sino también para la problematización de su quehacer profesional en el ámbito social.

Se podría pensar que el análisis de este contexto es ajeno a la práctica profesional del artista visual, pero habremos de tener en cuenta que en la construcción simbólica de una

---

<sup>1</sup> Plan y programas de estudio de la Licenciatura en Artes Visuales, Resumen ejecutivo, FAD-UNAM, México 2013

sociedad no hay diferencia entre las sinergias de la economía política y las de la cultura. El monopolio del poder engendra una lucha por la consagración de un gusto por creencias subjetivas asociadas a valores. En este sentido, la crítica decolonial de la modernidad pasa por el análisis de la filosofía del arte, que no es que haya sido condicionada por el eurocentrismo sino que es constituyente al relato imperial europeo.

Si la economía de los bienes culturales tiene lógica específica, ¿Cómo se organizan lo simbólico y lo económico en la reproducción, diferenciación y cimentación del poder? La primera parte de este ensayo es un análisis del origen de la idea de arte, y del rol que el poder financiero otorga al sistema de arte. Se pone también atención a la forma en que fue importado a la Nueva España este nuevo sistema de ideas y de producción económica. A la par del desarrollo de esta estructura conceptual de gestión de territorios, formada en los siglos XVI y XVII en el Atlántico Europeo en medio de disputas imperiales por la conquista y colonización de las Américas y el Caribe, se desarrollaron importantes cambios en el modo de ver y representar el mundo.

Este contexto es el antecedente histórico que originó no sólo al régimen de la pantalla global, sino también el desarrollo tecnológico de los dispositivos de creación, transmisión y reproducción de imágenes y de texto. El régimen de la pantalla global se instituyó como la principal interfaz comunicativa de cada aspecto de la sociedad contemporánea y no es casual que sean precisamente las capitales del eurocentrismo (Estados Unidos en continuidad de Europa, respaldado en la sucursal de Israel) las que definan el imaginario por representar en esa pantalla global.

Si esto ocurre desde que el posmodernismo de la pintura trasladó su gramática al cinematógrafo, la preponderancia del hipertexto y los mensajes audiovisuales señalan entonces el punto de partida de la necesaria reflexión sobre el comportamiento de las categorías de tiempo, espacio y movimiento de nuestra realidad actual.

Por ello es que en la segunda parte de este ensayo se describe el germen racional de otra sensibilidad y de otra praxis estética de tipo decolonial, es decir, de operaciones con elementos simbólicos que buscan liberar las subjetividades del mito occidental del arte y la estética. Siguiendo esta idea, la forma de los productos o situaciones culturales, la autoría e incluso el mismo campo de acción del artista, pueden ser dinámicamente redefinidos mediante la utilización de múltiples medios, cruzando varias esferas del pensamiento.

Las formas de producción cultural emergente generadas al amparo de esta estructura de pensamiento crítico, confrontan directamente a uno de los pilares del capitalismo cognitivo: ¿Cómo gobierna el lastre del copyright y la propiedad intelectual en la época de la masificación de los medios de producción?

Este planteamiento que cuestiona la naturaleza de la obra o producto generado por el artista, es consecuencia del análisis tecnopolítico del surgimiento de propuestas que apuestan por el cambio social y que construyen una filosofía que promueve la apertura o democratización del código con que funcionan las tecnologías y se comunican los saberes.

En la tercera parte de este ensayo se exponen algunas formas contemporáneas de creación colaborativa, nuevos entornos tecnológicos y alternativas de distribución cultural no restrictiva que caracterizan al medio ambiente de la llamada «Cultura Libre». Para ello se describe el perfil del «Artesano Multimedia», una nueva actitud para trabajadores culturales que hipotéticamente complementaría otros esfuerzos encaminados hacia la transformación de la sociedad.

Finalmente, en el capítulo anexo se expone un caso de artesanía multimedia surgida de esta lógica. En ella se incorporan diversas áreas del trabajo cultural reciente de quien esto escribe, caracterizado precisamente por entrecruzar nuevas técnicas de producción simbólica decolonial con formas alternativas de distribución y consumo. Aunque es notable mi enfoque sobre la relación trabajo-cultura-colonialismo, no busco establecer un completo sistema teórico, sino ante todo identificar algunos contextos de interpretación que contribuyan a la comprensión del rol que se le atribuye al artista en esta época.

Es preciso pensar de manera no colonial los procesos y productos que el sentido común acepta como arte y también investigar la forma de lo que el sentido común llama estética. ¿Cómo se expresa políticamente el contraste entre la definición popular de “artista”, vinculado a la televisión comercial, y aquella otra racionalización utilitaria de lo bello que relega la “artesanía”?

Este ensayo expone ciertas narrativas que considero convenientes para mostrar cómo responden – o contradicen – la conceptualización del trabajo de la cultura en la sociedad contemporánea.



Soy consciente del desgaste que acarrea el recurso de utilizar nuevos conceptos, porque ciertamente desde hace más de un siglo hemos vivido, como sociedad, todo tipo de realidades que bajo el manto de la novedad han servido para cobijar las mayores ignominias.

Por eso tengo que matizar mis adjetivos; porque ésta no es una aventura por el modernismo autocomplaciente, sino más bien una propuesta de investigar y producir arte o cultura libertaria que fluya hacia el arco voltaico de la renovación permanente con que los tiempos presentes se anuncian, una vez más, "presentidos y engendrados por las contradicciones del pasado", como dice Eduardo Galeano.<sup>2</sup>

---

2 Galeano, Eduardo, Las venas abiertas de América Latina, México, Editorial Siglo XXI, 1980, p. 1

# Capítulo 1 - El nacimiento de la industria de lo bello

*“Cuando los hombres mueren, entran en la Historia. Cuando las estatuas mueren, entran en el Arte. Esa botánica de la muerte es lo que llamamos cultura”*<sup>3</sup>

El planteamiento que se desarrolla a continuación surge en contraposición a una idea ampliamente difundida: aquella que presupone que el arte es algo universal y eterno independientemente de los cambios en la historia de la humanidad. Este planteamiento no implica obstáculos a lo que de universal tiene, en un sentido antropológico, la dimensión estética. Pero permite delimitar de manera más precisa los límites conceptuales del objeto de estudio del presente ensayo que en este primer capítulo apunta algunas reflexiones sobre el proceso histórico que convirtió al sistema de arte en un logotipo amorfo de la industria del ocio.

## **Breve Historia de la idea de arte**

Es posible documentar el nacimiento de la idea del arte en épocas relativamente recientes a la nuestra; épocas aquellas caracterizadas por novedosos deslizamientos conceptuales (razón vs. fe) pero sobre todo, de transformaciones radicales en las relaciones del poder económico europeo (revolución industrial) y sus repercusiones ultramarinas. La modernidad amparó entonces un nuevo significado para el término "arte".

Pero esta idea generada en el siglo XVIII inauguró también instituciones que fomentaron una ideología basada en la creación y reproducción industrial de objetos de contemplación extática. Se atribuyó a las recién creadas "bellas artes" un papel espiritual trascendente que hasta entonces sólo había sido aplicado a Dios.

De esta invención del arte lo mismo se sirvieron monarcas, militares, misioneros y empresarios. Imponiendo el espíritu científico, esta época reinventó la democracia: la libertad para comerciar, la igualdad para remover las jerarquías feudales, y la fraternidad para crear naciones homogéneas.

