



---

Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Música

## **(Contra)creatividad musical touch:**

Creativismo, ciborgs y potencia en las prácticas musicales ocurridas durante la implementación de un taller de creación utilizando dispositivos móviles, en Nezahualcóyotl, Estado de México.

### **TESIS**

Para obtener el título de:

**Licenciado en Etnomusicología**

### **PRESENTA**

**JULIO ENRIQUE VARGAS LÓPEZ**

### **ASESORA**

Alejandra Cragolini

Ciudad de México, 2023



Universidad Nacional  
Autónoma de México

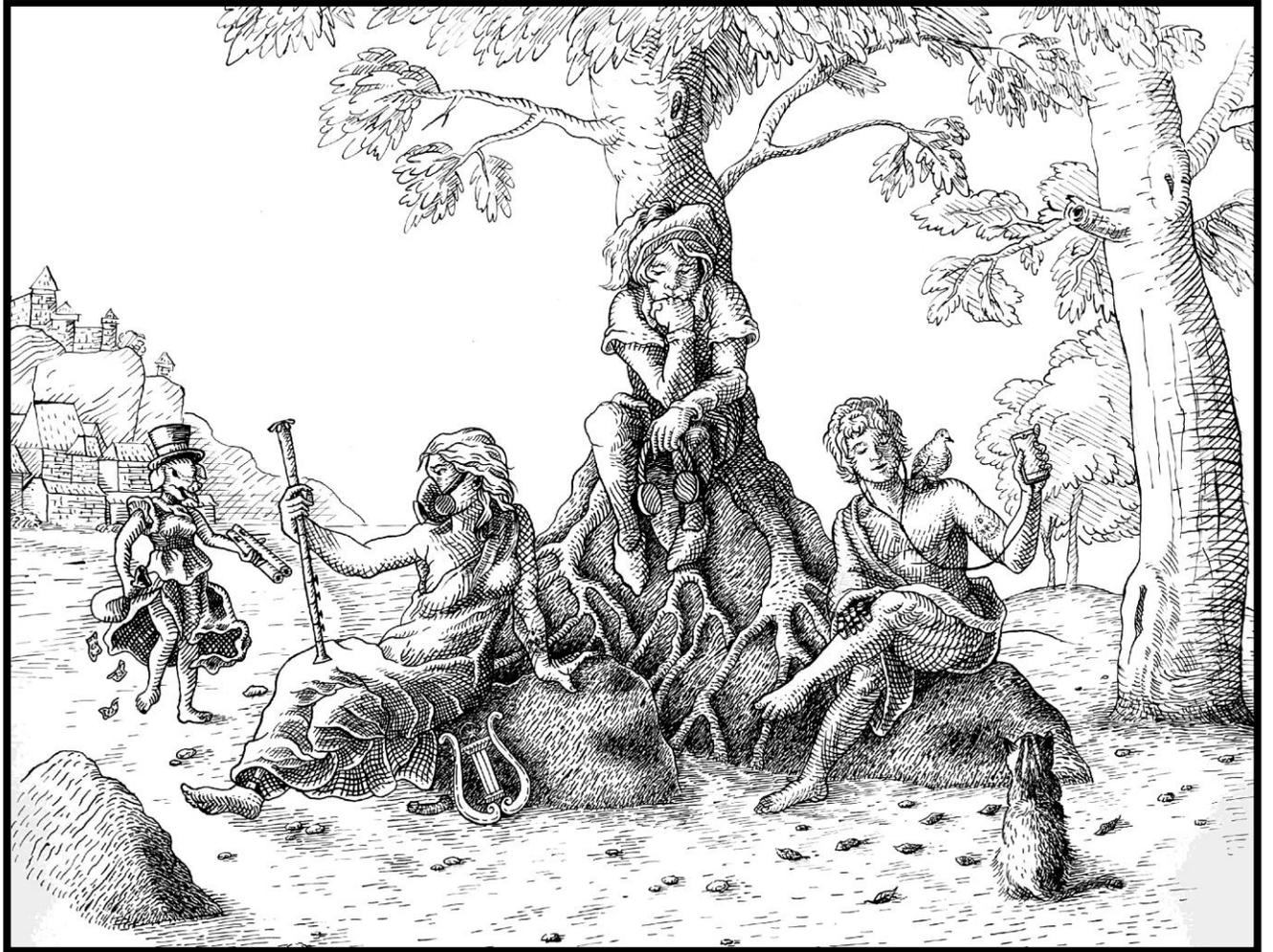


**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**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.



*Bocuse Estrada 2023*

## **Agradecimientos**

*“El cuerpo humano está compuesto de muchísimos individuos (de diversa naturaleza), cada uno de los cuales es muy compuesto [...] Y si aún proseguimos así, hasta el infinito, fácilmente concebiremos que toda la Naturaleza es un solo individuo” B. Spinoza*

Este escrito no habría sido posible sin todos ustedes, por ello, infinitas gracias.

A Ari, por tu apoyo incondicional, por tu amor y pasión, por motivarme todos los días, por creer en mí y estar a mi lado, admiro tu fuerza y determinación, gracias por ser mi compañera y espero la vida me conceda muchos años más a tu lado y poder seguir creciendo juntos.

A Santiago, mi motor, mi gran maestro, eres muy valiente, fuerte, inteligente y noble; disfruta de la existencia y vive con intensidad, te amo con todo mi ser.

A mis padres y mi hermana, por todo su cariño, por su confianza, por sus enseñanzas y por estar a mi lado siempre, lo que soy hoy es gracias a ustedes.

A mi asesora Alejandra Cragolini, le admiro profundamente, es una excelente docente; agradezco su comprensión y apoyo, los conocimientos compartidos y la disposición para trabajar conmigo, he aprendido mucho de usted.

A mis colegas profesores y alumnos, sobre todo con quienes compartí la fortuna de colaborar en este trabajo: Jess Fux, Elizabeth, Saraí, Jair, Juan Carlos y Ángel. Agradezco el tiempo que dedicaron al proyecto, su disposición y la confianza para compartir sus experiencias de vida. A Israel Gordo y al personal administrativo de Guit-Art, por brindarme todas las facilidades para llevar a cabo este trabajo en sus instalaciones. A Fer Fux, por sembrar en mí la semilla de estudiar con pasión la música.

A mis profes, Rolando Pérez, Gonzalo Camacho, Carlos Ruiz, Lizette Alegre, Camilo Camacho, Mauricio González, Rodrigo Hernández, Alan Granados, Jorge D. García, Daniel Gutiérrez, Roberto Campos, David de la Paz Domínguez, Roberto Ruiz Guadalajara y María Angélica Romero, gracias por compartir sus saberes en el aula, sus clases revolucionaron mi mente.

A César, Humberto, Julio Funk, Ceci, Julio Castellanos, Caro, Juan Carlos, Pris, Oswaldo, Rodrigo, Rafa, Iris, Miguel, David, Adriana y Ricardo, los aprecio y estimo mucho, guardo en mi corazón y memoria gratos recuerdos con todos ustedes.

En especial, quiero dedicar esta tesis a la memoria de mi tío Tacho, mi tía Aure y mi tía Tere, acaecidos durante la pandemia, no pudimos despedirlos como se merecían, los guardo entrañablemente y con hartos cariños.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
I. Planteamiento del problema	1
II. Hipótesis	3
III. Justificación	6
IV. Objetivos	7
V. Marco teórico y metodología	8
<b>CAPÍTULO 1. UNA GÉNESIS ORGANOLÓGICA</b>	<b>17</b>
1.1 Breve panorama de la música <i>touch</i>	18
1.2 Problematizando en el aula musical: dispositivos <i>touch</i> y creatividad	23
<b>CAPÍTULO 2. CREATIVIDAD MUSICAL TOUCH: ENTRE EL INSTRUMENTO Y EL DISPOSITIVO</b>	<b>28</b>
2.1 Frente a la pantalla:	
<i>FONURGIA: Taller-laboratorio de creación musical con dispositivos de pantalla táctil</i>	29
2.1.1 Reformular la teoría cuestionando la práctica: John Elliott y la investigación-acción en el campo educativo	30
2.1.2 Metodología de FONURGIA: siguiendo los pasos de la tecno-pedagogía ArsGames	33
2.1.3 Preparación y convocatoria a FONURGIA	40
2.1.4 Los participantes	42
2.1.5 Bitácora de las sesiones	46
• Sesión 1: <i>¿Qué es lo táctil?</i>	48
• Sesión 2: <i>Instrumento musical</i>	52
• Sesión 3: <i>Músicas, arte sonoro y paisaje sonoro</i>	58
• Sesión 4: <i>Práctica de paisaje sonoro</i>	63
• Sesión 5: <i>Música e industria</i>	71
• Sesión 6: <i>Música del siglo XXI</i>	75
2.2 Detrás de la pantalla: <i>Dominación creativa</i>	80
2.2.1 Catácrisis creativa	82
2.2.2 Agenda de la creatividad	86
2.2.2.1 Reino Unido e Industrias creativas	92
2.2.2.2 Estados Unidos y las Ciudades creativas	98

2.2.3 México y la Dominación creativa	102
2.2.3.1 Estatizando la creatividad. Dominación creativa en México	104
2.2.3.2 Control, globalización y creatividad. La influencia de organismos internacionales en las políticas mexicanas	110
2.2.3.3 (Re)formando mexicanos creativos: la creatividad en el Plan Nacional de Desarrollo 2000-2020	115
<b>CAPÍTULO 3. VERDAD, PODER Y PRODUCCIÓN EN EL CAPITALISMO CREATIVO</b>	<b>120</b>
3.1. La invención de la verdad como ejercicio de poder en las sociedades disciplinares	122
3.2 La creatividad como noción de verdad en las sociedades de control	127
3.3 Imperativo crea-tegórico	129
3.4 Creativismo y producción del sujeto creativista	134
3.5 De vuelta a FONURGIA: Los proyectos de creación musical touch; ideas, procesos y producciones artísticas (sesiones 7 – 12)	141
3.5.1 El creativismo en FONURGIA	153
<b>CAPÍTULO 4. Contra-creatividad y escucha ciborg</b>	<b>165</b>
4.1 Contra-creatividad como potencia inmanente	166
4.1.1 Hacia una contra-creatividad spinozista	169
4.2 Contra-creatividad y escucha ciborg en el taller FONURGIA	174
4.2.1 Escuchando “lo natural”: materialismo sónico y afecciones corporales	174
4.2.2 Escucha ciborg: codificada, somatizada, conectada y desmontable	183
4.2.3 La escucha creativista: conexión prostética en la época de la creatividad capitalista	192
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>204</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>210</b>
<b>ANEXO 1</b>	<b>214</b>
<b>ANEXO 2</b>	<b>227</b>

# INTRODUCCIÓN

## I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es innegable que en la actualidad, muchas prácticas socio-culturales se encuentran mediadas por un avasallante flujo de tecnologías informáticas y de la comunicación, que, en gran medida, ha sido posible debido a la aparición y empleo de los dispositivos móviles de pantalla táctil. Desde su incursión en el mercado global durante la primera década del siglo XXI, estos artefactos han transformando por completo la manera en que nos relacionamos y constituimos como sujetos y nuestra forma de habitar-conectar el mundo.

A pesar de que estos dispositivos móviles se nos presentan y venden como herramientas inocuas para facilitar y solucionar múltiples problemáticas de la cotidianidad, es importante considerar, que, como cualquier tecnología, estas responden a los intereses de quienes las desarrollan y administran, siendo en este caso, empresas y corporaciones privadas que promueven agendas y discursos hegemónicos –de carácter económico, político y educativo–. El propósito detrás de estas agendas es producir una episteme que determina la manera en que los individuos comprenden los procesos de creación, apropiación, agenciamiento y resignificación tecnológica; de tal manera que el vínculo humano-máquina sea reducido a una simple relación de consumo y producción de capital permanente. No obstante, para consolidar esta lógica de producción y consumo permanente fue necesario habilitar un paradigma epistemológico y un modelo económico que contemplara un recurso –al menos en apariencia– inagotable y sostenible, dicho elemento es *la creatividad*.

Si bien los dispositivos móviles nos acompañan desde hace un poco más de dos décadas, el interés por la creatividad no es tan reciente. Puede situarse a Estados Unidos y Reino Unido, como los países que, desde mediados del siglo pasado, comenzaron a estudiar, fomentar y promocionar este “atributo inmanente” al ser humano, y que, al paso del tiempo, se posicionaría y sería pieza clave en la lógica del sistema capitalista neoliberal.

Desde finales del siglo XX, se ha agudizado a nivel mundial la implementación de un paradigma creativo. Naciones, industrias, empresas, e instituciones de toda índole se alinean a la lógica de la creatividad, una lógica que no busca generar nueva tecnología al servicio del bienestar planetario, sino, producir usuarios que emplean las innovaciones tecnológicas como medios para optimizar las exigencias del mercado y, paradójicamente, no cambiar nada, mantener el *status quo*.

Ante tal panorama surge esta investigación, la cual tuvo por objetivo problematizar en torno a, y construir e implementar, una metodología de creación musical basada en el uso de dispositivos con pantalla táctil (Smartphone, Tablet, etc.) –desde una mirada transdisciplinar, articulando la etnografía musical, la investigación-acción pedagógica, el análisis sociológico y la filosofía de la tecnología y el cuerpo–. A su vez, la aplicación de esta herramienta metodológica permitió desarrollar y proponer el concepto de *contra-creatividad*, una unidad analítica que sirve para cuestionar, comprender, intervenir y deconstruir la categoría de creatividad (global y neoliberal; hegemónicamente construida) y su vínculo con las prácticas tecnológico-musicales contemporáneas.

Para realizar esta investigación se recurrió al método etnográfico y de investigación-acción pedagógica. El trabajo de campo se llevó a cabo durante la implementación de un taller de creación musical –nombrado FONURGIA– impartido en el municipio de Nezahualcóyotl, Estado de México, entre febrero y julio del 2019.<sup>1</sup> En este contexto, fue posible dar cuenta de cómo los participantes experimentaron ciertos fenómenos que pueden explicarse bajo la propuesta conceptual que aquí se plantea, es decir, a partir de la *contra-creatividad* –como se profundizará más adelante, este concepto de *contra-creatividad* se constituye e inspira en los

---

<sup>1</sup> Es importante señalar que, si bien el enfoque adoptado para este trabajo, en un sentido general, fue el de *investigación-acción*, para el diseño y desarrollo del taller FONURGIA se emplearon herramientas teóricas y metodológicas particulares, de acuerdo a las necesidades que se manifestaron *in situ*, durante la realización de esta intervención.

postulados teóricos de los filósofos Baruch Spinoza, Donna Haraway y Paul B. Preciado, puntualmente de sus nociones de *cuerpo*, *potencia*, *ciborg* y *contrasexualidad*–.

Concretamente en este estudio de caso, la relación e interacción dada entre los participantes y los dispositivos móviles, dentro del marco metodológico del taller FONURGIA, posibilitaron la detonación de ciertos procesos de creación en los participantes, y –aquí el elemento *contra-creativo*– la emergencia de un nuevo y particular tipo de escucha en los sujetos, una escucha tecnológica y desmontable, capaz de percibir nuevas sonoridades.

Este trabajo puede ser considerado como una alternativa teórica, práctica y política, capaz de construir y dotar de nuevos sentidos, tanto al uso de la tecnología, los procesos de aprendizaje, así como a la creación artística; por otra parte, puede considerarse también, una muestra de los alcances del enfoque de *investigación-acción pedagógica* al ser aplicado en una investigación etnomusicológica.

## II. HIPÓTESIS

A partir de la segunda mitad del siglo XX, los avances tecnológicos en el campo de la informática y la comunicación, han ocurrido de forma exponencial, transformando las sociedades y nuestra relación con el mundo. Una muestra de esto es la aparición de los dispositivos móviles de pantalla táctil, los cuales han generado, entre sus múltiples efectos, nuevas formas de vincularnos con la música y el sonido. Sin embargo, la relación entre sujeto y máquina, se encuentra predeterminada, es decir, las posibilidades de apropiación y agenciamiento que el humano pudiera tener sobre la tecnología están preconcebidas y delimitadas en función de los intereses de ciertas instituciones, empresas, corporaciones y dinámicas del mercado, las cuales tienen por fin último la reproducción del sistema económico y la perpetuación de determinadas relaciones de poder.

Estas particulares condiciones tecnológicas han sido factibles debido a que, desde Estados Unidos y Reino Unido –y posteriormente en gran parte del mundo debido a la globalización y una economía de “libre mercado”–, se ha puesto en marcha una episteme en relación a la “*creatividad*”, la cual tiene como objetivo utilizar esta capacidad cognitiva como la materia prima inagotable en una lógica de productividad constante e ilimitada. A partir de ello, se han desarrollado e implementado diversos discursos y agendas en donde se exponen supuestos beneficios socioeconómicos obtenidos al adoptar esta ideología. En el caso de México, este paradigma de la creatividad ha sido instaurado paulatinamente desde inicios del siglo XXI, debido a la posición que nuestro país juega como miembro dentro de relaciones geopolíticas, en las cuales, instituciones como la ONU y la Unión Europea dictan el rumbo de las estrategias y acciones estatales.

La tangibilización de esta episteme se manifiesta no solo en la creación de productos y servicios “novedosos” que incesantemente llegan al mercado, sino también, en la generación e implementación de políticas públicas, modificación del aparato legislativo y jurídico, aparición de nuevas dinámicas laborales y de consumo, así como la enseñanza de contenidos relacionados a esta ideología en instituciones educativas. Sin embargo, el elemento principal de la materialización del paradigma creativo es la producción de un determinado *sujeto creativo*, el cual posee tanto una corporalidad como una subjetividad que permiten la reproducción de tal conjunto de ideas hegemónicas.

Este particular tipo de sujeto actúa en función de la *creatividad* a modo de imperativo, y con ello, se auto-concibe como una entidad de producción incesante. La noción de creatividad –ambigua y sin consenso alguno– mediante la cual opera este sujeto, solo le permite la simulación, es decir, sus posibilidades de creación están preconcebidas y delimitadas según dicten las necesidades y regulaciones del mercado y el sistema económico. De esta manera, la creatividad en la modernidad carece de toda potencia crítica y política, por ende, es incapaz de propiciar cualquier intento de una transformación artística o social.

A pesar de estas condiciones, la episteme hegemónica que concibe a la creatividad como un elemento cognitivo “natural” a la psique humana, puede ser fisurada, atravesada y superada, posibilitando en el sujeto prácticas de creación alternativas e imprevisibles, que escapan y van en dirección contraria al entramado ontológico del sistema capitalista neoliberal, prácticas *contra-creativas*.

Para lograr esta subversión, en el caso específico de este trabajo relacionado al campo sonoro y musical, fue necesario realizar una intervención dentro de espacio de acción colectiva e implementar una metodología basada en las *pedagogías libres* (autonomía del conocimiento, antiautoritarismo, trabajo por proyectos, etc.) con la intención de establecer las condiciones que permitieran a los sujetos dialogar y escuchar empáticamente, así como crear libremente desde un lugar distinto al imperativo de la creatividad; dicho espacio se denominó: taller de creación musical FONURGIA. En esta particular intersección e interacción de los diferentes elementos involucrados –taller FONURGIA, participantes y dispositivos móviles– fue que se habilitó en los sujetos un particular tipo de escucha, que, según lo expresaron, les permitió percibir un conjunto de sonidos a los que caracterizaron como sonidos de la naturaleza.

La aparición de esta nueva escucha de *lo natural*, implica, retroactivamente, la existencia de al menos otro tipo de escucha en los sujetos, una escucha normalizada, de lo cotidiano. Para explicar el habilitamiento de estas múltiples escuchas, fue necesario considerar al cuerpo desde un enfoque spinozista, es decir, un cuerpo en potencia, que puede ser de múltiples maneras dadas las relaciones de afección con los demás cuerpos con los que interactúa. Desde esta perspectiva, el cuerpo se convierte en posibilidad, susceptible a la modificación, a la reescritura de sus códigos, y al ensamblaje de sus partes; de tal manera que los órganos del sistema auditivo y el fenómeno de la escucha, pueden entenderse como biotecnologías añadidas al cuerpo orgánico, elementos prostéticos que aumentan las capacidades del cuerpo del sujeto.

Por lo tanto, hay que considerar que, puesto que toda tecnología tiene una dimensión política y responde a los intereses de quien la produce, los cuerpos de

los sujetos, sumados a sus dispositivos móviles e insertos en las lógicas del modelo capitalista neoliberal, tienen ya habilitado un oído/escucha tecnológico específico para operar eficientemente dentro de esta matriz hiperconectada de producciones “creativas”, es decir, los sujetos activan una *escucha creativa*.

De forma paralela, los mismos cuerpos al entrar en contacto y ser afectados de distinta manera por otro entorno –taller de creación FONURGIA– son capaces de habilitar otro tipo de escucha, que, como anteriormente se mencionó, denominaremos *escucha de lo natural*. Dada la aparición de esta escucha alterna, es que se sostiene el concepto de contra-creatividad, como la posibilidad de atravesar la lógica sistémica y situar a los cuerpos en otro lugar de acción.

### III. JUSTIFICACIÓN

Como arriba se mencionó, actualmente opera una episteme basada en la (ambigua e indefinida) noción de la creatividad humana que permea y atraviesa todas las prácticas humanas. Dicho conjunto de ideas, y prácticas, se promociona como la pieza clave que da solución a las problemáticas y crisis socio-económicas, además que genera ilimitados beneficios para el bienestar humano.

Esta visión de la realidad ha provocado que, la mayoría de las veces que se problematiza en torno a la creatividad, ocurra desde posturas en las cuales se da por sentada la existencia de este atributo “inherente” al individuo –principalmente a su psique–, una suerte de naturaleza humana; esto ha devenido en un creciente interés por el tema y, por ende, en la producción de textos relacionados con este fenómeno. Obras como *Creativity and Innovation Business and Beyond: Social Sciences Perspectives and Policy Implications* (Mann; Chan, 2011); *Creativity, Innovation and Entrepreneurship Across Cultures: Theory and Practices* (Dubina; Carayanis, 2016); *The Neoliberalization of Creativity Education* (Kalin, 2017); *Creativity Under Duress in Education?: Resistive Theories, Practices and Actions* (Mullen, 2019); *The Palgrave Handbook of Social Creativity Research* (Lebuda;

Glaveanu, 2019); son algunas muestras de cómo la creatividad se ha convertido en objeto de estudio de múltiples disciplinas y la producción de textos académicos sobre esta ha sido muy prolífica durante la última década.

A pesar de este incremento de obras que estudian a la creatividad –siendo la mayoría escritas en Estados Unidos y Europa– son pocas las que adoptan un posicionamiento crítico en torno a esta, y aún menos las que estudian a la creatividad en su vínculo arte-tecnología. En este tenor, considero, la pertinencia de esta investigación radica no solo en su fundamento crítico hacia este paradigma epistemológico contemporáneo, sino también, en el desarrollo de una propuesta metodológica y conceptual para hacer frente a dicho paradigma, un accionar político y, dado el enfoque de este trabajo –*investigación acción*– tal propuesta representa una oportunidad, en lo micro, para que los sujetos resignifiquen y desplieguen su potencia para crear, subvirtiendo a la propia creatividad.

#### IV. OBJETIVOS

- Analizar, caracterizar y comprender los discursos hegemónicos –insertos en la episteme de la creatividad– de carácter educativo, empresarial y gubernamental, los cuales entienden el conocimiento, el aprendizaje y, el desarrollo y empleo de la tecnología, como medios para optimizar las exigencias del mercado laboral y las dinámicas de consumo neoliberal. Tales discursos, así como los procesos socio-políticos que permiten su instauración y reproducción alrededor del mundo, y, por ende, también en México, se ubicarán bajo la categoría de *Creatividad de la dominación*.
- A partir de un enfoque que articule la etnografía musical con investigación-acción, problematizar en torno a, y construir e implementar, una metodología de creación musical –en donde se apliquen planteamientos teóricos y recursos didácticos de las pedagogías libres– haciendo uso de dispositivos móviles con pantalla táctil, en el marco de un taller de creación musical (FONURGIA), en Nezahualcóyotl, Estado de México

- Delimitar las nociones sobre tecnología, educación, experiencia y práctica musical de cada participante en el taller; posteriormente, contrastarlas con sus procesos y producciones artístico-creativas al utilizar los dispositivos móviles, así como con los elementos que constituyen los discursos y agendas del paradigma de la creatividad, para conocer como dicho paradigma determina a los propios participantes.
- Elaborar el concepto *Contra-creatividad*, para comprender cómo, a través de la reflexión crítica y colectiva sobre las prácticas creativas-musicales, se pueden desarticular y subvertir las nociones discursivas sobre la creatividad neoliberal (creativismo), de tal manera que, se detonen agenciamientos tecnológicos, prácticas y/o efectos imprevisibles a las lógicas sistémicas, las cuales, a su vez, permitan el ejercicio de la creación desde un lugar alternativo al modelo económico neoliberal.
- Explicar, a través del concepto de *contra-creatividad*, el fenómeno ocurrido durante el taller de creación musical FONURGIA, en relación a la aparición de un nuevo tipo de escucha en los participantes, cuya capacidad les habría permitido percibir *sonidos de la naturaleza*. Subsecuentemente, se ampliará el análisis para explicar y concebir al fenómeno de la escucha –y el aparato auditivo, así como el sentido del oído– como biotecnologías políticas producidas por la modernidad y su papel dentro de la dominación de las sociedades contemporáneas.

## V. MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

Sin duda este trabajo me interpela profundamente dadas las condiciones en las que se efectuó, principalmente por mi formación académica y mi práctica laboral, así como por el vínculo y el grado de cercanía con quienes desarrollé esta investigación, es decir, con miembros de la comunidad estudiantil donde trabajo.

Ante tales circunstancias, se eligió el método etnográfico y el enfoque de investigación-acción como medios para construir el objeto de estudio, recolectar datos, así como para dialogar con los sujetos involucrados en los fenómenos musicales estudiados y problematizarlos junto a ellos.

Al desarrollar el grueso de la investigación *in situ* y no *a priori*, el marco teórico aquí vertido fue el resultado de la experimentación con diversos autores; sometiendo y analizando los datos a la luz de sus diferentes postulados teóricos, un proceso que comparo con una cocción a fuego lento, un platillo sin receta previa, el cual debía ser degustado cada cierto tiempo para determinar si el sabor era el adecuado, no para el cocinero, sino para el comensal.

Hago esta burda analogía, pues es la mejor manera que encuentro para representar el grado de responsabilidad y compromiso que tuve con este trabajo, y no me refiero a un alardeo o vanagloria de mi desempeño como investigador, más bien a la postura ética y política que decidí asumir como etnomusicólogo, es decir, estudiar un fenómeno musical no como *outsider*, a la distancia, extrayendo el conocimiento para conseguir beneficio personal a costa de la otredad; mi intención fue generar un acercamiento como *insider*, conocer y atender las problemáticas que ocurren dentro de una comunidad, estudiar a sujetos que no puedo comprender bajo el estatuto de objeto, sino como seres humanos cercanos: colegas, alumnos, amigos. Ante este panorama, he asumido este trabajo con el mayor rigor dentro de mis posibilidades.

En el inicio de esta investigación, el taller de creación musical FONURGIA – espacio donde se realizó el trabajo etnográfico– comenzó a idearse durante mi labor como docente en una academia musical en Nezahualcóyotl, Estado de México. En diálogo con mis alumnos, algunos de ellos manifestaron su interés por emplear los dispositivos móviles en sus prácticas musicales, interés que fue secundado por mí y por el personal administrativo de la academia, quienes brindaron las instalaciones y las facilidades para implementar el taller.

Al tratarse de un trabajo que indaga cómo los sujetos generan diversos procesos de creación –a partir de su vínculo con la tecnología–, uno de los mayores

retos fue idear la manera de construir un espacio que permitiera reflexionar, experimentar y desarrollar las ideas y proyectos sonoro-musicales que cada participante deseara, sin imponer un temario u objetivos que indujeran o influenciaran los procedimientos u obras que pudieran generar.

Para responder a esto, opté por emplear los planteamientos desarrollados por John Elliot, y por la asociación pedagógica *Ars Games*.

El trabajo de Elliot apuesta por el empleo de la *investigación-acción* como una metodología que pone énfasis, no en la producción de conocimiento como fin último, sino en la generación y empleo del conocimiento para reflexionar y mejorar una práctica específica, es decir, pone el énfasis de la investigación tanto en los procesos como en los productos.

“la mejora de una práctica consiste en implantar aquellos valores que constituyen sus fines [...] tales fines no se manifiestan sólo en los resultados de una práctica, sino también como cualidades intrínsecas de las mismas prácticas. [...] Cuando los valores determinan los fines de una práctica, esos fines no deben tomarse como objetivos concretos que pueden llevarse a la práctica sin dificultad en algún punto del tiempo. Si así fueran, constituirían fines técnicos que podrían especificarse con claridad de antemano. En la medida en que está implicada la reflexión, constituye un razonamiento técnico sobre cómo conseguir un producto final previsto. Los valores, en cuanto fines, no pueden determinarse con claridad de forma independiente de la práctica y antecedente a ella. En este contexto, ella misma constituye una interpretación de sus fines en una situación práctica concreta. Los fines se definen en la práctica y no con anterioridad a ella” (Elliott, 2005, pág. 67; 69).

Sumado a esto, me apoyé de los planteamientos propuestos por la asociación educativa *Ars Games*, quienes, a partir de su denominada *alfabetización digital crítica*, proponen la implementación de prácticas de *pedagogías libres* (autogestión, antiautoritarismo, trabajo por proyectos), actividades lúdicas y espacios de experimentación, para reflexionar críticamente en torno a la tecnología. Así, esta alfabetización encara las problemáticas tecnológicas en el aula, a partir de las siguientes medidas:

“- [...] la actitud crítica [deberá] dirigirse hacia los propios productos tecnológicos como elementos imprescindibles para nuestra vida en sociedad y para nuestro crecimiento como personas.

-[...] [deberá] ponerse en tela de juicio el tipo de tecnologías que utilizamos, pasar a considerarlas no como algo neutro, sino como productos que ocultan tras sus agradables diseños todo un sistema de mercado con serias implicaciones político-sociales y que asimismo incitan a un estilo de vida determinado generando dependencias y desigualdades sociales.

- [...] [deberá] analizarse también la información transmitida a través de los elementos tecnológicos y los formatos digitales, para lo cual aparece como necesaria la capacidad de interpretar los lenguajes en los que se presenta [...] no sólo para comprenderlo formalmente, sino para desentrañar los mensajes subyacentes a los mismos valores que los promueven” (Cabañes, Eurídice y María Rubio; 2013, pág. 19).

La articulación de estos dos elementos teóricos permite empezar a comprender cómo el atributo de “creatividad”, supuestamente inherente a la tecnología, debe ser cuestionado. Esto, debido a que la aparente “capacidad de crear”, adquirida por el simple hecho de consumir ciertos productos, se encuentra ya predeterminada y obedece a los intereses mercantiles de las corporaciones e instituciones quienes diseñan tales productos y emplean el concepto de creatividad como estrategia de marketing para dotar de un aparente mayor valor a los productos o servicios que pretenden vender.

Desde este posicionamiento metodológico se llevaron a cabo las primeras actividades de la investigación; iniciando por la convocatoria a una junta informativa, así como una serie de entrevistas a los interesados en participar en el taller, con el propósito de exponer la intencionalidad del taller y comenzar a recabar datos sobre sus historias musicales, formación académica, sus prácticas musicales y tecnológicas, así como las expectativas personales que cada uno de ellos –como participantes– tenía sobre el taller.

Ante tal información recabada, y dada la variedad de temas en que los participantes estaban interesados; se desarrollaron y eligieron colectivamente las temáticas a abordar durante las sesiones del taller, así como la organización de los tiempos de trabajo y las reglas que el colectivo acataría. Tales temáticas acordadas y trabajadas en el taller fueron las siguientes:

- *El cuerpo y el sentido del tacto*
- *Instrumento musical. Concepto, definición, tipos.*
- *Experimentación con el sonido: Música del siglo XX, arte sonoro, paisaje sonoro.*
- *Práctica de paisaje sonoro: grabando sonidos del exterior.*
- *Industria musical: consumo, derechos de autor, propiedad intelectual.*
- *Música del siglo XXI: relación entre los fenómenos socio-culturales contemporáneos y las nuevas prácticas sonoro-musicales.*

Desde el inicio del taller, se manifestó una notable disposición y participación de todo el grupo, haciendo que cada sesión se nutriera con el intercambio de experiencias, opiniones y la generación de discusiones sobre los temas en cuestión. La información arrojada en este constante diálogo comenzó a evidenciar la normalización y naturalización de (aunque en ese momento aún era teóricamente incomprendida) una episteme vinculada a la tecnología y a la creatividad artística.

Estos datos obtenidos permitieron ampliar la problematización en torno a dicho fenómeno, y, partir de este punto y dados los objetivos de esta investigación, el marco teórico utilizado se pudo organizar en tres bloques, los cuales operaron para explicar y analizar la información recabada en fuentes documentales, así como en el trabajo etnográfico.

Es importante señalar una diferencia en cuanto a los materiales de este apartado, ya que, si bien los planteamientos teórico-metodológicos del colectivo *ArsGames*, así como los de Elliot, fueron parte crucial y se retornó a ellos constantemente durante esta investigación, ambos se emplearon principalmente para el diseño y la ejecución del taller FONURGIA; por otra parte, para complementar la problematización general, el análisis y la interpretación de los datos se recurrió a los postulados teóricos que se expondrán a continuación.

Primer bloque: contempla el concepto de *Agenda de la creatividad* [Creativity Agenda] propuesto por Peter Campbell, y de los modelos sobre las *Industrias Creativas* estudiados por Chris Bilton. Estos postulados teóricos permiten agrupar y entender los motivos detrás de los actuales discursos, programas y políticas públicas impulsadas por diversos Estados, pero sobre todo lo ocurrido en México

durante el presente siglo, en relación con el tema de la creatividad, la educación y la economía.

Segundo bloque: Al entender este conjunto de elementos como parte de una dinámica geopolítica, los conceptos teóricos de este bloque explican la construcción epistemológica detrás de este fenómeno global y el impacto que tiene en la producción de un determinado tipo de subjetividad, la cual obedece y reproduce una noción de creatividad –acrítica, apolítica y mercantil– que perpetua al sistema neoliberal y, por ende, la acumulación de capital y ejercicio de poder de un sector social por sobre de otros.

El andamiaje teórico de este bloque está compuesto, primeramente, por la noción de *Verdad* desarrollada por Michel Foucault, entendida como un conjunto de ideas –históricamente situadas– que un grupo social impone a otros mediante mecanismos de producción y represión (morales, éticos, jurídicos y judiciales), para mantener relaciones de poder asimétricas y producir determinadas subjetividades. Posteriormente, se integra a esta composición, la propuesta teórica de Gilles Deleuze y sus *Sociedades de control*, en la cual el pensador francés propone en este concepto una caracterización de la sociedad de finales del siglo XX (la cual aún puede considerarse vigente) en la cual el modelo de la institución disciplinar foucaultiana da paso a un nuevo tipo de configuración ontológica del ser humano basada en la idea de productividad económica, endeudamiento permanente y el control de las sociedades y los individuos a través de la tecnología. A esta noción de *Verdad* y de *Sociedades de control*, se sumarán los planteamientos teóricos de Juliana Capinetti y Pascal Gielen, ambos estudian críticamente el papel que cierto tipo de creatividad juega en las sociedades contemporáneas, enfatizando que dicho tipo de creatividad se ha convertido en una exigencia para el individuo (creativo) e instituciones actuales, fungiendo como el elemento que convierte el intelecto humano en capital; así, esta noción de creatividad se vuelve entonces –de acuerdo con Capinetti– en un *Imperativo categórico epocal*, vaciando a la creatividad de su potencia transformadora de la realidad y la simplifica –según Gielen– a una versión

de creatividad aplanada que obedece a los intereses del sistema neoliberal, es decir la creatividad pasa a reducirse a un *Creativismo*.

Tercer bloque: Este último conjunto de elementos teóricos se articulan con los anteriores bloques permitiendo no sólo ampliar el análisis de los elementos y datos obtenidos en campo, sino para detonar y consolidar la propuesta metodológica y conceptual que se propone como objetivo principal de este trabajo. Para ello, se utilizó en primer lugar la noción de *Cuerpo* concebida desde tres enfoques teóricos distintos, que, si bien comparten elementos en común, cada uno lo comprende bajo ciertas particularidades; estos enfoques corresponden a los postulados de Baruch Spinoza, Donna Haraway y Paul B. Preciado.

En este entrecruzamiento corporal, la noción de Spinoza resulta sumamente enriquecedora, pues su concepción de cuerpo difiere de los dualismos entendidos en otros paradigmas ontológicos, con esto me refiero a que Spinoza parte de una idea monista para explicar la realidad, por lo tanto, elementos como la corporalidad, las ideas, el alma, la naturaleza, etc., son manifestaciones –con diferentes atributos entre sí– pero, que comparten y son constituidas de una misma sustancia única o elemental. Este abordaje permite comprender dos configuraciones importantes sobre el cuerpo; primeramente que, tanto las ideas como la materialidad corporal son asumidos bajo el mismo estatuto de existente y, por lo tanto, solo habría entre estos relaciones de afección constante y de diferentes modos. La otra configuración spinozista sobre el cuerpo recae en la idea de que, sí todo lo materialmente existente comparte la misma sustancia y, a su vez, puede ser considerado como un cuerpo, es entonces que todo cuerpo está compuesto y, de la misma manera, compone a otra serie de cuerpos: *cuerpos compuestos de otros cuerpos*.

Por su parte, el planteamiento teórico de Haraway con relación al cuerpo se entiende desde su propuesta del concepto de *Cyborg*. Para esta pensadora, el advenimiento de los avances tecnológicos durante el siglo XX, principalmente en el campo de la informática, la comunicación y la biología, transformó la manera en que el ser humano se configura y se relaciona con el mundo. El *Cyborg* por lo tanto, representa la simbiosis entre lo cibernético y lo orgánico, disolviéndose así, al igual

que con Spinoza, la distinción entre lo “natural” y “lo artificial”. El cuerpo, por lo tanto, se comienza a percibir como un cúmulo de elementos ensamblados, desmontables, interconectados, transferibles, capaz de ser reescrito y modificado de múltiples maneras. Tal concepción del cuerpo adquiere una dimensión política del sujeto que pretende hacer frente a la narrativa moderna y hegemónica del antropocentrismo.

Sumado a esto, la concepción de Preciado sobre el cuerpo resulta ser aún más radical; él propone que todo cuerpo y toda subjetividad son productos de una determinada ideología, propia de cierto momento histórico, por lo tanto, el cuerpo es comprendido como una biotecnología, un archivo histórico y político viviente. De esta manera, Preciado explica que, la forma en que concebimos y conceptualizamos al cuerpo –y cada uno de sus componentes– es producto de un conjunto de ideas legitimadas, a través de instituciones sociales, como “verdaderas”. Tales ideas se encarnan, se vuelven cuerpo, se somatizan y con ello, los órganos (protéticos) y su percepciones, emociones, sensaciones y afectos, obedecen a este dispositivo ideológico; dicho dispositivo se comprende así, en una tecnología productora de corporalidades, cuerpos que pueden ser reescritos, todo cuerpo, incluso el asumido como “natural” se convierte en una ficción. Si bien, el objeto de estudio de Preciado es la sexualidad humana, a la cual critica y deconstruye –evidenciando cómo la condición del sexo considerada como “natural” forma parte de un dispositivo ideológico impuesto en el siglo XVIII desde la biología, la medicina y la psicología para generar una distinción política entre los sujetos a partir de determinados órganos del cuerpo–.

Resulta entonces valioso llevar estas ideas al campo sonoro y pensar que el fenómeno de la creatividad y las prácticas musicales ocurridas por medio de dispositivos móviles –tanto en la ejecución como en la escucha– pueden ser deconstruidas y provocar nuevas resignificaciones corporales, nuevas maneras de concebir el cuerpo, distintas a las impuestas por el poder hegemónico.

Es aquí donde se integran los últimos elementos teóricos de este trabajo y los cuales permiten amalgamar y dar consistencia a este marco, dichos elementos son *potencia* y *capacidad audio-afectiva*. El primero, propuesto por Spinoza, y seguido

por Preciado, hace referencia a la capacidad de los cuerpos para existir de múltiples maneras, un cuerpo variable que se transforma continuamente según las relaciones y modos de afección que establezca con los demás cuerpos. Por su parte, la *capacidad audio-afectiva*, concepto propuesto por Marie Thompson, hace hincapié en el estudio sonoro musical, destacando la materialidad del sonido, es decir, enfatiza los diferentes elementos materiales –y las relaciones de afección entre estos– involucrados en una práctica sonora (intérprete, instrumento, cuerpos del entorno, espacio o lugar de ejecución, factores climáticos, etc.).

Con los elementos de este tercer bloque, se puede comprender de una manera más amplia, el vínculo y los modos en que se afectan el cuerpo orgánico (participantes del taller), el cuerpo no orgánico (dispositivos móviles) y los cuerpos del entorno (taller FONURGIA / capitalismo neoliberal-sociedades de control); permitiendo explicar los efectos, tanto subjetivos como corporales, que se desprenden en estas relaciones.

Por último, he de mencionar que la escritura de este trabajo fue realizada tomando como eje estructural este andamiaje tripartito de bloques teóricos, por lo que el capitulado aparecerá de acuerdo con el ordenamiento de los elementos presentados en este apartado.

# Capítulo 1

U na génesis organológica

Pack de 6 cursos  
**Explora tu creatividad**  
**30% DTO. EXTRA**

**DOMĚSTIKA**

DOMESTIKA.ORG  
**PACK ESPECIAL ¡6 cursos al 40% dto!** [COMPRAR](#)

Telefónica FUNDACIÓN | Movistar

taller 6 a 12 años **INFANTIL**

# ELECTRÓNICA CREATIVA

**FARO INDIOS VERDES**  
Sábados del 5 de mayo  
al 16 de junio | 12:00 a 15:00 h  
Imparte: Proyecto Meseta

LABORATORIO CIUDADANIA DIGITAL / MEX | CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA EN MÉXICO | FARO INDIOS VERDES

MAR 17:00 A 19:00  
18.FEB A 21.ABR  
SIN COSTO

TALLERES 2020-1

# INGLÉS CREATIVO

LA NANA

INSCRIPCIONES ABIERTAS  
(JÓVENES Y ADULTOS A PARTIR DE 15 AÑOS)

220 C/ JÓN DE SAN JUAN DE DIOS 425 COL. GUERRERO | A 2 CUADRAS DEL METRO BELLA ARTES

**CULTURA INBAL**  
SECRETARÍA DE CULTURA

## CREATIVIDAD Y COMPROMISO

LOS ARQUITECTOS DE LA ACADEMIA DE ARTES

**MUSEO NACIONAL DE ARQUITECTURA**  
Palacio de Bellas Artes, 3er nivel

6 de marzo al 12 de mayo, 2019

CURSO EN LÍNEA

## Creatividad y música

CON RUBÉN ALBARRÁN

De \$580  
a **\$406 MXN**

Usa el cupón: **OFF30**

APRENDE HOY CON **30% Descuento**

COMPASSTAGE

**el aleph**

## ENCUENTRO NEW CREATIVITY

Inteligencia artificial y creatividad: Futuro aumentado

Primer Hackatón – Universo de Letras  
28 y 29 de mayo

[www.universodeletras.unam.mx/new-creativity](http://www.universodeletras.unam.mx/new-creativity)

**TALLERES CREATIVOS**

Se parte del Taller de Producción Audiovisual de DaDa X Talleres Creativos. Aprenderás a producir videos, cortometrajes, entrevistas, documentales, video charlas para Redes Sociales, programas, video clips y video experimental.

**TALLERES CREATIVOS** | **CINEMATILAN** | Miquiztli Producciones

FECHAS: 12, 13, 14 y 19, 20 y 21 de julio de 10:00 a 14:00 hrs.  
INFORMES: [dadaxtallerescreativos@gmail.com](mailto:dadaxtallerescreativos@gmail.com)  
WhatsApp: 5552520339  
IMPARTIDO POR: Juan Manuel Esquivel, Productor audiovisual

DADA X Talleres Creativos / Cuauhtémoc 39, Roma Norte

## Charisse es creativa.

Directora de asociaciones u chef a domicilio

Inscríbete al curso de **Economía Naranja** y podrás registrarte en el mapa de creativos de toda Latinoamérica **BID**

**Piso 16**  
Laboratorio de Iniciativas Culturales UNAM

## Consejos para la contingencia ESTANCAMIENTO CREATIVO

**Ps**  
Creativity is everywhere.

[www.adobe.com](http://www.adobe.com)

## Curso de CREATIVIDAD INTEGRAL

**MARZO 11**  
Por 6 Dir. Creativos

**SIMULADOR**  
LA ESCUELA DE CREATIVOS

[SIMULADORDEVUELO.COM.MX](http://SIMULADORDEVUELO.COM.MX)

# If you're human, you're creative.

## 1.1 Breve panorama de la música *touch*

Este trabajo se gestó en la convergencia de tres aspectos presentes en mi vida: mis estudios universitarios en la Facultad de Música UNAM (FaM); mi labor como docente de música y un gusto personal por temas relacionados con la tecnología.

El punto de partida de esta investigación tuvo un origen organológico, es decir partió de la reflexión sobre un instrumento musical. Fue en el año 2016, durante mis estudios en la FaM que, al cursar la asignatura *Acústica y Organología* con el etnomusicólogo Carlos Ruiz, se nos encomendó a los alumnos la tarea de realizar una monografía sobre un instrumento musical que fuese de nuestro interés.

Al realizar dicha encomienda, entré en contacto con un documental que me causó gran impresión, este fue *When Björk Met Attenborough* (Ochoa & Page, 2013). Este filme aborda cómo la cantante islandesa Björk, desarrolla su álbum *Biophilia*, inspirándose en la naturaleza y la tecnología como elementos centrales para hacer música. Sin embargo, lo que llamaría mi atención fue una sección del documental, en la cual, la artista recurre al apoyo de ingenieros y diseñadores para crear una aplicación (*app*) para tabletas (*tablets*). Así, durante el metraje se muestra como esta *app* se empleó para presentaciones en directo, pero también, fue utilizada como un recurso didáctico musical en una escuela argentina. Esto último, me pareció muy sugerente y comencé a interesarme más sobre el tema.

Para finales del 2016 presenté, en el marco del 1er Congreso de Etnomusicología en la FaM, la ponencia *iPad como instrumento musical: descripción organológica, performance y posibilidades prácticas*; en esta expuse: una revisión somera sobre el desarrollo histórico del empleo musical de los dispositivos móviles y cómo estos artefactos tecnológicos han sido resignificados en la performance bajo el estatuto de *instrumentos musicales*, además realicé una propuesta de clasificación organológica siguiendo el sistema Hornbostel-Sachs y el

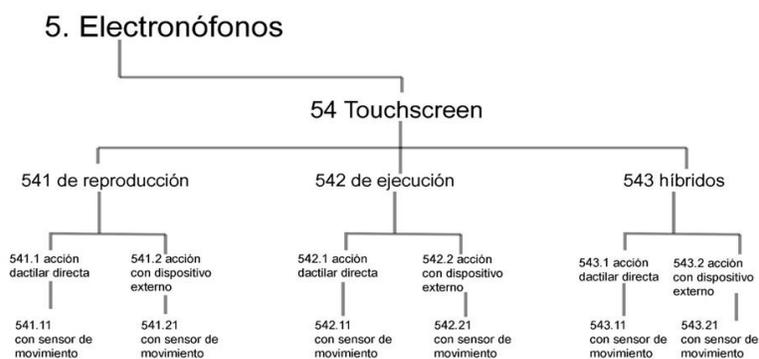
complemento de este, elaborado por Michael B Bakan<sup>2</sup> para clasificar instrumentos electrónicos.<sup>3</sup>

Durante el desarrollo de dicha ponencia, noté que la producción académica sobre este tema es de reciente interés entre los investigadores, lo que era de esperarse, considerando que la incorporación de estos dispositivos a las prácticas musicales es muy pronta. Se puede ubicar el año 2010 como fecha clave, pues corresponde al año en que el iPhone fue lanzado al mercado, a partir de ese momento, músicos<sup>4</sup> y compañías desarrolladoras de software<sup>5</sup> comenzaron a interesarse y aprovechar la capacidad de estos dispositivos.

Una de las publicaciones pioneras en abordar este tema fue *Eufonía. Didáctica de la música* (2012), la cual presenta una serie de artículos dedicados a la educación musical y los dispositivos móviles. En dicha publicación, Manuel Rives presenta el artículo *Las tabletas en la educación musical del siglo xxi* (2012), en el cual hace una revisión y crítica sobre el empleo del modelo empresarial BYOD:

<sup>2</sup> Para más información consultar “Desmytifying and classifying electronic music instruments” (1990); Bakan et al.

<sup>3</sup> Mi propuesta consistió en agregar una nueva categoría clasificatoria para dar cabida a los instrumentos de pantalla táctil (–TS *Touchscreen*). Adicionalmente se añadieron subcategorías para hacer más específica la clasificación de acuerdo a criterios relacionados con la ejecución y la respuesta tímbrica/sonora del instrumento.



<sup>4</sup> Björk (app *Biophilia*): <https://www.youtube.com/watch?v=OrtCMQceyJA>  
Jordan Rudess (Dream Theater): <https://www.youtube.com/watch?v=8VH25DC7qNw>  
Jesús Gallardo (Los tres tristes tigres): <https://www.youtube.com/watch?v=QFyZ2KfasgU>  
<sup>5</sup> Smule (Sitio Web): <https://www.smule.com/apps>  
Wizdom Music (Sitio Web): <https://www.wizdommusic.com/>

Bring Your Own Device (“*trae tu propio dispositivo*”) en el aula de clases y el vínculo con lo que él denomina *áreas creativas* (música, pintura, fotografía y video).

En dicha publicación se encuentran también los artículos de Javier Monteagudo (2012) y Antoni Miralpeix, (2012) los cuales se preguntan de qué manera pueden los dispositivos móviles ser empleados como herramientas didácticas en la educación musical, para ello cada uno realizaría una clasificación de las aplicaciones musicales disponibles para estos artefactos. Monteagudo realiza una propuesta clasificatoria de acuerdo a la función de las apps (ej. Grabadores y editores de audio, editor de partituras, sintetizadores, instrumentos musicales simulados a la imagen de los reales, etc.), mientras que Miralpeix expone una clasificación considerando las habilidades que el alumno es capaz de desarrollar (ej. crear acompañamientos, afinar, educar el oído, aprender y practicar teoría, etc.).

Por último, en la misma compilación se encuentra el artículo de José Luis Sánchez y Pilar Soro, titulado *La magia de aprender con los Dedos* (2012); en el texto, los autores abordan la experiencia obtenida en su proyecto *Dedos*, realizado en un centro educativo español en el cual se otorgaron tabletas a un grupo de alumnos. El objetivo principal de dicha práctica fue generar un alfabetismo tecnológico tanto en profesores, alumnos y familiares de los alumnos.

Al revisar estos textos se puede notar un claro interés de estos investigadores y profesores por llevar los dispositivos móviles al aula de música, con el fin de generar un primer acercamiento entre estas tecnologías y el alumnado; así también muestran una actitud crítica frente a la deficiente planeación institucional en relación a los programas de alfabetización e inmersión tecnológica en las escuelas.

Un año después de la publicación de este texto compilatorio, sería publicada una investigación realizada por Blanca Morales y Gonzalo Rubiano, *Ipad Music. Sistematización de una experiencia* (2013). Este trabajo, llevado a cabo en una escuela colombiana, explora la implementación de una asignatura, en la cual, el empleo de iPads para hacer música es el eje central. El propósito de su investigación fue indagar las oportunidades pedagógicas que estos dispositivos pueden ofrecer, tomando como marco metodológico la *sistematización de las*

*experiencias*, es decir, reconstruyendo, ordenando, interpretando y escribiendo lo sucedido en cada una de las clases que conforman el proyecto para poder generar un conocimiento significativo. Así, a través de la ejecución de la app *Garage Band*, las alumnas participantes en la asignatura logran generar destrezas y habilidades en el manejo del dispositivo táctil, además de compartir públicamente sus conocimientos a través de conciertos escolares.

Como hemos visto hasta aquí, estas investigaciones llevaron la reflexión del vínculo música-tecnologías móviles hacia el ámbito de la educación musical, sin embargo, la distinción organológica de estos dispositivos táctiles fue poco cuestionada, es decir, ante la reciente incorporación de estas tecnologías al campo musical resultó difícil distinguir hasta qué punto los dispositivos *touch* eran instrumentos musicales.

Uno de los primeros trabajos que problematiza sobre el tema de la organología y los dispositivos móviles, es *Another Perspective: iPad Is a REAL Musical Instrument* (2014), de David A. William. En dicho texto, el autor expone su experiencia como miembro y fundador del ensamble de iPads llamado *Touch*; en esta agrupación –conformada por un quinteto de *iPadistas*– se compone colectivamente música original, y se desarrollan y sistematizan elementos técnicos específicos para la ejecución de artefactos. Para el William, los dispositivos móviles poseen el estatuto de instrumento musical, pues considera que, para la correcta ejecución musical de estos, se necesita la misma dedicación y constancia como con cualquier otro instrumento de origen occidental. Además, el autor señala la importancia de desarrollar un modelo propio para estos instrumentos que posibilite la expansión de toda su potencialidad.

En este enfoque –en donde se privilegia el uso y la ejecución en colectivo de estos instrumentos– podemos nombrar tres ensambles que emplean y legitiman la ontología de estos instrumentos táctiles; estos son *Loca orquesta de Tablets*, *The Mobile Phone Orchestra* y *The SmartPhone Orchestra*. Dirigidos por Ciro Cavalotti

(2014), Ge Wang (2014) y Steye Hallema (2016)<sup>6</sup> respectivamente, estos ensambles apuestan por la utilización de teléfonos inteligentes para realizar composiciones y conciertos interactivos.

Este somero corpus de obras aquí referidas demuestra el creciente interés que músicos, docentes e investigadores, tienen por estas tecnologías; no obstante, al revisar estos trabajos se puede notar un acercamiento poco crítico sobre la relación músico-tecnología; además, en la gran mayoría de textos, los dispositivos móviles de pantalla táctil –así como el uso que se da a estos– son entendidos bajo una idea preconcebida en la que estas máquinas son positivas para la educación, proporcionan “beneficios” al usuario, “aumentan” las posibilidades para crear música, su interconexión permite “nuevas y más eficientes” formas de ejecutar y compartir las producciones musicales, etc.

Si bien era apresurado señalar la existencia de una ideología sostén y fundamento de la interacción entre la tecnología, su aparente capacidad creativa constante y los supuestos beneficios que proveía, fue hasta que llevé al aula de música estos dispositivos, que pude comprobar cómo los sujetos habían normalizado la reproducción de ciertos elementos discursivos cuando interactuaban con estos artefactos.

---

<sup>6</sup> Para mayor información consultar:

- Loca orquesta de Tablets: <https://www.musicacontablets.com/>  
(Presentación): [https://www.youtube.com/watch?v=5wKQRJc\\_JXE](https://www.youtube.com/watch?v=5wKQRJc_JXE)
- The Mobile Phone Orchestra (MoPhO): <https://mopho.stanford.edu/>  
(Presentación): <https://www.youtube.com/watch?v=ADEHmkL3HBg>
- The SmartPhone Orchestra: <https://smartphoneorchestra.com/>  
(Reportaje): <https://fb.watch/9A3cSB6Cgm/>

## 1.2 Problematizando en el aula musical: dispositivos *touch* y creatividad

Durante los últimos 10 años de mi vida me he desempeñado laboralmente como profesor de música en distintas academias privadas en el municipio de Nezahualcóyotl, en el Estado de México. Si bien al inicio de mi práctica docente no contaba con una formación académica especializada en materia de pedagogía musical, en el transcurso de la misma he ido obteniendo y desarrollando conocimiento y habilidades en la docencia, tanto de forma teórica como en la praxis, en diálogo con mi formación etnomusicológica.

En dichas academias asisten estudiantes jóvenes, en su mayoría entre los 11 y 25 años, con afinidad por la música popular, y que conciben la práctica musical como una actividad complementaria a sus tareas cotidianas, por lo que la mayoría de las y los alumnos no poseen aspiraciones a profesionalizarse en este ámbito.

En este contexto fue que, para 2017, mi interés y curiosidad por descubrir el potencial de los dispositivos *touch* en la enseñanza musical me llevó a realizar una serie de actividades didácticas de carácter exploratorio, permitiéndome acercar los dispositivos móviles a las y los estudiantes. Dichas actividades, se ubicarán aquí como *Prueba 1* y *Prueba 2*, y fueron llevadas a cabo de la siguiente manera:

<b>Prueba 1</b>		
Muestra	Género	Edades
	7 Hombres	6.15, 17, 18, 20, 38 años
	3 Mujeres	11, 18, 55 años
Material	Para esta <i>Prueba 1</i> se utilizó como dispositivo un iPad mini 1 con las siguientes apps instaladas:	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- iKaossilator</li> <li>- Bebot Synth</li> </ul>	
Procedimiento	1. De forma individual, se solicitó a cada alumno que abriera la app iKaossilator e intuitivamente, utilizando los recursos de la aplicación, generara una base rítmica y una base armónica en tonalidad de <i>Do Mayor</i> .	

	<p>2. Mientras la primera aplicación se encontraba ejecutándose, se le pidió abriera la app Bebot Syth –la cual se encontraba previamente configurada en la misma tonalidad– para realizar una melodía a modo de improvisación durante un lapso de 2 a 5 minutos.</p> <p>3. Al finalizar la improvisación cada participante compartió su experiencia sobre la actividad.</p>
Evidencia audiovisual	 <p>Video ilustrativo de la Prueba 1, presentado en el marco de la asignatura <i>Etnografía Sonora</i>. (2017) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9rJXXM6Vc5g">https://www.youtube.com/watch?v=9rJXXM6Vc5g</a></p>

Los comentarios de los alumnos acerca de sus sentires en torno a la *Prueba 1* manifestaron algunas coincidencias discursivas señalando una aparente *capacidad creativa* permanente e inherente a estos dispositivos, la cual irónicamente –al menos en el marco de esta actividad– tendía a producir ejecuciones carentes de contenido sonoro de valor para ellos. Estas ideas pueden reconocerse en expresiones como las siguientes:

*“Me gusto crear ruiditos y ver cómo canta el robot”*

*“Me parece que tiene potencial para poder crear música diferente con estos instrumentos”*

*“Cuando usé la aplicación del robot me puse nervioso jajaja, es que si hay que tener conocimientos de escalas para crear una buena improvisación y sacarle buen sonido”*

*“Creo que está interesante, aunque un poco monótono”*

*“Siento que lo que yo hice cualquiera lo podría crear”*

*“A mi parecer se sacrifica la técnica y la creatividad por la inmediatez”* (2017)

De manera paralela fue realizada la *Prueba 2*. La actividad contó con la participación de un alumno de 7 años de edad al cual le imparto clases de piano de forma individual y en su domicilio. El objetivo de la prueba fue observar los resultados musicales en la interacción de mi alumno con su dispositivo móvil; a diferencia de la actividad anterior, esta actividad estuvo orientada a privilegiar un enfoque pedagógico horizontal, sin anteponer alguna tarea a priori, de tal forma que, el proceso y los resultados, respondieran directamente a los intereses e inquietudes

del alumno, así mismo el conocimiento generado durante la actividad fuese consecuencia del diálogo.

<b>Prueba 2</b>		
Muestra	Género	Edades
	1 Hombre	7 años
Material		
	<p>Para esta <i>Prueba 2</i> los dispositivos touch empleados fueron los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- iPad mini 1 y la app <i>Stop Motion Studio</i></li> <li>- Smartphone Motorola G5 y la app <i>Grabadora de Voz fácil</i></li> <li>- Computadora PC, SO Windows 10 y los softwares <i>DAW Reason 5</i> (edición de audio), <i>Sony Vegas Pro 12</i> (edición de video)</li> </ul> <p>Además de los dispositivos tecnológicos mencionados, se hizo uso de otros elementos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juguetes</li> <li>- Vestuario</li> </ul>	
Procedimiento		
	<p>Esta <i>Prueba 2</i>, consistió de 2 actividades:</p> <p><u>Actividad 1:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A partir de una propuesta del alumno, se optó por realizar un videoclip utilizando la técnica <i>stopmotion</i>, haciendo uso de un iPad Mini, la app <i>Stop Motion Studio</i> y juguetes de su elección. Para lograr este cometido fue necesaria la investigación y aplicación de conceptos del ámbito cinematográfico como guion, escena, director camarógrafo, etc.</li> <li>2. Una vez obtenido el video, este se fue musicalizado por el alumno mediante una interpretación suya al piano. El resultado de este material audiovisual tuvo por título <i>Cascabel</i>.</li> </ol> <p><u>Actividad 2:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El alumno optó por realizar una composición en el género rap. Para ello se realizaron sesiones de apreciación musical de piezas de rap; se abordaron elementos teóricos como escala menor, progresión armónica, beat de rap, etc. Así mismo se estudiaron elementos líricos como verso, estrofa y rima. La temática que el alumno eligió para esta pieza fue: el fútbol.</li> <li>2. También, se dedicaron algunas sesiones para grabar la sección vocal, para ello se utilizó un Smartphone Motorola G5 y la app <i>Grabadora de voz fácil</i>; de forma simultánea se apoyó al alumno en la grabación del <i>Beat</i> el cual fue desarrollado mediante el <i>DAW Reason 5</i>.</li> </ol>	

	<p>3. Una vez concluida la grabación del Rap, el alumno decidió agregar un video para complementar el audio ya producido, por lo que por 5 semanas nos dimos a la tarea de desarrollar los conocimientos básico de edición de video empleando el software <i>Sony Vegas Pro 12</i>. El resultado final fue un video musical titulado: <i>Messi Vs CR7</i>.</p>
<p>Evidencia audiovisual</p>	<div data-bbox="532 415 685 571">  </div> <p data-bbox="727 457 1377 533">           Actividad 1: video animación <i>Cascabel</i>.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=V-KCzQ8xjP0&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=V-KCzQ8xjP0&amp;t=2s</a> </p> <div data-bbox="532 625 685 781">  </div> <p data-bbox="727 659 1312 735">           Actividad 2: Rap <i>Messi Vs CR7</i>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5nOsXBEI66I">https://www.youtube.com/watch?v=5nOsXBEI66I</a> </p>

Como puede observarse, el enfoque pedagógico con el que se abordó cada una de las pruebas detonó resultados diferentes<sup>7</sup>. En el caso de la *Prueba 1* –desde un posicionamiento más verticalista– las instrucciones sobre cómo debía ser ejecutada la prueba, la poca experiencia de los participantes en el manejo de las apps utilizadas y, las propias capacidades y limitaciones con las que cada app fue diseñada, generó ejecuciones que la mayoría de los alumnos valoraron como monótonas; por el contrario en la *Prueba 2* –desde un posicionamiento más horizontal– la generación de conocimiento fue más significativa, se detonó mayor interés y entusiasmo en el alumno, y, se propició mayor agenciamiento tecnológico y libertad de decisión en todo el proceso de creación.

Es en este punto que cobra mayor sentido lo expuesto en el apartado anterior, es decir, la incipiente bibliografía en la cual se estudia el impacto del uso de los dispositivos móviles en la práctica musical se orienta a exponer un conjunto de ideas sobre cómo la tecnología genera supuestos beneficios y aumenta las posibilidades de creación sonora musical. Este posicionamiento bien podría haber

---

<sup>7</sup> Es importante mencionar que, el desarrollo de estas pruebas no contempló el estudio previo ni la obtención de datos referentes a las historias musicales de cada participante, tampoco se consideró el vínculo que cada uno de ellos tenía con la tecnología en función a su edad, género o formación académica.

sido adoptado y adecuado para interpretar los resultados de las pruebas aquí realizadas, sin embargo, considero que tales supuestos en los que se valora de forma positiva a la tecnología se generan de manera acrítica.

Este imaginario que concibe y relaciona a la tecnología con la innovación y la modernidad tiende a normalizarse e incorporarse con facilidad en las sociedades occidentales pues, resulta casi anti-natura estar en contra del progreso humano o mejor dicho de otra manera ¿quién podría estar en contra de la creatividad? Sin embargo, ya Foucault señalaba, en *El orden del discurso*, que ningún discurso –ni las palabras que lo conforman– son unidades neutras, pasivas o meramente abstracciones del lenguaje, por el contrario, todo discurso obedece a los intereses de un poder hegemónico, imponiéndose violentamente sobre otros, configurando ideas, subjetividades y cuerpos (Foucault, 1970).

De este modo, comenzó a gestarse una serie de cuestionamientos sobre quién y desde dónde se emanaban los supuestos que vinculan tecnología y creatividad, los cuales son naturalizados y reproducidos por los sujetos. Además, hasta qué punto la propia tecnología –con su carga ideológica inherente– configura los cuerpos y las producciones musicales de quienes la utilizan; ¿qué tipo de cuerpos se crean a partir de este vínculo con los dispositivos móviles? ¿los resultados musicales generados a partir del contacto con estos artefactos están delimitados por las propias máquinas? En este sentido, ¿las posibilidades en que la creatividad se puede desplegar están predeterminadas por las propias condiciones materiales de la tecnología o hay un margen de posibilidad para que emerja la creación de algo totalmente inesperado? ¿hay alguna diferencia en la creación musical, si esta es atravesada por el pensamiento crítico y desde un abordaje, no desde el individuo sino desde la colectividad?

Poco a poco estas interrogantes fueron agudizándose y, a modo de un algoritmo informático contemporáneo, el tema de la creatividad y la tecnología se fue manifestando con mayor frecuencia en mi cotidianidad. Fue entonces que opté por profundizar en torno al tema e investigar de manera más rigurosa cómo es que operaba esta ideología en mi entorno más cercano.

# Capítulo 2

Creatividad musical *touch*: entre el instrumento y el dispositivo

**HUAWEI MatePad Pro**  
 Expande Tu Creatividad



programación con **ROBLOX**

**IMPULSA SU CREATIVIDAD JUGANDO**

**INICIO DE CLASES**  
 Kids 10-14 años | 31 DE MARZO  
 #YoAprendoEnCasa

**CLASE DEMO**  
 29 DE MARZO

YouTube Creators

## Obtén el Boletín mensual para creadores

Descubre lo más destacado de cada mes y no te pierdas ninguna novedad.  
 Todas las noticias sobre los creadores

REGÍSTRATE

**Creativo**  
 UN PODCAST CON ROBERTO MTZ

Apple **Everyone Can Create**

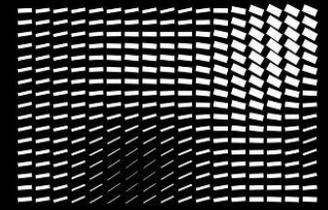
# Unleash the creativity in every student.

CURSO: **LOS SECRETO DE LA CREATIVIDAD**

**SOLAR ACADEMY**

## Aprende codificación creativa

Un curso de Bruno Imbrizi



## Creatividad que no tiene fin

iPad Air



## Tu estudio creativo portátil.

El chip A14 Bionic pone en tus manos la potencia que necesitas para darle vida a tus ideas. Graba un video 4K y luego editalo ahí mismo en el iPad Air. Usa el Apple Pencil de segunda generación para pintar o hacer ilustraciones con trazos dinámicos y sombreados sutiles. Y esto es sólo el comienzo: con el rendimiento mejorado de gráficos y aprendizaje automático del chip A14 Bionic, tendrás a tu alcance un mundo de posibilidades para editar fotos, crear música y más.

Más información sobre el chip A14 Bionic

CPU 40% MÁS RÁPIDO

GRÁFICOS 30% MÁS RÁPIDOS

EDITA VIDEO 4K

APRENDIZAJE AUTOMÁTICO 10 VECES MÁS RÁPIDO

## Super Mario Maker 2 - ¡La creatividad al poder! (Nintendo Switch)

32 K vistas · hace 2 años #SuperMarioMaker2 #NintendoSwitch

- 1.2 K
- 29
- Compartir
- Descargar
- Guardar

Nintendo España  
 545 K suscriptores

SUSCRIBIRSE

Crear mundo nuevo Configuración del juego

**MINECRAFT**

Nombre del mundo: Mi mundo

Modo de juego predeterminado:  Supervivencia  Creativo

Preferencias del mundo:  Mapa inicial  Cofre de bonificación

**NETFLIX**

**THE CREATIVE BRAIN**

El cerebro creativo

2019 | TV-14 | 62 min | Eno de voz

El neurocientífico David Eagleman se adentra en el proceso creativo de varios innovadores y captura formas sorprendentes y amigables de estimular la creatividad.

Protagonistas: David Eagleman

Ve todo lo que quieras.

**FORTNITE MODO CREATIVO**

¡JUEGA GRATIS AHORA!

**FORTNITE.COM**

PS4 PC Mac e iOS SWITCH

© 2018 Epic Games, Inc. Epic, Epic Games, Fortnite, Unreal Engine 4, UE4 and their related logos are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the USA and other countries. All rights reserved.

## Frente a la pantalla

### **2.1 FONURGIA: Taller-laboratorio de creación musical con dispositivos de pantalla táctil**

En el capítulo anterior se exploró el fenómeno relacionado al uso de dispositivos móviles de pantalla táctil –comprendidos bajo el estatuto de instrumentos musicales– en la práctica de la composición, enseñanza y ejecución técnica musical. Después de realizar algunas actividades didácticas, pude dar cuenta de forma directa que, en el momento en que los sujetos emplearon los dispositivos para hacer música, manifestaron una serie de ideas en relación a una supuesta capacidad de creación permanente e inmanente a estos artefactos. Ante tal panorama, la dirección inicial que tomó esta investigación se encaminó al estudio del conjunto de ideas sobre la creatividad en el binomio tecnología-práctica musical. Para comprender este fenómeno con mayor profundidad y rigurosidad, consideré que, dadas mis posibilidades teóricas y materiales, el método etnográfico –desde un enfoque de *investigación-acción*– sería el que en este caso ofrecería una mayor capacidad explicativa.

En lo referente al trabajo de campo, este se llevó a cabo en la academia musical donde actualmente laboro, con la participación de la comunidad escolar de dicha institución. Fue en este contexto que se optó por la creación de un espacio destinado a la realización de diversas actividades relacionadas a esta investigación, denominado ***FONURGIA***<sup>8</sup>: ***Laboratorio-taller de creación musical con dispositivos de pantalla táctil.***

---

<sup>8</sup> El término FONURGIA, es tomado del texto “*La sonorización antropológica del lugar*” (1995), escrito por el filósofo y musicólogo Jean-Francois Augoyard. En dicho escrito, Augoyard estudia la imbricación entre arquitectura y sonido, analizando como la dimensión sonora genera una localización espacial, delimitando y constituyendo la identidad sonora de un lugar. En este análisis, Augoyard retoma la categoría *Phonurgia Nova*, empleada por el monje del siglo XVI, Athanasius Kircher: “*La fonurgia no sólo es el acto de producir el sonido, sino el acto de producir algo a partir del sonido: es la función creadora del sonido. Producción mítica del mundo*” (Augoyard, 1995, pág. 214).

En los apartados siguientes se expondrán los fundamentos teóricos, características y la forma en que se desarrolló este espacio, así como la descripción y los datos obtenidos en este trabajo etnográfico.

### **2.1.1 Reformular la teoría cuestionando la práctica: John Elliott y la investigación-acción en el campo educativo.**

Como antes mencioné, esta investigación se fue manifestando durante mi actividad laboral, en el contacto con mis alumnos. Dado el grado de cercanía respecto al “objeto de estudio”, el llevar a cabo una investigación a partir de una intervención en el aula representó un reto al cual no me había enfrentado con anterioridad, por lo que opté por emplear algunos de los planteamientos teóricos propuestos por el pedagogo e investigador John Elliott.

En su obra *El cambio educativo desde la investigación acción*, publicada en 1991, Elliott expone su experiencia –en su labor como docente– frente a una problemática acaecida durante la década de los 60’s en Reino Unido, puntualmente, la aparición de una reforma educativa que impactó en las prácticas pedagógicas de los profesores y la formación curricular de los alumnos de aquel momento.

Dicha reforma fue consecuencia del incremento incesante de los sistemas tecnocráticos de vigilancia y de control por parte de los gobiernos en turno de aquella nación europea, los cuales buscaban la implementación de un determinado tipo de *curriculum* en la población más joven de la sociedad. Elliot apunta que esta nueva legislación en materia educativa representó la imposición, por parte del Estado, de un dispositivo coercitivo en donde se utilizó a la institución de la Universidad como el mecanismo para investigar, evaluar y vigilar el desempeño de las escuelas de educación básica. Estas medidas hicieron que los profesores de nivel básico se vieran sometidos a las exigencias de las autoridades Universitarias, y acatar los lineamientos establecidos para formar un determinado tipo de alumnado producto de la nueva reforma curricular.

Ante este desolador panorama, Elliott respondería adoptando una política de resistencia cuyo objetivo fue transformar la cultura profesional de los docentes y, por ende, mejorar la práctica educativa. El elemento clave para lograr este cometido fue integrar al modelo educativo el proceso de la investigación-acción.

“El proceso fundamental de la investigación-acción consiste en mejorar la práctica en vez de generar conocimientos. La producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él. [...] La investigación-acción perfecciona la práctica mediante el desarrollo de las capacidades de discriminación y de juicio profesional en situaciones concretas, complejas y humanas. Unifica la investigación, el perfeccionamiento de la práctica y el desarrollo de las personas en su ejercicio profesional (Elliott, 2005, pág. 66; 70).

Para Elliott, este enfoque metodológico que sitúa la mejora de una práctica – en este caso la práctica educativa– es el elemento central de su propuesta. Dicha mejora de la práctica considera, igual de importante, tanto los resultados como los procesos de producción de conocimiento, así mismo, necesita que estos elementos se encuentren en una constante reflexión y retroalimentación, una dinámica dialéctica que responde a cada caso concreto.

“Pretendo situar la investigación-acción en el tipo de práctica reflexiva que aspira a mejorar la concreción de los valores del proceso. Cuando los valores determinan los fines de una práctica, esos fines no deben tomarse como objetivos concretos que pueden llevarse a la práctica sin dificultad en algún punto futuro del tiempo. Si así fueran, constituirían fines técnicos que podrían especificarse con claridad de antemano. En la medida en que está implicada la reflexión, constituye un razonamiento técnico sobre cómo conseguir un producto final previsto. Los valores, en cuanto fines, no pueden determinarse con claridad de forma independiente de la práctica y antecedente a ella. En este contexto, ella misma constituye una interpretación de sus fines en una situación práctica concreta. Los fines se definen en la práctica y no con anterioridad a ella” (Elliott, 2005, pág. 69).

Si bien Elliott problematiza en una dimensión ética sobre la enseñanza de los valores, también podría considerarse el abordaje de esta metodología para la enseñanza de cualquier otro contenido, lo sustancial radica en que, aquello que se desee transmitir debe estar ya inmerso en la misma práctica. Es durante el proceso,

y no hasta el momento de los resultados, que evalúa un conocimiento fue adquirido o no. La aplicación teórica se vuelve una necesidad *in situ* y no *a priori*.

Considerar la práctica educativa desde este enfoque representó un acto de emancipación respecto a la “hegemonía epistemológica” que la Universidad detentaba; las grandes generalizaciones teóricas en el campo educativo –que desde la esfera académica universitaria se producían y debían acatarse– quedaban obsoletas frente a los estudios de caso y el conocimiento generado en las problemáticas particulares de cada aula. De esta manera, tanto el profesor-investigador como el alumnado y la cultura educativa, generaban un verdadero beneficio social pues se atendían las necesidades reales de los sujetos, a partir del diálogo, la reflexión y el pensamiento crítico.

Por último, es importante agregar el hecho de que Elliott, a pesar de marcar distancia respecto a la adopción y uso de marcos teóricos *a priori* para una investigación-acción, si considera viable el empleo de una teoría previa, siempre y cuando esta no se concibiese como una teoría generalizada, sino, como estudios de caso que aportaran conocimiento desde sus particularidades epistemológicas específicas.

“En cuanto forma de conocimiento profesional del práctico, la sabiduría práctica no se almacena en la mente como un conjunto de proposiciones teóricas, sino como un repertorio de casos procesado de forma reflexiva. Los conocimientos teóricos están incluidos en dichos casos, pero, al tratar de comprender las circunstancias concretas actuales, se utilizan ante todo los casos como tales. Las comparaciones con casos antecedentes ilustran de forma práctica las características importantes de la situación actual. En la medida en que esas comparaciones no sean suficientes para proporcionar una comprensión práctica pertinente de una situación, convendrá efectuar algún análisis teórico explícito y las perspectivas que surjan del mismo informarán y fundamentarán la posterior descripción narrativa del caso” (Elliott, 2005, pág. 71).