---

<sup>3</sup> Del film " Las estatuas también mueren - (Statues meurent aussi)" dirigido por Chris Marker y Alain Resnais en 1953.

Este sistema de control hegemónico de la razón occidental sagrada o secular, no sólo estaba estrechamente vinculado a comportamientos institucionales sino que también formaba parte de un conjunto de relaciones que trascienden la dicotomía entre lo estético (arte) y lo instrumental (artesanía). Larry Shiner señala que aunque esto aparente ser tan sólo un cambio conceptual, en realidad significa una reelaboración de las relaciones de poder, ya que lo que se presenta es una degradación reforzada por líneas de raza, clase y género. <sup>4</sup>

### **Poder, bohemia y segregación**

Es de esta manera que desde el llamado Siglo de las Luces, el arte tomó para sí la función de la religión, no únicamente en tanto que forma última de conocimiento sino también como forma legítima de expresión masculina. Al definir esta práctica artística y su contenido, como "específico de un género y de una clase", Stewart Home señala que fueron estos desplantes de rasgos femeninos los que expandieron la bohemia del genio: "El artista «masculino» es considerado un genio por expresar sentimientos considerados tradicionalmente «femeninos». «Él» construye un mundo en el que el hombre queda heroizado al desplegar rasgos «femeninos»; mientras que la mujer es relegada a un insípido lugar subordinado." <sup>5</sup>

Es ampliamente conocido que las mujeres fueron relegadas a un segundo plano en un momento histórico de profundos cambios sociales, aunque es cierto que una selecta minoría tuvo mejor suerte al estar emparentadas con algunos pintores.

Pero la inclusión de mujeres, por ejemplo, en la Real Academia de Artes de Francia, cuna de la revolución contra el absolutismo, se redujo a tan sólo 10 miembros en un lapso de 130 años. <sup>6</sup>

### **Ilustración criolla en la Nueva España**

Para el caso de México, el advenimiento del despotismo ilustrado del siglo XVIII marca el inicio formal de la enseñanza artística mediante la instauración de la "Real Academia de San Carlos de las Nobles Artes" por el monarca Carlos III <sup>7</sup>. En aquel entonces la copia de

<sup>4</sup> Shiner, Larry "La invención del arte. Una historia cultural", traducido por Eduardo Hyde y Elisenda Jubilert, Ed. Paidós 2004. p 26

<sup>5</sup> Home, Stewart, "El Asalto a la Cultura. Movimientos utópicos desde el Letrismo a la Class War" traducción de Jesús Carrillo y Jordi Claramonte. Ed. Virus, Barcelona 2002. p 14

<sup>6</sup> Ver "Pride and Prejudice" (Orgullo y prejuicio), exposición del Museo Nacional de Suecia en Estocolmo. <http://www.nationalmuseum.se/sv/English-startpage/Exhibitions/Current-Exhibitions/Pride-and-Prejudice/> - fecha de consulta 19 de noviembre de 2012

<sup>7</sup> Ver "Estatutos de la Real Academia de San Carlos de Nueva España. Academia de las Artes de San Carlos de Nueva España" 1785, Felipe Zúñiga y Ontiveros (imp.) <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/estatutos-de-la-real-academia-de-san-carlos-de-nueva->

yesos grecolatinos resultó útil para homogeneizar el naciente estilo virreinal bajo el argumento del acceso a las artes <sup>8</sup>, algo que de hecho ocurría con mayor inclusión que en Europa, a pesar de los complejos contrastes sociales y raciales de la entonces Nueva España.

Así lo relata Arcadio Pineda y Ramírez del Pulgar quien escribe en su diario que en junio de 1791 las artes se enseñan "gratuitamente al crecido número de aficionados que se dedican a ellas" <sup>9</sup>. Notable también que en aquel entonces esta Academia mantenía a cuatro "indios puros" entre sus pensionados y numerarios quienes se ocupaban de cultivar las diferentes artes. <sup>10</sup>

Pero también interesaba alimentar el católico modo de vida de los nuevos colonos novohispanos, y por eso fue necesario perfeccionar la producción ornamental que requería el alto clero y la clase dominante. Al respecto cabe recordar que fue precisamente el valenciano Manuel Tolsá quien afinó, vía la nueva academia, el estilo virreinal no sólo para la arquitectura sino también para la ornamentación y la cerámica. Tolsá, designado en 1791 director del área de escultura de la Academia de San Carlos, cultivó el modo de vida de la pudiente aristocracia criolla que defendía el ideal monárquico de progreso y orden. <sup>11</sup>

Es significativo que aquellos "ilustrados criollos novohispanos", como los llama Jaime Labastida, fueran transformados en un movimiento intelectual de renovación que habría de actualizar ideológicamente el territorio vasallo para intentar "modernizar, o sea, actualizar o poner al día (dicho con otras palabras, poner a la moda) (sic) las ideas hasta ese momento dominantes. (...) (Estos criollos) fueron transformados en los precursores ideológicos, si no es que morales, de la independencia nacional". <sup>12</sup>

---

espana--0/html - fecha de consulta: 15 de noviembre de 2012

8 Rebeca Kraselsky, "Gramática del ornamento. Repertorios de los siglos XVIII y XIX", Publicación digital núm. 3 en torno a la exposición temporal del mismo nombre. Museo de San Carlos, 2009, p. 3 - <http://es.scribd.com/doc/43388930/Museo-san-carlos-gramatica-del-ornamento> - fecha de consulta: 15 de noviembre de 2012

9 González Claverán, Virginia "Un verano en el México de Revillagigedo 1791" en Historia Mexicana, No.2, Octubre-Diciembre, 1988, Editor: El Colegio de México. p 209

10 Ibídem

11 Ver «Manuel Tolsá, Nostalgia de lo antiguo y arte ilustrado México» Valencia, [s/l], Consorcio de Museos de la Comunitat Valenciana/Universidad Nacional Autónoma de México, 1998 - en [http://www.palaciomineria.unam.mx/arquitectura/bio\\_tolsa.php](http://www.palaciomineria.unam.mx/arquitectura/bio_tolsa.php) - fecha de consulta: 14 de noviembre 2012

12 Labastida, Jaime (2012) "La Ilustración Novohispana" (en línea) Revista de la Universidad de México. Nueva época. Marzo 2012, No. 97 - <http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/9712/labastida/97labastida.html> - fecha de consulta 12 de noviembre 2012

Pero esta renovación de la Nueva España no fue sino aparente ya que siempre procuró mantener el status quo colonial. Las ideas transformadoras de la ciencia, la política y el espíritu de libertad que recorrieron Europa entre los siglos XVII y XVIII, llegaron mucho tiempo después a territorio mexicano. Labastida concluye que lo que hubo fue "un tímido esfuerzo por renovar la filosofía escolástica, dentro de sus propias normas".<sup>13</sup>

### **Lo bello y la libertad de mercado**

Los cambios sociales derivados de la Revolución Francesa proclamaron el tipo de libertad creativa que muchos artistas habían reclamado ya desde el Renacimiento. Pero les inauguró también una desconocida incertidumbre vital al arrojarlos, como al resto de los artesanos, a las leyes de la oferta y la demanda donde domina la mercancía y no el ideal de belleza absoluta. Por tanto, esta autonomía relativa resultó ser muy ambigua porque si bien es cierto que generó una crisis en la concepción del arte y su rol social, anunciaba también la privatización de la vida mediante la monopolización de lo sublime.