Lo anteriormente expuesto, me permitió un posicionamiento metodológico para el desarrollo de esta investigación en general y del taller FONURGIA en particular. Considero que los planteamientos de Elliott posibilitan desplegar la investigación-acción a diferentes niveles, pues su enfoque permea todos los

procesos y resultados de una práctica, por lo que, tanto el trabajo etnográfico, la elección de los marcos teóricos para analizarlo, así como la construcción en sí misma del objeto de estudio, entraron en una dinámica de retroalimentación reflexiva y una constante reformulación.

### **2.1.2 Metodología de FONURGIA: siguiendo los pasos de la tecnopedagogía *Ars Games*.**

Con los planteamientos teóricos de Elliott en mente, fue momento de regresar y reflexionar sobre lo ocurrido en las actividades de exploración realizadas con anterioridad (*Prueba 1* y *Prueba 2*, expuestas en el capítulo anterior); al repasarlas emergió lo que sería la principal consideración a tener en cuenta en la planeación de FONURGIA, con ello me refiero a que, para estudiar el fenómeno de la creatividad desplegado en el contacto entre músicos y dispositivos móviles de pantalla táctil, había que considerar el desarrollo de un espacio de colaboración colectiva en el cual no se establecieran *a priori*, objetivos, metas o temáticas, para evitar –en la medida de lo posible– persuadir o predisponer a los sujetos hacia determinados tipos de procesos o producciones artísticas.

En la búsqueda de dar una solución a lo anteriormente planteado, entré en contacto con el trabajo de la *Asociación Cultural Ars Games*<sup>9</sup>, quienes en sus propias palabras se definen como:

---

<sup>9</sup> El acercamiento con este colectivo, si dio a partir de mi asistencia a un evento comunitario en CDMX titulado *Craftea el centro con @Arsgames*. Dicha actividad fue realizada en el Centro Cultural El Rule (CDMX) y estuvo dirigida a niños y jóvenes entre 8 -16 años, con la finalidad de generar en ellos una reflexión en torno al uso del espacio público urbano para intervenirlo críticamente –de forma virtual– utilizando el videojuego *Minecraft*. En este entorno digital de libre creación, los jóvenes participantes desarrollaron, de forma individual y colectiva, la transformación virtual de su entorno, así como también, desarrollaron competencias técnicas para el manejo de los dispositivos tecnológicos.

Para conocer más detalles consultar: <https://craftea.arsgames.net/ediciones-pasadas/craftea-el-centro/>

[...] una entidad internacional sin ánimo de lucro que promueve y gestiona proyectos de carácter cultural relacionados con los videojuegos y las nuevas tecnologías a partir de áreas de acción transversales: arte, pedagogía y formación, investigación científica, inclusión digital y participación ciudadana. Cada una de ellas se articula en proyectos puntuales o de largo recorrido que van desde talleres con tecnología lúdica a publicación de libros, laboratorios de innovación social, comisariado de exposiciones, grupos de investigación académicos, eventos divulgativos o el propio desarrollo de videojuegos experimentales, así como colaboraciones con otros colectivos e instituciones (ArsGames, 2021).

El trabajo de este colectivo logra problematizar desde la interdisciplinariedad, los temas de la tecnología, las pedagogías libres y el pensamiento crítico. Serían sus propuestas teóricas y las metodologías que desarrollan en sus investigaciones, las que inspirarían y servirían como modelos para la planeación, fundamentación y construcción de FONURGIA.

Uno de los textos de *Ars Games* al cual se recurrió para nutrir esta investigación fue *Gamestar(t): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos* (2013). En tal publicación, las autoras Eurídice Cabañes y María Rubio exponen a detalle su experiencia en la creación del proyecto educativo *Gamestar(t)*, en el cual desarrollaron tanto una metodología pedagógica como actividades didácticas para sustentar el concepto teórico al que denominaron *alfabetización digital crítica*.

Las autoras plantean que toda pedagogía es un ejercicio político para formar y producir un determinado tipo de ciudadano y, en este sentido, las pedagogías hegemónicas contemporáneas tienden a emplear las tecnologías en las instituciones educativas de forma acrítica, propiciando una dinámica que enaltece la productividad y el consumo indiscriminado, tanto de dispositivos tecnológicos, como de la información en internet.

Esta problemática fue ampliada y profundizada en una obra posterior titulada *El aprendizaje en juego: Tecnoludismo para el pensamiento crítico* (2018); en este

texto, las autoras (Eurídice Cabañes, Néstor Jaimen, Mercedes Torres, Ana Armero y Quetzalli Ocampo) ubican y analizan cuatro problemáticas presentes en el entrecruce tecnológico y pedagógico durante las prácticas educativas en la actualidad.

La primera de estas problemáticas es *la incursión de tecnologías en el aula*, refiriendo con ello a que las instituciones educativas tienden a insertar en sus prácticas las nuevas tecnologías de informática y comunicación (TIC) sin desarrollar una conciencia crítica sobre su uso. Con ello, las instituciones no son capaces de adecuar y/o transformar sus modelos pedagógicos, ni proporcionar los conocimientos y lenguajes necesarios para que la comunidad estudiantil se apropie de estas herramientas, lo que se traduce en la perpetuación de procesos de enseñanza-aprendizaje verticalistas y en la desmotivación, tanto de profesores y alumnos, por explorar y hacer uso de los recursos tecnológicos.

La segunda problemática relativa a *los intereses privados en la tecnología*, discute cómo grandes empresas multinacionales –principalmente Microsoft– se han establecido dentro de las instituciones educativas obligándolas a utilizar sus equipos y sistemas operativos. Lo anterior provoca que los planes y programas de estudio en las escuelas reduzcan sus objetivos al desarrollo de conocimientos y habilidades necesarias para manipular estas tecnologías preestablecidas. Sumado a esto, el profesorado y el alumnado se ven obligados a utilizar estos productos en el hogar, como un requisito para cumplir con sus deberes académicos. Este dispositivo coercitivo de la educación no busca el pleno desarrollo del alumno, sino condicionarlo al consumo y adiestrarlo para una futura incursión a la clase trabajadora del mercado laboral.

En tercer lugar, las autoras problematizan sobre *las tecnologías como herramientas de control*, analizando las medidas que emplean las instituciones educativas para disciplinar al alumnado y examinar el uso de la tecnología dentro del aula. Ejemplos de ello son la asignación de tiempos exclusivos para el empleo de la tecnología; la imposición de filtros para restringir determinadas páginas en las

aulas de cómputo; el monitoreo de tareas mediante el uso plataformas; la inserción de artefactos de geolocalización dentro de uniformes; y la prohibición del uso de dispositivos tecnológicos ajenos a la institución, entre otros.

La cuarta problemática abordada por *Ars Games* es la denominada *gamificación*, entendida en términos de la implementación de conceptos y prácticas provenientes del ámbito de los videojuegos, posteriormente recodificadas y adoptadas por las empresas para sus estrategias de marketing. Los *rankings* en competencias; la acumulación de puntajes; la búsqueda de objetos y la obtención de recompensas, son ejemplos de dinámicas lúdicas las cuales se trasladan al campo de la mercadotecnia con fines evidentemente económicos. Lo alarmante es la adopción en el aula de estas prácticas mercantiles reconfiguradas como prácticas educativas normalizadas, convirtiendo la lógica del juego escolar –libre, azaroso y desinteresado– en una lógica de productividad constante.

Al ubicar y comprender estas problemáticas, el concepto de *alfabetización digital crítica*, propuesto por la asociación, se vuelve fundamental en las metodologías de sus proyectos, pues contempla una dimensión filosófica y política que cuestiona las dinámicas escolares tradicionales –y, por consiguiente, trastoca el modelo de sociedad moderna y capitalista–:

“- [...] la actitud crítica [deberá] dirigirse hacia los propios productos tecnológicos como elementos imprescindibles para nuestra vida en sociedad y para nuestro crecimiento como personas.

- [...] [deberá] ponerse en tela de juicio el tipo de tecnologías que utilizamos, pasar a considerarlas no como algo neutro, sino como productos que ocultan tras sus agradables diseños todo un sistema de mercado con serias implicaciones político-sociales y que asimismo incitan a un estilo de vida determinado generando dependencias y desigualdades sociales.
- [...] [deberá] analizarse también la información transmitida a través de los elementos tecnológicos y los formatos digitales, para lo cual aparece como necesaria la capacidad de interpretar los lenguajes en los que se presenta [...] no sólo para comprenderlo formalmente, sino para desentrañar los mensajes subyacentes a los mismos valores que los promueven” (Cabañes, Eurídice y María Rubio, 2013, págs. 19-20).

Esta *alfabetización digital crítica* se sostiene por el planteamiento ético-pedagógico que considera la educación desde un enfoque *existencialista*, es decir, entiende al ser humano como un ser complejo ya totalizado. Tal concepción deviene en un tipo de educación cuyo fin es desarrollar en el individuo sus características propias e innatas.<sup>10</sup> Adscribirse a este enfoque *existencialista* permite pensar en una pedagogía abierta a la diversidad humana, con apertura y disposición para entender las múltiples formas –cognoscitiva, conductual, sensorial, emocional, etc.– con que cada individuo se relaciona con el mundo.

La diversidad tiene su origen en múltiples factores: económicos, socioculturales, geográficos, étnicos y religiosos, así como en las diferentes capacidades intelectuales, psíquicas, sensoriales, motoras y de orientación afectivo-sexual de las personas. [...] Otorgar al alumnado el papel central en la educación conlleva una transformación y adaptación de la escuela a las personas que la transitan y no al contrario, como venía sucediendo en la pedagogía tradicional donde no se tenía en cuenta la diversidad como algo positivo, sino que la tendencia general era homogeneizadora (Cabañes, Eurídice y María Rubio, 2013, pág. 28).

Este modelo educativo, además de concebir y colocar al alumno en un nuevo lugar, exige repensar tanto la figura y función del profesor, como la figura del aula de clase –en términos de espacio arquitectónico y político–.

Poner en marcha la *alfabetización digital crítica* de manera efectiva, implica, por tanto, la ejecución de ciertos tipos de prácticas pedagógicas que permitan el despliegue de dicha alfabetización. Cabañes y Rubio, durante la implementación del proyecto educativo *GameStar(t)*, proponen y sistematizan a modo de metodología, los principios y acciones pedagógicas que dirigen su proyecto educativo. A continuación, presento una tabla que condensa y esquematiza los principios éticos-pedagógicos comprendidos en el modelo de pedagogía libre propuesto por Ars Games, para su proyecto educativo *GameStar(t)*.

---

<sup>10</sup> Esta postura contrasta con el enfoque ético al que las autoras denominan *esencialista*, imperante en el modelo educativo tradicional; dicho enfoque concibe al ser humano como un ser imperfecto, el cual debe compensar sus carencias a través de la adquisición de conocimientos moralmente adecuados con la finalidad de perfeccionarse. Un modelo educativo con este enfoque privilegiaría y concebiría como el fin último del mismo, la transmisión y reproducción de conocimientos preestablecidos.

## **Principios pedagógicos**

### **Educación integral:**

- *Corriente pedagógica crítica que concibe al ser humano como un ser multidimensional y busca el desarrollo de todas sus capacidades.*
- Se adecua al contexto sociocultural, a las características del equipo docente – *acompañantes*– y a las necesidades e inquietudes del alumnado; buscando, en primera instancia, la generación y el diseño de espacios que propicien un entorno de seguridad y respeto para la libre expresión de ideas y sentires.

### **Antiautoritarismo:**

- *Postura pedagógica basada en la responsabilidad y la libertad, –individual y colectiva–, cuya finalidad es el desarrollo de sociedades críticas, tolerantes, no violentas y abiertas al diálogo.*
- Enseñanza horizontal en el aula para posibilitar nuevas y distintas formas aprendizaje y exploración de ideas.
- Construcción y fomento del espacio de *asamblea* como mecanismo para la toma de decisiones, la escucha colectiva, la resolución de conflictos y la libre expresión.

### **Autogestión pedagógica:**

- *Dinámica educativa que fomenta la autogestión, de modo que, contenidos educativos, tiempos de trabajo, métodos de enseñanza y formas de evaluación son determinadas por el alumnado.*
- A partir de la realización de *asambleas*, los alumnos se organizan, gestionan, y evalúan las tareas a realizadas durante el día. Así mismo se analiza de forma personal, el compromiso y cumplimiento de las tareas asignadas, y, además, se busca solucionar colectivamente las problemáticas acontecidas durante el desarrollo de las actividades.

### **Trabajo por proyectos:**

- *Dinámica pedagógica que pone énfasis en el aprendizaje activo, interdisciplinar y significativo; prioriza los procesos involucrados en la adquisición del conocimiento, y no en el cumplimiento de objetivos predeterminados.*
- Los profesores/acompañantes apoyan al alumnado en el emprendimiento y desarrollo de proyectos educativos acorde a sus inquietudes y necesidades, haciendo uso de diferentes habilidades, medios, conocimientos o disciplinas. Se evitan evaluaciones o sanciones en relación a los resultados, dado que en este enfoque se priorizan los conocimientos generados durante los procesos.

La postura crítica y la propuesta pedagógica de este colectivo apuntan hacia una teoría y práctica educativa con mayor dinamismo, reflexión y libertad, en contraste con el paradigma de la institución educativa hegemónica de la actualidad, de ahí la pertinencia de recurrir a sus planteamientos para nutrir esta investigación.

Si bien los planteamientos de *Ars Games* destacan por su crítica pedagógica y tecnológica, a mi parecer, queda por fuera la crítica al papel central que este colectivo le adjudica a la creatividad.

Dado que la capacidad creativa es considerada por el colectivo como un elemento fundamental de las pedagogías críticas y emancipadoras, es importante, criticar este atributo “inherente al humano”, pues, en el contexto actual en el que cada vez más instituciones y empresas utilizan en sus discursos el tema de la creatividad para solventar sus necesidades –principalmente de índole económica–, podría resultar que dichas propuestas pedagógicas terminen siendo lo suficientemente compatibles epistemológicamente para ser subsumidas por la ideología neoliberal. Podría resultar obvio que, en la propuesta de *Ars Games*, cuando se hace referencia a emplear la creatividad en las prácticas educativas, esta funge como elemento subversivo a la lógica de la institución hegemónica escolar, sin embargo, como veremos en posteriores apartados, es en esta “obviedad” donde se esconde y opera el discurso neoliberal sobre la creatividad.

Por lo tanto, más que replicar su modelo, solo lo tomaré como punto de partida, como un estudio de caso previo y relacionado con la problemática que compete a esta investigación. En palabras de Elliott: *las comparaciones con casos antecedentes ilustran de forma práctica las características importantes de la situación actual* (2005, pág. 71); los planteamientos y metodología de *Ars games* fungen como antecedentes, no obstante, aún es necesario replantear la teoría en función a los acontecimientos que aparezcan durante nuestro caso de estudio particular.

### 2.1.3 Preparación y convocatoria a FONURGIA



La preparación del taller FONURGIA comenzó en enero de 2019, y tal como se había contemplado, esta investigación-acción contempló una intervención en *Guit-Art Music School*, institución de enseñanza musical donde laboro. Este espacio educativo

cuenta con 3 planteles –ubicados en diferentes zonas de la CDMX y el Estado de México– los cuales operan bajo la dirección del músico y profesor Israel Gordo, a quien me acerqué para solicitar su apoyo y discutir la viabilidad de realizar FONURGIA en alguno de los planteles. Para fortuna mía, Israel mostró gran entusiasmo e interés por el proyecto y puso a mi disposición las instalaciones, los materiales y el apoyo del personal administrativo que fuese necesario para la implementación de este taller.

Pasadas unas semanas, se compartió en las redes sociales de *Guit-Art* una publicación para convocar a aquellos interesados en participar en el taller FONURGIA (Figuras 1 y 2). Israel sugirió replicar el taller en todos los planteles, sin embargo, en aquel momento la disponibilidad de mi tiempo no me permitía atender dicha encomienda, no obstante, accedí a implementar el taller en dos de los tres planteles.



Figura 1 y 2. Cartel de la convocatoria y publicidad en redes sociales

El plantel en donde hubo una mayor respuesta a esta convocatoria y donde posteriormente se llevó a cabo el trabajo de campo fue *Guit-Art Plantel Impulsora*; este se ubica en el municipio de Nezahualcóyotl, Estado de México (cerca de la estación de metro *Impulsora*). (Figura 3)

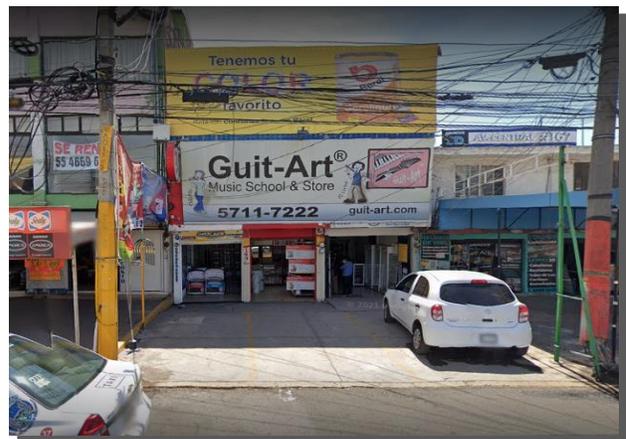
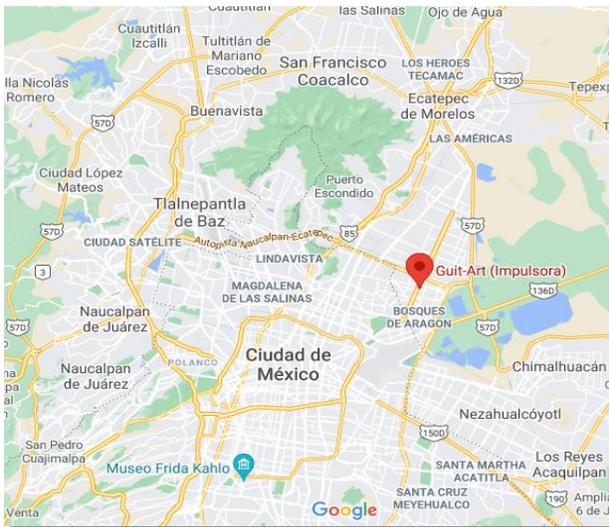


Figura 3. Ubicación *Guit-Art plantel Impulsora*

## 2.1.4 Los participantes

Previo al arranque del taller, se llevaron a cabo dos juntas de carácter informativo para comunicar las intenciones del proyecto, mencionando que, si bien era un taller para crear música, también se llevaría a cabo una investigación. Dado que en la convocatoria no se emitió ningún requisito sobre poseer algún tipo de conocimiento musical previo, respondieron a este llamado tanto alumnos, como profesores y personal administrativo, en total fueron 7 personas las que conformaron este colectivo de creación.

A la brevedad, agendé una entrevista con cada uno de los participantes saber más sobre ellos y recabar los siguientes datos referentes a:

- **Información personal:** edad, género, formación académica, ocupación, etc.
- **Música:** Antecedentes, formación, influencias-gustos y prácticas musicales
- **Creatividad:** Nociones, conceptos y aplicación (musical-extramusical)
- **Tecnología:** Apropiación, consumo, música y uso tecnológico
- **FONURGIA:** Inquietudes y motivaciones, expectativas sobre el taller.

A continuación, expondré una serie de tablas las cuales contienen una síntesis de las entrevistas mencionadas<sup>11</sup>. Esta información da cuenta de las historias, formaciones, nociones, ideas, prácticas y expectativas tecnológico/musicales de los participantes al taller, así mismo, estos datos permitirán una lectura explicativa de mayor profundidad sobre los procesos y resultados que cada uno tuvo durante el desarrollo de FONURGIA<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> Cabe mencionar que se solicitó el permiso de cada uno de ellos para poder plasmar su información en este documento, así mismo, en los campos donde prefirieron no contestar o no dieron su consentimiento para publicar su información, aparecerá la leyenda N/A (no disponible).

<sup>12</sup> Se agregan en el **ANEXO 1**, una serie de tablas que contienen información más detallada sobre lo que los participantes arrojaron en las entrevistas individuales.

	<b>Elizabeth</b>	<b>Jedidas Saraí</b>	<b>Jessica</b>
	23 años Estudiante	25 años Profesora de música	N/A Profesora de música y cantante
<b>Música</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cursa estudios en canto y guitarra</li> <li>• Música como medio para canalizar la ansiedad</li> <li>• Desea profesionalizarse</li> <li>• Preferencia por la música popular (rock)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios profesionales en composición y arreglo musical</li> <li>• Música como motivación para ser mejor interprete y profesora</li> <li>• Preferencia por la música popular (alabanza y rock fusión)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudios profesionales en canto operístico</li> <li>• Ejerce como cantante en una agrupación de música rock</li> <li>• Música como medio para conseguir reconocimiento y perfeccionar la labor de enseñanza</li> <li>• Preferencia por la música popular (rock) y música clásica</li> </ul>
<b>Creatividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para cambiar algo</li> </ul> <p>(Se considera creativa en lo visual más que en lo musical)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cualidad que permite crear algo nuevo y evitar la monotonía</li> </ul> <p>(Se considera creativa)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rasgo inherente a los humanos, manifestada en diferentes magnitudes en función a la capacidad de cada individuo de canalizar sus emociones, sentimientos y emociones para detonar ideas nuevas</li> </ul> <p>(Se considera creativa)</p>
<b>Tecnología</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos básicos de operación</li> <li>• Uso de la tecnología con fines musicales (edición de partituras, editores de audio y video)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos básicos y facilidad operacional</li> <li>• Uso de la tecnología con fines musicales para la ejecución en vivo y para la impartición de clases</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos básicos de operación</li> <li>• Uso mínimo de la tecnología en el ámbito musical, como apoyo para la labor docente.</li> </ul>

FONURGIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquirir conocimientos para la edición de audio, composición y difusión musical</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender nuevas herramientas y métodos para la enseñanza musical</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a utilizar aplicaciones y funcionalidades de los dispositivos</li> <li>• Apropiarse de los medios y recursos para realizar maquetas musicales, composiciones y ampliar el proceso creativo.</li> </ul>
----------	---	--	--

	<b>Jair</b> 20 años Estudiante y Auxiliar en tienda	<b>Ángel</b> 21 años Técnico en contabilidad	<b>Juan Carlos</b> 40 años Ing. Ciencias de la computación.
Música	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos musicales autodidactas</li> <li>• Toca bajo y batería por pasatiempo</li> <li>• Música para compartirse colectivamente</li> <li>• Desea profesionalizarse y crear una escuela</li> <li>• Preferencia por la música popular (rock y reggae)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cursa estudios en guitarra</li> <li>• Música como medio indispensable para ser un sujeto pleno</li> <li>• Desea cursar estudios universitarios y laborar como músico profesional en la industria</li> <li>• Preferencia por la música popular (rock)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cursa estudios en guitarra</li> <li>• Participó en agrupaciones musicales durante su adolescencia</li> <li>• Música como medio para expresar ideas y escuchar a los otros</li> <li>• Preferencia por la música popular (rock)</li> </ul>
Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite generar nuevas ideas, proyectos y cosas, para aportar algo nuevo a lo ya dado. Ligada a los estados de ánimo alegres</li> </ul> <p>(Se considera creativo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite modificar lo que está creado previamente y hacer emerger nuevos elementos</li> </ul> <p>(Se considera creativo medianamente)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidad intelectual para crear y diseñar soluciones a problemas haciendo uso de recursos y herramientas disponibles; también, una habilidad de índole emocional para transmitir y comunicar sentimientos</li> </ul> <p>(Se considera creativo con algunas excepciones)</p>

Tecnología	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Considera tener un buen dominio de la tecnología</li> <li>• Ha participado en cursos de especialización</li> <li>• Uso de la tecnología con fines musicales (producción, composición y teoría musical)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos básicos de operación</li> <li>• No suele usar, ni considera indispensable a la tecnología para sus prácticas musicales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos profesionales en tecnología</li> <li>• Constante actualización de conocimientos y habilidades</li> <li>• Agenciamiento y aplicación de soluciones tecnológicas para su cotidianidad</li> </ul>
FONURGIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar los conocimientos para la composición musical utilizando dispositivos móviles</li> <li>• Adquirir las herramientas y técnicas para desarrollar un cortometraje y poder musicalizarlo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender cosas nuevas y conocer aplicaciones que amplíen sus posibilidades compositivas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar, comprender y hacer música con recursos tecnológicos</li> </ul>

Además de las entrevistas, tanto en la realización de estas y, durante la junta informativa, los participantes fueron exponiendo una serie de inquietudes sobre temáticas a abordar en las sesiones del taller.

A continuación, la lista de los temas que se mencionaron:

- *El cuerpo y el sentido del tacto*
- *Instrumento musical. Concepto, definición, tipos.*
- *Experimentación con el sonido: Música del siglo XX, arte sonoro, paisaje sonoro.*
- *Práctica de paisaje sonoro: grabando sonidos del exterior.*
- *Industria musical: consumo, derechos de autor, propiedad intelectual.*
- *Música del siglo XXI: relación entre los fenómenos socio-culturales contemporáneos y las nuevas prácticas sonoro-musicales.*

Debo anticipar que esta lista muestra la totalidad de temas abordados durante el taller, sin embargo, no todos se definieron desde un principio, algunos otros como *Práctica de paisaje sonoro* e *Industria musical*, se propusieron durante las reflexiones generadas en el taller, esto, siguiendo los postulados de la investigación-acción de Elliott referente al mejoramiento de la práctica *in-situ*, y lo propuesto por Ars Games en relación al antiautoritarismo y la autogestión del conocimiento.

## 2.1.5 Bitácora de sesiones

En la planeación del taller se consideró abarcar un total de 14 semanas para el trabajo de campo –realización de sesiones, recolecta de datos, documentación audiovisual, entrevistas finales, etc.–. La distribución de las sesiones se estableció de la siguiente manera:

- 6 sesiones para discutir el conjunto de temas anteriormente mencionados;
- 6 sesiones para desarrollar *los trabajos por proyectos*
- 2 sesiones para exponer las creaciones resultantes y realizar una serie de entrevistas para conocer la experiencia de los participantes en FONURGIA.

Fue así que la sesión inicial se llevó a cabo el 5 de marzo de 2019.

Siguiendo la metodología de *Ars Games*, el taller comenzó con una *asamblea* y utilizando el recurso “*hojas de ruta*” (Figura 4). Con esto, colectivamente, se determinaron los contenidos a abordar, se organizaron las actividades y se establecieron los tiempos de trabajo. Este recurso fungió no solo como una guía de tareas, sino, como elemento para dotar de autonomía a los participantes, propiciando así la responsabilidad que conlleva la libertad, tanto consigo mismos como con el colectivo.

Nombre \_\_\_\_\_

¿Qué quiero hacer hoy? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Cuándo voy a hacerlo? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Con quién lo voy a hacer? \_\_\_\_\_

Firma de compromiso: \_\_\_\_\_

Figura 4. *Hoja de ruta del proyecto Gamestar(t)*

[Aparecida en: *Gamestar(t): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos* (2013)]

He de apuntar que durante la práctica frente al colectivo fue necesario concebirme no como profesor, incluso distanciarme del papel del investigador, por el contrario, y dado el marco metodológico basado en pedagogía antiautoritaria y no verticalista, asumí el papel de *facilitador*. En este sentido, mi labor consistió en encaminar y moderar las discusiones, proveer textos y materiales para detonar ideas y brindar recomendaciones y sugerencias para el desarrollo de los proyectos realizados por los participantes.

A continuación se expondrán los reportes de las primeras 6 sesiones del taller, sesiones de reflexión y pensamiento crítico sobre las temáticas que los participantes manifestaron interés.

## **Sesión 1: ¿Qué es lo táctil?**

### Objetivos:

1. Realizar presentación del taller-laboratorio FONURGIA y presentación de los participantes.
2. Generar dinámicas de integración que propicien la reflexión en torno a los sentidos corporales.
3. Leer, discutir y reflexionar textos en torno al sentido del tacto en la cultura y la sociedad.

### Asistencia:

5 participantes: Elizabeth, Saraí, Jair, Ángel y Juan Carlos

### Desarrollo:

#### Actividad 1. (40 min.)

Se comenzó la sesión con una presentación general del taller, exponiendo y reflexionando sobre el tipo de educación institucional verticalista en la que hemos estado inmersos, con el fin de contrastar el tipo de abordaje que tiene el taller, es decir, fundado en las pedagogías libres. Se explicitó que dicho modelo se basa en un *aprendizaje autogestionado, antiautoritario y horizontal*, además de emplear la *práctica asamblearia* como medio para el diálogo y la organización colectiva.

#### Actividad 2. (20 min.)

Se realizó la lectura del cuento *Acefalía* de Julio Cortázar<sup>13</sup>. Posteriormente, discutió respecto a la manera en que la sociedad contemporánea distribuye y jerarquiza los sentidos en el cuerpo, la sinestesia y la percepción sensorial después de la muerte.

---

<sup>13</sup> Cortázar, J. (2000) *Acefalía*. *Historia de Cronopio y de Famas*. Pág. 41. Buenos Aires: Alfaguara (Obra publicada originalmente en 1962).

### Actividad 3. (30 min.)

Se elaboró un cuerpo sobre papel, dibujando colectivamente la silueta de cada uno de los asistentes (Figura 5). Sobre este dibujo se colocaron etiquetas de colores en las cuales los participantes escribieron aquellas partes de su cuerpo en las que percibían con regularidad sensaciones agradables (etiqueta verde) y sensaciones desagradables (etiqueta rosa), estas etiquetas fueron pegadas en la silueta (Figura 6). Al final de dicha actividad se compartieron las razones que motivaron la colocación de las etiquetas en determinado lugar.



Figura 5  
Participantes dibujando la silueta colectiva.



Figura 6  
Silueta terminada con etiquetas.

### Actividad 4. (30 min.)

La última actividad consistió en pegar láminas de papel alrededor del área de trabajo y en cada una de ellas colocar el nombre de un sentido corporal (Figura 7).

Posteriormente se les pidió a los participantes escribir frases, situaciones, lugares o alguna palabra que fuese pensada al evocar cada uno de los sentidos.

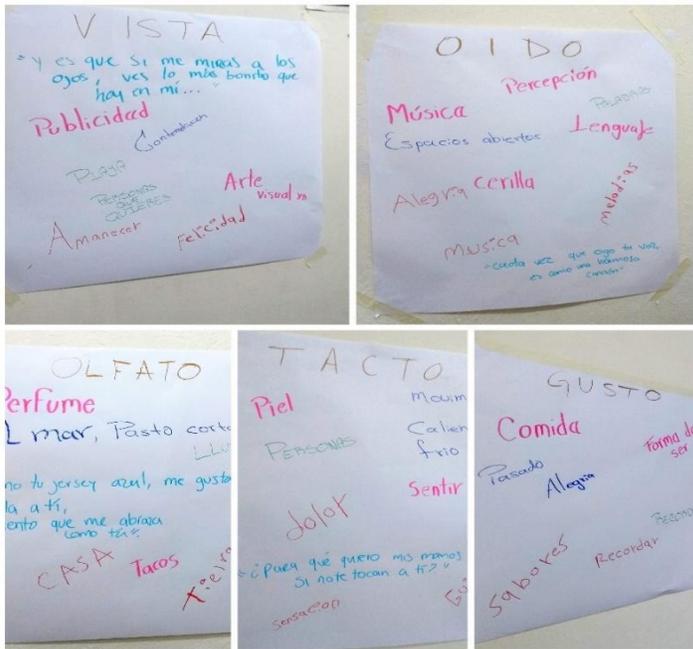


Figura 7  
Asociación de ideas en torno a los sentidos.

Una vez realizado lo anterior, se procedió a leer la introducción del libro *Touching and Imaging: An Introduction to Tactile Art*, del cineasta Jan Svankmajer (2014)<sup>14</sup>. En este texto, el autor cuestiona el papel de los sentidos en el arte occidental, históricamente la vista y el oído habrían sido considerados como sentidos que posibilitan la objetividad y ligados a lo estético; por su parte, el gusto y el olfato habrían sido ligado a subjetividad y a lo no estéticos. El tacto, por su parte, se encontraría en una posición intermedia, en el límite del contacto entre objetividad y subjetividad; sin embargo, las sociedades modernas lo han entendido como un sentido meramente utilitario y “primitivo”, la mano de obra para el desarrollo de la civilización y la cultura.

Esta actividad buscó comparar las concepciones actuales de los participantes con las opiniones Svankmajer en 1983, generando así, nuevamente el debate colectivo.

<sup>14</sup> Svankmajer, J. (2014) *Touching and Imagine. A Introduction to Tactile*. Nueva York: I.B. Tauris & Co Ltd. [Texto original de 1983]

## Observaciones

En esta primera sesión el elemento lúdico estuvo presente durante la realización de las actividades, por lo que se generó un ambiente propicio para la externalización de ideas de forma libre y respetuosa, mostrándose los participantes cooperativos en todo momento.

Algunos de los temas que causaron controversia fueron los siguientes: en el ejercicio de la silueta, al colocar las etiquetas relacionadas a las sensaciones desagradables, los participantes notaron que las molestias con sus cuerpos estaban directamente relacionadas con la construcción social de un determinado “cuerpo estilizado”, impuesto y difundido por los medios de comunicación. Asimismo, durante la actividad final, se criticaron las formas hegemónicas en que se expone el arte, siendo los museos y los conciertos, los principales formatos de exhibición, los cuales tienden a excluir los sentidos del tacto, olfato y gusto. También, surgió la discusión referente al tema de la exclusión social y artística, hacia personas que no cuentan con alguno de sus sentidos, generando una autocrítica al asumir que, como colectivo e institución musical, no se cuenta con la preparación, ni los espacios para relacionarnos con personas en esa condición. Por último, cerramos con una reflexión sobre la amplitud del sentido del tacto, coincidiendo que el cuerpo percibe también con *un tacto subjetivo* –emocional–, lo que desencadenó la pregunta sobre cómo se podría generar una obra de arte que abordara la música y el tacto simultáneamente.

## Conclusión:

Los contenidos y reflexiones que se desprendieron de esta sesión fueron:

- Construcción del conocimiento a partir del respeto, el diálogo y la escucha.
- Abordaje lúdico, colaborativo y horizontal en las experiencias didácticas dentro del aula.
- Crítica en torno al cuerpo –y sus sentidos– como ficción política y discursivas construida desde ideologías hegemónicas.

## ***Sesión 2: Instrumento musical***

### Objetivos:

- 1) Hacer un recuento de los temas y pensamientos generados en la sesión anterior.
- 2) Repensar el cuerpo y el sentido del tacto –objetivo y subjetivo– mediante una actividad táctil colectiva.
- 3) Discutir la noción de *instrumento musical*, a partir de la exposición de videos musicales sobre diferentes prácticas sonoras.

### Asistencia:

Se incorporaron 2 nuevos participantes, sin embargo, hubo una inasistencia con relación a los participantes de la sesión anterior: Baruch<sup>15</sup>, Jair, Juan Carlos, Elizabeth, Saraí y Jessica.

### Desarrollo:

#### Actividad 1. (40 min.)

La sesión comenzó con la *asamblea* y dando la bienvenida a Jessica. En seguida, se repasaron las actividades realizadas en la sesión 1, exponiendo individualmente aquello que fue más significativo.

Posterior a esto se llevó a cabo una primera actividad, la cual consistió en que cada participante recibiera un masaje realizado por los demás miembros del grupo durante 2 minutos; este masaje colectivo podía ser realizado con las manos,

---

<sup>15</sup> La incorporación de Baruch a FONURGIA ocurrió de forma imprevista en esta sesión, tampoco asistió a la junta informativa previa al taller. Por esta razón no fue entrevistado con anterioridad, ni estaba al tanto de los detalles ocurridos en la primera sesión; a pesar de ello, los demás participantes estuvieron de acuerdo con su ingreso al colectivo. Desafortunadamente, Baruch no pudo continuar en el proyecto por motivos personales, razón por la cual no se le consideró como parte sustancial del proyecto, y, por ende, no se incluyó su información en los demás apartados de este trabajo.

utensilios de madera o un masajeador eléctrico. Para evitar alguna incomodidad, en todo momento se hizo énfasis en la libertad de participar, o no, en esta actividad.

La finalidad de este ejercicio fue repensar y reflexionar a través de la experiencia corporal, la concepción del cuerpo y del sentido del tacto físico – objetivo– y la manera de relacionarnos socialmente a través de éste; pero además poner a prueba la existencia del tacto inmaterial, emocional –subjetivo–. Durante el desarrollo de esta sesión se integró al equipo otro nuevo participante: Baruch. Ante esta eventualidad, opté por no explicar el objetivo de la actividad al nuevo compañero y conocer su experiencia ante este ejercicio totalmente sorpresivo para él. (Figura 8)



Figura 8  
Repensando el tacto colectivamente.

### Actividad 2. (70 min.)

Para la segunda actividad, envíe de forma anticipada vía *WhatsApp*<sup>16</sup>, un listado de videos sobre diferentes prácticas sonora en las cuales los instrumentos

---

<sup>16</sup> Como parte de las actividades previas al inicio de FONURGIA (junta informativa, entrevistas), solicité a los participantes me proporcionaran un número telefónico para poder estar en contacto. Con esta información, y sus autorizaciones, generé un grupo para comunicarnos en la plataforma WhatsApp.

musicales, a mi consideración, podrían ser desconocidos para los participantes. A continuación, la lista de los videos revisados:

Pieza / Instrumento Musical	Enlace Youtube.
Tambor acuático	<a href="https://youtu.be/pEgJhfWKq4A">https://youtu.be/pEgJhfWKq4A</a>
Órgano marino	<a href="https://youtu.be/iSpFQpj_vTw">https://youtu.be/iSpFQpj_vTw</a>
<i>Canción huasteca</i> Litófonos	<a href="https://youtu.be/CGYS4cQbmaA">https://youtu.be/CGYS4cQbmaA</a>
Arco musical	<a href="https://youtu.be/bTnVb_JVIWc">https://youtu.be/bTnVb_JVIWc</a>
Banda solo / hoja musical	<a href="https://youtu.be/wTelH5OfzV0">https://youtu.be/wTelH5OfzV0</a>
Zapateado flamenco	<a href="https://youtu.be/JTC8rGC6Vrw">https://youtu.be/JTC8rGC6Vrw</a>
<i>Pásele, Pásele</i> (J. P. Villa)/Coro de vocal	<a href="https://youtu.be/Vlch7kJQp7M">https://youtu.be/Vlch7kJQp7M</a>
<i>Child Tree</i> (J. Cage) / hojas y cactus	<a href="https://youtu.be/GYnUIZaNHZE">https://youtu.be/GYnUIZaNHZE</a>
<i>Poème symphonique</i> (G. Ligeti) / metrónomos	<a href="https://youtu.be/xAYGJmYKrl4">https://youtu.be/xAYGJmYKrl4</a>
<i>Pendulum music</i> (S. Reich) / micrófonos y bocinas.	<a href="https://youtu.be/fU6qDeJPT-w">https://youtu.be/fU6qDeJPT-w</a>
Theremin	<a href="https://youtu.be/PjnaciNT-wQ">https://youtu.be/PjnaciNT-wQ</a>
Reactable	<a href="https://youtu.be/ltjQJz2uz2E">https://youtu.be/ltjQJz2uz2E</a>
Guitar-Hero	<a href="https://youtu.be/RKsICYT_LJY">https://youtu.be/RKsICYT_LJY</a>
<i>AA Battery</i> Nintendo Ds -Electroplankton	<a href="https://youtu.be/b-xQbBsUeDI">https://youtu.be/b-xQbBsUeDI</a>
Órgano de Furby´s	<a href="https://youtu.be/GYLBjScgb7o">https://youtu.be/GYLBjScgb7o</a>
Air Guitar	<a href="https://youtu.be/rwDVN9QYozA">https://youtu.be/rwDVN9QYozA</a>



Figura 9

Apreciación de videos.

Cada uno de los participantes eligió ver y analizar los videos que les parecieron más relevantes. Al cabo de 15 minutos, y orientados bajo las preguntas *¿aquello que observé es un instrumento musical? ¿por qué?*, cada participante realizó comentarios sobre los videos que había revisado (Figura 9)

Los participantes expusieron sus ideas y argumentaron el por qué consideraban, o no, un instrumento musical aquello que habían escuchado y observado. Como varios de ellos coincidieron en mirar los mismos videos, la discusión se tornó bastante nutrida. Los argumentos que más se repetían fueron escritos en una lámina y posteriormente, se realizó una discusión colectiva. (Figura 10)

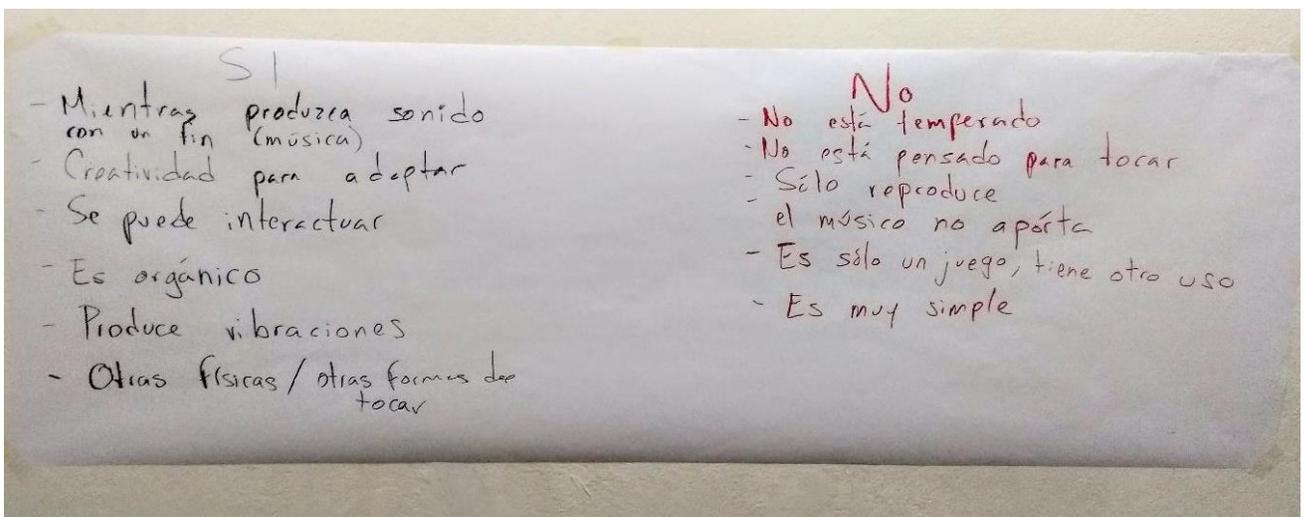


Figura 10 Argumentos referentes a los instrumentos musicales

En esta última discusión se lanzaron argumentos que se contradecían a sí mismos, por ejemplo, uno de los más repetidos fue *“mientras produzca vibraciones con el fin de hacer música, es un instrumento musical”*, el cual rápidamente encontraba un contraargumento cuando ellos mismos decían *“aunque se pueda hacer música, si un objeto tiene otro uso y no fue pensado como instrumento musical, entonces no lo es”*. Además, surgieron en los participantes ideas que no se habían manifestado previamente, uno de ellos comentó *“un instrumento musical sería aquel, en el cual el humano aporta algo, su sensibilidad”*; otro participante comentó *“pues es un instrumento musical el que tiene derechos de autor, un propietario”*; otro más aportó *“pues entonces cualquier puede ser un instrumento si la sociedad lo dice”*.

Al final de la actividad lancé una pregunta final: *¿un dispositivo móvil, podría ser un instrumento musical?* La respuesta fue polarizada entre quienes afirmaban que, en tanto el dispositivo, o sus apps, permitían realizar sonidos manipulables, podía ser considerado un instrumento musical; mientras algunos otros comentaban que, dado que el dispositivo era una tecnología de comunicación, este solo podía considerarse como herramientas para el músico, sin embargo, no era en sí mismo un instrumento musical.

### Observaciones

Durante la primera actividad, el acercamiento a través del sentido del tacto, provocó comentarios de diversa índole. Por ejemplo, el participante Baruch dijo, en tono irónico, sentirse “profanado”; así también las Elizabeth y Saraí mencionaron no estar acostumbradas a tocar a otras personas de la manera en que se realizó la actividad, incluso una de ellas mencionó que prefirió utilizar el aparato masajeador, antes de ocupar sus manos. Juan Carlos comentó sentirse incapaz de realizar correctamente un masaje, pues sentía temor por llegar a lastimar a alguien más.

Pese a esto, el colectivo coincidió que, conforme avanzó la actividad, poco a poco se fueron sintiendo más cómodos y con mayor confianza para establecer un contacto corporal con los demás. Estos comentarios revelaron que, las ideas y actos

represivos, punitivos y de censura en relación al cuerpo –y al tacto–, pueden ser reconfigurados si se generan espacios de respeto, consentimiento y colaboración.

Para la segunda actividad fue curiosa la manera en que los participantes se organizaron llevarla a cabo, pues todos prefirieron realizar la dinámica de apreciación musical de manera individual. Parecía que el dispositivo, o mejor dicho su interfaz<sup>17</sup>(pantalla táctil, giroscopio, acelerómetro, conexión a internet, etc.), predispuso a los sujetos a un particular modo de interacción con esta tecnología, control uno a uno; por ende, todas las funciones, como la visualización de la pantalla y la escucha del audio –todos participantes utilizaron audífonos– estuvieron pre condicionadas y exigían la experiencia de lo individual.

Este modo de operar los dispositivos se encuentra ya naturalizado por los sujetos, reproduciéndolo acríticamente y, por lo tanto, inhibiendo el agenciamiento tecnológico; anulando otras posibilidades para manipular estos artefactos y otras formas de imaginar su empleo. La materialidad de estos dispositivos, así como las representaciones detonadas y construidas en torno a ellos, están diseñadas y cumplen con determinados propósitos que favorecen a las compañías que los comercializan.

### Conclusión:

Los contenidos y reflexiones que se desprendieron de esta sesión fueron:

- Crítica de ideas/conductas represorias en relación al cuerpo y su reescritura emancipatoria a través del contexto de la colectividad.
- Cuestionamiento de los criterios sonoro musicales que determinan la diferencia entre un objeto y un instrumento musical.
- Reflexión en torno a las configuraciones de operación —restrictivas y de agenciamiento– preestablecidas por los dispositivos de pantalla táctil.

---

<sup>17</sup> En definiciones de la RAE, una interfaz puede ser entendida como:

“Conexión o frontera común entre dos aparatos o sistemas independientes. // Conexión, física o lógica, entre una computadora y el usuario, un dispositivo periférico o enlace de comunicaciones.”

## ***Sesión 3: Músicas, arte sonoro y paisaje sonoro***

### Objetivos:

- 1) Repasar la noción de instrumento musical trabajada en la sesión anterior.
- 2) Abordar la temática *música como fenómeno histórico-social*.
- 3) Conocer los fundamentos y escuchar ejemplos de: músicas académicas del siglo XX, arte sonoro y paisaje sonoro.
- 4) Debatir sobre sobre las manifestaciones musicales-sonoras antes mencionadas, desde el contexto del siglo XXI.

### Asistencia:

6 participantes: Elizabeth, Saraí, Jessica, Baruch, Ángel y Juan Carlos

### Desarrollo:

#### Actividad 1 (30 min.)

Se sesión comenzó con la asamblea inicial y, dado que el compañero Ángel no pudo asistir a la sesión anterior, se le puso al tanto sobre las actividades realizadas. En este punto los demás participantes expusieron de nuevo sus ideas sobre la noción de instrumento musical; sorpresivamente comentaron haber reflexionado en torno al tema después de la sesión, lo que los llevaría a concluir lo siguiente: ***un instrumento musical es todo aquello a lo cual una persona o grupo de personas le da esa intención.***

A pesar de que el debate emergió de nuevo, la opinión del grupo siguió dividida en dos concepciones:

- **Dispositivo táctil como instrumento musical** solo cuando se utilizan aplicaciones para crear o ejecutar música; ya que es en este tipo de interacción donde se manifiesta la intencionalidad humana.
- b) **Dispositivo táctil no como un instrumento musical, sino como herramienta creativa**, al explorar aplicaciones de ejecución musical (principalmente las que simulan timbres de *instrumentos reales*), notaron

dificultades para tocar con fluidez; sin embargo, al utilizar otro tipo de apps –de producción musical, desarrollo de samples y loops– determinaron que estos artefactos solo se conciben bajo la noción de herramienta auxiliar del proceso compositivo.

Además de estas dos posturas, los participantes consideraron la posibilidad de que sus ideas estuvieran sesgadas por un factor generacional, siendo sus nociones y sus marcos de entendimiento incompatibles a estas nuevas tecnologías.

### Actividad 2 (40 min.)

La segunda actividad contempló un espacio para apreciar y discutir el fenómeno de la música desde una perspectiva histórica-social. Para ello, envíe previo a la sesión, un enlace a una escena de la película *Saving Private Ryan* (1998)<sup>18</sup>; la finalidad del ejercicio fue ocasionar una impresión audiovisual en los compañeros dada la crudeza bélica de la escena, buscando generar –a través del arte– compasión con los sujetos que participan en enfrentamientos militares. Con esto fue posible pensar la relación entre el desarrollo histórico de la tecnología, la industria bélica y el impacto que este binomio tuvo en las formas de comprender y hacer arte durante el siglo XX.

Además de este ejercicio, leímos dos de los documentos claves para entender los movimientos artísticos del siglo XX, *El manifiesto futurista* (1909) de Filippo Tomaso Marinetti<sup>19</sup>, y el *Arte de los ruidos* (1913) de Luigi Russolo<sup>20</sup>; en los que sus autores explicitaban las motivaciones y los fundamentos de una nueva lógica artística, subversiva a las formas académicas y heterodoxas imperantes hasta ese momento.

---

<sup>18</sup> Spielberg, S. (dirección) (1998) *Saving Private Ryan* [Película]

<sup>19</sup> Marinetti, F. (1909) *El futurismo*. *Prometeo*. Año. II, no. 2. Madrid (Ramón Gómez de la Serna, trad.) [Recuperado en: <http://hemerotecadigital.bne.es/issue.vm?id=0003767593> el 12/11/2021]

<sup>20</sup> Russolo, L. (1996). *El arte de los ruidos* (Leopoldo Alas, trad.) Milán: Taller de Ediciones. Facultad de Bellas Artes. (Obra original publicada en 1986). [Recuperado en: <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/3639> el 12/11/2021]

Para complementar la actividad se observaron imágenes de pinturas de la corriente *futurista* (Carlo Carrá, Giacomo Balla, Umberto Boccioni, Gino Severini, etc.) se comentaron algunos de los elementos claves –ideológicos y técnicos– de este movimiento pictórico, por ejemplo, la particular forma de representar el movimiento y la velocidad a través del color (Figura 11).



Figura 11

“Il Ciclista” (1913). Carlo Carrá

### Actividad 3 (50 min.)

La última actividad contempló otro ejercicio de apreciación, en esta ocasión, de diversas prácticas sonoras derivadas directa o indirectamente por las corrientes estéticas originadas en el siglo XX. La siguiente tabla contiene las piezas revisadas:

Práctica sonora	Pieza / Autor	Enlace Youtube
Música Futurista (Noise)	Risveglio di una Citta / Luigi Russolo	<a href="https://youtu.be/IC3KMbSkYNI">https://youtu.be/IC3KMbSkYNI</a>
Música atonal	Klavierstücke, Op. 19/ K. Schönberg	<a href="https://youtu.be/TZleqbjwEuA">https://youtu.be/TZleqbjwEuA</a>
Música electroacústica	Studie I / K. Stockhausen	<a href="https://youtu.be/H4QaMwpVXVM">https://youtu.be/H4QaMwpVXVM</a>
Arte sonoro	Air Planes / Tito Rivas	<a href="https://youtu.be/J4LcOEycd9k">https://youtu.be/J4LcOEycd9k</a>
Paisaje sonoro	Zócalo / Colectivo Realidades sónicas	<a href="https://youtu.be/JmN_HY4BOyo">https://youtu.be/JmN_HY4BOyo</a>
Sampleo	Dab / John Oswald	<a href="https://youtu.be/8xIWLG-F0Ag">https://youtu.be/8xIWLG-F0Ag</a>
	De aquí no sales / Rosalía	<a href="https://youtu.be/vy4IZs8fVRQ">https://youtu.be/vy4IZs8fVRQ</a>

Posterior a esto, los participantes debatieron sobre las categorías de arte, talento y creatividad en relación con las obras apreciadas, así mismo, en la discusión se abordó y cuestionó –filosófica y políticamente– el lugar de quién o quiénes determinaban lo que era una obra de arte. En este intercambio de pensamientos, el compañero Baruch participó mencionando el concepto de *Hamparte* –propuesto por el artista y youtuber Antonio García Villarán<sup>21</sup>– el cual sirvió para ampliar la discusión y explicar cómo las obras de arte contemporáneas son fetichizadas y comercializadas en un mercado exclusivo para gente adinerada.

Esta última reflexión dejó pensativo a todo el grupo, pues consideraron que, en la actualidad, la música no necesita un profundo desarrollo técnico o teórico tras su composición, ni un mensaje trascendente, sino que, los músicos y la educación musical tiende a ajustarse y acatar los lineamientos que impone la industria y el mercado, lineamientos que se reproducen incesantemente hasta que surge una nueva manifestación estética que se convierte en moda.

### Observaciones.

Esta sesión fue beneficiosa ya que permitió que los participantes pudieran identificar y dar nombre a varias expresiones que no lograban definir; además, leer los manifiestos los entusiasmó, pues asumieron que podían acercarse a la música y al trabajo con el sonido, desde enfoques distintos a los de la educación musical tradicional. Para este punto, los compañeros manifestaron su deseo por realizar una práctica de *paisaje sonoro* dentro del taller, por lo que se consensuó y se planificó la realización de este ejercicio en la siguiente sesión.

Para cerrar la jornada, lancé una pregunta final, si ellos se consideraban artistas, a lo que Elizabeth y Juan Carlos mencionaron que no, pues carecían de un dominio técnico y teórico en sus instrumentos; por otra parte, el compañero Baruch mencionó odiar el arte (académico y ortodoxo) debido a malas experiencias con profesores quienes exigían seguir las reglas sin brindar espacio para la

---

<sup>21</sup> Canal de Antonio García Villarán en YouTube: <https://www.youtube.com/user/MrCangrejoPistolero>

experimentación. Los participantes restantes si se asumieron como artistas por el simple hecho de desempeñar la práctica musical.

### Conclusión:

Los contenidos y reflexiones que se desprendieron de esta sesión fueron:

- Comprensión del vínculo tecnología-arte como un fenómeno sociocultural históricamente situado.
- Cuestionamiento de los juicios de valor y discursos artísticos prescritos dentro de determinados marcos estéticos institucionalmente configurados, así como su materialización dentro de la sociedad moderna.
- Cuestionamiento de las lógicas mercantiles de la industria musical y su impacto en las formaciones y prácticas de los músicos contemporáneos.
- Autorreflexión y crítica de las concepciones artísticas y juicios de valor de la práctica musical propia.

## ***Sesión 4: Práctica de paisaje sonoro***

### Objetivos:

- 1) Repasar las discusiones sobre la idea de arte, música y tecnología como fenómenos históricos-sociales
- 2) Profundizar en torno al concepto de *paisaje sonoro*.
- 3) Realizar un ejercicio de grabación mediante el dispositivo móvil, a partir de los planteamientos trabajados sobre *paisaje sonoro*.
- 4) Exponer los registros sonoros frente a los demás participantes y explicar las motivaciones de dichas grabaciones.

### Asistencia:

6 participantes: Elizabeth, Saraí, Jessica, Jair, Ángel y Juan Carlos.

### Desarrollo:

#### Actividad 1 (30 min.)

Esta sesión comenzó con una discusión sobre el papel de la tecnología como elemento que reconfigura las representaciones y la transformación del mundo –y por ende las manifestaciones artísticas–. Posteriormente se lanzó la pregunta ¿qué tipo de arte es propio de las condiciones tecnológicas del momento histórico actual?, a lo que todos respondieron que el elemento distintivo de la música contemporánea es que utiliza de alguna manera la tecnología digital, ya sea para su producción (computadoras, sintetizadores, controladores MIDI, etc.) o para su reproducción y distribución (redes sociales, tiendas digitales, plataformas streaming, etc.)

## Actividad 2 (60 min.)

La segunda actividad consistió en una práctica de *paisaje sonoro*. Para ello solicité a los compañeros que instalaran una app para grabar y editar audio; seguido a esto, cada uno fue exponiendo su aplicación elegida y explicando brevemente las funcionalidades de esta. Las 4 apps utilizadas por el grupo fueron: *Grabadora* (Android), *Notas de voz* (iOS), *WavePad* y *Grabadora de voz*. (disponibles múltiples sistemas operativos). Posteriormente se abordó el concepto de *paisaje sonoro*, así como algunos datos generales sobre el trabajo de Murray Schafer.

Fue entonces que comenzó el ejercicio de registro sonoro, para ello pedí se sugirió realizar 2 grabaciones en algún sitio de su elección (considerando que cerca de las instalaciones de Guit-Art se encuentran lugares con gran cantidad de fuentes sonoras como un mercado, estación de metro, bancos, locales de comida, etc.) y que en dichas grabaciones se consideraran los siguientes puntos:

- 1 sonoridad que fuese agradable y/o representativa
- 1 sonoridad desagradable que desearan silenciar

En un primer momento de la actividad los compañeros mostraron inseguridad para tomar iniciativa en torno a que lugares visitarían, sin embargo, al poco tiempo comenzaron a organizarse y eligieron conjuntamente los destinos a los cuales se dirigirían.

Los compañeros Jair y Jessica optaron por realizar sus grabaciones en las instalaciones de Guit-Art, mientras que Elizabeth, Saraí, Ángel y Juan Carlos decidieron ir juntos al Bosque de Aragón (Figura 12) para hacer sus registros. Como responsable del proyecto y para estar al tanto ante cualquier eventualidad, acompañé a este grupo. Dado que el compañero Juan Carlos llevaba su automóvil aquel día, con entusiasmo se ofreció a llevar al grupo.

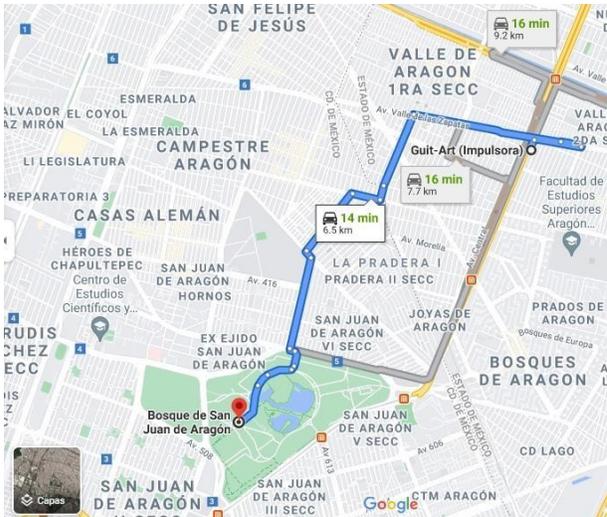


Figura 12. Ubicación del *Bosque de Aragón* y distancia con relación al plantel Guit-Art Impulsora.

Una vez en el bosque, cada uno utilizó sus apps para realizar la captura de sonidos. (Figura 13, 13a, 13b)



Figura 13 Registro sonoro



Figura 13a Registro sonoro



Figura 13b Registro sonoro

Actividad 3. (30 min.)

Al terminar de grabar, regresamos a las instalaciones de Guit-Art para que los alumnos presentaran y explicaron cada uno de sus registros sonoros. A continuación, se mostrará una tabla por participante. En color azul se muestran los sonidos agradables y en color rojo los desagradables, así como los enlaces a cada una de las grabaciones:

Jessica	<p style="text-align: center;">Agua de tuberías / Baño</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"> <a href="https://drive.google.com/file/d/1Nb7nO4EAHyR6HuFW63hBpjWg65NjHmoQ/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1Nb7nO4EAHyR6HuFW63hBpjWg65NjHmoQ/view?usp=sharing</a> </p>	<p style="text-align: center;">Rechinar de una puerta</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;"> <a href="https://drive.google.com/file/d/1E-X23_0Ue4qbhro1DrbLboCZZU9Czg6e/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1E-X23_0Ue4qbhro1DrbLboCZZU9Czg6e/view?usp=sharing</a> </p>	<p>Para Jessica, el sonido del agua corriendo, siempre le ha parecido “un sonido relajante, asociado a un estado de paz”.</p> <p>Por el contrario el rechinar de la puerta –de las bisagras viejas– lo asocia con “aquello que no debería estar, sonidos de objetos que irrumpen la calma”.</p>
---------	--	---	---

Jair	<p>Lata de refresco</p>  <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1bFrbuQLsAXfoO4yLaD5WqX9wP3Wi8-zH/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1bFrbuQLsAXfoO4yLaD5WqX9wP3Wi8-zH/view?usp=sharing</a></p>	<p>Contaminación sonora</p>  <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1pVkkKS7na8bDcsBM9qp8_mkf5VIBnXVs/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1pVkkKS7na8bDcsBM9qp8_mkf5VIBnXVs/view?usp=sharing</a></p>	<p>Para Jair, el sonido producido al abrir una lata de refresco fue reconfortante, pues representa un vínculo con el sentido del gusto, una experiencia de sonido-sabor.</p> <p>En su registro sonoro desagradable, mencionó que, originalmente tuvo intención de grabar el sonido de una máquina de tortillas, sin embargo, le fue imposible dada la cantidad de fuentes sonoras que aparecían yuxtapuestas (autos, gente hablando, carros de basura, etc.).</p>
Juan Carlos	<p>Personas corriendo</p>  <p><a href="https://drive.google.com/file/d/19K6Yh5gOd6ckpmCZScFx1AkFKW97HXdD/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/19K6Yh5gOd6ckpmCZScFx1AkFKW97HXdD/view?usp=sharing</a></p>	N/A	<p>Juan Carlos compartió que la experiencia de ir al bosque le resultó grata por el hecho de estar en un ambiente distinto al de la cotidianidad y realizar una actividad nueva como lo fue grabar y escuchar atentamente lo que ocurría a su alrededor.</p> <p>Sobre sus grabaciones, mencionó que la naturaleza produce sonidos que son agradables y que están balanceados entre ellos. Por otra parte, el único sonido desagradable fue el de los autos, un sonido que aparecía en la frontera entre el bosque y el exterior, sin embargo, prefirió no hacer registro de esto y prefirió dedicar su tiempo a escuchar y grabar</p>
<p>Niños en tobogán</p>  <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1qpmOLX4WtXXGvglx30X-Y2CC_kceaQwP/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1qpmOLX4WtXXGvglx30X-Y2CC_kceaQwP/view?usp=sharing</a></p>			

	<p>Aves</p>  <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1xWX2gNTth1JO7LmypadKU-rqFVageaAh2/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1xWX2gNTth1JO7LmypadKU-rqFVageaAh2/view?usp=sharing</a></p>		<p>aquellos sonidos que le eran agradables.</p>
Ángel	<p>Aves y caminata</p>  <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1NI1qCM4oK5qObWqoOCppGD6yKCdqVMRV/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1NI1qCM4oK5qObWqoOCppGD6yKCdqVMRV/view?usp=sharing</a></p>	N/A	<p>Ángel optó por grabar sonidos de las aves y en los sonidos resultantes al caminar por la tierra y sobre las hojas secas. Mencionó que dentro de su recorrido observó a una familia jugando, consideró que, en entornos de naturaleza, las personas tienden a expresar actitudes positivas, son amables y cordiales; no obstante, consideró imprudente acercarse para capturar el sonido de ese momento.</p> <p>En relación a sonidos desagradables comentó no haber percibido ninguno de ese tipo.</p>
Elizabeth	<p>Aves</p>  <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1SgyVyQIDeOQO_aClz81inmpwnmKNJYs4/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1SgyVyQIDeOQO_aClz81inmpwnmKNJYs4/view?usp=sharing</a></p>	N/A	<p>Elizabeth comentó que los sonidos más significantes de su recorrido habían sido los generados por las aves. Mencionó haber experimentado un fenómeno peculiar, pues una vez que ubicó el “cantar” de las aves como fuentes sonoras, estas pasaron a un primer plano y se hicieron muy presentes</p>

	<p>Ronroneo de gato</p>  <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1tY_9ZPkTeJ5akhACldoQEBtecUoW9_TK/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1tY_9ZPkTeJ5akhACldoQEBtecUoW9_TK/view?usp=sharing</a></p>		<p>durante el resto del recorrido. Este tipo de escucha la motivó a realizar una grabación fuera de la sesión, registrando en su hogar los sonidos de su gatita al ronronear.</p> <p>En cuanto a sonidos desagradables, comentó que no percibió ninguno así, dado que su atención se centró en escuchar los sonidos de los seres vivos.</p>
Saraí	<p>Pisadas sobre hojas secas</p>  <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1OrNkIo6SNibdfNBapXI97Kd7OsB3HNxB/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1OrNkIo6SNibdfNBapXI97Kd7OsB3HNxB/view?usp=sharing</a></p>	N/A	<p>La compañera Saraí consideró interesante acudir a un entorno “natural” para escuchar con detenimiento y salir de lo rutinario, ya que, la experiencia de “ir al bosque” no suele asociarse con el acto reflexivo, el pensamiento crítico y menos con el análisis de lo escuchado.</p> <p>Para ella, lo más significativo fue el sonido producido al caminar, pisar diferentes superficies y de distintas maneras generó una amplia gama sonora; además, el sonido de las aves también le resultó bello y despertó su curiosidad sobre cómo estos seres se comunican a través de sus sonidos.</p>
	<p>Aves</p>  <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1Rv2mLoQJtnYB_t2aiTWnLjypfo0eykLJ/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1Rv2mLoQJtnYB_t2aiTWnLjypfo0eykLJ/view?usp=sharing</a></p>		

Como puede observarse, los compañeros registraron una mayor cantidad de sonidos del tipo *agradable*, fuentes sonoras a las que categorizaron como sonidos del “medio ambiente”, “naturaleza” “entorno natural”, etc.; los sonidos considerados

*desagradables* estuvieron asociados con fuentes sonoras cercanas a algún tipo de tecnología, técnica o intervención humana en el entorno (avenidas con tráfico, automóviles, camiones, gritos, bisagras rechinando, etc.).

### Observaciones.

Durante la última actividad, los participantes expresaron el deseo por volver a repetir el ejercicio de *paisaje sonoro*; comentando que la experiencia de escuchar con detenimiento y traer a un primer plano aquellos sonidos que suelen ignorarse en la cotidianidad propició en ellos el acto imaginativo y reflexivo; así mismo, les permitió retomar conciencia sobre la existencia de otros seres vivos y la manera en que convivimos y compartimos el mundo con estos.

También, he de apuntar, que para esta sesión tenía contemplado poder desarrollar una pieza de corta duración utilizando los registros sonoros, transformándolos a través de una app de edición de audio. Sin embargo, el tiempo fue insuficiente para realizar esta actividad y, aunque se propuso realizarse en otra sesión posterior, dicho ejercicio no se concretó en el resto del proyecto.

### Conclusión:

Los contenidos y reflexiones que se desprendieron de esta sesión fueron:

- Libertad de elección y agenciamiento de los recursos y medios tecnológicos para realizar las tareas acordadas de la actividad.
- Autonomía y organización colectiva en las formas de trabajo
- Exposición y discusión grupal en torno a la experiencia de grabación y la selección de fuentes sonoras con base en criterios subjetivos (estéticos, fenomenológicos, ontológicos y políticos).

## Sesión 5: Música e industria

### Objetivos:

- 1) Reflexionar sobre el concepto *Industria cultural* (Adorno-Horkheimer)
- 2) Proyectar el documental: “*RiP! A remix manifesto*” (Gaylor, 2008)
- 3) Discutir los temas *derechos de autor, propiedad intelectual, y uso justo*, pensados en la relación sonoro-musical

### Asistencia:

4 participantes: Jair, Ángel, Juan Carlos y Jessica.

### Desarrollo:

#### Actividad 1. (45 min.)

La sesión comenzó con las preguntas *¿Qué entiendes por industria musical y cómo percibes esa industria hoy en día?* En breve, todos comenzaron a arrojar sus opiniones, las cuales fueron anotados en una lámina a la vista de todos. (Figura 14)

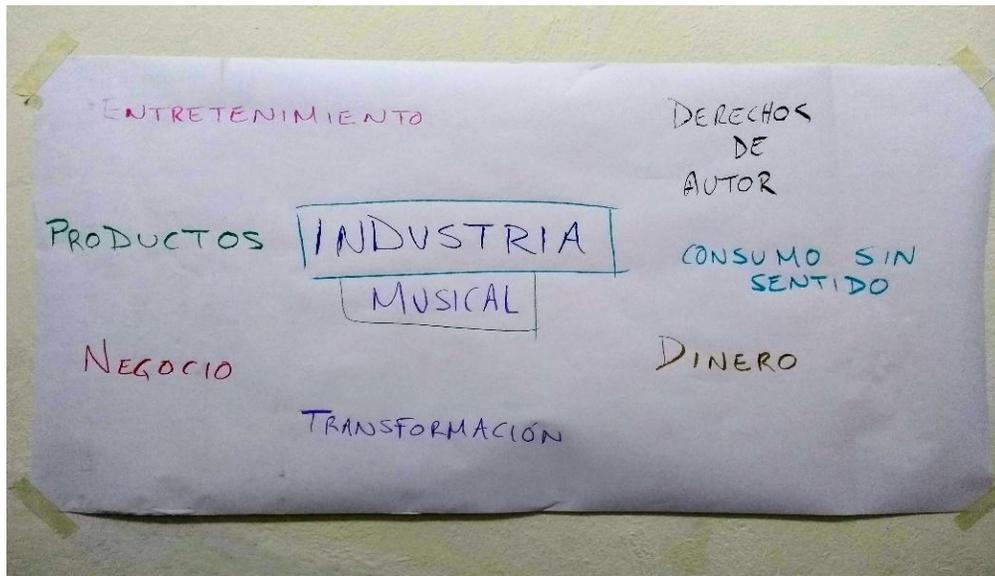


Figura 14. La industria musical

Fue interesante escuchar las ideas que cada quien aportaba desde sus propias formaciones y prácticas, destacando el contraste de opiniones entre dos de los participantes: Jair y Jessica. El compañero Jair desde su posición como estudiante de la licenciatura de negocios mostró un entendimiento de la música como un producto de entretenimiento y consumo, que debería generar rentabilidad para la empresa; esta postura contrastó con el enfoque de la compañera Jessica –vocalista y compositora– quien, desde su perspectiva como creadora y artista, relató las dificultades que enfrentó al tratar de conseguir el apoyo de un sello discográfico, así como las problemáticas –emocionales y económicas– derivadas de realizar una producción de manera independiente.

Posteriormente, se abordaron algunas ideas teóricas sobre el concepto de *Industria cultural*, propuesto por Theodor Adorno y Max Horkheimer en su obra *Dialéctica de la Ilustración* (1998)<sup>22</sup>. La intención de ello fue detonar la discusión sobre el alienamiento de masas, la ideología y los medios de comunicación, el utilitarismo, dinámicas de consumo, cosificación y fetichismo, entre otros.

Esta exposición de ideas resonó en los participantes, trayendo a la conversación un fenómeno ocurrido en la plataforma YouTube, el cual representaba un abuso de poder por parte de la plataforma y las empresas alrededor de esta. Dicho fenómeno era la *desmonetización*<sup>23</sup> de ciertos videos a partir de reclamos relacionados con *derechos de autor*, por parte de compañías musicales, quienes en su función como intermediarias entre músicos y audiencias, y aprovechándose de los mecanismos jurídicos y legales en la plataforma YouTube, conseguían obtener beneficios económicos a costa del trabajo de los creadores de contenido.

También, la compañera Jessica compartió una experiencia problemática en relación a los derechos de autor, mientras producía su material independiente; esto

---

<sup>22</sup> Adorno, T., & Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos filosóficos*. (J. J. Sánchez, Trad.) Madrid: Editorial Trotta. (Obra publicada originalmente en 1944)

<sup>23</sup> Desmonetización entendida como la imposibilidad que tiene un creador de contenido de obtener ingresos económicos por su trabajo en alguna plataforma digital; dicha restricción es ejercida por la propia plataforma al momento en que el creador de contenido incumple con alguna de sus normas o políticas éticas o legales.

al momento de querer reinterpretar dos piezas de otros artistas y tener que pagar para poder incluirlas dentro de su disco, así como tener que “proteger” sus composiciones originales mediante la intervención de agencias musicales, las cuales obtenían beneficios económicos en cada procedimiento legal que se presentaba.

Receso. (15 min.)

Actividad 2. (60 min.)

Después del diálogo y de un breve descanso a petición de los compañeros, proseguimos a revisar el documental “*RiP!: A Remix Manifesto*” (Gaylor, 2008)<sup>24</sup>. Consideré que este material audiovisual era pertinente para el proyecto, pues ilustra la manera en que operan algunas dinámicas restrictivas derivadas de la legislación de derechos de autor en el campo musical. En particular, se narra el caso del músico y productor *Girl Talk*, quien se caracteriza por utilizar en sus composiciones el recurso del *Sampler*, y es justamente la “ilegalidad” en el uso de esta técnica compositiva la que desata la crítica en torno cómo los mecanismos jurídicos del sistema velan por los intereses de la industria y, además, censuran e inhiben el potencial creativo y político del arte. Como un acto de resistencia a estas prácticas de control, el compositor realiza un manifiesto en el que apela a una toma de conciencia crítica de la historia y de las condiciones materiales que determinan el arte, a la superación de las ideas y mecanismos coercitivos de las instituciones ortodoxas, y a la búsqueda de la libertad en los procesos creativos.

Observaciones

Considero que el contenido teórico de esta sesión, aunque fue de interés para todos los participantes, pudiera ser más fácilmente asimilado si se presenta en otros formatos; lo anterior lo apunto, pues por momentos noté abrumados a algunos participantes dada la información teórica que se

---

<sup>24</sup> Gaylor, B. (dirección) (2008) *RiP!: A Remix Manifesto* (documental)

compartió. Por otra parte, durante la sesión aparecieron comentarios esporádicos como “esta parte de la música no la había visto así” “nos están controlando en todo” “solamente falta que Disney compre a las compañías de música para que controle todo”; este tipo de oraciones me parecieron muy oportunas pues, a mi parecer, son pequeñas evidencias de un cuestionamiento de las propias prácticas musical a partir del pensamiento crítico.

### Conclusión:

Los contenidos y reflexiones que se desprendieron de esta sesión fueron:

- Reflexión teórica en torno a la industria musical (cultural) como elemento intrínseco del sistema capitalista.
- Crítica de las lógicas capitalistas –económicas, políticas, legislativas, mediáticas) que determinan y condicionan los procesos y producciones artísticas, desde las experiencias propias de los compañeros.

## ***Sesión 6: Música del siglo XXI***

### Objetivos:

- 1) Repasar los conceptos *industria cultural* y *derechos de autor*.
- 2) Discutir las concepciones y percepciones de cada participante en relación a los fenómenos socio-culturales del siglo XXI.
- 3) Dar a conocer material audiovisual sobre prácticas musicales propias del siglo XXI y comentarlas colectivamente.

### Asistencia:

6 participantes: Elizabeth, Saraí, Jessica, Ángel, Jair y Juan Carlos.

### Desarrollo:

#### Actividad 1. (90 min.)

Esta sesión comenzó con un resumen de la sesión anterior y, posteriormente, pedí a los participantes hicieran un ejercicio de pensamiento y mencionaran cuál o cuáles fenómenos socio-culturales consideraban eran los más importantes y significativos para la población mundial en el siglo XXI.

Empleando la herramienta de *lluvia de ideas*, cada uno fue nombrando eventos, anécdotas, prácticas y dinámicas de la vida cotidiana, las cuales consideraban fenómenos propios de este momento histórico; estas ideas expresadas, se agruparon y categorizaron de la siguiente manera:

**Hipercomunicación, interconexión global e inmediatez:** los participantes notaron la importancia de Internet como medio indispensable para la vida contemporánea, dado que permite el acceso a conocimientos de diferentes espacios y temporalidades. Las redes sociales, por su parte, posibilitan la comunicación de manera rápida y efectiva a las personas alrededor del mundo. Estas tecnologías han provocado un estilo de vida que apela a la inmediatez y la

practicidad, no solo en el campo de las comunicaciones, sino también en las prácticas de consumo.

**Identidad y enmascaramiento del sujeto:** las redes sociales funcionan como constructoras de identidades y subjetividades idealizadas, las cuales distan de las que los sujetos performan fuera de los espacios digitales.