Esta es una de las características de la "continuidad heterogénea" del arte occidental que describió Arnold Hauser y que es un antecedente inmediato a nuestra época, ya que como dice este historiador, desde entonces "la mente del pequeño burgués es el punto de encuentro psicológico de las masas".<sup>14</sup> En efecto, prácticamente desde finales del siglo XIX era evidente no sólo la comercialización de la cultura o la industrialización de productos culturales, sino también la expansión del mercado cultural, con lo que eventualmente nació la forma contemporánea de la cultura de masas. Desde la perspectiva de la sociología de la cultura moderna, Bourdieu señala que las diferencias de gustos tienen una correlación con las diferencias sociales ya que existe un espacio de las diferencias que se comporta según muchos principios (raza, profesión, género, capital económico, etc.) y estas diferencias objetivas en los medios de consumo se reflejan en las preferencias manifiestas de cada sector de la sociedad.<sup>15</sup>

Esta afirmación del orden social vigente en función del entretenimiento mediatizado fue identificado por Adorno y Horkheimer como la "prolongación del trabajo bajo el capitalismo tardío" cuya expresión es precisamente la industria cultural: "La reproducción mecánica de lo

---

13 Ibídem

14 Hauser, Arnold "Historia social de la literatura y el arte." Volúmen III. Guadarrama, Madrid 1957. p 1294 - 1295

15 Confróntese Bourdieu, Pierre "La distinción. Criterio y bases sociales del gusto". Taurus, Madrid, 1988

bello, a la que sirve tanto más ineludiblemente la exaltación reaccionaria de la cultura en su sistemática idolatría de la individualidad, no deja ningún espacio a la inconsciente idolatría a cuyo cumplimiento estaba ligada lo bello." <sup>16</sup>

La formación del valor del proceso de producción del arte no equivale a sumar costos, materiales y tiempo, sino al sistema de relaciones objetivas entre negociadores intermediarios o instituciones que continuamente batallan por el valor de las obras y la creencia en este valor.

### **La industria de lo homogéneo**

Es pues, por eso, que en el mundo globalizado la "industria cultural" esencialmente produce tranquilizantes, coagulantes sociales o consuelos masivos fundamentalmente hechos de imágenes. Rubert de Ventós lo resume de esta manera: "No asistimos, pues, a una "espiritualización" de la economía política, sino a la totalitaria inclusión en la economía política de todo lo espiritual". <sup>17</sup> Paradójicamente de lo que se trata es de homogeneizar, de volver a todos iguales y de hegemonizar una propuesta de vida. Si consideramos que la contradicción histórica sobre la homogeneidad es parte medular de la crisis permanente del capitalismo, cabe analizar la función intelectual que se promueve desde las metrópolis del colonialismo histórico.

¿Y si el artista en vez de afinar nuestra sensibilidad al mundo, la anestesia?

Al igual que el capitalismo, del cual es al mismo tiempo parte y microcosmos, el sistema del arte<sup>18</sup> no desaparecerá por su propia voluntad. Mucho menos cuando representa uno de los negocios, legal e ilegal, más sofisticados de la historia moderna. Y este es, por supuesto, un negocio basado en la especulación de objetos contemplativos. Vale recordar por ejemplo, que desde la Segunda Guerra Mundial el llamado "crimen de arte", que incluye lavado de dinero por galerías o mecenas, así como la compra-venta de piezas robadas, ha evolucionado hasta ser la tercera fuente de ingresos de la economía criminal. <sup>19</sup>

Esto es un hecho para el caso de América Latina, donde los vínculos de la economía criminal atraviesan al sistema político dominante de forma significativa. Compárese por

<sup>16</sup> Adorno, Theodor W. y Horkheimer Max "Dialéctica de la Ilustración". Akal Madrid, 2007. p 153

<sup>17</sup> Rubert de Ventós, Xavier "La estética y sus herejías". Editorial Anagrama, Barcelona 1974.

Nota 9, p 93

<sup>18</sup> Adopto, como Shiner, el término "sistema del arte" por tener este un enfoque más amplio en términos ideológicos, y por abarcar también espacios subyacentes en la cultura general. Ver Shiner, Larry, op cit. p 32

<sup>19</sup> Confróntese Charney, Noah (editor) "Crime in the art world", Praeger Press, 2009

ejemplo los recientes datos de lavado de dinero relacionados con el mecenazgo de arte en el México de la narcoguerra, en que según reportes periodísticos se utilizan métodos de sobrevaluación económica de bienes intangibles.

Nótese por ejemplo el reportaje titulado "Iglesias y comercio de arte, medios para el lavado de dinero", en el cual el reportero Roberto González Amador cita a Marcelo E. Decoud, director regional para América Latina y el Caribe de la International Compliance Association, quien dice que "la novedad es que ahora un cuadro, realizado por algún pintor poco conocido o novel, llega a una galería y se vende a través de subasta. (...) Esa operación es consolidada por un notario. La obra se vuelve a subastar y de esa manera un activo con valor económico intangible va generando movimientos de dinero que se trasladan a los bancos".<sup>20</sup>

## **Capitalismo cognitivo**

La privatización del conocimiento por cualquier método, es entre otras, una de las características del capitalismo neoliberal que desde finales del siglo XX y principios del XXI, propone reconfigurar las relaciones de las personas con el trabajo, siguiendo una lógica de acumulación y procesamiento de grandes cantidades de información. Este nuevo modelo establece nuevas categorías para los modos y medios de producción de bienes intangibles, redefiniendo por lo tanto el valor de lo producido.

En este contexto, la información es la nueva materia prima y el valor mercantil del conocimiento no es consecuencia de su escasez, si no que deriva únicamente de las limitaciones, institucionales o de facto, que se establecen a la libre circulación y acceso al conocimiento. Precisamente este es el "motor" de acumulación del capital que conlleva el positivismo bajo hegemonía norteamericana. Un determinismo que inscribe el saber en la reproductibilidad para así colonizar la naturaleza usando la técnica, controlando de paso al ser humano a través de la jerarquía.

## **El valor de las ideas**

Las patentes sobre la vida, la criminalización constante de la llamada «piratería intelectual» y el fortalecimiento de la legislación de copyright a escala global, señalan tan sólo la superficie de un conflicto anunciado para las décadas por venir. La oferta nominal de esta nueva

<sup>20</sup> Ver La Jornada, 6 de octubre de 2007 - <http://www.jornada.unam.mx/2007/10/06/index.php?section=economia&article=018n1eco> - fecha de consulta 19 de noviembre de 2012

economía dominada por el capital humano inmaterial son diversos, como lo señala Yann Moulrier Boutang : "El capitalismo inmaterial, sin peso -weightless economy, según la expresión de D. Quah-, la «sociedad de la información», la net-economy, la «Nueva economía», la Knowledge-based Economy (OCDE), la revolución tecnológica de las NTIC <sup>21</sup> son otras tantas formas de nombrar esta transformación, y de aferrar de manera parcial, algunos de sus aspectos." <sup>22</sup>

Pero este cambio aparente no representa que el capitalismo llegue a su fin sino que anuncia la mutación del paradigma industrial, el cual permanece como la acumulación de capital físico. En este sentido la informática y la digitalización de la información contribuirían a la metamorfosis operativa del capitalismo hacia una economía de lo inmaterial, de lo simbólico. Gracias también al coste casi cero de producción y a la velocidad de transmisión de datos, surge un enorme poder de gobernar la acción humana.