**Relaciones y vínculos sociales endeble:** las nuevas generaciones tienden a construir vínculos interpersonales menos duraderos –principalmente en el ámbito afectivo y laboral–. Sumado a esto, ciertas dinámicas y plataformas tecnológicas potencializan la cosificación de las personas y, con ello, se concibe a las personas como objetos desechables o reemplazables. Tal fenómeno tiene como consecuencias el rechazo al compromiso de pareja, la conformación de la institución familiar o el desarrollo de vínculos de parentesco con mascotas.

**Cambio de paradigmas ideológicos institucionales:** tendencia de las personas por distanciarse de las prácticas religiosas institucionalizadas, y en cambio, acercarse a nuevas actividades y prácticas de espiritualidad.

Por otra parte, la importancia e impacto del feminismo ha generado un cambio de paradigma en relación al género y la diversidad sexual. En este punto las compañeras dieron su opinión respecto al tema, mencionando que, en efecto, ha habido una mayor igualdad de género en el ámbito laboral, así como en la repartición de las actividades domésticas, sin embargo, consideran que el cambio era mínimo y el machismo aún está muy interiorizado en toda la cultura; además, mencionaron estar en desacuerdo con ciertas feministas radicales que, en su lucha por sus derechos, sobrepasaban los derechos de terceros o llevan sus demandas a grados absurdos que solo buscan satisfacer un interés personal y no común.

**Competencia y frustración laboral:** en la sociedad se propicia un ambiente competitivo constante, el cual opera principalmente en el ámbito laboral, no obstante, se expande a todas las áreas de la vida. Esta forma de pensar y de concebir el mundo se fomenta desde la educación básica en la niñez y continúa hasta la etapa adulta donde se agudiza; esto, sumado a un campo de trabajo

reducido y con pocas oportunidades para obtener mejores ingresos que garanticen una vida digna, genera problemas de salud en la población e incluso desemboca en eventos de suicidio.

**Economía virtual:** actualmente se han difundido y popularizado nuevas formas de realizar transacciones económicas a través de internet, bancas virtuales y dispositivos móviles, las cuales paulatinamente se imponen como únicos medios a través de cuales fluye el capital; generando así, una mayor desigualdad social por aquellas personas que no poseen los medios tecnológicos para realizar dichas operaciones.

**Industria alimenticia y farmacéutica:** las industrias producen alimentos de forma masiva, modificando sus propiedades con la única intención de comercializarlos a una mayor escala y velocidad, desencadenando así, otros problemas sociales tales como creación de monopolios, desigualdad en el sector agropecuario, devastación de recursos naturales y enfermedades en la población. A su vez, la rentabilidad de la industria farmacéutica es mayor en la medida en que la salud de los individuos sea más deplorable; es así que esta industria vende productos para curar las mismas enfermedades que el sistema ha generado.

### Actividad 2. (30 min.)

La segunda actividad consistió en reflexionar en torno a la relación entre los fenómenos sociales antes mencionados y su vínculo con las prácticas sonoro-musicales.

Para detonar algunas ideas, compartí con el grupo algunos ejemplos de prácticas musicales, las cuales considero, son un ejemplo claro de cómo el contexto histórico, en sus múltiples dimensiones –sociales, políticas, culturales, tecnológicas, etc.– impacta en el campo musical. Estas prácticas fueron tomadas de un trabajo previo de mi autoría, el cual presenté en 2018 como una ponencia en el II Congreso

de Etnomusicología UNAM, dicho trabajo se tituló “*La virtuosidad musical*”<sup>25</sup>. De dicho trabajo se emplearon como ejemplos ilustrativos las siguientes prácticas musicales:

1. Flow Machines: software desarrollado por la compañía Sony, para analizar y componer música haciendo uso de inteligencia artificial.
2. Conciertos en Second Life: plataforma para desarrollar mundos, espacios y avatares virtuales, permitiendo a los usuarios compartir su música a la comunidad (conciertos vía streaming).
3. Vocaloid - Hatsune Miku: software desarrollado por las compañías Yamaha y Crypton Future Media, enfocado en la creación de melodías vocales, utilizando bancos de sonido con voces humanas (*sampleos*). De dicho software destaca el banco de voz *Hatsune Miku*, el cual ha sido acompañado con la imagen –tipo *anime*– de una adolescente futurista. Dado el éxito mundial de este personaje, en la última década se han realizado conciertos masivos en los que se ejecuta música en vivo acompañando imágenes holográficas en el escenario.
4. iPad como instrumento musical: uso del iPad como instrumento musical, aprovechando sus características físicas y las aplicaciones musicales programadas para este dispositivo.<sup>26</sup>

La exposición y apreciación de estos ejemplos encontró rápidamente ecos con las reflexiones de la actividad anterior, pues fue posible identificar y elementos mencionados por los compañeros, tales como la inmediatez, la hipercomunicación, las identidades virtuales idealizadas, el enmascaramiento

---

<sup>25</sup> En dicha ponencia planteo que, durante las últimas décadas la industria tecnológica y musical, ha desarrollado diversos productos musicales, los cuales, desde un enfoque antropológico, podrían considerarse no como productos, sino como entidades ontológicamente anímicas, es decir, *seres existentes que poseen corporalidades diversas, pero con una interioridad humana*.

<sup>26</sup> Los ejemplos expuestos pueden encontrarse en:

- 1) Flowmachines: <https://www.youtube.com/watch?v=jPp0jIvDQs>
- 2) SecondLife: <https://www.youtube.com/watch?v=qyAoY6CbrvY>
- 3) Hatsune Miku: <https://www.youtube.com/watch?v=xjenargaa1U>
- 4) iPad: <https://www.youtube.com/watch?v=0SeahMPCxWw>

del sujeto, etc. Lamentablemente por una cuestión de tiempo nos fue imposible profundizar en la discusión de esta última actividad.<sup>27</sup>

### Conclusión:

Los contenidos y reflexiones que se desprendieron de esta sesión fueron:

- Reflexión, diagnóstico y discusión colectiva referente a fenómenos y problemáticas socioculturales propias del siglo XXI, con base en las experiencias personales significativas de las y los compañeros.
- Asociación y correlación de dichos fenómenos y problemáticas con prácticas musicales contemporáneas concretas.

Hasta aquí, se concluyó la primera mitad de FONURGIA; las 7 sesiones posteriores fueron exclusivas para que los compañeros desarrollaran sus proyectos tecnológicos-musicales, los cuales fueron presentados al resto del grupo en la 13ª sesión.

Además, una vez concluido FONURGIA se destinaron dos sesiones más (14 y 15) para realizar una serie de entrevistas individuales con la intención de conocer los sentires, las experiencias y los aprendizajes desarrollados durante el taller. (Todo este material será presentado en el *Capítulo 3* dada la narrativa y trama argumentativa que orienta este texto).

---

<sup>27</sup> Considero pertinente anotar que, la primera actividad abarcó una gran cantidad de tiempo en su desarrollo repercutiendo en una menor duración de la segunda actividad. Sugiero que, en una futura impartición de FONURGIA, cada una de estas actividades abarquen el tiempo completo de una sesión independiente.

# Detrás de la pantalla

## 2.2 Dominación creativa



Figura 15. Publicidad en vagón del metro. *CDMX Ciudades creativas.*

Como apunta Elliot, el empleo de la teoría a partir de un problema dado y no previo a este, posibilita el perfeccionamiento de una práctica y el desarrollo humano, en contraposición de otras perspectivas que buscan la producción del conocimiento como fin último. Adoptar este enfoque para este trabajo, permitió que la teoría se subordinara a la práctica en un proceso no lineal.

La no linealidad en este trabajo ocurriría desde un primer momento, desde aquel instante en el que llevé a cabo las primeras actividades exploratorias empleando dispositivos móviles en el aula, y a su vez, de forma paralela, entre en contacto con nuevos materiales teóricos y reflexiones derivados de un evento que dinamitó, motivo y encaminó esta investigación al lugar que es ahora.

El evento al que hago referencia ocurriría aproximadamente hace cuatro años, a mediados de 2018. En uno de mis rutinarios viajes hacia la Facultad de Música, noté una peculiar publicidad en el interior de un vagón del metro (Figura 15); sin duda, el singular mensaje que transmitía ameritaba ser capturado por la cámara. Las frases: “*La creatividad es un modo de vida*” y “*CDMX CREATIVA*”, parecían más que una suerte de coincidencia con el tema de la creatividad, tema que desde tiempo atrás resonaba constantemente en mis reflexiones.

Si bien, antes me había encontrado ya con otros carteles, anuncios, publicaciones y demás propaganda referente a la creatividad, promovidos tanto por instituciones y empresas privadas; el anuncio en el vagón, hacía referencia a algo de mayor envergadura: a la participación del Estado y la implementación de políticas públicas en torno al tema de la creatividad.

Ante este panorama, en el que la palabra creatividad aparecía con mayor frecuencia, surgió la necesidad de cuestionar qué hay detrás de esta práctica discursiva, con qué objetivos, quién emana este discurso y cómo se materializa – tanto en términos de políticas públicas, como en la construcción de subjetividades y corporalidades en los individuos–.

Este capítulo abordará esta problemática, con el objetivo de esclarecer estas interrogantes y caracterizar este particular tipo de fenómeno discursivo al que denomino ***creatividad de la dominación***. Con esto se podrá vislumbrar y contrastar de manera clara, cómo estos discursos son encarnados por las y los compañeros del taller, repercutiendo en sus subjetividades y corporalidades, y en sus nociones sobre su quehacer musical y procesos de creación.

Para ello, se abordarán las siguientes actividades:

- Comprender el concepto de ***Agenda de creatividad*** (*Creativity Agenda*) propuesto por el sociólogo Peter Campbell; ubicando su desarrollo histórico –a nivel internacional– y profundizando en las categorías ***Industrias culturales*** y ***Ciudades creativas*** contenidas en este concepto.

- Caracterizar la categoría **dominación creativa**, la cual permitirá localizar y explicar los mecanismos a través de los cuales la *Agenda de la creatividad* se ha implementado en territorio mexicano. Para ello se revisarán y analizarán documentos, políticas y acciones desarrolladas por el Estado, a nivel nacional y extranjero.

### 2.2.1 Catacresis creativa<sup>28</sup>

El uso del término “Creatividad” ha ido en aumento y esto puede observarse en diferentes campos de la actividad humana. Según la Real Academia Española, la *Creatividad* es definida como: *Facultad de crear*, mientras que *Crear* se define como: *Producir algo de la nada*. No obstante, además de estas definiciones, a lo largo del tiempo investigadores de diferentes disciplinas han dedicado esfuerzos por estudiar la creatividad y atribuirle nuevas acepciones.

De acuerdo con la investigación de Charlotte L. Doyle, titulada *Speaking of Creativity: Frameworks, Models, and Meanings [Hablando de creatividad: marcos, modelos y significados]* (2019); la creatividad comenzaría a estudiarse científicamente desde el campo de la psicología, a principios del siglo XX. Los primeros estudios sobre el tema, serían realizados durante las décadas de 1910 y 1920, sin embargo, en estas investigaciones el término “creatividad” aún no era foco de atención, más bien se discutía sobre un término relativamente cercano: el genio. Estos estudios colocaban al individuo en el centro de la problemática, en este sentido, el *genio* era aquella *persona que hacía contribuciones excepcionales a una cultura*, a partir de una inteligencia sobresaliente, la cual era medida por exámenes y pruebas de intelecto.

Para Doyle, el primer estudio que abordó explícitamente la cuestión de la creatividad, fue el realizado por Joy Paul Guilford en 1959; en dicha investigación

---

<sup>28</sup> La palabra *catacresis* es considerada una figura retórica la cual consiste en designar un nombre a una cosa carente de este, utilizando el nombre de otra. Ej. **cuello** de botella, **hoja** de espada, **cabeza** de alfiler, etc. El término proviene del griego καταχρησις (katakhresis) que significa “abuso” “hacer uso excesivo o inadecuado de una cosa”.

titulada *Three Faces of Intellect*, el psicólogo estadounidense propone un modelo para entender cómo se estructura el intelecto humano. Guilford ubicó 5 tipos de operaciones intelectuales principales: la memoria, la comprensión, la evaluación, el pensamiento convergente y –su principal aporte– el pensamiento divergente.

Al revisar directamente la publicación de Guilford, a mi parecer, se pueden destacar dos elementos. El primero relacionado con la explicación del pensamiento divergente –relacionado con el pensamiento creativo– el cual podría considerarse como una de las primeras definiciones científicas del término creatividad:

“The unique feature of divergent production is that a variety of responses is produced. The product is not completely determined by the given information. [...] A factor that has been called "originality" is now recognized as "adaptive flexibility" with semantic material, where there must be a shifting of meanings. The examinee must produce the shifts or changes in meaning and so come up with novel, unusual, clever, or farfetched ideas” (Guilford, 1959, págs. 473-474).

[La característica única de la producción divergente es que se produce una variedad de respuestas. El producto no está completamente determinado por la información proporcionada. [...] Un factor que se ha llamado "originalidad" ahora se reconoce como "flexibilidad adaptativa" con material semántico, donde debe haber un cambio de significados. El examinado debe producir los cambios o cambios de significado y, por lo tanto, proponer ideas novedosas, inusuales, inteligentes o descabelladas.]

El segundo elemento a destacar hace referencia a una dimensión política, a los efectos sociales que motivan y en los que repercutirá su investigación; si bien Guilford menciona estas motivaciones de manera superficial, son sumamente relevantes puesto que dan cuenta de la incipiente urgencia por dar un sustento científico a la creatividad humana y con qué finalidad:

“It is often observed these days that we have fallen clown in the way of producing resourceful, creative graduates. How true this is, in comparison with other times, I do not know. Perhaps the deficit is noticed because the demands for inventiveness are so much greater at this time. At any rate, realization that the more conspicuously creative abilities appear to be concentrated in the divergent-thinking category, and also to some extent in the transformation category, we now ask whether we have

been giving these skills appropriate exercise. [...] Two related events of very recent history make it imperative that we learn all we can regarding the nature of intelligence. I am referring to the advent of the artificial satellites and planets and to the crisis in education that has arisen in part as a consequence. The preservation of our way of life and our future security depend upon our most important national resources: our intellectual abilities and, more particularly, our creative abilities. It is time, then, that we learn all we can about those resources" (Guilford, 1959, pág. 469; 478).

[A menudo se observa en estos días, que hemos decaído en la manera de producir egresados ingeniosos y creativos. Qué tan cierto es esto en comparación con otros tiempos, no lo sé. Quizá se percibe esta deficiencia porque las demandas por inventiva, son mucho mayores en este momento. En cualquier caso, al darnos cuenta que las habilidades creativas más valoradas parecen estar concentradas en la categoría de pensamiento divergente, y también hasta cierto punto en la categoría transformativa, ahora nos preguntamos si hemos estado ejercitando adecuadamente estas habilidades [...] Dos eventos relacionados de la historia más reciente, hacen imperativo que aprendamos todo lo que podamos sobre la naturaleza de la inteligencia. Me refiero a la llegada de planetas y de satélites artificiales, y a la crisis en la educación que ha surgido, en parte, como consecuencia. La preservación de nuestro modo de vida y nuestra seguridad futura dependen de nuestros recursos nacionales más importantes: nuestras capacidades intelectuales y, más particularmente, nuestras capacidades creativas. Es hora, entonces, de que aprendamos todo lo que podamos sobre esos recursos.]

La investigación de Guilford sobre la inteligencia humana, nos deja entrever la existencia de un interés por entender, pero, sobre todo por utilizar la creatividad como recurso, como materia prima capaz de transformarse en estabilidad económica y (geo)política.

Es importante mencionar que Doyle en su investigación sitúa a los estudios realizados por Guilford dentro de un paradigma específico, el cual entiende la creatividad como un proceso individual, no obstante, hay que tener en cuenta que esta concepción ha sido cuestionada a lo largo de la historia, propiciando nuevos enfoques teóricos que entienden la creatividad desde otras perspectivas. Es por ello

que para Doyle resulta necesario conocer aquellos otros paradigmas y líneas de investigación sobre la creatividad que colocan el foco de atención en elementos que van más allá del individuo excepcional, por ejemplo:

- **El producto creativo:** en este enfoque se destaca la obra creativa, cuya cualidad de novedad queda en segundo plano, más bien, se valora como creativo a aquel producto que es *significativo, efectivo, adecuado o apropiado*.
- **La aprobación social:** aquí la creatividad se concibe solo a partir del reconocimiento de cierto grupo socio-cultural, entiéndase una institución, personas legitimadas en un campo de conocimiento, una audiencia, público, etc.
- **El contexto motivacional:** en esta perspectiva las condiciones del ambiente –como espacio físico y socio-cultural– en las que se desenvuelven los sujetos, determinan la posibilidad de detonar la creatividad. Esto permite pensar la creatividad como un rasgo potencial en todos los seres humanos y no exclusivo de algunos privilegiados.
- **El proceso creativo:** coloca el énfasis en los mecanismos cognitivos y materiales, que una persona emplea durante el proceso de creación. Pese a que puede considerarse, aunque no necesariamente, la resolución de una problemática como génesis o motivación del proceso, este se caracteriza por contener algunas fases donde el creador se encuentra consciente y podrá controlar parte del proceso, pero también, existirán fases que escapen de su acción voluntaria.

Si bien, todos estos enfoques en cuanto al entendimiento de la creatividad, han sido el resultado histórico de la problematización en torno al tema, debemos preguntarnos cómo estas discusiones académicas se transformaron en un acto tangible de política pública (refiriéndome al anuncio *CDMX CREATIVA*) o a qué tipo de enfoque sobre la creatividad se refieren todos los anuncios publicitarios que utilizan este término en sus mensajes.

Para resolver estas interrogantes es importante no perder de vista lo señalado por Guilford en su investigación cuando concibe a las capacidades creativas como un recurso para *preservar el modo de vida y la seguridad de la nación*.

### 2.2.2 La agenda de la creatividad

En una revisión bibliográfica sobre la implementación de políticas públicas basadas en una, o varias nociones sobre la creatividad, el trabajo del sociólogo Peter Campbell, titulado *Persistent Creativity: Making the Case for Art, Culture, and the Creativity Industries* [*Creatividad persistente: en el caso del arte, cultura e industrias creativas*] (2019), aporta conceptos y categorías sumamente útiles para comprender estos fenómenos.

Su investigación se centra en el análisis del discurso referente a la creatividad emitido por diversas instituciones públicas en Reino Unido, durante las décadas de 1990, 2000 y 2010, y cómo tal discurso se transforma en acciones tangibles para la sociedad. Para explicar este fenómeno Campbell propone el término **Agenda de la Creatividad** (Creativity Agenda).

El autor ubicaría como un primer momento en la implementación de esta agenda, la aparición de un libro titulado *Creative Britain*, creado y publicado por el Department for Digital, Culture, Media & Sports (DCMS), en el año de 1998. Este documento hace énfasis en la necesidad de impulsar las *Industrias creativas*, pues a partir de estas, se generarían más empleos y riqueza económica en el futuro. No obstante, Campbell apunta que en tal documento no se encuentra una definición concreta sobre la creatividad, simplemente se apela a sus supuestos beneficios.

Campbell compararía este primer texto, con dos informes publicados 10 y 20 años después. En 2008 sería emitido el informe, también titulado, *Creative Britain* publicado nuevamente por el DMCS en la colaboración con el Department for Business, Enterprise and Regulatory Reform, y el Department for Innovation,

Universities and Skills; por otra parte, en 2018, Nesta (organización cuya fundación tuvo un origen Estatal) publicaría el informe *Creative Nation*. De acuerdo con Campbell, lo llamativo de estos dos informes es que en ambos se reitera la importancia de las *Industrias creativas* como clave para el crecimiento económico en un “futuro próximo”; así mismo, ambos documentos retoman la máxima discursiva sobre la generación de constantes “beneficios sociales” a partir del empleo de la creatividad, una creatividad que nunca es definida.

Pese a esta falta de definición, Campbell encuentra algunos factores que considera claves para caracterizar y entender la operatividad de esta agenda. Uno de estos factores es el ***entendimiento de la cultura como objeto de preocupación política***; en este punto se refiere al entendimiento que los gobiernos europeos han tendido en relación al arte y los bienes culturales, y cómo durante el siglo XX estos elementos se percibieron no solo como actividades para el entretenimiento o la apreciación estética, sino que comenzaron a concebirse como actividades productivas capaces de generar empleos y ganancias económicas; así como disciplinas académicas en las que la sociedad se podía formar y profesionalizar. Campbell menciona que, dada esta dinámica, se comienza a generar una paradoja dentro de las instituciones gubernamentales, pues si bien se considera importante fomentar las prácticas artísticas y culturales, de forma contraria, las políticas culturales y la asignación de recursos económicos para ayudar a este sector permanecen escasos.

Ante este panorama, en el que reconocer empíricamente los “supuestos beneficios” del arte y la cultura no fue suficiente, los investigadores de las instituciones públicas comenzarían a ***utilizar argumentos e instrumentos de medición científicos para justificar el gasto gubernamental en este nuevo “sector creativo”***. El instrumento científico de medición que permitió la perpetuación de la *Agenda de la creatividad*, fue: la estadística. Esta necesidad por recopilar y utilizar datos numéricos para formular y accionar políticas públicas, corresponde con la lógica *neoliberal*, bajo el supuesto que, el análisis y la medición de datos cuantitativos reduce la incertidumbre y dota de “objetividad” a las acciones

políticas y económicas. De esta forma la agenda pudo y podrá seguir reproduciéndose en la medida que genere resultados económicos medibles, sin importar cómo es que se conciba la creatividad en el núcleo.

Un elemento más en esta agenda es **la emergencia de una nueva economía basada en el conocimiento**. Según Campbell, este nuevo paradigma económico comenzó a desarrollarse en la década de 1950 (coincidiendo temporalmente con los estudios psicológicos de Guilford) después de la segunda guerra mundial, durante un momento de crisis global, momento en el que muchas ciudades –cuyo sustento era el trabajo físico y la industria pesada– colapsaron. Comenzaría entonces un nuevo modelo de producción basado en la mente y no en la mano. Así, emergerían nuevos tipos de empleos, trabajos posguerra, fundamentados en el conocimiento, la información y la producción de símbolos. De esta manera la creatividad, las artes y las ciencias, comenzaron a volverse más importantes para la sociedad y para la economía.

Campbell apunta que, con la llegada de la década de 1970, otra crisis económica aparecería y afectaría a muchos países del mundo, entre ellos los del Reino Unido, generando, entre sus múltiples consecuencias, el desempleo de una gran cantidad de personas dedicadas a la manufactura.

Sería entonces que la economía basada en el conocimiento se consolidaría durante las últimas tres décadas del S. XX, en la cual la creatividad se posicionaría como una alternativa para la supervivencia y competencia política y económica entre los países.

“As ideological positions which place an increased emphasis on the primacy of economic value and the deployment of seemingly objective technical measures come to dominate, the ‘need’ to provide evidence of these beneficial outcomes intensifies, particularly in establishing measures of economic success. Aligned with this is a developing sense that intangible, symbolic work is particularly important in the transforming economic times of the late twentieth century and so those who create such symbols may also embody creativity in their ability to act as dynamic entrepreneurs, transforming the economy [...] Given these wider transformations, it

can be posited that it is only rational for policymakers to seek to prepare for an 'inevitable' creative future, especially given the primacy of narratives of inter-city and inter-country competition that come to the fore" (Campbell, 2019, pág. 32).

[A medida que predominan las posiciones ideológicas, las cuales ponen un mayor énfasis en la primacía del valor económico y el despliegue de medidas técnicas aparentemente objetivas, se intensifica la "necesidad" de proporcionar pruebas de estos resultados positivos, particularmente, en el establecimiento de medidas de éxito económico. Sumado a esto, se está desarrollando la sensación, de que el trabajo simbólico e intangible es particularmente importante en los tiempos de transformación económica de finales del siglo XX y, por lo tanto, aquellos que crean tales símbolos, también pueden incorporar la creatividad en su capacidad para actuar como emprendedores dinámicos, transformando la economía [...] Dadas estas amplias transformaciones, se puede proponer, que es lógico que los responsables de la formulación de políticas busquen prepararse para un futuro creativo "inevitable", especialmente, dada la primacía de las narrativas emergentes de competencia al interior de las ciudades y al interior de los países.]

Estos elementos son los que Campbell logra identificar como los **factores clave que componen y sustentan contextualmente la Agenda de la creatividad**. Esta persistencia de ideas en el discurso, obedece a un entramado más complejo que utiliza la ambigüedad del término creatividad –así como cualquiera de sus conjugaciones– para vaciarlo de significados previos e imponer cualquier otro a conveniencia.

"With these foundations laid, and with these positions overlapping in ways that provide fertile soil for its growth, we therefore enter an era in which we increasingly see value ascribed to 'creativity'. [...] Although by this point we are yet to encounter the specific language of 'creativity' in any sustained form in the context of such developments, this term manages to draw together many of the ideas and practices discussed above and knot them together in a seemingly coherent fashion." (Campbell, 2019, pág. 32).

[Con estos cimientos sentados, y con estas posiciones superpuestas en formas que propician un suelo fértil para su crecimiento, entramos en una era en la que vemos cada vez más, valor atribuido a la "creatividad". [...] Aunque en este punto, todavía

no hemos encontrado el lenguaje específico de la 'creatividad', relacionada de alguna forma en el contexto de tales desarrollos, este término logra unir muchas de las ideas y prácticas discutidas anteriormente y unirlas, aparentemente, en una manera coherente.]

Este nuevo paradigma basado en ideas sumamente flexibles, mutables e incluso ambiguas con relación a la creatividad, se encuadra en el contexto neoliberal imperante en el siglo XX y XXI. La falta de definición o el uso polisémico del término creatividad, hace que la implementación de esta agenda sea más efectiva, pues aprovecha y apela al sentido común del término y exalta las cualidades “positivas” asociadas a este: progreso, cambio y vitalidad. Esto también ha imposibilitado distinguir si los fenómenos que se consideran creativos comparten algún elemento en común que los distinga o simplemente el término creatividad está sirviendo para etiquetar –sin sentido– un cumulo de actividades con cualidades dispares.

Es así que, después de su análisis del fenómeno “creativo”, Campbell caracteriza a la Agenda de la creatividad de la siguiente manera:

“Broadly, this agenda emphasises the importance of government policy in promoting creativity, positions artistic and cultural practice as a key aspect of this creativity, places an emphasis on ‘evidence’, has a dominant concern with economic value and a sense of an emerging ‘new’ economy which must be prepared for in order to reap economically and socially ‘regenerative’ outcomes, and allocates a special role to entrepreneurial innovation in driving this process forward. Whilst this agenda is particularly prominent in the UK, and whilst the UK plays a key role in its dissemination, we can see that this agenda also rises and persists globally.” (Campbell, 2019, pág. 43).

[En general, esta agenda enfatiza la importancia de la política gubernamental para promover la creatividad; posiciona la práctica artística y cultural como un aspecto clave de esta creatividad; pone énfasis en la “evidencia”; tiene una preocupación fundamental por el valor económico y una sensación de una “nueva” economía emergente, a la cual se debe estar preparado a fin de cosechar resultados, económica y socialmente “regenerativos”; y asigna un papel especial a la innovación empresarial para impulsar este proceso. Si bien, esta agenda es particularmente

prominente en el Reino Unido, y si bien el Reino Unido desempeña un papel clave en su difusión, podemos ver que esta agenda también crece y persiste a nivel mundial.]

Emplear la creatividad un recurso para generar valor social y económico, genera tensiones y desigualdad social, pues no todos tienen o tendrán acceso a los medios para convertirse en “creativos”; así mismo los Estados, siguiendo las lógicas de libre mercado, dejan la responsabilidad de la estabilidad económica a cada individuo y su “capacidad creativa” para hacer frente a las crisis, en lugar de promover políticas públicas que beneficien a la mayoría de las personas. También, hay que considerar que los instrumentos de medición estadísticos y los datos obtenidos empleados para fundamentar esta agenda, no evidencian una verdad, sino que se interpretan según un determinado interés, por lo que detrás de estos puede ocultarse cualquier supuesto o postura ideológica. Un ejemplo de esto último, puede apreciarse cuando Campbell observa cómo Reino Unido respalda y considera positivo el “hecho” de que las industrias creativas vayan a la alta, en comparación con el crecimiento de las industrias manufactureras, sin embargo, esta lectura puede rebatirse y desecharse cuando se entiende que las industrias basadas en el trabajo físico no han desaparecido de Europa, sino que fueron reubicadas en regiones del planeta donde los costos de producción son menores y se permite la explotación laboral.

Dado que esta agenda se implementa a nivel global, es importante exponer quién la enuncia, regula y difunde hacia el resto del mundo. Es así que en los siguientes apartados veremos que los focos principales desde donde se propaga esta agenda son: Reino Unido –implementando una política basada en las *Industrias creativas*– y Estados Unidos –implementando la política de *Ciudades creativas*–. Entender estas políticas estatales, es fundamental para comprender cómo esta agenda se reproduce en México y cuáles son sus efectos en territorio nacional.

### 2.2.2.1 Reino Unido y las *Industrias creativas*

Uno de los cimientos conceptuales sobre los cuales la *Agenda de la Creatividad* se sostiene es el de *Industrias Creativas*. La creciente popularidad de este tipo de industrias ha propiciado que diversos investigadores estudien el desarrollo histórico de estas, rastreando sus orígenes y los principales actores involucrados.

En el texto *A Creative Industries Perspective on Creativity and Culture* (2016), Chris Bilton expone un panorama histórico de las *Industrias Creativas*, ubicando cuatro modelos fundamentales en el desarrollo de estas incipientes industrias:

- ***La industria cultural***
- ***Las industrias culturales***
- ***Las industrias creativas***
- ***Consumo creativo***

El modelo de ***La industria cultural***, estaría directamente relacionado con los planteamientos teóricos de Theodor Adorno y Max Horkheimer en su *Dialektik der Aufklärung* [Dialéctica de la Ilustración]. Estos autores realizaron una crítica sobre cómo la técnica y los avances tecnológicos permitieron la producción y reproducción en masa de determinadas manifestaciones culturales. Bajo la lógica industrial, estas producciones habrían sido fabricadas en serie con la intención de generar ganancias económicas para los productores, dejando de lado el valor estético o artístico de las obras. Además, esta industria habría diseñado e implementado formas de consumo masificado a las que los sujetos no ponían resistencia, consumiendo así, no solo productos culturales, sino también, una ideología de clase y una subjetividad homogenizada, prefabricada, al servicio de los intereses de los grupos hegemónicos.

“Toda cultura de masas bajo el monopolio es idéntica[.] El cine y la radio no necesitan ya darse como arte. La verdad de que no son sino negocio les sirve de ideología que debe legitimar la porquería que producen deliberadamente. Se autodefinen como industrias, y las cifras publicadas de los sueldos de sus directores

generales eliminan toda duda respecto a la necesidad social de sus productos. [...] La racionalidad técnica es hoy la racionalidad del dominio mismo. [...] El abastecimiento del público con una jerarquía de cualidades en serie sirve sólo a una cuantificación tanto más compacta. Cada uno debe comportarse, por así decirlo, espontáneamente de acuerdo con su «nivel», que le ha sido asignado previamente sobre la base de índices estadísticos, y echar mano de la categoría de productos de masa que ha sido fabricada para su tipo. Reducidos a material estadístico, los consumidores son distribuidos sobre el mapa geográfico de las oficinas de investigación de mercado, que ya no se diferencian prácticamente de las de propaganda.” (Adorno & Horkheimer, 1998, pág. 166; 168).

Para Bilton, este modelo representa el momento de transición, en que las expresiones culturales dejaron de ser “improductivos” económicamente y comenzaron a ser concebidos como negocios redituables, como productos estandarizados y premeditados, cuya realización asumía un interés por la generación de ganancias económicas para sus productores.

La crítica y la visión pesimista de Adorno y Horkheimer, contenidas en su concepto de *Industria cultural*, fueron poco a poco neutralizadas por el propio sistema al cual criticaron; su concepto fue vaciado y revertido. El discurso actual sobre la industria cultural llegó a concebir de forma positiva la comercialización de productos culturales y es justo esta nueva concepción la que permanece en el núcleo de las denominadas *Industrias creativas*.

El segundo modelo, en este desarrollo histórico de las Industrias creativas, es denominado como **Las industrias culturales**. Para Bilton, este nuevo modelo se gesta cuando pensadores provenientes de los estudios culturales, como Raymond Williams, Antonio Gramsci y Stuart Hall, cuestionan los supuestos de Adorno y Horkheimer sobre que los productos culturales son impuestos desde los poderes hegemónicos a un público consumidor pasivo. Para estos pensadores –de base marxista– las dinámicas industriales no ocurren de forma vertical, por el contrario, ocurre mediante un proceso de afectación correlativa, en donde la base también trastoca a la superestructura.

Desde este posicionamiento, las audiencias (clases dominadas, grupos subalternos, minorías culturales, etc.) se convierten en agentes activos y reaccionarios que luchan por el dominio de la producción y re-significación de los valores en la cultura. Esto explicaría y propiciaría la generación de nuevos productos (televisivos, cinematográficos, musicales, entre otros) los cuales reflejaban las ideas y estéticas culturales de las audiencias.

Si bien la idea de *Industrias culturales* permitió explicar las dinámicas de producción cultural a partir de un enfoque dialéctico de creación (correlación productor-consumidor) y de lucha de clases, con el paso del tiempo, este modelo teórico sería vaciado totalmente de su perspectiva crítica para ser adoptado por las *Industrias creativas*, las cuales entienden ahora al proceso creativo de la siguiente manera:

“[...] first as an active shaping of expressive possibilities by social context at the point of production, then as an active reinterpretation of meaning at the point of consumption, takes precedence over the product. [...] The ideology behind was premised on a collective, participatory model of creativity.” (Bilton, 2016, pág. 667).

[primero, como una forma activa de posibilidades expresivas dadas por un contexto social, en el momento de la producción; luego, como una reinterpretación activa de significados en el momento del consumo, priorizándolos sobre el producto [...] La ideología detrás, se basó en un modelo colectivo y participativo de creatividad.]

Esta pluralidad, en cuanto a producción de bienes culturales y sociales, propiciaría una percepción de apertura hacia un mercado y políticas culturales más “democráticas, participativas y diversas”. Como menciona Campbell y

Según Bilton, para la década de 1980, las *industrias culturales* generaban una aparente visibilidad a la otredad cultural y, con ello, la apertura hacia un mercado y políticas culturales más “democráticas, participativas y diversas”. El actor político responsable de este cambio paradigmático fue el *Partido Laborista* al *Greater London Council* [Consejo del Gran Londres] (GLC), quien desde la esfera estatal apoyó el entrecruzamiento entre las políticas públicas londinense y la

actividad comercial, provocando que de dicho vínculo se suscitara la aparición de una “nueva economía” basada en la cultura.

Para los años 90’s, el desarrollo de las *industrias culturales* iría evolucionando, dando forma y consolidando al modelo que actualmente se encuentra vigente y figura como tendencia en gran parte del planeta, es decir a ***Las industrias creativas***.

Para Bilton, el año de 1998 es la fecha en la cual se publicarían una serie de documentos emitidos por el Department for Digital, Culture, Media & Sports (DCMS), en los cuales aparecería por primera vez la categoría *Industrias creativas*. La incursión del término *Industrias creativas*, habría sido en un primer momento simplemente una estrategia de mercadotecnia política. Apelar a la categoría *Industria creativa* representó un supuesto distanciamiento de los ideales y planes de la administración del Partido Laborista de aquel entonces, respecto a sus administraciones anteriores:

“[...] “cultural industries” was considered a politically risky concept for a modernising ‘New’ Labour government in 1997 seeking to distance itself from the cultural policies of left-wing city councils such as London’s Greater London Council (GLC), “The People’s Republic of Sheffield” and the other metropolitan councils which had been disbanded by the Conservative government in 1986.” (Bilton, 2016, pág. 667).

[...] “Industrias culturales” fue considerado un concepto políticamente riesgoso para un “nuevo” gobierno Laborista modernizado en 1997, que buscaba distanciarse de las políticas culturales de los ayuntamientos de izquierda –como el Greater London Council de Londres, “The People’s Republic of Sheffield” y otros consejos metropolitanos– los cuales habían sido disueltos por el gobierno Conservador en 1986.]

Este giro conceptual marcó el posicionamiento ideológico y político del gobierno en turno, remarcando el distanciamiento, no solo de dos momentos y administraciones de un partido político, sino un cambio de paradigma crucial para el devenir del Reino Unido; desarticulando así, las propuestas de apertura a la diversidad y a las acciones democráticas culturales y económicas que el modelo

de **Las industrias culturales** propiciaba, y, en lugar de ello, instaurar el nuevo modelo de las **Las industrias creativas** –un modelo más cercano a las tendencias de la ideología neoliberal y la primacía económica–.

Para la década del 2000, el DCMS establecería 13 tipos de actividades las que serían consideradas y agrupadas bajo el rubro de *Industrias creativas*<sup>29</sup>:

- |                                       |                        |
|---------------------------------------|------------------------|
| 1. Publicidad                         | 7. Diseño de modas     |
| 2. Arquitectura                       | 8. Cine y video        |
| 3. Mercados de arte<br>y antigüedades | 9. Música              |
| 4. Videojuegos                        | 10. Artes escénicas    |
| 5. Artesanías                         | 11. Editoriales        |
| 6. Diseño                             | 12. Software           |
|                                       | 13. Televisión y radio |

Además de estos tres modelos, Bilton reconoce un cuarto modelo –resultado del creciente uso de las redes sociales– al que denomina **Consumo creativo**. En este modelo la relación entre productores y consumidores ya no ocurre de manera verticalista, sino que los consumidores tienen mayor injerencia en el proceso de creación de un producto, es decir, mediante las herramientas de interacción que proporcionan las plataformas digitales (*Me gusta, Compartir, Comentarios, Valoraciones, Calificaciones*, etc.) los usuarios consumidores asignan y aumentan el valor de determinados portales, contenidos, obras o productos, generando así una sinergia en donde los productores orientan los procesos creativos en función a las demandas y preferencias de los consumidores. De esta manera, se desarrolla

---

<sup>29</sup> Pese a que muchas de estas prácticas se encuentran emparentadas por el factor “artístico”, el gran denominador entre estas es que en todas se lleva a cabo la explotación de la propiedad intelectual –resguardada por un complejo dispositivo jurídico que permite convertir en valor económico el valor cultural–. Si bien, en un primer momento estas prácticas estuvieron estrechamente relacionadas con los modelos de *La industria cultural* y *Las industrias culturales*, al paso del tiempo, el uso de la etiqueta *creatividad* comenzó a desvanecer los límites sobre qué tipo de actividades pueden ser incluidas bajo la categoría de *Industria creativa*, pues como veremos más adelante, cada vez son más las prácticas que se adjudican el título de “creativas” debido a la falta de definición y la ambigüedad del término *creatividad*.

un proceso creativo de coautoría, en donde el elemento creativo se halla también en la opinión de los usuarios, y no solo en las cualidades intrínsecas del producto o en las ideas del creador.

Sumado a esto, Bilton señala que la particularidad de estos sitios y espacios digitales radica en que prácticamente cualquier usuario o consumidor puede subir a la red su propio contenido y convertirse en productor, afianzando así este modelo del **Consumo creativo**, pues la barrera o límite entre estas dos figuras (productor-consumidor) es cada vez menos claro. La creatividad en este modelo se concibe de la siguiente manera:

“Creativity becomes an interactive, collective process in which the distinct stages of value creation bleed into each other and where consumption becomes an active part of the creative process. Creative consumption democratizes the creative process, inviting consumers to remix, repost and re-edit original material, as well as produce DIY content of their own. At its best, the new online creativity is liberating, playful and democratic, allowing ideas to spread and trigger new reflections rather than being locked into the commercial restrictions of ‘intellectual property’” (Bilton, 2016, págs. 670-671).

[La creatividad se convierte en un proceso colectivo e interactivo, en el que las distintas etapas de la creación de valor se funden entre sí y donde el consumo se convierte en una parte activa del proceso creativo. El *Consumo creativo*, democratiza el proceso creativo, invitando a los consumidores a remezclar, volver a publicar y reeditar material original, así como a producir contenido propio [DIY Do It Yourself - Hazlo Tú Mismo]. En el mejor de los casos, la nueva creatividad *online* es liberadora, lúdica y democrática, y permite que las ideas se difundan y provoquen nuevas reflexiones en lugar de quedar atrapadas en las restricciones comerciales de la "propiedad intelectual".]<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Considero importante añadir que, si bien la postura de Bilton en relación a este modelo es optimista, dado que reconoce que empresas como Apple, Amazon, Facebook y Google son quienes generan un ambiente de “creatividad colectiva y consumo participativo”, pasa por alto que estas mismas compañías son las que determinan, regulan, permiten, censuran, desarrollan, construyen y son poseedoras de toda la infraestructura, medios de producción y el entramado jurídico sobre el cual la creatividad humana es colocada, de tal forma que esta no opera con la libertad que Bilton concibe, más bien, esta creatividad obedece, se adecua y funciona para generar mayores beneficios

## 2.2.2 Estados Unidos y las *Ciudades creativas*

Otro de los pilares que, Peter Campbell considera, dan sustento a la *Agenda de la creatividad*, son las llamadas *Ciudades creativas*. Según Campbell, este término comenzó a tomar relevancia a inicios del siglo XX, puntualmente tras la publicación de dos libros realizados por el urbanista y teórico social Richard Florida, *The Rise of the Creative Class* y *Cities and the Creative Class*. En estas dos obras, de 2002 y 2005 respectivamente, Florida articula diversas ideas en torno a la creatividad, algunas de las cuales, incluso, estarían en disonancia con el discurso del modelo de *Industrias creativas* en Europa.

Florida comienza a desarrollar todo un conglomerado de categorías relacionadas a la creatividad, una especie de organismo o sistema, en la que todos los elementos interactúan y se corresponden entre sí. Florida apunta, al igual que otros autores mencionados anteriormente, que a partir de la segunda mitad del S. XX, la economía en Europa y Estados Unidos empezaría a privilegiar el conocimiento y la creatividad humana, como elementos generadores de capital.

Bajo la lógica del libre mercado y la creciente privatización de las instituciones y servicios públicos, cada individuo se convirtió en el responsable absoluto de su bienestar económico y su calidad de vida; es por ello que, para hacer frente a ese complejo panorama, Florida considera necesario concebir que *todos los seres humanos somos creativos*. La creatividad se vuelve elemento para afrontar las vicisitudes y se convierte en el elemento fundamental para obtener mayor bienestar económico individual y social; es entonces que los individuos pasan a conformar un nuevo tipo de clase trabajadora, la *Clase Creativa*:

“The distinguishing characteristic of the Creative Class is that its members engage in work whose function is to create meaningful new forms. The super-creative core

---

económicos para dichas empresas. Esto reubica a este modelo nuevamente en el enfoque verticalista, siendo estas grandes compañías las que controlan los espacios de trabajo y de comercio; mientras que los usuarios producen y consumen diferentes productos bajo la idea de una aparente “libertad creativa”.

of this new class includes scientists and engineers, university professors, poets and novelists, artists, entertainers, actors, designers, and architects, as well as the thought leadership of modern society: nonfiction writers, editors, cultural figures, think-tank researchers, analysts, and other opinion-makers. [...] Beyond this core group, the Creative Class also includes creative professionals who work in a wide range of knowledge-intensive industries such as high-tech sectors, financial services, the legal and healthcare professions, and business management. These people engage in creative problem-solving, drawing on complex bodies of knowledge in seeking innovative solutions. Doing so typically requires a high degree of formal education, and thus a high level of human capital. [...] They apply or combine standard approaches in unique ways to fit the situation, exercise a great deal of judgment, and at times must independently try new ideas and innovations on their own" (Florida, 2005, pág. 34).

[La característica distintiva de la Clase Creativa es que sus miembros se involucran en un trabajo cuya función es crear nuevas formas significativas. El núcleo súper-creativo de esta nueva clase incluye científicos e ingenieros, profesores universitarios, poetas y novelistas, artistas, animadores, actores, diseñadores y arquitectos, así como los líderes intelectuales de la sociedad moderna: escritores de no ficción, editores, figuras culturales, investigadores, investigadores eruditos, analistas y otros formadores de opinión. [...] Más allá de este grupo nuclear, la Clase Creativa también incluye profesionales creativos que trabajan en una amplia gama de industrias de conocimiento intensivo, como sectores de alta tecnología, servicios financieros, las profesiones legales y sanitarias y la gestión empresarial. Estas personas se involucran en la resolución creativa de problemas, basándose en cuerpos complejos de conocimiento para buscar soluciones innovadoras. Hacerlo normalmente requiere un alto grado de educación formal y, por lo tanto, un alto nivel de capital humano. [...] Aplican o combinan enfoques estandarizados de maneras únicas para adaptarse a la situación, ejercen un gran juicio y, en ocasiones, deben probar de forma independiente, nuevas ideas e innovaciones por su cuenta.]

Mientras que el modelo europeo de *Industrias creativas* se inclinaba a considerar como creativas, un número reducido de actividades basadas en la cultura, el arte y en la propiedad intelectual, en la *Clase Creativa* la capacidad

humana por resolver problemas y generar beneficios económicos, son los factores que definen lo creativo.

A partir de su formación y experiencia como filósofo en planeación urbana, Florida propone el concepto de **Ciudades Creativas**, defendiendo la idea de que los centros urbanos pueden ser concebidos como espacios físicos de oportunidad para detonar, potenciar y promover la creatividad. En estas ciudades se fomentarán las **3 T's del crecimiento económico**: tecnología, talento y tolerancia; dichos elementos se vuelven necesarios para poder atraer y generar personal creativo, impulsar la innovación y estimular el desarrollo económico. Estas "T's" son comprendidas de la siguiente manera:

- **Tecnología**: acoplamiento entre innovación y aplicación de elementos provenientes de la industria de alta tecnología (tecnología en el estado más avanzado de desarrollo)
- **Talento**: relación entre los grados académicos y los trabajos creativos en los que la gente se desempeña; entre más preparados sean los residentes de estas ciudades, mayor crecimiento en innovación y economía se posibilitará.
- **Tolerancia**: generación de un ambiente seguro de convivencia con apertura, inclusión y diversidad en el que conviven todo tipo de estilos de vida –culturas, nacionalidades, religiones y orientaciones sexuales– permitiendo un flujo constante de ideas e identidades, es decir, un flujo continuo de "materia prima" para la creatividad.

La idea de creatividad que se despliega en las *Ciudades Creativas* es más abarcadora; posibilitando concebir y ubicar como un acto creativo tanto a la composición de una obra musical como la creación de una empresa, pues ambos procesos tendrían una raíz creativa.

En suma, tanto el modelo de las *Industrias Creativas* como el de las *Ciudades Creativas*, si bien aparecieron y se desarrollaron en diversos lugares del planeta, ambos suelen estar en constante asociación, permitiendo que algunas medidas y

políticas empleadas en un modelo se entrecruzan con el otro sin ningún conflicto, y, por el contrario, esta simbiosis posibilita que la *Agenda de la creatividad* sea lo suficientemente flexible para ajustarse e implementarse a nivel global.

La operatividad de esta agenda, menciona Bilton, no pudo haber sido posible sin la participación del sector educativo, pues el objetivo de esta agenda no fue, ni es solamente implementar políticas públicas locales y a corto plazo, no; busca implementar un cambio paradigmático en la forma que concebimos la economía y dicho cambio lleva más de 50 años de planeación y ejecución.

Desde 1998, las políticas educativas en Inglaterra fueron considerando a la creatividad como una cualidad singular. A partir de las reformas educativas impulsadas por organismos estatales como *Creative Partnerships* y *National Endowment for Science, Technology and the Arts* (NESTA), la creatividad se concibió y se incluyó en los currículums como una cualidad o una habilidad que debía ser fomentada en el alumnado:

“The old question as to whether creativity can be taught remained unresolved, but there was an assumption that creativity is a ‘special’ talent to be released, rather than a universal capacity which can be cultivated in every child [...] Above all, ‘creativity’ in schools was geared towards economic outcomes rather than artistic or social transformation; creative young people either would get jobs in the burgeoning creative industries or would generate profitable innovations and intellectual property assets in the wider economy” (Bilton, 2016, pág. 664).

[La antigua pregunta sobre si la creatividad puede enseñarse, permanecía sin ser resuelta, pero podía suponerse que la creatividad es un talento "especial" que se debe liberar, más que una capacidad universal que se puede cultivar en cada niño [...] Por encima de todo, la "creatividad" en las escuelas se orientó hacia los resultados económicos, más que hacia la transformación artística o social; los jóvenes creativos conseguirían puestos de trabajo en las incipientes industrias creativas o generarían innovaciones rentables y activos de propiedad intelectual en la economía en general.]

El modelo económico de la creatividad toma cada vez más fuerza, ya sea desde la perspectiva de las *Industrias Creativas* o de las *Ciudades Creativas*, implementándose a diversos niveles, desde políticas públicas a corto plazo –las cuales tienen un efecto inmediato sobre la población–, hasta una implementación de políticas a mediano y largo plazo, pero con un mayor nivel de organización y planeación desde la institución escolar. A continuación, presentaré algunos datos sobre cómo es que se ha ido implementando esta *Agenda de la creatividad* en territorio mexicano, y quienes han sido los actores involucrados en la ejecución de esta agenda; para posteriormente, contrapuntar esta información con los datos recabados de cada uno de los participantes de FONURGIA y comprender con más claridad cómo es que estas dinámicas de la creatividad han impactado en las subjetividades y corporalidades de ellos.

### **2.2.3 México y la *Dominación creativa***

Estudiar y comprender cómo se ha ido implementando la *Agenda de la creatividad* en el territorio mexicano es una tarea distinta a las realizadas por Campbell y Bilton cuando estudiaron los casos de Reino Unido y EUA, puesto que en estos lugares se habrían gestado e implementado las ideas y políticas referentes a este modelo económico basado en la creatividad. Además, fue también en estos territorios que se comenzó a estudiar y a teorizar sobre tales fenómenos. No obstante, el caso de México –así como los demás países latinoamericanos– es diferente, ya que, en primera instancia, nuestro país es sometido a los lineamientos, imposiciones y exigencias internacionales.

Por ello, en este apartado se estudiarán algunas de las medidas llevadas a cabo por diversos actores políticos, los cuales han tendido como objetivo incorporar a México al paradigma creativo, identificando:

:

- las instituciones y dependencias gubernamentales (tanto federales como estatales) destinadas a la gestión y administración de la cultura y la creatividad –cuyos elementos discursivos se asocian con la *Agenda de la creatividad*–;
- las leyes y reformas cuyo objetivo sea crear, diseñar, promover o ejecutar acciones relacionadas con la creatividad (ámbito educativo, económico, empresarial);
- actos y políticas públicas cuyo eje temático sea la creatividad (foros, seminarios, proyectos sociales, encuestas).

Si bien se abordarán y expondrán datos referentes a otras entidades estatales del país para complementar este apartado, se hará énfasis en el estudio de los procesos y acciones ocurridas en la CDMX y el Estado de México, puesto que, de estas localidades son originarios los participantes con quienes en esta investigación se colabora. Así mismo, como veremos más adelante, las primeras medidas tomadas en México sobre la creatividad ocurrían durante los primeros años de este siglo, por lo tanto, se estudiarán las acciones ocurridas durante los últimos sexenios comprendidos desde el año 2000 hasta el presente. Además, de manera simultánea, en este apartado también se estudian las políticas ejecutadas por instituciones internacionales que inciden directamente sobre las instituciones y políticas mexicanas.

Este conjunto de datos sobre las maneras en que México adopta y hace frente a las dinámicas impuestas por la *Agenda de la creatividad*, es a lo que caracterizo bajo el término ***Dominación creativa***, tal categoría servirá como un marco referencial para analizar cómo este conjunto de ideas, discursos y acciones se han ido normalizando y encarnando, produciendo la subjetividad de los compañeros participantes en el taller FONURGIA.

### 2.2.3.1 Estatizando la creatividad: *Dominación creativa* en México

Uno de los trabajos más recientes, que aborda el paradigma de la creatividad en territorio mexicano, es el publicado en 2018 titulado “*Las industrias culturales y creativas en Iberoamérica: evolución y perspectivas*”. En esta obra diversos autores de habla hispana realizaron un acercamiento científico sobre el estado actual de la economía creativa tanto en Latinoamérica como en España. Así también, se proponen líneas de investigación para facilitar la implementación del paradigma creativo en estos territorios.

El interés de la Cátedra, centrada en la economía creativa, estriba en su contribución a la creación de un *cluster* o red de unidades de producción-distribución cultural que fomentará el auge del mercado laboral en las ciudades iberoamericanas que deseen sumarse a la coexistencia de una red de empresas e instituciones centrada en las industrias culturales y creativas. Con esta aglomeración se fomenta la creación y consolidación de una ciudad creativa, con numerosas externalidades positivas, permitiendo que la producción cultural con identidad propia atraviese las fronteras de lo local y se pueda situar en la economía global. (Sánchez, Arroyo, Parra, & Verdú, 2018, pág. 12).

En este compilado aparece un texto del investigador Carlos J. Villaseñor Anaya, titulado *Industrias culturales y creativas en México*; en el cual presenta un panorama histórico sobre el desarrollo e impacto de la *economía creativa* en territorio mexicano durante las últimas dos décadas. Villaseñor, entusiasta de la economía basada en la creatividad<sup>31</sup>, expone una cronología de eventos los cuales considera cruciales para el desarrollo de estas industrias basadas en el pensamiento.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Villaseñor no se interesa en caracterizar o definir la *creatividad*, más bien, busca comprender las dinámicas institucionales y presentar un recuento diacrónico de este incipiente fenómeno para sustentar y apoyar la proliferación de las industrias creativas en México.

<sup>32</sup> Cabe mencionar que, en 2013, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) propone el término *Economía Naranja* (en alusión a diversos símbolos culturales asociados con la creatividad; así también representa una metáfora de dicha fruta a la cual “se le exprime el jugo”), con la intención de generar una resignificación del concepto *Industrias creativas* para volverlo más atractivo para fines

Un punto a destacar es que su investigación da cuenta de la influencia que tienen organismos internacionales sobre las instituciones mexicanas para llevar a cabo la *Dominación creativa*. Como era de esperarse, los principales actores involucrados en estas dinámicas geopolíticas serían la Unión Europea y la Unesco, quienes “solicitan o sugieren” al gobierno mexicano –a modo de exigencia– implementar una serie de medidas relacionadas con el sector cultural.

A través de la investigación de Villaseñor, se puede considerar entonces que la *Agenda de la creatividad* comienza a operar en territorio mexicano a través de dos organismos institucionales, la Secretaría de Educación Pública (SEP) y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) –posteriormente relevado por la Secretaría de Cultura–. En un primer momento, este par de instituciones promovieron una noción de cultura comprendida como un cúmulo de conocimientos y prácticas ligadas principalmente al campo del arte, por lo que, la reflexión en torno a la creatividad pensada como materia prima y motor de una nueva maquinaria generadora de capital, era completamente nula.

Villaseñor ubica en 2004 uno de los primeros antecedentes en materia de políticas públicas con relación a la *economía creativa*. Orquestado por el CONACULTA, la Secretaría de Relaciones Exteriores de México y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), se realizó en la Ciudad de México el Seminario “Industrias Culturales y Desarrollo Sustentable”; en este espacio se manifestó el interés por impulsar a las industrias culturales –a partir de la articulación entre el sector cultural con otros sectores gubernamentales–:

---

de mercado. A pesar de que este término suele emplearse en menor medida dentro de los discursos creativos; sirve para ilustrar la constante ambigüedad semántica y falta de consenso en relación a la creatividad:

La economía creativa, en adelante Economía Naranja [...] representa una riqueza enorme basada en el talento la propiedad intelectual, la conectividad y por supuesto, la herencia cultural de nuestra región. [...] Las discusiones al respecto, sin principio ni final, son innumerables y, con frecuencia, emotivas. [...] Resultado: montones de términos, (industrias culturales, industrias creativas, industrias del ocio, industrias del entretenimiento, industrias de contenidos, industrias protegidas por el derecho de autor, economía cultural, economía creativa) cada uno con numerosas definiciones diferentes. Es natural que existan estas diferencias. Cada quien debe ajustar estos conceptos según sus propósitos de política o negocios (Buitrago & Duque, 2013, pág. 8; 35; 38).

[...] una necesidad que aún hoy me parece vigente y prioritaria: impulsar estrategias y políticas en torno a las industrias culturales basadas en la transversalidad sectorial e institucional y la creación de sinergias entre los sectores de Finanzas, Hacienda, Comercio, Medioambiente, Turismo, Comunicación, Educación, Cultura etc., así como entre instituciones, empresas y el tercer sector. (Villaseñor, 2018, pág. 260)

Otros antecedentes ubicados por Villaseñor, serían las publicaciones *Atlas de Infraestructura y Patrimonio Cultural de México*, y la *Encuesta Nacional de Practicas y Consumo Culturales*, ambos emitidos –en 2003 y 2004 respectivamente– por el CONACULTA, a través de su Sistema de Información Cultural (SIC); sumado a estas publicaciones, otro precedente fundamental sería el texto *¿Cuánto vale la cultura? Contribución económica de las Industrias Protegidas por el Derecho de Autor* del economista Ernesto Piedras Feria.

Todos estos materiales no solo representaron un referente importante para la generación de datos cuantitativos y estadísticos sobre la incipiente *economía creativa*, sino que eran necesarios para la implementación de la *Agenda de la creatividad*, pues como anteriormente se mencionó, la cuantificación e interpretación de datos es uno de sus elementos característicos –permitiendo asignar mayor presupuesto a este sector y justificar todo tipo de política pública mientras esta sea “creativa” y redituable–

El texto de Ernesto marca un hito ya que la cifra aportada por el estudio [sobre que las industrias Protegidas por el Derecho de Autor aportaban el 6.7% del Producto Interno Bruto del país] resultó un dato sólido, contundente y pertinente para que los integrantes de la recientemente creada Comisión de la Cultura de la Conferencia de Gobernadores (CONAGO), argumentara ante la Comisión de Presupuesto y Cuenta Pública de la Cámara de Diputados, la conveniencia de dotar de mayor presupuesto federal al sector cultural [...] y que además, se le sumó aquello de que también se estaría contribuyendo a la generación de una mayor cohesión social y a la reducción de los índices de violencia, de manera prácticamente automática e inevitable. (Villaseñor, 2018, págs. 260-261).

Al igual que en Reino Unido, comenzaría a percibirse una contradicción entre el incremento presupuestal a las instituciones culturales y el poco apoyo económico

a las comunidades artísticas del país. Dicho apoyo, más que generar acciones que beneficiaran a un amplio de la población –artistas y públicos–, tuvieron como objetivo fomentar y financiar a los individuos o, mejor dicho, a los emprendedores del sector artístico:

[...] nuevos actores de la vida política y económica del país mostraron un nuevo interés en la cultura [...] incrementando la presión para reorientar las políticas culturales hacia el fenómeno de aquellas actividades que mejores perspectivas tengan de producir rendimientos económicos, y para que los actores culturales se presenten bajo la lógica del emprendimiento cultural, en detrimento de los recursos destinados a las actividades características del sector y del desarrollo cultural en general. (Villaseñor, 2018, pág. 261).

Villaseñor también ubica que, a partir de 2006 ha incrementado la creación de espacios, instituciones, leyes y políticas en relación a las industrias culturales y creativas. Si bien, el CONACULTA, como su sucesora la Secretaría de Cultura –aparecida en 2015–, han sido los organismos federales encargados de coordinar, promover y potenciar los temas relacionados con las industrias del pensamiento, poco a poco han aparecido nuevas instituciones estatales que atienden de manera local el desarrollo de sus economías creativas. Así mismo, otras Secretarías federales –como la de Hacienda y Crédito Público, y la Secretaría de Economía– se han involucrado y trabajado de forma más directa con la Secretaría de Cultura. Poco a poco, se ha descentralizado la toma de decisiones, dando paso a un entorno político que facilita y optimiza la implementación a nivel nacional de la *Agenda de la creatividad*.

La siguiente tabla expone cronológicamente (2006-2018), algunas de las instituciones y acciones más relevantes en materia de industrias culturales y creativas, identificadas por Villaseñor:

<b>Año</b>	<b>Entidad</b>	<b>Instituciones involucradas y acciones</b>
2006 -2012	A nivel nacional	Entra en vigor el Programa Nacional de Cultura; iniciativa federal para el fomento y apoyo a la producción y circulación de expresiones artísticas e industrias creativas. Infructuosa, con pocas políticas o actividades trascendentes.
2007	Ciudad de México	Se crea la Subdirección de Empresas Culturales, organismo perteneciente a la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México. Institución interinstitucional para apoyar a los emprendedores culturales.
2012	Veracruz	Se crea el Programa de Apoyo a las Industrias Creativas y Culturales, a través del Instituto Veracruzano de Cultura.
2012	Ciudad de México	Primera edición del Foro de Economía y Cultura, organizado por la Academia de Arte y Patrimonio Cultural de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM) y la Facultad de Economía de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).
2013	A nivel nacional	Se crea el Programa Nacional de Fomento y Estímulo a las Industrias Creativas y a las Empresas Culturales; resultado del trabajo conjunto entre el CONACULTA y Nacional Financiera. Se ofrecieron créditos bancarios y talleres de emprendimiento cultural.
2013	Jalisco	Se crea la Dirección de Industrias Culturales y Creativas de la Secretaría de Cultura de Jalisco.
2014 - 2018	A nivel nacional	Entra en vigor el Programa Especial de Cultura y Arte; iniciativa federal para el fomento y apoyo a la producción y circulación de expresiones artísticas e industrias creativas (con énfasis en las audiovisuales). Infructuosa, con pocas políticas o actividades trascendentes.
2015	Baja California	Se realiza el Primer Foro de Economía Creativa y Desarrollo Local; organizado por el Instituto de Cultura de Baja California.

2015	Puebla	El municipio de Puebla es designado por la UNESCO como Ciudad Creativa del Diseño y se une a la internacional Red de Ciudades Creativas.
2015	Jalisco	Se inaugura el Primer Congreso Internacional de Industrias Culturales y Creativas, organizado por la Secretaría de Cultura de Jalisco.
2016	Baja California	Se realiza el Primer Foro de Industrias Creativas Tijuana; para impulsar las empresas de la industria creativa en la región Tijuana-San Diego.
2016	Puebla	Se lleva a cabo el Festival Puebla Ciudad Creativa, organizado por la Secretaría de Desarrollo Económico y de Turismo de Puebla.

En lo referente a la creación de leyes o reformas, dedicadas a impulsar, promover o apoyar a las industrias creativas y culturales, Villaseñor consideraría como importantes las siguientes:

Año	Entidad	Precepto
2016	A nivel nacional	Se publica el Reglamento Interior de la Secretaría de Cultura; en este se le otorga a la Subsecretaría de Desarrollo Cultural las facultades para coordinar el desarrollo de acciones en materia de industrias creativas (no se especifican acciones concretas).
2017	A nivel nacional	El Senado de la República aprueba la Ley General de Cultura y Derechos Culturales (LGCyDC). <sup>33</sup>

<sup>33</sup> Si bien Villaseñor apunta correctamente que la LGCyDC, *no hace referencia alguna al tema de las industrias culturales y/o creativa*; al revisar la fuente se puede observar un énfasis al tema de la conservación, difusión, promoción y acceso a los bienes culturales materiales e inmateriales para todos los mexicanos, un enfoque más alejado del esquema de las *Industrias creativas*, pero más allegada al esquema de la *Ciudades Creativas* de Bilton. No es de extrañar esta postura en las legislaciones en el ámbito cultural, pensando que, en ese mismo año la CDMX fue candidata ante la UNESCO para ser considerada miembro de la Red de Ciudades Creativas.

Por último, Villaseñor reconoce a la UNESCO como el organismo internacional encargado de dictar, regular y supervisar que los países miembros de esta organización cumplan con todas las políticas que les sean estipuladas. Así mismo, deja pendiente en su investigación lo relacionado con el sector educativo mexicano y el fomento de la creatividad en las generaciones más jóvenes.

Puesto que su investigación culmina en 2017, a continuación, se presentarán algunos datos comprendidos entre 2017 y 2020 para poder ampliar y entender de mejor manera cómo se siguió implementando la *Agenda de la creatividad* en México.

### **2.2.3.2 Control, globalización y creatividad: la influencia de organismos internacionales en las políticas mexicanas**

La incursión de Puebla en 2015 a la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO (UCCN – *UNESCO Creative Cities Network*), a mi parecer, representa una de las acciones políticas y simbólicas que colocaron a México oficialmente dentro de la dinámica global referente al paradigma económico basado en la creatividad. Además, es importante añadir, que durante el mismo 2015, las localidades de Ensenada y San Cristóbal de las Casas, también fueron proclamadas como *Ciudades creativas*.

Ahora bien, al regresar a la fotografía con la que abro este capítulo, comienzan a cobrar sentido las frases “La creatividad es un modo de vida” y “CDMX CREATIVA”, puesto que, en 2017 la Ciudad de México fue reconocida por la UNESCO como integrante de la Red de Ciudades Creativas, en la categoría de Diseño. En este mismo año, también se unirían Guadalajara y Morelia a la Red, y para 2019 y 2020 se agregaría a Mérida y Querétaro, respectivamente, al listado de ciudades creativas.

Año	Localidad	Categoría dentro de la <i>Red de Ciudades Creativas de la UNESCO</i>
2015	Puebla	Diseño
2015	Ensenada	Gastronomía
2015	San Cristóbal de las Casas	Artesanías y arte popular
2017	Guadalajara	Arte digital
2017	Morelia	Música
2017	CDMX	Diseño
2019	Mérida	Gastronomía
2020	Querétaro	Diseño

La anexión continua de localidades mexicanas a la Red de Ciudades Creativas, permitió que, en enero de 2020, se consolidara y fuera reconocida ante la UNESCO, la **Red Mexicana de Ciudades Creativas**.

“Los ocho municipios mexicanos que forman parte de la Red Internacional de Ciudades Creativas de la UNESCO se comprometieron a desarrollar proyectos orientados a consolidar un cambio social, económico y cultural en sus localidades, situando a la creatividad y la cultura como motores de una planeación urbana para el desarrollo sostenible. [...] Uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 es “hacer que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles”, recordó el Representante de la UNESCO en México, Frédéric Vacheron, por lo que convocó a los alcaldes a implementar estrategias de creatividad sustentadas en las llamadas “Tres T”: Tecnología, Talento y Tolerancia, además del Territorio como identidad y reconocimiento del contexto propio.” (UNESCO, 2020).

Como puede observarse, los objetivos y dinámicas que implementa la UNESCO en sus diferentes redes de ciudades creativas, obedecen al modelo de *Ciudades creativas* propuesto por Richard Florida mencionado anteriormente; no obstante, este enfoque estadounidense no es el único puesto en marcha en territorio mexicano, también el modelo de *Industrias Creativas*, proveniente de Reino Unido y la Unión Europea, se encuentra actualmente ejecutándose.

Para comprender el impacto de este modelo europeo en el territorio nacional, basta con observar las actividades y eventos organizados por la Secretaría de Cultura, tales como: los programas *Compás Creativo: prototipado de mapas de economías creativas* (2017); *México Creativo: Desarrollo Cultural Sostenible* (2020); así como en los espacios de discusión *1er Foro de Industrias Creativas Unión Europea-México* (2020) y el *Foro México Creativo: Desarrollo Cultural Sostenible* (2020).

El primero de los mencionados, fue llevado a cabo a través del Centro de Cultura Digital (CCD), teniendo como objetivo la implementación y experimentación de diversas metodologías y tecnologías para el análisis datos, con el fin de facilitar la exploración y el desarrollo de las industrias creativas y culturales a nivel nacional.

“La creatividad es negocio. [...] En este informe, presentamos los resultados de un proyecto que combina los datos de DENU (el Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas creado por INEGI, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía) con la definición de las industrias creativas desarrollada por NESTA para llevar a cabo un mapeo de las industrias creativas en México [...] Comenzamos con la definición producida por NESTA en 2013, que identifica como creativos a aquellos sectores cuya fuerza laboral tiene más de un 30% de profesionales en ocupaciones creativas —aquellas que son más difíciles de rutinizar o automatizar—. Esta definición, que ha sido utilizada por el DCMS (el Departamento de Cultura, Medios y Deportes) del Reino Unido desde 2015 incluye los siguientes sectores: Architecture (Arquitectura), Advertising (Publicidad), Crafts (Artesanías), Design (Diseño), Film, Radio and TV, (Cine, radio y television), Music and Performing Arts (Música y artes de interpretación), Publishing (Editorial) y Software (software).” (Secretaría de Cultura, 2017).

El segundo programa, *México Creativo: Desarrollo Cultural Sostenible*, es resultado del trabajo conjunto de diversas dependencias públicas como la Subsecretaría de Desarrollo Cultural, la Dirección General de Cooperación Cultural, el Centro de Cultura Digital y la Coordinación Nacional de Desarrollo Institucional. y tuvo como objetivo estudiar y desarrollar estrategias de política pública en materia de economía creativa.

Por otra parte, tanto el *1er Foro de Industrias Creativas Unión Europea-México* (CIF), así como el *Foro México Creativo: Desarrollo Cultural Sostenible*, buscaron promover el diálogo –y el comercio– entre los diferentes Estados del país, así como con otros Estados internacionales. En el caso del CIF, podemos ubicar las siguientes intenciones en sus objetivos:

“El 1er Foro se centra en la Industria del videojuego y el sector transmedia [...] Su objetivo es identificar áreas de oportunidad y cooperación entre México y la Unión Europea, así como identificar posibles oportunidades de negocios. [...] Facilita la colaboración empresarial entre los proveedores de contenidos y servicios digitales y culturales [...] Bajo el enfoque transmedia, otras industrias creativas que brindan servicios a los videojuegos (escritores, diseñadores, músicos, productores de cine y televisión, etc.), serán parte del público objetivo del evento.” (Secretaría de Cultura, 2020).

En cuanto al *Foro México Creativo: Desarrollo Cultural Sostenible*, apunta entre objetivos lo siguiente:

“Crear un espacio de diálogo entre expertos, actores cruciales del ecosistema creativo, iniciativa privada y funcionarios públicos de la Secretaría de Cultura, federal y estatales. Así como con otras secretarías e instancias de gobierno y el espacio internacional para trazar las líneas estratégicas de política pública en materia de economía creativa.” (Secretaría de Cultura, 2020).

En este foro participaron secretarios, ministros, empresarios y artistas de diversos países de los 5 continentes, quienes discutieron sobre 4 ejes temáticos:

1. Ecosistemas y modelos de economía creativa: clasificación y modelos de las industrias creativas y culturales.
2. Cultura colaborativa: derechos colectivos y redistribución de la riqueza cultural.
3. Cultura y desarrollo de la Agenda 2030<sup>34</sup>
4. Diseño y evaluación de programas: externalidades de políticas públicas, y evaluación de impacto.

---

Para más información, consultar la Agenda 2030 en:  
[https://www.un.org/ga/search/view\\_doc.asp?symbol=A/70/L.1&Lang=S](https://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/70/L.1&Lang=S)

Esta apertura al “diálogo” –mediado por la UNESCO y la Unión Europea– entre diversos países y las acciones conjuntas para el mejoramiento de la economía creativa, parece ser la muestra de cierta maduración en la implementación y expansión de la *Agenda de la creatividad* a nivel planetario; si bien es complicado aseverar lo anterior dada la falta de información referente al desarrollo este fenómeno en cada país, es importante dar cuenta de cómo en México las discusiones en torno a la creatividad pasaron de ocurrir en un entorno local a uno global. Además, no hay que perder de vista que muchas de las dinámicas ocurridas en 2020 ocurren en un contexto pandémico, momento en donde, “convenientemente” la creatividad permite hacer frente, nuevamente, a una súbita crisis global económica y de salud.

Para complementar y ampliar la información de este apartado, adjunto en el **Anexo 2**, una serie de tablas que contienen datos relevantes en torno a las políticas y acciones que han sido promulgadas y ejecutadas durante las pasadas dos décadas por la UNESCO y la Unión Europea. De esta manera, el lector podrá tener un panorama más amplio y comprender cómo la episteme hegemónica va permeando y traspasando esas supeestas fronteras sólidas que representan las “soberanías” de las naciones, configurándose así, un dispositivo de producción de subjetividades y corporalidades que se naturalizan y se tornan la norma ideológica con la que se interpreta la realidad contemporánea.

### **2.2.3.3 (Re)formando mexicanos creativos: la creatividad en el Plan Nacional de Desarrollo 2000-2020**

Para finalizar este capítulo, y continuar el hilo de la *Dominación creativa* en México, consideré relevante revisar la postura ideológica y discursiva de la figura central de la política gubernamental, es decir, el Presidente de México. Para este estudio se examinaron los documentos denominados *Plan Nacional de Desarrollo* –los cuales se emiten al inicio de cada nuevo periodo presidencial– concernientes a los últimos cuatro sexenios gubernamentales. Estos *Planes* contienen: un balance general de las condiciones del país, los objetivos que se esperan desarrollar durante el sexenio, y las estrategias para llevar a cabo dichos objetivos; todo esto, desde la perspectiva del Poder Ejecutivo.

Además, de estos *Planes* se pondrá especial atención en los rubros de Economía y Educación, dado que –como se ha expuesto en apartados anteriores– en otros países estas áreas han sido cruciales para la producción y reproducción de los discursos en torno a la creatividad.

Las siguientes tablas exponen una síntesis de las diversas ideas contenidas en el *Plan Nacional de Desarrollo*, de cada uno de los siguientes periodos gubernamentales:

- 2001 – 2006. Presidente Vicente Fox Quezada (PAN)
- 2007 – 2012. Presidente Felipe Calderón Hinojosa (PAN)
- 2013 – 2018. Presidente Enrique Peña Nieto (PRI)
- 2019 – 2024. Presidente Andrés Manuel López Obrador (Morena)

2001 – 2006. Presidente Vicente Fox Quezada (PAN)

Objetivo general en el Plan de la gestión en turno

Durante este gobierno, el proyecto de país estuvo encaminado a implementar acciones políticas –denominadas *transiciones*– para adaptar e insertar a México en las dinámicas de *globalización* y *libre mercado*, es decir, modelos económicos basados en el aumento de la productividad y la competencia a través del desarrollo y uso de la tecnología.

Objetivos específicos y acciones en materia de economía y educación

- **La emancipación como política social:** se promovió la idea del ciudadano libre, autónomo, emprendedor, gestor de sus propios recursos y capaz de valerse por sí mismo, sin la protección o apoyo del Estado.
- **Creación de una nueva cultura empresarial:** las instituciones educativas se encargaron de formar sujetos con habilidades y capacidades para desempeñarse en actividades gerenciales –dirección, operación, gestión, contabilidad, etc.–. En materia económica se propusieron esquemas de financiamiento para las pequeñas y microempresas.
- **Aumento de la actividad productiva y flexibilidad para la competitividad:** se buscó aminorar la rigidez burocrática, la normatividad y la sobrerregulación, con el fin de generar las condiciones adecuadas en las que los ciudadanos pudieran desarrollar su capacidad creativa, estimular la competencia y la innovación tecnológica-empresarial, e incrementar la productividad.
- **Educación globalizada:** El modelo educativo consideró al *conocimiento* como su elemento central, pues permitiría la solución de problemáticas afectivas, sociales y cívicas; aumentando así, la creatividad de las personas, y el bienestar de las comunidades mexicanas (Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos Presidencia de la República, 2001).

Objetivo general en el Plan de la gestión en turno

Esta administración tuvo como objetivo principal, el desarrollo de una política denominada *Desarrollo Humano Sostenible*, la cual consistía en dotar a los mexicanos de los medios necesarios para desplegar todas sus capacidades y lograr sustentabilidad económica para él y sus futuras generaciones. Además, la institución familiar fue considerada como el eje articulante para este objetivo –institución más adecuada para desarrollar las capacidades afectivas, morales y profesionales de los mexicanos–.

Objetivos específicos y acciones en materia de economía y educación

- **Incrementar los niveles de competitividad:** se buscó una mejora de la infraestructura en materia educativa, legal, tecnológica y salud; con tal de propiciar la producción de mayores bienes y servicios. Esta estrategia aseguraría la competencia económica, propiciando mayor inversión nacional y extranjera, abaratando los precios de los insumos y generando mayores ingresos económicos para la población.
- **Eliminar la pobreza como problema transgeneracional:** bajo una idea de bienestar y éxito personal basado en la adquisición de grados académicos y la inserción al mercado laboral, el Estado encaminó sus esfuerzos en generar mayores oportunidades de acceso a la educación para los mexicanos.
- **Preservación de los recursos naturales:** se encaminaron esfuerzos para el desarrollo de políticas públicas, inversión en investigación y tecnología, y coordinación institucional, con el fin de asegurar la disponibilidad de recursos naturales para las generaciones futuras. Además, estas medidas se enmarcaron dentro de las dinámicas de productividad y competitividad, por lo que a través de acciones como la promoción del ecoturismo se propiciaría tanto la preservación ambiental como la generación de recursos económicos simultáneamente (Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos Presidencia de la República, 2007).