Frente a este panorama de fortalecimiento del trabajo abstracto, que es producto de la organización científica del trabajo, no es posible separar la obra o creación cultural de su consumo porque al contrario de lo que ocurre con el estereotipo de mercancía que se crea para ser desechada, en esta economía de la velocidad, siempre y a cada momento, es el consumo lo que le asigna sentido al conocimiento.

### **Coste valor y velocidad**

Una economía virtualizada exige instituciones que aseguren la democratización de dispositivos de comunicación instantánea. Al consagrarse el capitalismo cognitivo, se impone al conocimiento un valor de uso masificando políticas culturales en favor de la gran fábrica de lo social. Por eso permanece el imperio de los medios de comunicación corporativa, ahora camuflados en la gratuidad del fenómeno de las redes sociales en internet. Pero también por eso, es que se multiplican los movimientos sociales que trabajan en la nueva frontera jurídica que produce propiedad social y colectiva, utilizando el derecho comercial en favor del bien común. <sup>23</sup>

---

21 Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

22 Boutang, Yann Moulrier "Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo", en "Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva". Ed. Traficantes de Sueños, Madrid 2004. p 108-109

23 Un ejemplo interesante es el código computacional que se deja copiar libremente pero que prohíbe privatizar para uso mercantil sus productos derivados. Ver Capítulo 3.2.2 "Software Libre y economía", en el presente documento.



Pero es un hecho que a nivel planetario el sistema económico necesita incrementar la conectividad de la población porque al permitir el acceso ilimitado a la información, controlando obviamente los medios de transmisión, asegura ciclos infinitos de consumo que son al mismo tiempo ciclos de producción. Esto implica profundas y vertiginosas transformaciones en el ecosistema audiovisual porque la irrupción de nuevos actores supone cambios radicales en la forma en que se consume la información a escala global.

Y con la globalización de la economía se globaliza también la cultura y la información, como señala el Subcomandante Marcos: "En la globalización fragmentada, las sociedades son fundamentalmente sociedades mediáticas. Los media son el gran espejo, no de lo que una sociedad es, sino de lo que debe aparentar ser. Plena de tautologías y evidencias, la sociedad mediática es avara en razones y argumentos. Aquí, repetir es demostrar. Y lo que se repite son las imágenes, como ésas grises que ahora nos presenta la pantalla globalizada".<sup>24</sup>

### **El mundo como imagen**

Por su omnipresencia, las pantallas son el sintoma del actual momento civilizatorio. Ejercen un poder sin precedentes que afecta a cada componente: social, privado, científico, cultural y político. En nuestra época, la pantalla se ha convertido en la puerta de acceso al mundo, sobre todo con la democratización de los medios de creación y difusión. Incluso la portabilidad de las tecnologías de grabación y manipulación audiovisual resultan directamente proporcionales a los comportamientos sociales asociados al capitalismo.

¿Cómo entonces interpelamos sociológicamente con el cine y la televisión, las computadoras personales y la portabilidad de los dispositivos llamados inteligentes, las pantallas de vigilancia, etc?

Esta interpelación es lo que según Lipovetsky y Serroy convierte a la pantalla en un elemento constitutivo de las sociedades hipermodernas.<sup>25</sup> Desde esta perspectiva se puede analizar el poder de la pantalla global para interactuar en vertientes como el espectáculo, la creación y consumo de arquetipos, la manipulación de la privacidad, la capacidad de shock, la hipervigilancia, etc. Según Lipovetsky con la pantalla global consumimos objetos en vez

---

<sup>24</sup> Marcos, Subcomandante Insurgente "¡Oximoron! (La derecha intelectual y el fascismo liberal)", Mexico 2000 - [http://palabra.ezln.org.mx/comunicados/2000/2000\\_04.htm](http://palabra.ezln.org.mx/comunicados/2000/2000_04.htm) - fecha de consulta 15 de noviembre 2012

<sup>25</sup> Gilles Lipovetsky y Jean Serroy "La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna" Ed. Anagrama, Barcelona 2009

de vivir, pero también consumimos imágenes: "Creo que con respecto a ese modelo, de la pantalla–espectáculo, la hipermodernidad empieza a aportar algo más, otra cosa. Es la actividad de los individuos con respecto a la pantalla." <sup>26</sup>

Sostenida desde los medios de comunicación corporativa, la escuela, las multinacionales, los ejércitos y los bancos, la pantalla global difunde los nuevos subproductos ideológicos del arte mediante modelos de acumulación capitalista que utilizan, por ejemplo, la "propiedad intelectual", con un fanatismo que linda lo sublime. El autor colectivo Wu Ming señala: "Lo que se está modificando es la relación entre producción y consumo de la cultura, lo que alude a cuestiones aún más amplias: el régimen de propiedad de los productos del intelecto general, el estatuto jurídico y la representación política del 'trabajo cognitivo', etc." <sup>27</sup>

### **Ocio y pantalla global**

Es en esa pantalla global que hoy se discute con objetividad suprema sobre el automóvil, sobre la publicidad o el teléfono móvil como "obras de arte"; se vanagloria a Hollywood como el Olimpo de las nuevas cruzadas espirituales de Occidente; de igual manera se rinde culto a la fábrica de estrellas producidas masivamente por las televisoras monopólicas en América Latina.

Estas mercancías cumplen hoy su meta básicamente desde la compra-venta de imaginarios ya patentados dentro de un sistema de arte que, como sentencia Rubert de Ventós, tiene como condición previa "una mirada radical a la realidad y una renuncia a esta mirada". Esto es lo que hace que el negocio del arte reaparezca ahora como logotipo amorfo de la industria del ocio: "este valor no es 'objetivo' ni meramente 'subjetivo' sino instrumental, estimulante, relativo a las sensaciones que provoca, a las prácticas que suscita". <sup>28</sup>

---

26 Tamés, Enrique. (2007). Entrevista a Gilles Lipovetsky. En claves del pensamiento, 1(2), 135-145. Recuperado en 18/III/2015, de <http://v.gd/j0V1PN>

27 Ming, Wu "Esta revolución no tiene rostro", traducido por H. H. Romero, A. Rodríguez, y R. Sánchez. Ed. Acuarela 2003. p. 49

28 Rubert de Ventós, Xavier. Op cit p 95

## Capítulo 2 - La sensibilidad renovada

*" (...) como siempre todo convergía desde dimensiones inconciliables, un grotesco collage que había que ajustar con vodka y categorías kantianas, esos tranquilizantes contra cualquier coagulación demasiado brusca de la realidad."*

*Julio Cortázar*<sup>29</sup>

Como siempre la fuerza de lo simbólico representa una vasta fuente de conocimiento y maravilla, pero también de poder y control. En épocas corrientes, cuando el capital financiero domina nuestra mundialización fragmentada, el trabajo artístico o intelectual también participa de esta fragmentación. Y no podría ser de otra manera ya que el arte y los artistas tiene que ver con la sociedad, con el poder y con el Estado. En este sentido considero que el ejercicio decolonial del pensamiento crítico es indispensable para trazar la curva evolutiva que nos permita concebir la cultura de liberación como toma de conciencia frente al espacio sociocultural en que se inserta el trabajo artístico o intelectual.

### **Autonomía de los espacios simbólicos**

Este proceso necesariamente incorpora la exploración de la simbología contemporánea con la intención de comprender las posibilidades de reutilización libertaria y no alienante de los sueños, los deseos y sobre todo los mitos, que son generalmente "la verdad rumorosa de los jodidos", porque como dice Paco Ignacio Taibo II "los vencedores tienen la televisión en cadena nacional".