Objetivo general en el Plan de la gestión en turno

Para esta administración el principal objetivo consistió en aumentar la productividad del país. Para ello, se orientó el discurso a promover como valores: el talento, la inteligencia y la creatividad (*Economía del conocimiento*); los cuales serían fundamentales para llevar a cabo las denominadas *Estrategias transversales*: a) Democratizar la productividad, b) Gobierno cercano y moderno, y c) Perspectiva de género.

Objetivos específicos y acciones en materia de economía y educación

- **Incrementar el capital humano del país:** la educación estuvo encaminada a brindar una mejor formación y mayor capacitación laboral, tanto para que los jóvenes se insertasen al mercado laboral, así como para innovar y generar sus propias oportunidades de trabajo.
- **Facilitar el emprendimiento y la homogenización productiva:** se facilitaron marcos legales para beneficiar la apertura de nuevas empresas, incrementar la inversión privada y homogenizar la productividad en todo el país, evitando centralizarla solamente en algunas entidades estatales productoras.
- **Bienestar del individuo como consecuencia de la productividad social:** los programas y políticas públicas se orientaron a incrementar la productividad económica, pues se consideró la idea que a partir de esta se conseguiría la plenitud emocional y financiera de los mexicanos, además de generar en el país mayores oportunidades de empleo, aumento de la creatividad y la innovación tecnológica, disminución de la pobreza, mayor igualdad de género, mayor seguridad, menor corrupción, aumento de la conciencia ecológica, etc. (Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos Presidencia de la República, 2013).

Objetivo general en el Plan de la gestión en turno

La presente administración criticó a los gobiernos predecesores, acusándolos de implementar políticas neoliberales la cuales deterioraron las condiciones sociales y económicas del país. En contraposición esta administración opta por un modelo “pos-neoliberal”, al que denomina 4T (cuarta transformación). En el discurso, este busca priorizar el bienestar de la población, en lugar de impulsar la competitividad o la producción como fines últimos, así como depurar y reorientar los postulados éticos del el gobierno.

Objetivos específicos y acciones en materia de economía y educación

- **Escisión del poder político y el poder económico:** frenar la dinámica en donde intereses económicos –empresariales– deciden el rumbo y las decisiones políticas del país. A través de dicha medida se pretende devuelve autoridad al Estado, y con ello, la generación de instituciones, industrias, infraestructura nacional, así como el fortalecimiento del mercado interno, propiciando empleos bien remunerados que benefician a los sectores sociales menos favorecidos.
- **Contrarreforma educativa:** en materia educativa, se busca, cancelar la reforma educativa propuesta en el mandato anterior, para que el Estado vuelva a impulsar un sistema educativo al alcance de toda la población en lugar de estar privatizado. Se promueve la idea que entre mayor acceso a la educación tengan los mexicanos las tasas de criminalidad descenderán paulatinamente.
- **Reactivación económica y creación de una banca nacional:** en materia económica se pretende trasladar al sector informal a la formalidad, con el fin de proporcionar prestaciones laborales y posibilitar un mejor control fiscal. Sumado a esto, se busca flexibilidad legal para beneficiar a la población emprendedora, así también se creó una banca nacional cuyo principal objetivo es otorgar créditos para la creación de pequeñas y medianas empresas. Con estas medidas se busca el desarrollo de un modelo comercial más justo y solidaria. (Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos Presidencia de la República, 2019).

Con lo anterior puede observarse que, al igual que Campbell detectó en Reino Unido, una vez aparecida la retórica de la creatividad en el discurso público estatal, esta se solidifica en un núcleo ideológico que permanece intacto, sin importar la postura ética y política del partido gobernante en turno, incluso, influyendo retroactivamente las propias subjetividades de los actores políticos – funcionarios, legislaturas, localidades, economías e instituciones, todas creativas—. De esta manera, cada administración enfatiza o atenúa su afinidad con los intereses del modelo de la creatividad neoliberal, imposibilitando sustraerse o distanciarse de este dadas las condiciones de geopolítica y globalización en las que la economía y el mercado mexicano está inserto, es partícipe y dependiente.<sup>35</sup>

Así, la creatividad se consagra no como una cualidad psicológica innata al individuo o como el constante progreso de los valores artísticos y culturales de ciertos campos disciplinares, mucho menos como posibilidad para el cambio sistemático; más bien, se ha convertido en un mecanismo de control, en un motor para la producción y la productividad, un ejercicio de poder que regula y determina las condiciones de vida de las sociedades contemporáneas, construyendo subjetividades capaces de adecuarse y vivir en estas nuevas realidades en donde el presente, pero sobre todo el futuro, se vuelve incierto, inestable y caótico. Paradójicamente, considerar la creatividad como el elemento que permite superar las vicisitudes próximas, implica deshacernos de la conciencia histórica, es decir, ignorar colectivamente que gran parte de las crisis que tendremos que sortear en el futuro han sido producidas por la propia creatividad del pasado.

---

<sup>35</sup> He de anotar que la recolección de datos referentes a las instituciones públicas y privadas, así como las políticas y acciones sociales que estas ejecutan, se llevó a cabo hasta el mes de febrero de 2020, esto quiere decir que el seguimiento de la *agenda de la creatividad* se detuvo justo antes del confinamiento en México por el virus SARS-CoV2. El único dato aportado en este texto, dentro del periodo de pandemia en 2020, fue el referente al *1er Foro de Industrias Creativas Unión Europa-México*, dada su pertinencia para ejemplificar y contextualizar lo aquí expuesto. Queda pendiente la revisión de eventos institucionales realizados a partir de marzo 2020 para observar cómo se sigue implementando la agenda y cuál ha sido el papel del *creativismo* en el contexto de la crisis sanitaria en México y a nivel mundial.

**DIÁLOGO ESTRATÉGICO**

**CULTURA Y CREATIVIDAD: MÉTRICAS E INDICADORES**

Martes 24 de septiembre, 16:00 h.  
CENTRO CULTURAL DE ESPAÑA

**Panelistas:**  
 Ernesto Peñalva, Coordinador Técnico, Centro Cultural de España Madrid  
 David Figueras, Director de Ciencias Sociales en el INEI  
 Manuel Pérez Tapia, Coordinador de Ciencias de Cultura INEI  
 Alfonso Castellanos Ribera, Director de Políticas de Cultura INEI  
 UNESCO y la Unión Europea para la Gobernanza Cultural  
 Mariana Salgado, Directora General de Cultura Digital en el INEI  
 María Amparo Estrella Ortega, Coordinadora General de IEDT México

www.economicycultura.org

**BRITISH COUNCIL**

Fortalece tus habilidades de liderazgo y gobernanza con especialistas de Reino Unido

**CONVOCATORIA**  
**Creative Leadership Programme**  
 para líderes culturales y creativos

Postúlate: [bit.ly/CLP\\_2020](http://bit.ly/CLP_2020)  
 #CreativeCollectiveMX

**¿Diriges organizaciones creativas o culturales? Fortalece tus habilidades de liderazgo con expertos del Reino Unido con un programa intensivo, digital y gratuito de 4 semanas. Postúlate a la segunda edición del Creative Leadership Progra ...más**

**Simposio internacional**  
**Música, Tradición y Creatividad en la Era Digital**

NUEVAS PERSPECTIVAS ETNOMUSICOLÓGICAS DESDE EL SUR GLOBAL  
 Octubre 11 y 12 de 2019

Ponencias, mesas redondas, concierto y experiencias inmersivas

Conferencia inaugural a cargo del Prof. Samuel Araújo, UFRJ (Universidad Federal de Rio de Janeiro)

Valor de la inscripción:  
 \$30.000 para estudiantes externos  
 \$100.000 para profesionales  
 Gratis para comunidad uniandina

Programación e inscripciones en [facart.es/musica-eradigital](http://facart.es/musica-eradigital)

Colectivo Transdisciplinario de Ciencias Sociales

INVITA A LA CONFERENCIA:

**IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD: MECANISMOS DE LA PRODUCCIÓN SIMBÓLICA Y MATERIAL**

PRESENTA:  
 Andrés Zules Triviño  
 Doctorado en Filosofía de la Ciencia  
 Universidad Nacional Autónoma de México

VIERNES 30 DE JULIO  
 5:00 PM  
 Hora del centro de México

Transmisión en vivo vía Facebook Live

**UNESCO**  
 United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

**Creative Cities Network**

**Xalapa**  
 Ciudad de la música

**¡Lo logramos! Xalapa**  
 Ciudad Creativa de la Música  
 Red de Ciudades Creativas UNESCO

[www.xalapacreativa.com](http://www.xalapacreativa.com)

**CREA**  
 CULTURA + RESILIENCIA + ESPACIO + ARTE

INVITA AL CICLO DE PLÁTICAS:  
**EL ARTE Y LAS DISCIPLINAS DE CREACIÓN**

**CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA EN LOS VIDEOJUEGOS**

Moderadora: Marilzeth Martínez

Panelistas invitados:  
 Dr. Gabriel (Boy) Sepúlveda Cervantes  
 Josué Carrillo Sánchez  
 Isaac Beltrán Orozco  
 Mtro. Joshua René G. Guerrero Rangel

VIERNES - 31 DE JULIO - 20 H - CDMX

Acompáñanos por FACEBOOK y YOUTUBE

#ElQuesoEnTuCasa #ElPoliEsCultura #QuédateEnCasa

CENTRO CULTURAL JAIME TORRES BODET

**CULTURA**

**México Creativo**  
 Desarrollo Cultural Sostenible

México Creativo trabaja para trazar líneas estratégicas en materia de economías culturales y creativas, a través de espacios de reflexión, análisis y cuestionamiento adaptados a la realidad mexicana actual.

Durante el 2020, buscamos entender el impacto del COVID-19 en las economías culturales y creativas en México. Por tal motivo realizamos un **sondeo de percepción de impacto** en el sector dirigido a trabajadores independientes, empresas, instituciones y espacios que están siendo amenazados por esta pandemia.

Y pondremos en marcha un **Laboratorio Emergente de Cooperación** donde realizaremos Diálogos para recoger experiencias y construir colectivamente soluciones frente a la contingencia sanitaria.

Participa en el sondeo

Centro de Cultura Digital, INAES, Cooperación Internacional, Canadá, UDP, Economía, Dirección General de Culturas Populares, Indígenas y Urbanas.

**BRITISH COUNCIL**

**¿CUÁL ES EL PAPEL DE LA CREATIVIDAD EN LAS CIUDADES?**

Abramos la conversación con la red de ciudades creativas de la UNESCO México.

CDMX Ciudad del Diseño  
 ENSENADA Ciudad de la Gastronomía  
 GUADALAJARA Ciudad de Artes Digitales  
 MORELIA Ciudad de la Música  
 PUEBLA Ciudad del Diseño  
 SAN CRISTÓBAL DE LAS CASAS Ciudad de las Artesanías

**GOBIERNO DE MÉXICO** EDUCACIÓN

**8 Ciudades Creativas**

Querétaro, Guadalajara, San Cristóbal de las Casas, Ensenada, Morelia, CDMX, Mérida, Puebla

31 de Octubre Día Mundial de las Ciudades

**DIÁLOGOS CREATIVE COLLECTIVE:**

Liderazgo y gobernanza cultural

14 de noviembre de 2019  
 Centro Cultural Roberto Cantoral  
 17:00 horas

México

# Capítulo 3

V erdad, poder y producción en el  
capitalismo creativo:  
*un retorno a FONURGIA*

### Capítulo 3. Verdad, poder y producción en el capitalismo creativo

Como se ha expuesto, la idea de *creatividad* como atributo inherente al individuo se ha ido normalizando en la sociedad, se convirtió en parte del sentido común, del espíritu de la época, una verdad incuestionable. Evade a la crítica, pues pareciera ser que forma parte del orden de lo natural, parte de ese “conjunto de elementos” que componen al ser humano. Sin embargo, a pesar de que la ciencia la legitime, el mercado la fomente o el Estado la difunda, la noción de creatividad guarda en sí misma un trasfondo más complejo, pues dada su definición –*la capacidad de crear*– está implicada una dimensión política y se vuelve inevitable preguntar: ¿todos somos capaces de crear? ¿quién o quienes determinan esa capacidad y con qué finalidad? ¿existen personas incapaces o discapacitadas para crear? ¿qué implicaciones tiene el no ser creativo, cuando la creatividad se ha convertido en la norma? ¿es posible escapar a la epistemología de la creatividad cuando esta produce subjetividad y corporalidad en este momento histórico?

Este capítulo profundiza en el estudio de la creatividad como fenómeno sociocultural; nos sumergiremos en sus fundamentos ideológicos para entenderlos, desmontarlos y después volver a la superficie para analizar lo sucedido en los trabajos producidos por los compañeros del taller FONURGIA. Los objetivos para este capítulo comprenden lo siguiente:

- Estudiar a la creatividad –desde las propuestas teóricas de distintos pensadores– como un fenómeno complejo, comprendiéndola, en primera instancia, como un fenómeno sociocultural históricamente situado y, en segunda instancia, como una tecnología productora de corporalidades y subjetividades –*sujetos creativos*–, al servicio del capitalismo y la ideología neoliberal –*creativismo*–.
- Exponer el resto de sesiones correspondientes al taller FONURGIA y analizar las producciones musicales desarrolladas en este espacio, a la luz de los datos derivados de este y del anterior capítulo.

### 3.1 La invención de la verdad como ejercicio de poder en las sociedades disciplinares

Iniciaré el análisis a partir de los planteamientos de Michel Foucault y su crítica sobre la noción de *verdad*. En sus conferencias dictadas durante la década de 1970 y compiladas bajo el título *La verdad y las formas jurídicas*, Foucault examina las formas en que determinadas subjetividades, corporalidades y dominios de saber son producidos históricamente e impuestos en la sociedad, a partir de relaciones políticas y del ejercicio de la fuerza represiva.<sup>36</sup>

En diálogo teórico con Nietzsche, y tomando de él los conceptos de *origen* (Ursprung) y de *invención* (Erfindung), Foucault realiza una crítica sobre la forma en que se entiende la construcción del conocimiento. Para estos dos pensadores, el conocimiento no tiene un *origen* en sí mismo, no es inmanente al mundo, y, por ende, no existe como elemento original de la naturaleza humana –ni derivado de ella–; por el contrario, consideran al conocimiento como una *invención* humana, situado espacio-temporalmente; el conocimiento puede entenderse entonces como una expresión contra-natural.

“El mundo no busca en absoluto imitar al hombre, ignora toda ley. Abstengámonos de decir que existen leyes en la naturaleza [...] no puede haber ninguna relación de continuidad natural. Sólo puede haber una relación de violencia, dominación, poder y fuerza, una relación de violación. El conocimiento sólo puede ser violación de las cosas a conocer y no percepción, reconocimiento, identificación de o con ellas. Por detrás del conocimiento hay una voluntad sin duda oscura, no de traer al objeto para sí, de asemejarse a él, sino por el contrario de alejarse de él [...] impulsos que nos colocan en posición de odio, desprecio o temor delante de cosas que son amenazadoras y presuntuosas.” (Foucault, 1992, pág. 24; 27).

Según esta postura, el conocimiento se generaría en una relación de distanciamiento y dominación entre sujetos y objetos, una relación más alejada de

---

<sup>36</sup> Foucault desarrolla un estudio histórico para demostrar cómo el aparato jurídico, judicial y penal, se ha transformado diacrónicamente; pasando del mecanismo de la *indagación* al del *examen* para el análisis y resolución de los delitos sociales. En el primer caso, se juzga y se corrige al sujeto después del crimen; mientras que, en el segundo mecanismo, la justicia presupone un sujeto potencialmente y virtualmente delincuente.

la filosofía y más cercana a la política. Es, por lo tanto, en relaciones de fuerza y oposición, en relaciones de lucha y de poder sobre los otros y sobre el mundo, que el humano busca comprender en qué consiste el conocimiento, se erige así el *sujeto del conocimiento*.

“Mi propósito es demostrar en estas conferencias cómo, de hecho, las condiciones políticas y económicas de existencia no son un velo o un obstáculo para el sujeto de conocimiento sino aquello a través de lo cual se forman los sujetos de conocimiento y, en consecuencia, *las relaciones de verdad*. Sólo puede haber ciertos tipos de sujetos de conocimiento, órdenes de verdad, dominios de saber, a partir de condiciones políticas, que son como el suelo en que se forma el sujeto, los dominios de saber y las relaciones con la verdad.” (Foucault, 1992, pág. 32).

Al desarticular y proponer que toda noción de saber, conocimiento o verdad es susceptible a ser una invención humana, determinada por la historia y por las relaciones de poder al interior de un grupo social de manera arbitraria, Foucault continua sus reflexiones y comienza a estudiar y definir aquello que denomina como *sociedades disciplinares*.

El pensador francés ubicará la aparición de este tipo de sociedades a finales del siglo XVIII e inicios del XIX en Inglaterra y Francia. En aquel momento habría ocurrido un cambio de paradigma epistemológico dentro de las dinámicas capitalistas de producción industrial, siendo desplazada la noción de *riqueza* operante en los siglos XVI y XVII, basada en fortunas materiales (patrimonios monetarios, territorios, letras de cambio, etc.), por una noción de *riqueza* mediada por la inversión de capital, la acumulación y venta de materialidades no monetarias (mercancías, stocks, máquinas, oficinas, materias primas, etc.).

Ante estas nuevas lógicas del sistema, la desigualdad social se agudizó, y dado que la riqueza era ahora material, esta fue susceptible al robo, al pillaje y a la depredación por aquella parte de la sociedad en condición de desventaja. Para evitar estas problemáticas, los propietarios de los bienes, diseñaron e implementaron mecanismos de vigilancia y control para proteger sus fortunas. Al paso del tiempo, los sectores de la población con mayor poder político y económico

realizarían una simbiosis con el aparato del Estado, suscitando que los intereses y los mecanismos de poder establecidos por particulares y en lo privado, se institucionalizaron y pasaran a considerarse verdades y necesidades a atender en el orden público.

Foucault considera que el elemento central para ejercer el poder en estas *sociedades disciplinarias* fue la prisión –institución encargada de vigilar, corregir y castigar a los sujetos–. Sumado a esto, la adición teórica de la figura del *panóptico*, sirvió para explicar la consagración de este tipo particular de sociedad, la cual tuvo *la posibilidad no sólo de vigilar, sino también de construir un saber sobre aquellos que vigila*.

La función de la prisión como organismo correctivo, y del *panóptico* como organismo de vigilancia, se trasladó del campo judicial a otros espacios sociales, principalmente, al ámbito *médico* –instituciones psicológicas, psiquiátricas, hospitales, asilos–; *laboral* –fábrica y oficina–; y *pedagógico* –escuelas–.

“Este nuevo saber [...] se organiza alrededor de la norma, establece qué es normal y qué no lo es, qué cosa es incorrecta y qué otra cosa es correcta, qué se debe o no hacer. Tenemos así a diferencia del gran saber de indagación que se organizó en la Edad Media a partir de la confiscación estatal de la justicia y que consistía en obtener los instrumentos de reactualización de hechos a través del testimonio, un nuevo saber totalmente diferente, un nuevo saber de vigilancia, de examen, [del] control de los individuos durante toda su existencia” (Foucault, 1992, pág. 100).

De esta manera opera lo que Foucault denomina *red institucional de secuestro*, para hacer énfasis que en estas instituciones existe un entrecruzamiento de la presencia del Estado y de lo no estatal (lo privado). Así, tales instituciones no funcionarían para excluir, restringir o marginar a los individuos, por el contrario, fijan, producen, incluyen y normalizan a los sujetos.

Por lo tanto, se comprende que paralelamente se implementa tanto el panoptismo social como un panoptismo a nivel individual. Foucault distingue los siguientes efectos sobre los cuerpos producidos por las *sociedades disciplinarias*, los cuales, a mi parecer, pueden identificarse de la siguiente manera: 1) Control del

tiempo de los sujetos, 2) Administración y economía de los recursos del sujeto, 3) Transformación del cuerpo en fuerza de trabajo, 4) Optimización de la productividad a partir del saber.

- **1) Control del tiempo de los sujetos:** Las instituciones de la *red de secuestro* –pedagógicas, médicas, penales e industriales– administran y controlan el tiempo de los individuos.

[...] la sociedad moderna que se forma a comienzos del siglo XIX es en el fondo indiferente [...] a la pertenencia espacial de los individuos, no se interesa en absoluto por el control espacial de éstos en el sentido de asignarles la pertenencia de una tierra, a un lugar, sino simplemente en tanto tiene necesidad de que los hombres coloquen su tiempo a disposición de ella. Es preciso que el tiempo de los hombres se ajuste al aparato de producción (Foucault, 1992, pág. 130).

El tiempo de existencia de los individuos fue llevado al mercado y ofrecido a compradores quienes estaban dispuestos a dar un salario a cambio. Esta dinámica ocasionó una nueva concepción de la temporalidad, el tiempo de los sujetos pasó a ser concebido como *tiempo de trabajo*; tal transición permitió a las industrias implementar medidas para explotar el tiempo de trabajo de los trabajadores.

- **2) Administración y economía de los recursos del sujeto:** El tiempo laboral diario –pero en general el tiempo de vida de los sujetos– se vio afectado por una serie de mecanismos que las instituciones coercitivas implementaron para asegurar el dominio de este recurso. Algunas medidas de esta economía del tiempo fueron: la disminución del tiempo para el descanso, de los momentos de ociosidad, y de las ocasiones festivas.

Así mismo, las instituciones desarrollaron mecanismos para controlar los recursos económicos de los obreros, como las cooperativas de asistencia, los aumentos de salario, las cajas de ahorro, etc.; si bien generaban una reserva de capital, esta era administrada por las instituciones quienes dictaminan los modos

en que podía ser utilizada, principalmente en los momentos de desempleo por crisis. Estas medidas aseguraban la supervivencia de los obreros, y con ello el valioso recurso del tiempo de trabajo.

- **3) Transformación del cuerpo en fuerza de trabajo:** a diferencia de las nociones corporales producidas antes del siglo XVIII –donde el cuerpo fue concebido como superficie para el tormento y el castigo–, en las *sociedades disciplinarias* el cuerpo fue colocado dentro de un paradigma capacitista; esto es la valorización, formación y corrección del cuerpo, así como el suministro de aptitudes y habilidades para calificarlo como capaz de trabajar. Bajo la norma de la capacidad productiva, el cuerpo se transformó en fuerza de trabajo.
- **4) Optimización de la productividad a partir del saber:** otra de las implicaciones relacionadas directamente al cuerpo de los individuos de estas sociedades, tuvo que ver con la extracción de sus saberes y la vigilancia de sus comportamientos dentro de las instituciones disciplinares. Esto significa, que los saberes desarrollados por el obrero durante el trabajo –adelantos tecnológicos, invenciones, descubrimientos, adaptaciones– serían extraídos por aquellos que ejercen poder sobre él; ya fuera para mejorar los mecanismos técnicos de producción o para sofisticar los mecanismos del control del comportamiento y diseñar nuevas normas que permitiesen optimizar y aumentar la productividad laboral.

Esta breve exposición de ideas foucaultianas demuestra cómo con la aparición de nuevas dinámicas económicas –impulsadas desde las estructuras del poder dominante– comienzan a operar paradigmas epistemológicos que permiten la implementación de nuevos mecanismos de producción de subjetividades. Bajo ideas que se legitiman como verdades incuestionables, las sociedades y los sujetos que las conforman, son transformados en función de la norma, sustentando y reproduciendo el sistema que los controla, un sistema aparentemente “natural”.

### 3.2 La creatividad como noción de verdad en las sociedades de control

De acuerdo con Foucault, las *sociedades disciplinares* habrían operado desde finales del S. XVIII y hasta la década de 1970. Desafortunadamente, el análisis social de este pensador se vería interrumpido tras su muerte en 1984, sin embargo, un contemporáneo suyo, el filósofo Gilles Deleuze, daría continuidad a sus estudios sociológicos sobre las dinámicas de poder y el control de las sociedades y del ser humano. Para 1990, Deleuze diagnosticó la aparición de nuevas e incipientes dinámicas de dominación social dado el auge del neoliberalismo y los avances en tecnología digital; esta nueva configuración del mundo occidental fue caracterizada como ***Sociedades de control***.

Serán justo las condiciones de este tipo de sociedades, en las cuales se erige el paradigma creativo, así como todo el conjunto de modelos económicos, industrias, agendas, eventos, políticas públicas y demás acciones relacionadas con la ambigua y polisémica noción de creatividad que se ha expuesto en el capítulo anterior. Los elementos centrales que Deleuze propone para comprender a las *Sociedades de control*, pueden ser reconocidos, considero, bajo los siguientes puntos: 1) La crisis de las instituciones, 2) Ontología modulante y numérica, 3) Empresas y economía de marketing, 4) Sujeto dividuo y datificable.

- **1) La crisis de las instituciones.** Deleuze reconoce que después de la segunda guerra mundial ocurrió un cambio de paradigma sistémico, teniendo como uno de sus efectos principales la puesta en crisis de las instituciones disciplinarias. En las *sociedades de control* ya no es funcional la producción de sujetos con una forma específica, por ende, las instituciones de ortopedia social –cárcel, hospital, fábrica y familia– entraron gradualmente en agonía. El sistema adopta el mecanismo de la reforma como elemento clave del ordenamiento social – cibernética social–.

- **2) *Ontología modulante y numérica.*** Los mecanismos de control se edifican sobre la *modulación* del sujeto, es decir, un moldeado autodeforme del ser humano. Esta variabilidad de las formas trajo consigo una nueva manera de relacionarnos con el mundo, pasando de una interpretación a través del lenguaje analógico, a una interpretación de la realidad a través del lenguaje numérico.
- **3) *Empresa y economía de marketing.*** En estas sociedades, la *empresa* se convierte en la entidad protagónica del sistema. Deleuze reflexiona que la fábrica operaba a modo de un cuerpo, cuyas fuerzas interiores debían alcanzar un equilibrio en provecho de la producción; por el contrario, la empresa tiene un comportamiento modulante, etéreo, más cercano a un alma. De tal forma que, en esta nueva faceta del capitalismo, la empresa gira alrededor de la súper-producción

“[El capitalismo] ya no compra materias primas ni vende productos terminados o procede al montaje de piezas sueltas. Lo que intenta vender son servicios, lo que quiere comprar son acciones. No es un capitalismo de producción sino de productos, es decir, de ventas o de mercados. Por eso es especialmente disperso, por eso la empresa ha ocupado el lugar de la fábrica [...] El departamento de ventas se ha convertido en el centro [...] Ahora, el instrumento de control social es el marketing, y en él se forma la raza descarada de nuestros dueños.” (Deleuze, 2014, págs. 283-284).

Este control de estados meta-estables trajo consigo nuevas formas de empleo, por ejemplo, la modulación salarial –salarios basados en el mérito personal, competencia entre trabajadores, concursos, premios y bonificaciones – y la rotación rápida de puestos –continua e ilimitada–. Dado que el poder y el capital económico ahora provienen de las máquinas informáticas y los datos numéricos –los cuales son más difíciles de sustraer o sabotear– el sujeto se inserta en un entorno empresarial en el cual los antiguos sindicatos institucionales son incapaces de defenderlo.

En estas dinámicas ondulantes el aprisionamiento se ejerce a través del endeudamiento económico y no mediante el encierro físico.

- **4) Sujeto *dividual* y *datificable*.** En este paradigma numérico, los sujetos son comprendidos como entidades divisibles, *dividuales*, con tal de facilitar la cuantificación de la sociedad y convertir a esta en datos estadísticos y concebirla en términos de “mercados” y “bancos”. Además, el *sujeto dividual* está permanentemente asignado a cifras, folios, *contraseñas*, que le proporcionan o le deniegan el acceso a la comunicación, a la información y a su libertad.

En estas *sociedades de control* las corporalidades son competitivas y están inacabadas, la rivalidad se entiende como motivación. Ya sea entre pares o consigo mismo –*el sujeto empresa*–, el *dividuo* es empujado a una constante búsqueda por aumentar sus capacidades y conocimientos –se encuentra en *formación permanente*– pues, según la lógica empresarial, esto aumenta el valor de su mérito y de su productividad, lo que se traduce en una aparente mejor calidad de vida.

### 3.3 Imperativo *crea-tegórico*

Una vez conocidos los planteamientos de Foucault y Deleuze, es momento de comprender y profundizar cómo sus ideas se entrelazan con el paradigma contemporáneo de la creatividad; para ello se harán dialogar los pensamientos de estos filósofos franceses, con los postulados teóricos de Juliana Carpinetti y Pascal Geilen. Este contrapunteo de ideas tiene como finalidad construir un andamiaje teórico para analizar las entrevistas realizadas a los compañeros del taller FONURGIA.

En 2019, 29 años después del texto de Deleuze, es publicado un compilado de textos bajo el nombre *Creatividad y política: de lo instituyente y lo instituido*. En dicho compendio aparece el texto *La emergencia de la creatividad como imperativo*

*categorico epocal*, escrito por la investigadora Juliana Carpinetti<sup>37</sup>. La autora desarrolla la hipótesis de que la creatividad –así como el contexto que la posibilita y los valores mediante los cuales se legitima– está inscrita en una cosmovisión diacrónica en la cual, ha dejado de ser considerada como un objetivo a perseguir, para convertirse en un valor per se, en una máxima de conducta ética.

Carpinetti comienza su estudio analizando el concepto *destrucción creativa*, propuesto en 1942 por el economista Joseph Schumpeter en su obra *Capitalismo, socialismo, democracia*. La autora considera pertinente comprender este concepto pues explica las dinámicas con las que opera el modelo de empresa capitalista; es decir un modelo de creación continua de nuevos elementos (bienes de consumo, métodos de producción, mercados, etc.) y en la destrucción de los antiguos.

Sumado a esto, Carpinetti estudia a otro personaje clave del sistema económico contemporáneo, Bill Gates. Este empresario, fundador de Microsoft, utiliza la retórica de *capitalismo creativo*, formulando que, a través de la priorización e impulso de un mayor desarrollo científico y tecnológico, el sistema productivo puede garantizar la igualación de la satisfacción de necesidades y el bienestar humano. Esta operación estaría sustentada tanto por empresarios, el Estado y los filántropos, de modo que, los primeros dotarían de recursos a las personas más creativas; el segundo, proporciona incentivos de mercado para la actividad empresarial; y los terceros, distribuyen y hacen extensibles los nuevos productos a quienes no pueden pagarlos.

La autora menciona que a pesar del atractivo modelo de producción de Schumpeter y de los “nobles beneficios” de Gates, la empresa capitalista se encuentra muy lejos de estas metas, por el contrario, la creatividad e innovación de los nuevos productos no representa ninguna novedad, más bien los productos son creados para convertirse en bienes superfluos cargados de un “status” simbólico disponible para aquellos sectores privilegiados que puedan poseerlos.

---

<sup>37</sup> Miembro del proyecto de investigación “Creatividad política y democracia participativa” desarrollado en la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Nacional de Rosario (Argentina).

Como se observa, existe una clara convergencia de ideas entre Deleuze y Carpinetti, ambos dan cuenta de un cambio social, donde la empresa representa la figura clave para este paradigma, una entidad cuya existencia es de temporalidad variable y siempre está inacabada, necesitando reinventarse indefinidamente, a partir de dinámicas sustentadas y justificadas por la idea de una supuesta mejora en la vida los sujetos. Es en este punto preciso, donde la creatividad aparece como el elemento que vincula y posibilita tales procesos de cambio y modulación permanente.

Carpinetti continua su estudio y explica un fenómeno, que si bien Foucault había ya considerado como parte del proceso de consolidación de las sociedades disciplinares, ahora aparece heredado a las nuevas *sociedades de control*, esto es, la puesta en marcha del **mecanismo de estatización**. Lo anterior se refiere a, cómo la lógica empresarial que opera en el ámbito privado se transfiere al ámbito público, siendo adoptada por el Estado, transformando así no solo las relaciones económicas, sino también las relaciones políticas entre los ciudadanos. Considero pertinente caracterizar este fenómeno expuesto por Carpinetti para complementar nuestro entramado conceptual.

- **Estatización de la creatividad:** Con mayor frecuencia en el sector privado, las empresas demandan la creatividad a sus trabajadores, ya sea en el reclutamiento o durante su actividad laboral. Así también, solicitan este atributo a sus consumidores, pues sus opiniones y sugerencias contribuyen a la creación de los nuevos productos en el mercado.

Paulatinamente estas dinámicas se instauran en la esfera estatal, haciendo que las organizaciones públicas actúen como empresas privadas que compiten a través de estrategias de marketing, para ofrecer productos que satisfagan las necesidades de los ciudadanos-consumidores. De igual manera que en el ámbito privado, el Estado exige a sus trabajadores acciones creativas y orienta sus esfuerzos a que este atributo se convierta en un elemento distintivo de los

ciudadanos. Por lo tanto, ofrece incentivos y apoyos financieros a los sujetos, con tal de estimular el emprendimiento y la innovación ciudadana.

“Al igual que el empresario creativo tiene por función mantener en movimiento la maquinaria productiva, el estado innovador se ocupa de la producción y reproducción eficiente de bienes y servicios públicos. En ambos casos, la finalidad de la puesta en obra de la potencia creativa debería ser leída en clave sistémica: no importa la obra por la obra en sí, sino porque es la sumatoria de esas obras la que permite la reproducción *in eternum* de la maquinaria productiva. Desde esta perspectiva, lo creativo y lo innovador, se vuelven garantía de que nada cambie” (Carpinetti, 2019, pág. 83).

La aparición y entrecruzamiento del discurso creativo, entre el espacio privado y el entorno público, es lo que permite a Carpinetti ubicar a la creatividad bajo la noción de ***imperativo categórico epocal***.<sup>38</sup> En este sentido, el sistema socio-económico actual, ejerce el mandato sobre los sujetos de actuar creativamente, considerando a la creatividad como el fin en sí mismo, despojándole y sustrayendo de esta, cualquier otro significado, valor o intencionalidad que pudiese serle atribuido. Carpinetti anota, a la manera foucaultina, que la creatividad como *imperativo categórico* opera debido a que se esta se comprende como una noción de verdad universal y atemporal, no obstante, se debe considerar que este conjunto de ideas se encuentra históricamente situado y condicionado por un determinado entramado socio-político:

“[...] el imperativo categórico creativo se crea, se impone y se legitima en función de la inmediatez de la coyuntura. Expresiones como “el mundo en que vivimos”, “la sociedad de la información”, el “desarrollo de las tecnologías de comunicación”, se enumeran repetidamente como prelude obligado a la presentación de la imperiosa necesidad del accionar creativo. Es decir: en otro mundo, en otra época, en otras condiciones, el imperativo categórico creativo no funcionaría como tal. Pero ésta, no

---

<sup>38</sup> Carpinetti se inspira en el concepto de *Imperativo categórico* propuesto por Immanuel Kant. Este tipo de imperativo hace referencia a la ejecución de una acción por sí misma, considerada necesaria y sin referencia a contemplar algún otro fin en específico.

solo es indeclinable, sino que no requiere de ningún tipo de justificación externa o adicional“ (Carpinetti, 2019, pág. 87).

Para Carpinetti, este mecanismo de estatización del discurso creativo, se ajusta a la lógica de la ideología del neoliberalismo, en la cual, el Estado tiende a tener mínima injerencia en el mercado y el individuo –convertido en “empresario de sí mismo”– es autónomo, responsable y libre de desarrollar fuentes de ingreso económico para subsistir. Como en toda empresa, el *sujeto-empresa* no escapa de la incesante búsqueda por innovar sus procesos y productos, por lo que antiguas nociones como la “profesión” pasa a segundo plano. En términos deleuzianos, la modulación se vuelve necesaria para hacer frente a los nuevos campos laborales, siendo entonces que, habilidades y actitudes como la predisposición para el trabajo en equipo, la proactividad, la autonomía, pero sobre todo el ser creativo, se vuelve lo verdaderamente rentable.

“[...] la creatividad se inscribe en la lista de aptitudes que configuran el capital humano de su poseedor, es justamente en este punto donde la “inmanencia” del mandato creativo encuentra su límite no declarado: como todo capital, no actúa en términos esenciales sino relacionales. Esto quiere decir que esa potencia creativa del sujeto, necesita ser reconocida como poder actuante para convertirse en capital.” (Carpinetti, 2019, págs. 89-90).

Por último, Carpinetti considera ciertas problemáticas que surgen a partir de esta visión reduccionista de la creatividad. La primera de las problemáticas radica en que el sujeto creativo necesita distanciarse de su concepción como sujeto histórico y político, ya que, asumir como principio ético a la creatividad –*sujeto creativo*– implica despojarse de cualquier atadura para lograr una constante disposición al cambio y a la novedad.

La segunda problemática, es que las condiciones sociales en las cuales se lleva a cabo la competencia neoliberal de los sujetos-empresa, es asimétrica, dado que no existe una igualdad de oportunidades en el espacio social, provocando que existan individuos con una predisposición a tener mejor calidad de vida que otros, por el simple hecho de estar en una posición de privilegio y tener acceso a mejores

condiciones materiales para ejercer “su creatividad”. Al pasar por alto los factores *base* que determinan el fomento, la adquisición y el desarrollo de la creatividad, se perpetúa una idea ficticia de que el bienestar y el progreso humano están determinados únicamente por el ingenio, talento y conocimiento individual, en otras palabras, la creatividad perpetua la meritocracia.

La teoría de Carpinetti permite articular de mejor manera lo expuesto en el capítulo anterior, pues dota de sentido el interés y la lógica con que el Estado y sus políticas se dirigen, al tomar a la creatividad como motor económico y político de las sociedades contemporáneas. Ahora bien, a este análisis de las dinámicas macro, sumaremos los aportes del sociólogo Pascal Gielen, para comprender cómo impacta esta epistemología directamente en la subjetividad y corporalidad de los sujetos.