De ahí la importancia manifiesta de Taibo II por la remezcla de espacios simbólicos: "La leyenda de la peregrinación a la búsqueda de Aztlán, Wyatt Earp en el OK Corral, los poemas de Byron y Espronceda, las aventuras de Sandokan y los Tigres de Malasia, el día en que papá se le puso enfrente a su jefe y lo mandó a chingar a su madre, las canciones donde aparecen tres jinetes en el cielo -Dios, Zapata y Jaramillo -, Pedro Infante de pobre reivindicador, no son una colección de material de mentiras, son otra cosa, algo esencial: son nuestras vidas".<sup>30</sup> La nueva sensibilidad es por lo tanto un factor político.

29 Cortázar, Julio "Rayuela" Barcelona, Edhasa 1977. p 72

30 Citado por Amador Fernández-Savater en: Wu Ming "Esta revolución no tiene rostro", traducido por H. H. Romero, A. Rodríguez, y R. Sánchez. Ed. Acquarela 2003. p 2

Desde una perspectiva social, esto marcaría el nuevo "principio de Realidad" a que se refiere Marcuse cuando menciona la creación de un "ethos estético" que remezcle la "inteligencia científica desublimada" con la nueva sensibilidad.<sup>31</sup> Es por lo tanto, en la sensibilidad de la sociedad donde reside el significado de la estética, pero este significado no es una palabra o idea, sino que formas, que no se perciben, sino que se sienten.

### **Estética social crítica**

Sobre esto, es necesario resaltar que decir estética no hace referencia a la belleza o al arte, ya que es por medio de la volición en que han de definirse las maneras de producción de formas culturales. Al definir la estética social en el contexto de la psicología social crítica, Pablo Fernández Christlieb señala que "la única relación que hay entre una ciencia estética y el arte es que el arte es una actividad dedicada a producir formas de manera voluntaria, mientras que la sociedad está constituida por formas involuntarias, inintencionales, tales como las costumbres, los hábitos, los movimientos, los espacios, etc."<sup>32</sup>

Desde esta perspectiva, es tan valioso e importante el modo en que se mueve una sociedad, como la construcción de los mensajes intertextuales que por ella circulan. "La Estética Social ve los modos de moverse de la sociedad" señala Fernández Christlieb al nombrar algunas de las formas de las actividades, objetos y situaciones de la vida social: "prisas, pausas, retardos, distancias, rumbos, emplazamientos, desplazamientos, concentraciones, lugares, usos, abusos, desusos, cantidades, colores, tamaños, intensidades, volúmenes, precios, ruidos, silencios, sonidos, texturas, suavidades, durezas, rupturas, etcétera".<sup>33</sup>

### **Objetividad e imagen**

De esta forma de relación para con el mundo surge no sólo una forma diferente de percepción sino también modelos alternativos de objetualidad artística que aceptan las condiciones y determinaciones de todo fenómeno de la evolución humana. Esto corresponde a la histórica redefinición de objetividad de la obra de arte (choseité, sachlichkeit) anunciada en Europa Occidental desde finales de la primera década del siglo veinte.

---

31 Marcuse, Herbert "Un ensayo sobre la liberación", traducción de Juan García Ponce. Ed. Joaquín Mortiz, Mexico 1973. p 31

32 Fernández Christlieb, Pablo "La Psicología Política como Estética Social" , Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology - 2003, Vol. 37, Num. 2. p 256

33 Fernández Christlieb, Op cit. p 257

Al identificar esta objetividad con la fatalidad de una máquina, Jean Cassou indica un aspecto relevante del quehacer artístico: "(el artista actual) ya no tiene conciencia de la necesidad del acto creativo (el suyo)(...) (y) se da menos a una obra por hacer que a una nueva manera de hacer (...) ella misma, en su realidad, es máquina" <sup>34</sup>

El carácter maquinal de esta manera de abordar el acto creativo genera un residuo que es al mismo tiempo un nuevo principio cognitivo que extiende no sólo la forma estética sino también las aproximaciones analíticas sobre la misma.

Asumiendo que la imagen (y por ende lo visual) constituye un sistema complejo compuesto por diversos elementos interconectados o entrecruzados, y cuyos vínculos generan información adicional que antes no era visible al observador, podemos identificar la existencia de propiedades emergentes a la imagen. Estas propiedades emergentes no pueden, sin embargo, explicarse a partir de su carácter aislado.

### **Visualidad y nueva mirada**

En el mundo contemporáneo, la existencia explosiva de lo visual impone convenios entre lo textual-verbal y las partículas perceptibles de la comunicación, provocando algo que podría llamarse "batalla de signos". De cualquier manera, la tendencia presente apunta hacia que lo hipertextual se ponga en función de lo verbal, al contrario de lo que ocurrió durante los siglos anteriores a la revolución de las tecnologías de la información.

En efecto, luego de que la fotografía y el cine precipitaran la crisis de la pintura y la prosa, desde finales del siglo XIX atestiguamos la preponderancia de las tecnologías de la ilusión perceptible, es decir, de aquellas que mecanizan la visión y ayudan a extender su poder.

La imagen se nos revela entonces como un movimiento en tiempo y espacio muy diferente a como lo era en su forma clásica; su consistencia física se ha traducido en un complejo entramado de relaciones que por otra lado, posibilitan un entendimiento profundo de las formas de representación y de las nuevas formas de ver y temporalidades que proponen tecnologías como Internet, o como las formas narrativas hipertextuales o las expresiones multimediáticas. <sup>35</sup>

---

34 Cassou, Jean, «Situación del arte moderno». Editorial. Siglo XX, Buenos Aires 1964. p 31

35 Confróntese Catalá, Josep M, «La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual». Universitat Autònoma de Barcelona 2005. p 24 - 30

El mito tecnificado del progreso con felicidad, tiempo libre infinito y democracia que vivimos hoy en día tiene un punto de anclaje ineludiblemente identificado con esta manipulación maquina de lo visual. Y precisamente sobre la utilidad de los mitos tenemos mucho que dialogar en una época como la nuestra, tan vinculada a la imagen.

## **Realidad, interfaz y virtualidad**

Siguiendo esta idea, sin duda que el monitor se ha convertido en el sucesor de la ventana renacentista. Luego de transitar por la pintura, el teatro y luego la pantalla cinematográfica, hoy se manifiesta como pantalla global. Pero a diferencia de sus antepasados que se conectaban al mundo desde una superficie visible, esta pantalla presenta sus verdades maquinándolas con el lenguaje de las matemáticas, que según el pensamiento clásico es con el que está escrito el universo. Con esto se construyó un mirada que al pasar por la metáfora, puso los fundamentos de la interfaz, un dispositivo que al funcionar como tercer modelo mental, fue capaz de conjuntar activamente importantes paradigmas: el del arte y el de la ciencia, y el de la tecnología y el humanismo. <sup>36</sup>

Paul Virilio es un importante crítico de este proceso de mecanización de la percepción. Según su análisis esta situación estaría afectando no sólo la percepción misma, sino su procesamiento e interpretación. Virilio señala todo un problema filosófico y político que no es difícil identificar en nuestra sociedad de consumo y que consiste en verlo todo a costa de lo que sea. Según Virilio esta es una nueva "logística de la percepción (y consiste en una) guerra de imágenes y de sonidos que suple la de los objetos y las cosas, donde, para ganar, basta con no perderse de vista." <sup>37</sup>

Pero Virilio nos advierte también que todavía no tenemos capacidad de asimilar la virtualidad de estas imágenes de lógica paradójica, y que por lo mismo nos deja expuestos a manipulaciones de todo tipo, incluida por supuesto la de tipo político.

En este sentido cobra validez el análisis crítico sobre el arquetipo de la "sociedad global" o "sociedad de la información", caracterizada entre otras cosas, por la saturación de señales comunicativas unidireccionales. Y frente a la vertiginosa irrupción de las tecnologías de la

---

36 Ibídem Pag. 540

37 Virilio, Paul. «La Máquina de Visión», Traducido por Mariano Antolín Rato. Cátedra, Madrid 1989. p 90-91

información en nuestra sociedad, la noción misma de espectáculo se arraiga en el poder. O como sentencia Guy Debord, es el capital a un grado tal de acumulación que se convierte en imagen.

Habremos entonces de comenzar buscando el sustrato visual de las apariencias a que cotidianamente nos vemos sometidos, a explorar en esa maquinaria que se sustrae en el interior de las mismas, y que entre otras cosas, provoca que las multitudes admitan "las disciplinas del pasmo" mediante lo que Carlos Monsiváis llama "mezcla perfecta de imposición autocrática y nivelación democrática".<sup>38</sup>

---

38 Monsiváis, Carlos «Los rituales del caos», Biblioteca ERA, México 1996. P. 16

## Capítulo 3 - Cultura Libre y crisis sistémica

*Iggy Atlas - ¿Cómo Second Life encaja en el contexto de sus inquietudes artísticas?*

*Sergei Murasaki - Yo no creo que he tenido «inquietudes artísticas», yo soy un artesano.*

*Iggy Atlas - ¿Nunca se ha considerado a usted mismo un cineasta?*

*Sergei Murasaki - Nunca*

*Iggy Atlas - ¿Qué etiqueta preferiría usted entonces? ¿Artesano multimedia?*

*Sergei Murasaki - Artesano sin duda. Multimedia... eso que pertenece a la jerga contemporánea.<sup>39</sup>*

¿De qué manera se redefinen entonces las categorías de tiempo, espacio y movimiento en esta nueva sensibilidad hacia la liberación? ¿Qué forma tiene esta búsqueda estética de integración identitaria? ¿Qué métodos de apropiación pedagógica y tecnológica funcionan para esta redefinición de la creación colectiva?

### **Pensamiento colectivo**

El sistema de arte tiene como ideal no la colaboración inventiva sino la creación individual. Si la revolución cultural está siempre por rehacer, entonces como dice Fernández-Savater al prologar al autor y activista colectivo Wu Ming, habremos de atender a la ubicuidad de la “intelectualidad de masas” que avanza contra todos los nuevos obstáculos impuestos por el capitalismo “de espíritu” y su denostado impulso de la propiedad intelectual: "Desde Chiapas hasta Génova, la intervención sobre las representaciones, los deseos y los afectos de la multitud global se ha vuelto una cuestión política de primer orden que supera las arbitrarias oposiciones entre teoría/práctica et alii." <sup>40</sup>

---

39 Violeta Bruck y Javier Gabino en «Artesano multimedia», acerca de la muerte de Chris Marker. <http://www.rebellion.org/noticia.php?id=153977> - fecha de consulta 19 de noviembre 2012

40 Amador Fernández-Savater. Op cit. p 4



## **Trabajo, cultura y artesanía**

De este modo se define la Cultura Libre como un medio ambiente: el de un nuevo sujeto histórico que recupera esta tradición libertaria de reafirmación de la estética social crítica.

Definiendo entonces al Artesano Multimedia <sup>41</sup> digamos que es aquel que:

- 1) trabaja con material simbólico recuperado de espacios dinámicos de interacción social;
- 2) hace uso de medios múltiples para producir o remezclar elementos de la estética social crítica;
- 3) contribuye a la Cultura Libre compartiendo la autoría y/o el proceso creativo.

Cultura Libre es también la manera en que un heterogéneo movimiento social entiende y acciona la cultura basándose en el principio de libertad y autonomía para distribuir y modificar trabajos y obras creativas.

## **Tecnopolítica**

Pero esto no es novedoso, porque la intención de socializar la cultura con las tecnologías básicas del pensamiento (copiar, compartir, mezclar), es algo inherente al ser humano. Sin embargo sí son novedosas algunas de las herramientas contemporáneas que permiten alcanzar tan plausible meta.

Es ya un lugar común decir que la revolución tecnológica del siglo XX es comparable a la que provocó la imprenta: en tanto que plataforma de comunicación electrónica, permite que el conocimiento fluya reduciendo muchas de las limitaciones geográficas que impedían compartir ideas; proporciona también nuevas herramientas educativas y alienta formas renovadas de organización social y económica. Frente a esto, la industria del entretenimiento pretende mantener su economía de la escasez, controlando contenidos y saberes, perturbando el derecho a la educación, la libertad de expresión o la inviolabilidad de la privacidad.

## **Bienes comunes y monopolio del saber**

Pero estas formas institucionales no sobrevivirán si no son capaces de adaptarse a estos

nuevos tiempos en que la implicación ciudadana en la provisión de bienes públicos y de

<sup>41</sup> Se adopta aquí la definición de "multimedia" aceptada por la Real Academia Española, a saber: (Del ingl. multimedia). 1. adj. Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.

servicios, se basa en el procomún o bienes comunes. Sobre esto, precisar que se adopta aquí, por ser generalmente aceptada, la definición de "Bien comunal" que aparece en la biblioteca Wikipedia <sup>42</sup> : procomún es un determinado ordenamiento institucional en el cual la propiedad está atribuida a un grupo de personas en razón del lugar donde habitan.

Siguiendo esta idea, este tipo de propiedad se enajena o explota según un especial régimen que evita que una persona individualmente pueda tener un control exclusivo sobre el uso y la disposición de un recurso particular bajo este régimen llamado procomún.

El procomún es la base política de varios movimientos sociales y propuestas ciudadanas que frente al esquema neoliberal de acceso a la cultura, promueven sistemas de producción, consumo y distribución de bienes que puedan estar más acordes con la realidades y necesidades de la sociedad contemporánea.

Así lo señala por ejemplo, el "Foro para el acceso a la cultura y el conocimiento (FCF)", una iniciativa internacional organizada en el contexto de las políticas globales contra la copia digital en internet. El FCC asegura que la economía social, junto con el mercado, constituyen una importante fuente de valor y que son "la mayor demostración empírica de que una nueva ética y una nueva empresa son posibles. Ha demostrado que existe una nueva forma de producción que funciona, basada en habilidades e intercambios, donde el/la autor/a o productor/a no pierde el control de la producción y puede liberarse de los mediadores en la producción y en la distribución". <sup>43</sup>

### **Software Libre y economía**

El FCF señala también que la propuesta de economía distribuida del procomún se basa en uno de los movimientos tecnopolíticos más trascendentales de la historia contemporánea: el del software libre, es decir, los programas informáticos de código y licencia abierta. <sup>44</sup> Esto significa que el software respeta la libertad de los usuarios y la comunidad formada además por quienes lo desarrollan y distribuyen. En términos generales, los usuarios tienen la libertad de copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software. Con estas libertades, los usuarios (tanto individualmente como en forma colectiva) controlan el programa y lo que hace.

---

42 Ver [http://es.wikipedia.org/wiki/Bien\\_comunal](http://es.wikipedia.org/wiki/Bien_comunal)

43 Ver "Carta para la Innovación la Creatividad y el Acceso al Conocimiento. Los Derechos de Ciudadanos y Artistas en la Era Digital" <http://fcforum.net/es>

44 Ver <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

Este movimiento, además de demostrar que una nueva ética y una nueva economía son posibles, marca un posicionamiento político respecto a los derechos de autor y copia que se aplican por extensión al arte.

Lila Pagola señala que estas iniciativas "copyleft" recuperan la autocrítica histórica a la figura del "genio" concebida en los albores del siglo XIX, "y proponen un modelo de creación que atribuye al autor el papel de configurador de nuevos aportes sustentados en un patrimonio cultural común a toda la humanidad, y cuyo acceso no debería limitarse por derechos cuyo origen histórico ya no se encuentra justificado en la actualidad, a partir de las tecnologías de la información y comunicación (tic)." <sup>45</sup>

Esta acción de configuración de los bienes comunes, es una de las características técnicas del artesano multimedia. Si consideramos, por ejemplo, que la realidad sociocultural de México se caracteriza por la sistemática degradación y sobre explotación por factores de raza, clase y género, cabe preguntarse sobre la forma que tendría la historia de las ideas e instituciones culturales si ya no la escribiéramos como el inevitable triunfo del arte sobre la artesanía.

Según los antiguos modos de pensar, lo opuesto al arte no es la artesanía sino la naturaleza humana. Shiner sugiere que esta "se parecería a una gran liberación" que tendría en algunas expresiones del arte comunitario signos de una resistencia frente al sistema hegemónico: "Cabe preguntarse si nos encontraríamos ante la inminencia de un tercer sistema del arte". <sup>46</sup>

### **Copyleft y educación**

Independientemente de que sea este sistema uno tercero, uno alternativo, o simplemente otro, lo cierto es que su punto de referencia "clásico" no debiera ser el despotismo ilustrado o el romanticismo, sino en todo caso y para fines académicos, debieran ser las aproximaciones dadaistas a una sensibilidad del 'pathos' revolucionario; o el muralismo cinético e internacionalista de Siqueiros; o la iconoclastía fluxus elevada hasta su propia disolución; o las acciones y los mitos como formas para la guerra de metáforas convocada por el colectivo literario Wu Ming, etc.

---

<sup>45</sup> Pagola, Lila "Esquemas permisivos de licenciamiento en la creación artística " en "Construcción Colaborativa del Conocimiento" Edición coordinada por Gunnar Wolf y Alejandro Miranda. México, UNAM, Instituto de Investigaciones Económicas, 2011. p 53

<sup>46</sup> Shiner. Op cit. p 30

Finalmente, hay que reconocer la influencia específica que tiene el trabajo intelectual en la sociedad. Depende de esta, más que de cualquier otra forma de praxis política, que el "Gran Rechazo" señalado ya por Marcuse <sup>47</sup> (protesta, indignación, educación permanente) se conduzca hacia la formación de nuevos actores sociales e, indirectamente, hacia una estética decolonial. Después de todo, la producción y reproducción del saber es un campo de batalla donde es preciso situarse y tomar partido, ya que es la antesala de una categoría cultural mayúscula, como la define Foucault: "Hacer del análisis histórico el discurso del contenido y hacer de la conciencia humana el sujeto originario de todo devenir y de toda práctica son las dos caras de un sistema de pensamiento". <sup>48</sup>

Podemos concluir entonces que el artesano multimedia al reconocer las formas sociales de esta sensibilidad, se desconecta por completo de la antigua mitología colonialista del genio artista individualista que defiende su propiedad intelectual trabajando para la industria cultural monopólica. Así es que puede en cambio, comprender de manera colectiva que la verdadera naturaleza de este proceso tiene a las herramientas creativas como inherentes al retorno social del producto que se genera con ellas.

Antonio Lafuente describe este proceso como la "atmósfera cultural" que es fundamento para que pueda generarse la creatividad: "Para que a alguien creativo se le ocurra algo ha tenido que leer un montón de cosas, participar en seminarios, visitar exposiciones (...) Hay una dimensión en la creación que es pro comunal: por eso es absurdo que alguien al que se le ocurre algo le den la propiedad en exclusiva por ni se sabe cuántos años y que la pueda transmitir a sus hijos". <sup>49</sup>

Es así que el artista, al devenir artesano multimedia, trabaja en un medio ambiente, atmósfera o espacio de acción que es el de la comunalidad distribuida de la Cultura Libre; y su técnica apunta entonces hacia las tecnologías apropiadas y de código abierto; la autoría de su obra es de propiedad y beneficio colectivo, y la remezcla es parte de su método de pensamiento, como sucede de hecho, en los medios de comunicación comunitarios o en la pedagogía comunal. De lo contrario seguirá siendo reducido a la eterna posición de rareza humana en el espectáculo del arte del siglo XXI. Eso es lo que está en juego.

---

47 Marcuse, Op cit. p 9

48 Foucault, Michel "La arqueología del saber" Ed. Siglo XXI, México 1983. p 21

49 Antonio Lafuente citado por Antonio Fraguas en "La revolución cultural del procomún", Diario El País, Madrid España, 28 de diciembre 2011.

[http://cultura.elpais.com/cultura/2011/12/27/actualidad/1324940405\\_850215.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2011/12/27/actualidad/1324940405_850215.html) - Fecha de consulta 21 de noviembre de 2012

## **Anexo**

### **Análisis de artesanía multimedia "Warscape Sonata"**

#### **Prefacio**

Para los fines de este ensayo, utilizaré como punto de partida la aproximación al acto creativo antes definida como "Artesanía Multimedia" ya que esto me permite expandir la naturaleza de los elementos plásticos, así como las formas visuales de la obra que a continuación paso a comentar.

Bajo el título de "Warscape Sonata", esta obra se puede resumir del siguiente modo:

- a) su principal forma es la de un evento que mediante la mezcla de sonido e imagen digital expone una realidad específica de la sociedad mexicana;
- b) es creada con tecnologías de la computación de código abierto y que por lo tanto permite la libre difusión y modificación de los subproductos que genera, y es por eso que se identifica con la Cultura Libre.
- c) está basada en procesos investigación, clasificación y remezcla de elementos inmateriales que por si mismos son un capital simbólico.

#### **Antecedentes**

Mi interés por el carácter plástico del sonido me ha llevado desde hace poco más de una década a experimentar las posibilidades creativas de las tecnologías de la comunicación, especialmente la radio e internet. Con este interés he producido no sólo formas clásicas de la comunicación radiofónica como lo es el periodismo o el radio teatro, sino también formas experimentales como la instalación sonora, la música electroacústica o el paisaje sonoro, entre otras.

En todas estas formas del acto creativo se producen imaginarios o espacios subjetivos que tienen como elemento vinculante al sonido, sin que por ello se reduzcan éstas a la acción de

escuchar, transmitir, hablar o silenciar. En términos estéticos es posible identificar este tipo de expresiones con el radio arte y con el arte digital en los cuales confluyen no sólo la tecnología, el lenguaje y el cuerpo de la naturaleza o de las máquinas, sino también expresiones paradigmáticas de la cultura humana como la palabra, la música y la imagen. Soy consciente de que esta aproximación conceptual a la imagen conlleva también un análisis profundo. Sin embargo, aunque desborda los límites de este ensayo, pienso que merece ser al menos mencionado.

Simultánea a esta exploración se encuentra el desarrollo de una técnica que considero de crucial importancia ya que abre la posibilidad de plantear una reflexión crítica sobre el sentido de la producción cultural en la sociedad contemporánea: me refiero a la utilización de tecnologías de código abierto y la posibilidad de que la obra de arte (y la cultura en general) pueda ser aprovechada bajo parámetros compartidos o comunes de la propiedad intelectual.

### **Sonido e imagen**

Aunque el interés por el paisaje sonoro es relativamente reciente y poco estudiado desde el punto de vista artístico y cultural, esta forma de expresión sin duda contiene aspectos cognitivos que lo vinculan con el desarrollo de modelos novedosos de percibir y comunicar la imagen del mundo. Esto deriva del hecho fundamental de que el sonido tiene una naturaleza fenomenológica similar o paralela a la imagen. Tan es así que sirve como materia de identidad de un determinado lugar.

El adoptar esta aproximación me permite entonces extender el campo de investigación ampliando también en este proceso la materia misma del arte, es decir, su elemento plástico. Esta forma de investigación permite construir procesos creativos que incorporan herramientas metodológicas de otras disciplinas, principalmente de las ciencias sociales y de las tecnologías de la comunicación.

A continuación se describe en primer lugar el contexto sociocultural del que surge esta artesanía multimedia, para luego describir su sinopsis técnica y las diferentes etapas de su proceso creativo.

## **Contexto sociocultural**

Desde el año 2006 México vive una guerra oficialmente declarada en contra del crimen organizado. Financiera y políticamente esta guerra tiene el apoyo explícito del gobierno de los Estados Unidos. Múltiples análisis demuestran que al mismo tiempo esto es un experimento de control social basado principalmente en la imposición subjetiva del miedo en la población. En esta nueva realidad social que se vive al sur de la frontera México-Estados Unidos, internet también es un campo de batalla donde la información sobre asesinatos se alterna entre la propaganda oficial, el periodismo ciudadano y la narco cultura. Con dispositivos móviles de comunicación en manos de combatientes y civiles, por la llamada infoesfera fluye el glosario y las imágenes de la narco violencia.

## **Sinopsis técnica**

La artesanía multimedia "Warscape Sonata" utiliza canales de información digital (hipertexto y vídeo) como fuentes de registro electrónico del momento histórico que representa la ocupación militar de México. Este material informático es manipulado con programas informáticos de código abierto (software libre GNU/Linux) para remezclar sonidos e imágenes que enfatizan estéticamente el aspecto mediático de la guerra.

Los productos generados tienen la forma de paisajes sonoros, vídeos, conciertos multimedia, y el sitio web <http://warscape.info> donde se documenta tanto el proceso creativo como las referencias técnicas y políticas del proyecto. Ese mismo espacio cibernético funciona como galería de todos los productos generados.

Todo este trabajo cultural se difunde bajo una licencia llamada "Arte Libre" que autoriza copiar, difundir y transformar libremente esta obra dentro del respeto, reconocimiento y defensa de los derechos morales del autor.

## **Etapas del proceso creativo**

"Warscape Sonata" se puede resumir siguiendo este orden de módulos creativos:

I) Utilizando software libre para análisis informático, se monitorizan por cierto período de tiempo algunas etiquetas semánticas del servicio de mensajes Twitter. Algunas de estas etiquetas, relacionados con la guerra en México, son: #Verfollow, #Reynosafollow, #Acafollow, #Mtyfollow, #Mexicorojo, #Drugwar y #Balacera. Este módulo genera archivos de texto plano.

II) Los archivos de texto plano son procesados con software libre para sintetizado de voz con lo que se generan nuevos archivos, pero ahora de sonido, a los cuales se les varía la textura de dicción, de velocidad y de ritmo.

III) Utilizando el motor de búsqueda del servicio de vídeos en red Youtube se generan listas de reproducción para los términos "balacera México" y se archivan los resultados. Este módulo genera archivos de vídeo a los cuales se extrae el sonido

IV) Utilizando software libre para edición no lineal de audio, se mezclan los archivos de sonido para generar paisajes sonoros que emulen la forma musical sonata en su estructura clásica, es decir una composición formada por temas sonoros generalmente contrastantes entre sí.

V) Los paisajes sonoros se distribuyen vía internet en forma de archivo de sonido. De forma complementaria se han realizado eventos en los que se mezclan en directo el sonido y la imagen utilizando proyectores de vídeo, altavoces y computadoras.

## **Historial**

Entre los años 2012 y 2014 estos eventos se han presentado en distintos eventos en Estados Unidos, Cataluña, Colombia, Ciudad de México y España. En el sitio web <http://warscape.info> se pueden consultar una amplia variedad de imágenes, vídeos, sonidos e hipertextos relacionados con las distintas etapas de este proyecto.



## Bibliografía

Chomsky, Noam y Dieterich, Heinz "La aldea global" Tafalla, Txalaparta, 1999.

Christlieb, Pablo Fernández "La afectividad colectiva." Ed. Taurus, Mexico 2000.

Dussel, Enrique "Ética de la Liberación en la edad de la globalización y de la exclusión". Ed. Trotta, Madrid, España 1998.

Fanon, Frantz "Los Condenados de la tierra", traducción de Julieta Campos, FCE Mexico 1987.

Galeano, Eduardo "Las venas abiertas de América Latina" México, Ed. Siglo XXI, 1980.

Gunnar Wolf y Alejandro Miranda "Construcción Colaborativa del Conocimiento" coordinadores Gunnar Wolf y Alejandro Miranda. México, UNAM, Instituto de Investigaciones Económicas, 2011.

Home, Stewart "El Asalto a la Cultura. Movimientos utópicos desde el Letrismo a la Class War" traducción de Jesús Carrillo y Jordi Claramonte. Ed. Virus, Barcelona 2002.

Lessig, Lawrence "Cultura libre"; Antonio Córdoba y Daniel Alvarez Valenzuela (traductores). 1a ed. – LOM Ediciones, 2005.

Nechvatal, Joseph "Immersion Into Noise". Open Humanities Press - MPublishing, University of Michigan Library 2011.

Marcuse, Herbert "Un ensayo sobre la liberación", traducción de Juan García Ponce. Ed. Joaquín Mortiz, Mexico 1973.

Mignolo D, Walter "La idea de América Latina. La herida colonial y la opción decolonial".

Traducción: Silvia Jawerbaum y Julieta Barba. Gedisa, Barcelona 2007.

Ming, Wu "Esta revolución no tiene rostro", traducido por H. H. Romero, A. Rodríguez, y R.

Sánchez. Ed. Acuarela S.L. 2003.

Vaneigem, Raoul "Tratado del saber vivir para uso de las jóvenes generaciones", traducción

Javier Urcanibia, Ed. Anagrama, Barcelona 1998.

Rubert de Ventós, Xavier "La estética y sus herejías". Editorial Anagrama, Barcelona 1974.

## Otras consultas

### Pensamiento

- Biblioteca telemática - <http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/>
- Centro digital de cultura transmedia - <http://post.thing.net>
- Revista de cultura y la política - <http://www.metamute.org>
- Acción política de trabajadores de la cultura - <http://art-leaks.org>

### Cultura Libre

- Biblioteca pública digital - <http://archive.org>
- Comunidades en red - <http://planet.dyne.org>
- Revista digital sobre bienes comunes - <http://www.openculture.com>
- Archivo digital sobre arte y vanguardia - <http://ubu.com>