### **3.4 Creativismo y producción del sujeto creativista**

En su obra *Creatividad y otros fundamentalismos* [Creativity and other fundamentalisms] (2014), Gielen realiza un análisis de la epistemología de la creatividad –atendiendo las dimensiones económica, política y social– así como los lugares de enunciamiento y los lugares en donde opera y se hace tangible este discurso – nivel micro (los individuos), nivel meso (instituciones y organizaciones) y nivel macro (sociedad en general)–; haciendo uso, a modo de marco teórico, las ideas de Slavoj Zizek, Peter Sloterdijk, Zygmunt Bauman y Alessandro Barrico.

Si bien el autor no desarrolla un estudio histórico ni semántico del término creatividad, si reconoce que históricamente, en el campo sociológico, entre 1970 y 1980 el término creatividad comienza a cobrar fuerza tras el impacto de la teoría de Adorno y Horkheimer y su *industria cultural*. Gielen considera que la búsqueda incesante por la creatividad se exacerba una vez iniciado el siglo XXI.

Será a partir de la primera década de este siglo que el mundo entra en un proceso de *ficcionalización*. Tras el atentado terrorista a Estados Unidos en 2001 y,

posteriormente la crisis financiera mundial en 2008, el dinero quedó desvinculado de la materia, del trabajo y de la producción económica real.

“Esta disociación convierte a las divisas y las tendencias económicas en algo altamente virtual, ya que pasan a depender de fórmulas matemáticas abstractas. Cuando las transacciones económicas se convierten en abstracciones matemáticas que ya casi nadie comprende, se alcanza un alto nivel de especulación o ficción. Invertir se torna una actividad artística en la que la *fe* colectiva sostiene un mundo eminentemente virtual.” (Gielen, 2014, pág. 19).

Derruir se vuelve una práctica recurrente –el derribo de torres, estatuas, instituciones, economías, líderes, organizaciones, etc.– ya que genera un aplanamiento del mundo, una sociedad atrapada en un plano de horizontalidad promedio, en el que no hay oportunidad ni intención de ascender verticalmente.

La globalización política-económica neoliberal, la globalización tecnológica (internet y medios de comunicación digitales) y los flujos de dinero virtual, derriban y aplanan aún más la diversidad humana para constituir una nueva norma cultural promedio. En este contexto, la ficción, la especulación, la flexibilidad, la virtualidad, la imaginación y la anticipación se convierten en los pilares del mundo plano, el mundo de los *sujetos creativos*.

“La realidad, irónicamente, está determinada a día de hoy por un juego altamente virtual que depende de los caprichos psicológicos de quienes invierten y del carnaval de abstracción de la propia banca. Lo paradójico es que, en gran medida la realidad se determina por la ficción [...] El hombre creativo ha llevado demasiado lejos la idea de crear un mundo ficticio a partir de una creencia primera, para luego pasar a perder la fe, y todo ello sin dejar de actuar como si ese mundo fuera real. Esto es hiperrealidad empapada de un profundo cinismo: se actúa conforme a las reglas del juego, a sabiendas de que las reglas están muy lejos de la realidad” (Gielen, 2014, pág. 21).

Al igual que Foucault y Carpinetti, Geilen encuentra una correlación entre el sistema socio-político y la producción de individuos que sirven y perpetúan el

predominio de este. Para Gielen, el modelo epistemológico que produce a los sujetos de este momento histórico es el **creativismo**.

El creativismo puede entenderse como una ideología donde la creatividad es dogmática, apolítica y subordinada a las lógicas del sistema capitalista (potenciar el libre mercado, explotación cognitiva y legislación de la propiedad intelectual).

“[...] es menester de inspectores, auditores, vigilantes, *coaches*, terapeutas y demás gestores de procesos el garantizar que toda la creatividad, sea cuanto menos, también “lu-creatividad”. Bajo el pretexto de la calidad y el control de calidad, colocan al individuo creativo o al equipo en un contexto operativo de desconfianza permanente. De esta manera, el neoliberalismo intenta evitar que la creatividad se vuelva política y capaz del cambio real. [El capitalismo creativo busca] el cambio en nombre del cambio, al movimiento por el bien del movimiento [...] nos hace creer que, en sí mismo, el cambio es *moral* y operativamente bueno. Podríamos concluir, por tanto, que la creatividad sin sustancia [...] es creatividad sin potencial crítico. Es creatividad que, en el fondo, se convierte en fundamentalismo. La obsesión de la creatividad en nombre de la creatividad suprime los parámetros ideológicos que hay en juego. Enturbia el hecho de que, en esta creatividad, la sociedad se está moldeando de una manera específica.” (Gielen, 2014, pág. 86).

Para Geilen, el surgimiento del creativismo en la sociedad –nivel macro– habría ocurrido dada la confluencia de tres fenómenos sociales que acontecen en siglo XXI: *el neoliberalismo, el neonacionalismo y el capitalismo creativo*. Revisaremos brevemente cada uno de estos elementos y cómo se vinculan con la creatividad para entender mejor de qué manera estos fenómenos dan sentido al *creativismo*.

- **Creatividad en el neoliberalismo:** Por neoliberalismo, el autor comprende, un modelo político-económico basado en el aumento de la productividad, la competencia, el libre mercado y el incremento del capital; donde el Estado establece las condiciones para que los individuos puedan ejercer su libertad - cultural y económica–. Paradójicamente a esta lógica, la libertad –y, en consecuencia, la creatividad– está controlada por organismos jurídicos, tornándola así, medida, manipulable y reprimible; pues, representa una

amenaza a la estabilidad del sistema debido a su potencia transformadora. La “libertad” en el neoliberalismo es reducida a una mera capacidad del sujeto para elegir y consumir los productos que el mercado le ofrece.

- **Creatividad en el neonacionalismo:** Este fenómeno comprende una relación lógica entre populismo, medios de comunicación y una cultura de la mediocridad. Los medios de comunicación masiva se convirtieron en la herramienta del sistema para legitimar sus acciones, generar opinión y censurar las críticas. La relación entre política y medios se convirtió en un acto estético, en un espectáculo que concibe a la cultura –las tradiciones y la memoria colectiva de un lugar– como oportunidades de negocio; la esfera de lo político y la gobernanza adoptan las estrategias del marketing. La cultura –homogenizada a nivel nacional- se convierte en un producto más para el consumo. La creatividad neonacionalista no transgrede, es anti-intelectual, incluso anti-artística, permanece en el nivel del discurso retórico, dentro de las normas, es políticamente correcta y fiable en el mercado.
- **Creatividad en el *capitalismo creativo*:** como secuela de la industrialización cultural –proceso mediante el cual, toda expresión cultural es juzgada a priori según lo que los marcos legales y la media social establezcan como aceptable, con el fin de privatizar y patentar la cultura y el intelecto–, el *capitalismo creativo* prepara las expresiones y bienes culturales para lucrar con ellos. El mecanismo para lograr dicha operación consiste en la escisión de la emoción y del bagaje cultural que el creador plasma en su obra. El resultado es un distanciamiento del creador hacia su creación, posibilitando que esta pueda ser intercambiada por dinero; de esta manera, se asigna un valor monetario a la creatividad y con ello, una absurda y arbitraria, pero efectiva estandarización de su valor en el mercado.

Como puede observarse, estas reflexiones de Gielen, sobre un nivel macro, encuentran resonancias con ideas como el *imperativo categórico epocal*, la *modulación* y las crisis de las instituciones que proponen Carpinetti y Deleuze. No obstante, su asociación de la creatividad con la ficción, la virtualidad y la especulación, sumado a la categorización del *creativismo* como una ideología que concibe una creatividad cuantificable, mercantilizable y apolítica, nos permite ampliar el lente de análisis para estudiar la complejidad del paradigma epistemológico contemporáneo

En cuanto al análisis del nivel meso, lo que atañe a las instituciones y organizaciones, Gielen realiza una comparación sobre la concepción de la creatividad de estos organismos, en dos momentos históricos distintos –previo y durante el neoliberalismo– valiéndose de la metáfora del *mundo vertical* y el *mundo plano*, propuesta conceptual del filósofo Peter Sloterdijk.

En el mundo vertical (pre-neoliberalista), las instituciones como la familia, la iglesia, las academias, los museos y el Estado, proporcionaban al individuo una medida de certidumbre y sujeción; la creatividad era calculada y evaluada dentro de una jerarquía de valores relativamente objetivable. El poder del acto de creación implicaba la indagación profunda, el aislamiento, la reflexión, la lentitud y la trascendencia. El artista (creativo) buscaba la especialización de la técnica y la profesionalización de saberes, lo que conllevaba procesos educativos jerárquicos y verticalistas, donde maestros intuían sobre la capacidad y talento de sus pupilos, mientras que los alumnos aspiraban escalar hacia una cima de sabiduría, depositando su confianza en profesores a quienes admiraban. Estos marcos de rigidez, autoridad, historia y fe, ofrecieron en el pasado todas sus posibilidades a la creatividad.

En el mundo plano (neoliberal y creativista), toda institución se disuelve en una estructura de red, móvil, flexible, inmaterial. La medición y evaluación de la creatividad se basa en datos y evidencia cuantificable, el sistema actual reduce la calidad a la cantidad –inversión y producción–. La abstracción y el cálculo numérico, permiten la relativización de la calidad y posibilitan la comparación de cualquier tipo

de creación con alguna otra. El artista (creativo) desplaza su poder creativo al poder de exposición, no le interesa trascender ni situarse fuera del mundo, le interesa el reconocimiento del “aquí y ahora”. Los procesos educativos tienden hacia el antiautoritarismo y la horizontalidad del saber, la evaluación habilidades y conocimientos se vuelve cuantificable. La organización educativa obedece a las demandas del mercado laboral, lo que impide la profesionalización del alumnado, y, por ende, la educación tiene como nuevo objetivo formar estudiantes multitarea – con habilidades y conocimientos interdisciplinarios– que sean altamente adaptables y ampliamente rentables. En este marco de movilidad y adaptación, la creatividad es secuestrada y transformada en instrumento de la jerga neoliberal, con ello, paradójicamente, dinamita y sucumbe los cimientos institucionales sobre los que se erigió en el pasado.

Por último, el análisis del nivel micro, el de los individuos y las subjetividades, el sujeto producto del *creativismo*, al que denomina **creativista**. A continuación, se destacarán cuáles son aquellas características que el autor identifica en este particular tipo de subjetividad:

- **Creativista:** El creativista toma de la figura del *empresario* la idea de la *autorrealización* y la del *trabajador autónomo*, las cuales encubren condiciones de precariedad, de auto-sacrificio y de desempleo. Además, dado que, en el actual sistema, el dato, la estadística y la medición se han convertido en la norma, el creativista toma del *emprendedor* su cualidad de autogestor, poniendo en acción una creatividad calculable y controlable, anticipada y ajustable a los límites predeterminados por el sistema.

La vida y el trabajo del creativista operan mediante una dinámica de *redes* y *proyectos*, es decir, basadas en una lógica individualista donde los sujetos se vuelven más adaptables al medio, generando lazos y vínculos sociales de forma inmediata, pero por periodos cortos. Las estructuras colectivas solo aparecen bajo la emergencia de *proyectos* laborales, en donde todos los creativistas aportan sus saberes de forma desmedida, para solucionar aceleradamente determinadas problemáticas.

Al seguir la lógica de la autogestión, el creativo concibe todo su tiempo como tiempo laboral, permanentemente productivo. Además, la carga de trabajo aumenta, cuando el creativo debe adquirir constantemente nuevos conocimientos –externos a su profesión– y maneras de comercializar sus servicios y/o productos, de acuerdo con las tendencias comunicativas del momento –prioriza la forma en vez del contenido–. El creativo se ubica dentro de una espacialidad en cambio constante, no permanece en un mismo lugar por mucho tiempo, laboralmente prefiere abandonar un “empleo estable” si su autonomía se pone en riesgo. Esta carga de tiempo laboral y la continua movilidad, evitan la pausa y con ello, disminuye su posibilidad de reflexión y pensamiento crítico. Por lo tanto, para el creativo, la creatividad se convierte en un fetiche, en un simulacro, en una entidad virtual, es representación, se ha vuelto un significante cuyo significado dejó de apuntar hacia la crítica, el cambio político, la destrucción, y el trabajo colectivo, y, en lugar de ello, hace referencia a la capacidad de generar continuamente nuevas ideas que están desde su origen atravesadas por la idea de la redituabilidad económica.

Una vez conocidas las ideas de Foucault y Deleuze, sobre la producción de saberes, política y materialmente determinados –las cuales permiten dar cuenta y comprender el surgimiento del *creativismo* como *imperativo categórico epocal*–, es momento de retornar al material etnográfico, para analizar y explicar, a la luz de dichas teorías, las producciones realizadas por los compañeros durante la segunda mitad del taller FONURGIA.

### **3.5 De vuelta a Fonurgia: Los proyectos de creación musical touch, ideas, procesos y producciones artísticas (sesiones 7-12)**

En el primer apartado del Capítulo 2, se presentó la metodología y planeación del taller FONURGIA, la información sobre los participantes y una descripción del desarrollo de las primeras 6 sesiones de trabajo.

En este apartado se dará continuación a la exposición y análisis de la información referente a las 6 últimas sesiones del taller –en las cuales, las compañeras y los compañeros idearon y desarrollaron sus proyectos de creación musical haciendo uso de sus dispositivos móviles–. Además, se examinará la información obtenida durante una serie de entrevistas realizadas de forma individual a cada uno de los participantes en una sesión extraordinaria posterior a la culminación del taller.

Esta información será presentada en tablas sucesivas, destacando los siguientes elementos de los proyectos realizados:

- Descripción y exposición de la obra
- Descripción del proceso de creación (motivaciones, recursos utilizados, administración de tiempos y organización de trabajo)
- Experiencia de creación musical-tecnológica
- Aprendizajes y conocimientos desarrollados

## Elizabeth

### Descripción y exposición de la obra

La compañera Elizabeth comenzó su proyecto realizando un *storyboard* (guion gráfico), utilizando los recursos musicales y visuales que le proporcionó su dispositivo móvil. Posteriormente, desarrolló un video musical en el cual, los dibujos del *storyboard* sirvieron para ilustrar la canción “*Runaway*” de la artista *Maria Andersson*.



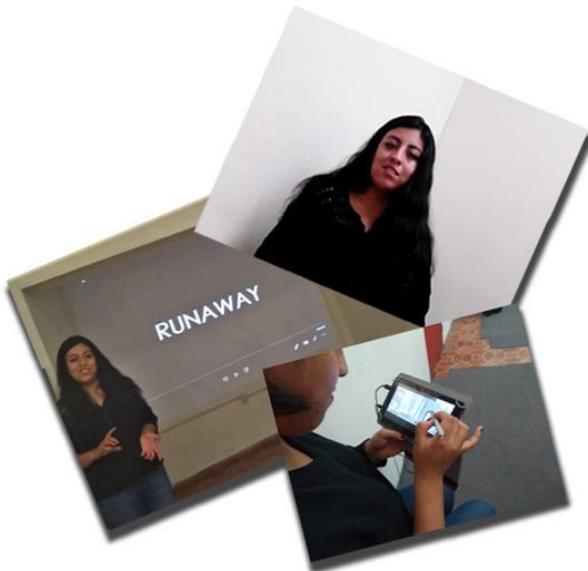
### Descripción del proceso de creación

Elizabeth comparte que este proyecto tuvo como motivación una práctica musical que solía realizar previamente, la cual consistía en subtítular al español algunas canciones que estuviesen en otros idiomas, para después subir ese material a su canal de YouTube. Con esto en mente, sumado a su gusto por el dibujo, consolidó la idea del *storyboard*.



*Filmora go Edition  
para S.O. Android*

Para llevar a cabo su proyecto utilizó: una Tablet, una pluma Stylus, una PC y la aplicación Filmora (edición audiovisual).



A lo largo las sesiones, Elizabeth tuvo algunos inconvenientes al utilizar la aplicación y poder guardar sus avances. Sería por esta razón que encontró conveniente trabajar simultáneamente en Tablet y en PC para concluir su proyecto.

### **Experiencia de creación musical tecnológica**

La compañera mencionó que encontró puntos de convergencia y discrepancia entre la creación musical con instrumentos acústicos-mecánicos y los dispositivos táctiles digitales.

Un punto a favor de los dispositivos, es su costo en comparación con diferentes instrumentos acústicos-mecánicos, además, el tema de la portabilidad es importante pues permite poder acceder y transportar muchos instrumentos en muy poco espacio. Otro punto a favor, es que tocar un instrumento potencia diferentes cualidades en su persona, por ejemplo, menciona sentirse liberada, más fuerte, con mayor seguridad y más extrovertida, este sentimiento permanece tanto en la ejecución del instrumento “real” como en la ejecución del instrumento digital, e incluso, considera que, al manipular estas tecnologías durante el desarrollo de su proyecto, aumentó su creatividad y su capacidad para imaginar, sobre todo, imaginar historias que no existen, pero que se pueden materializar. Por el contrario, uno de los elementos que causó más discrepancia fue el timbre, pues si bien las apps cada vez simulan mejor el sonido de un instrumento “real”, este sonido virtual aún carece de calidad.

### **Aprendizajes y conocimientos desarrollados**

La compañera destacó que el taller le permitió generar mayor compromiso con su trabajo, pues al haber libertad, cada uno decidió la administración de su tiempo y no existieron problemas si alguien se retrasó o se involucró en menor medida con su propio proyecto. Otro aprendizaje importante fue la escucha y retroalimentación, pues todos los participantes aportaron ideas y esto permitía no estancarse en un tipo de pensamiento, permitiendo el crecimiento personal y artístico.

En cuanto a lo sonoro-musical, consideró significativo el hecho de conocer que la composición puede hacerse utilizando cualquier objeto capaz de producir sonido. En este sentido la sesión que más le impactó fue la práctica de paisaje sonoro, pues además de poder convivir con los compañeros en un entorno distinto, el acto de salir y escuchar con atención la variedad de sonidos en el bosque, le permitió la apertura a otro tipo de escucha, una diferente a la escucha ordinaria.

A nivel técnico, mejoró su interacción con la app *Filmora*, y contempló a futuro emprender un proyecto en compañía de su hermana, para hacer de un video musical con personas reales.

## Jessica

### Descripción y exposición de la obra

La compañera Jessica decidió hacer una *maqueta musical* utilizando la aplicación de grabadora de voz y otras apps de edición sonora disponibles en el dispositivo móvil.



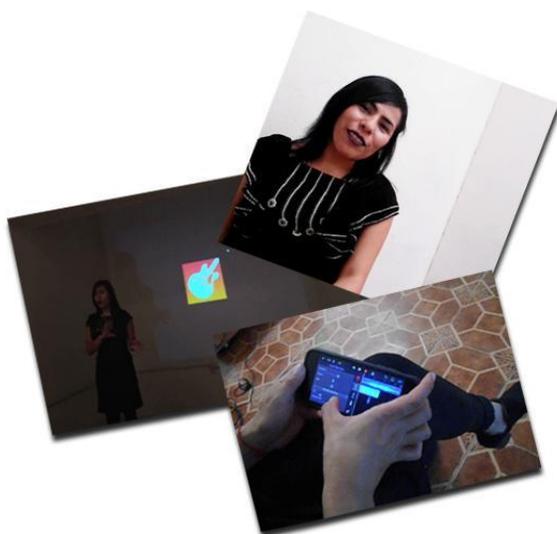
### Descripción del proceso de creación

En cuanto a la principal motivación de este proyecto, la compañera Jessica mencionó querer aportar nuevos recursos creativos para enriquecer las canciones de su grupo FUX.



GarageBand para iPhone (iOS)

Para esta tarea, decidió utilizar la aplicación *GarageBand*, la cual permite, entre sus múltiples funciones, grabar, mezclar y editar múltiples pistas sonoras, a modo de un estudio portátil.



También mencionó que anteriormente había intentado trabajar con esta app sin obtener buenos resultados. No obstante, al experimentar durante las sesiones del taller, descubrió como utilizar los recursos de la app que a ella le interesaban. Comentó que, tras varios intentos fallidos, pudo editar y aplicar efectos sonoros a las grabaciones de su voz (delay, distorsión, cambio de tono, etc.), y, mezclar su canto con la música que su hermano –compañero de banda– le había proporcionado anteriormente

### Experiencia de creación musical tecnológica

La compañera menciona que al cantar se siente libre y transformada, una persona diferente se proyecta al estar en un escenario. Esta libertad depende del tipo de música que interpreta, y en su caso, con su grupo de rock, existe espacio para la improvisación, la creación y la incorporación de nuevos recursos constantemente. Los dispositivos móviles los concibe cercanos a esta experiencia, pues, dadas sus múltiples funciones, estas tecnológicas posibilitan la constante creatividad y expresividad del músico. En ese sentido, cuando interactuó con estas tecnologías se percibió con una sensación de libertad y con mayor seguridad de sí misma por el hecho de apropiarse de los recursos musicales que proveen estos dispositivos.

### Aprendizajes y conocimientos desarrollados

Jessica mencionó que el taller le ayudó a replantear varias ideas; por una parte, la idea del arte como un proceso histórico y la forma en que los artistas proponen y definen el rumbo del arte de cada época. También sobre la capacidad humana por transformar su entorno en una experiencia musical, principalmente cuando inventa, desarrolla o designa objetos que se convierten en instrumentos musicales.

Para ella el aprendizaje más significativo se dio en el ejercicio del paisaje sonoro, pues en dicha actividad su forma de escuchar se tornó más reflexiva. Escuchar los sonidos del exterior con detenimiento, para ella, es lo que permite que la gente transforme su medio en un instrumento musical –*escucha consciente*–.

En cuanto al formato del taller, mencionó que el enfoque de pedagogías libres le pareció bueno, sin embargo, consideró era necesario exigir más a los participantes –asignar lecturas, solicitar asistir a eventos culturales, mayor investigación– para así nutrir los debates dentro de las sesiones y desarrollar mejores proyectos.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Después de presentar su proyecto, la compañera Jessica me pidió no publicar la pieza de audio creada, pues contenía música y letras las cuales pertenecían a su proyecto musical FUX. En días posteriores, me comentó que, al hablar con el resto de su banda, optaron por preferir no exponer su material y evitar así algún problema de derechos de autor que pudiera darse a futuro; decisión que se respetó por completo. Afortunadamente, Jessica tuvo la amabilidad de crear una pista con similares características a las que realizó en su proyecto, dicha pista es la que se presenta en este apartado.

## Jair

### Descripción y exposición de la obra

El proyecto del compañero Jair consistió en la composición de una pieza musical, utilizando instrumentos virtuales e instrumentos acústicos-mecánicos, así como elementos musicales de los géneros rock, pop y reggae; mezclándolos a través de una app del tipo *estudio móvil* o DAW –*Digital Audio Workstation*- (Estación de trabajo de audio digital)



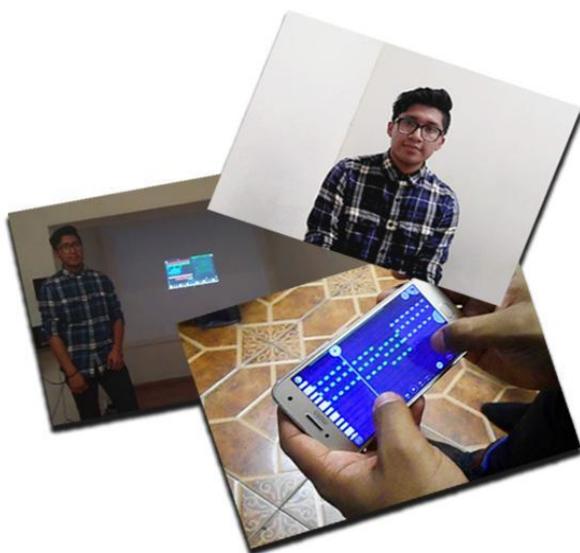
### Descripción del proceso de creación

La meta de su proyecto fue plasmar a través de la tecnología de los dispositivos móviles, diversas ideas musicales las cuales ya tenía escritas en papel. Para llevarlo a cabo, investigó y aprendió a utilizar la app *FL Studio Mobile*, aplicación que permite grabar, componer, ejecutar, editar, mezclar pistas musicales, entre otras funciones de audio.



*FL Studio Mobile para S.O. Android*

En este estudio móvil, comenzó a utilizar los instrumentos virtuales ahí disponibles y compuso una base rítmica-armónica empleando los timbres de una batería y un bajo eléctrico. Posteriormente, y siguiendo su idea de combinar timbres virtuales y reales, grabó una melodía con una guitarra, utilizando también la grabadora del dispositivo.



Después de esto, el compañero Jair se dedicaría a estructurar y editar las diferentes pistas que conformaron su composición. Una vez terminado el proyecto, Jair manifestó sentirse satisfecho con el resultado, añadiendo que, en un futuro próximo le gustaría colaborar con su hermano para la realización de una animación que complementara su composición.

### **Experiencia de creación musical tecnológica**

El compañero Jair mencionó notar una notable diferencia entre tocar un instrumento real –su instrumento principal es el bajo eléctrico– y el instrumento dispositivo móvil, principalmente en la experiencia del tacto. Considera que al tocar el bajo eléctrico se percibe como un sujeto libre, con mayor rapidez para ejecutar sus conocimientos teóricos y técnicos; por el contrario, el dispositivo móvil no ofrece esa velocidad para ejecutar, pues hay que preparar y configurar previamente ajustes en el dispositivo, sin embargo, al hacer música con el móvil siente mayor posibilidad de experimentación, se percibe más expresivo y más seguro, pues estas tecnologías permiten abarcar y crear composiciones más complejas, sobre todo a nivel instrumental y de efectos sonoros.

También comentó que la creación y programación musical con apps, requiere el desarrollo de una “técnica instrumental”, pues, dada la interfaz de estos programas, es fácil caer en una ejecución meramente lúdica y casi ociosa, sin embargo, al intentar componer con los recursos disponibles, el compositor-músico ejecutante, debe tener no sólo los conocimientos teóricos, sino también los conocimientos para manipular las funciones de los aparatos, es a esto último lo que se podría considerar una técnica instrumental del dispositivo móvil.

### **Aprendizajes y conocimientos desarrollados**

En cuanto a los aprendidos durante el proceso de creación, Jair mencionó que el mayor aprendizaje radicó en el acto de investigar, tanto para profundizar en los temas que se revisaban durante las sesiones, como para comprender el funcionamiento de la app empleada en su proyecto, es decir, tuvo que comprender el lenguaje del dispositivo.

En cuanto a las sesiones y el enfoque del taller, comentó que el diálogo generado entre los compañeros fue muy enriquecedor, ya que, a través de la metodología empleada, pudo aprender a defender sus ideas y aprendió a escuchar y abrirse a los comentarios de los otros, lo que desencadenaría poner en duda sus propias ideas y creencias.

Por último, sugirió que, si bien el enfoque de las pedagogías libres le pareció bastante bueno, era necesario establecer más límites, asignando tareas y estableciendo tiempos de trabajo para el alumnado, pues de esta manera, se optimizaría el desarrollo de los proyectos.

## Juan Carlos

### Descripción y exposición de la obra

El compañero Juan Carlos, tuvo por intención desarrollar como proyecto, una vídeo animación musicalizada utilizando la técnica *Stopmotion*. En dicho metraje se retrataría la historia de un personaje (un oso de plastilina) quien experimentaría múltiples cambios emocionales, los cuales se verían traducidos en distintos escenarios con diferentes atmósferas musicales. Desafortunadamente, por cuestiones externas al taller, Juan Carlos no pudo concluir su proyecto.

### Descripción del proceso de creación

Juan Carlos comenta que anteriormente habría tenido la inquietud de realizar un corto animado, en donde la música reflejara y estuviera al servicio de la imagen. En ese tenor, el compañero encontró en el taller FONURGIA la oportunidad para materializar esa idea a partir de las herramientas que los dispositivos móviles ofrecen.

Al comenzar con las sesiones destinadas al desarrollo del proyecto, Juan Carlos adquirió los materiales para desarrollar sus esculturas y comenzó a experimentar con distintas apps para realizar animación *cuadro por cuadro*; sin embargo, debido a compromisos laborales, tuvo que ausentarse durante algunas de estas últimas sesiones del taller, lo que le impidió poder dedicar tiempo suficiente para concluir su proyecto.

Ante tal eventualidad, el compañero Juan Carlos manifestó estar apenado y frustrado por dejar su animación inconclusa, no obstante, mencionó haber desarrollado las habilidades y conocimientos para poder culminarla por cuenta propia en un futuro próximo.



### **Experiencia de creación musical tecnológica**

Para Juan Carlos, la creación musical con dispositivos móviles es completamente distinta a la creación con instrumentos musicales convencionales, principalmente por la experiencia táctil. El compañero menciona que, al hacer música con la guitarra, logra percibir y accionar mediante el sentido del tacto, el movimiento de las cuerdas llegando al punto de pensar su instrumento como una extensión corporal. Este vínculo le permite concebirse como una persona más expresiva, más sensible emocionalmente y más sociable. Por el contrario, al crear música con los dispositivos, la sensación táctil es homogénea y la percepción de una pantalla plana inhibe que aparezcan cualidades expresivas; de esta manera el músico, a su parecer, participa mayoritariamente como un experimentador musical.

Para él, de estos dos acercamientos se desprenden dos tipos de procesos creativos: *proceso creativo emocional* y *proceso creativo racional*. El primero, un tipo de creatividad orientada a la emoción, a la improvisación y a lo espontáneo; mientras que el segundo proceso deviene en una creatividad de construcción –cercana a la ingeniería– donde se llevan a cabo experimentos estructurados y se hace uso de la programación, este tipo de creación es el ocurrido en el contacto con el dispositivo móvil.

### **Aprendizajes y conocimientos desarrollados**

Juan Carlos comentó que le pareció pertinente el discutir colectivamente las temáticas abordadas en el taller, pues son temas contemporáneos que deben atenderse. En este sentido, las nuevas formas de crear música a partir de la tecnología, transforman nuestra relación con el sonido, pues, si bien fenómenos como internet han permitido el acceso a la diversidad musical, también se han puesto en jaque muchas otras prácticas musicales, como la disminución de espacios donde se toca música en vivo (bares, clubs, pubs, etc.). El aprendizaje más significativo para Juan Carlos, fue la capacidad de desarrollar una *escucha consciente*, pues le permitió diferenciar los sonidos digitales producidos por la tecnología y que se han incorporado a nuestra normalidad, en comparación de los sonidos análogos producidos por los instrumentos musicales, los cuales empiezan a agonizar en nuestra sociedad. Distinguir estos dos tipos de producciones sonoras, le hizo valorar más la música en directo, y, deseando preservarla y transmitir esa experiencia a más personas. Como último punto, sugirió que el taller funcionaría mejor si se agregaran más sesiones y, si desde un principio, se trabajara paralelamente las reflexiones teóricas y la realización del proyecto de creación musical.

## Ángel

### Descripción y exposición de la obra

El compañero Ángel tuvo como objetivo realizar una composición musical utilizando la técnica de *sampleo*, grabando los latidos de un corazón humano para después samplear dichos sonidos a modo de percusiones dentro de un tema. Para llevar a cabo esta tarea, se contempló el empleo de una app tipo estudio móvil *DAW*, sin embargo, por motivos personales, el compañero no concluyó el desarrollo de su proyecto.

### Descripción del proceso de creación

El compañero menciona que, en un inicio comenzó a idear su proyecto inspirándose en el arte sonoro; con la intención de poder registrar los sonidos generados por los latidos del corazón, y con estos, realizar una pieza de distintas secciones en las que se representaran musicalmente diversas emociones humanas. No obstante, el proyecto no se consolidó por completo, debido a la falta de investigación sobre el tema de los latidos cardíacos y una falta de conocimientos sobre técnicas para el registro adecuado de las fuentes sonoras que él tenía en mente.

### Experiencia de creación musical tecnológica

Ángel comenta encontrar una diferencia entre la ejecución y composición musical, utilizando instrumentos convencionales en comparación con dispositivos móviles. Menciona que con su instrumento (guitarra) logra generar un mayor control, expresividad y creación al instante; mientras que, con el dispositivo, la interfaz y sus modos de ejecución propician más el juego, la exploración y la programación de la música –es esta misma razón por la que no considera al dispositivo como un instrumento musical–.

Dadas estas concepciones, menciona que, al descargar distintas apps y explorarlas para poder incluirlas al proyecto, las encontraba entretenidas y graciosas, pero no le detonaban las ideas ni los recursos para generar una pieza musical. Caso opuesto a cuando emplea un instrumento musical, con el que no solo puede crear música y expresar emociones al momento, sino que al ejecutarlo percibe un cambio en su persona, se percibe más seguro, más atento y más sociable.

## **Aprendizajes y conocimientos desarrollados**

Para Ángel, el mayor aprendizaje fue el hecho de resignificar lo cotidiano en algo artístico; poder conocer cómo a través de la historia, muchas obras de arte tienen como origen un evento cotidiano, siendo la percepción y sensibilidad del artista-músico la que permite esta transformación. En este sentido la sesión que más le impactó fue la del paisaje sonoro, ya que la salida al bosque le permitió darse cuenta de los detalles sonoros con los que convive, pero que ignora ya que no hay tiempo para escuchar el entorno debido al ajetreado estilo de vida contemporáneo. Comenta también que, durante el recorrido de escucha y registro sonoro, pudo observar que las personas en el bosque actúan y se comunican, de una forma positiva, pareciendo que el entorno modificara sustancialmente sus comportamientos.

Con relación a la metodología y las dinámicas del taller, consideró valiosas las discusiones generadas durante las sesiones, pero sugiere, se establezcan de antemano medidas para controlar y optimizar el tiempo y las participaciones de cada compañero.

## **Saraí**

### **Descripción y exposición de la obra**

Saraí comenzó su proyecto bajo la idea de realizar una composición basándose en la práctica del paisaje sonoro y la técnica de *sampleo*; registrando diferentes sonidos de la naturaleza y mezclándolos de forma experimental para generar paisajes sonoros artificiales, inexistentes en su forma orgánica, pero si posibles a través de la tecnología.

### **Descripción del proceso de creación**

La compañera contempló la salida a espacios naturales y grabar diversas fuentes sonoras, para posteriormente mezclar estos sonidos mediante una app tipo estudio móvil DAW. Tales audios servirían para conformar composiciones en las que se simularan paisajes sonoros artificiales, experimentando y desarrollando combinaciones que permitieran apreciar el efecto sonoro y emocional que estas mezclas pudiesen generar en los escuchas. Sin embargo, la compañera Saraí mencionó no poder concluir el proyecto dado que, en ese punto del taller, tuvo un exceso de trabajo, lo que le impidió disponer del tiempo necesario para finalizar su proyecto.

### **Experiencia de creación musical tecnológica**

Saraí comentó que durante su proceso de creación no encontró gran motivación al intentar hacer música con dispositivos móviles, pues no los consideró instrumentos musicales, debido a que en dichos artefactos no se podía imprimir musicalidad humana –por musicalidad entiende la capacidad de controlar al instante diferentes características del sonido ejecutado– y, por lo tanto, no se pudo expresar adecuadamente sus emociones. La compañera también mencionó que al ejecutar su instrumento principal –piano– ocurren cambios en su persona, sobre todo ella se percibe con una mayor capacidad de concentración, un estado de tranquilidad y paz, así como un incremento de su memoria.

### **Aprendizajes y conocimientos desarrollados**

La compañera mencionó haber obtenido diversos conocimientos durante el taller, destacando las reflexiones ocurridas en las sesiones sobre instrumentos musicales y de paisaje sonoro. Sobre lo primero comenta haber sentido asombro por el hecho de que los seres humanos somos capaces de transformar nuestro entorno y convertirlo en artefactos sonoros a través de los cuales podemos expresar los sentimientos.

Sobre el paisaje sonoro, comentó haber sido la sesión más importante, pues el hecho de salir al exterior para escuchar detenidamente, seleccionar y capturar los sonidos, provocó en ella una escucha más perceptiva, con mayor atención al detalle de lo natural. Mencionó también, que este tipo de escucha diferente la impactó de tal manera que le hizo tomar conciencia de aquellos sonidos de la naturaleza, los cuales se vuelven imperceptibles o irrelevantes dentro de la cotidianidad de la vida urbana. También recalcó que esta escucha consciente la acompañó fuera del taller, puesto que en su hogar pudo percibir de forma distinta los sonidos producidos por sus mascotas –aves, gato– e incluso con el mismo espacio físico de su casa, ya que acciones tan simples como pisar y escuchar el sonido desprendido del suelo de madera, le hizo pensar que, aquello que pisaba no solo era una superficie más, sino que se trataba de un árbol transformado con el que habitaba diariamente; este hecho de nueva percepción y re significación de su relación con el mundo le provocó un estado de paz y relajación.

### 3.5.1 El creativismo en FONURGIA

Dados los datos expuestos en las tablas, se procederá a analizar esta información etnográfica a la luz del entramado teórico presentado en apartados previos; para así dar cuenta la manera en que *la Agenda de la creatividad, la dominación creativa y el creativismo como imperativo categórico epocal*, controlan y producen los saberes, las subjetividades y las corporalidades de los compañeros partícipes en FONURGIA.

Para organizar este análisis, se ha distribuido la información en los siguientes rubros:

- a) Formación musical-tecnológica
- b) Roles de género creativistas
- c) Creación artística y creativismo metodológico

#### **a) Formación musical-tecnológica**

De acuerdo con lo expresado durante las entrevistas, las compañeras y compañeros Jessica, Saraí, Ángel y Jair habrían tenido su primer acercamiento musical en el hogar, a través de algún familiar dedicado a la música; por su parte Elizabeth y Juan Carlos mencionaron un acercamiento musical a través de dispositivos tecnológicos (radio, tocadiscos, televisión, etc.). A pesar de la diversidad de estas primeras aproximaciones, todos coincidieron que, durante sus formaciones en el nivel de educación básica (primaria-secundaria) cursaron alguna asignatura relacionada con la música.

Dado que la edad de los compañeros se encuentra entre los 20 y 30 años – a excepción de Juan Carlos (40 años) –, estos cursaron su educación básica entre la década de los 2000 y la primera mitad de la década siguiente. En este mismo nivel académico, habrían tenido también sus primeros acercamientos con las tecnologías informáticas en el aula.

Los contenidos de las asignaturas relacionadas con la tecnología, estarían orientados al desarrollo de habilidades computacionales para operar equipos y programas de la empresa Microsoft –puntualmente el sistema operativo Windows y la paquetería de ofimática Microsoft Office–. Estas herramientas se impondrían gradualmente en el quehacer educativo, siendo que la misma institución, a través de los profesores, exigían al alumnado la realización y entrega de trabajos escolares haciendo uso de la paquetería Microsoft. En este contexto, los conocimientos se habrían limitado únicamente a realizar búsquedas en internet, escribir documentos con un único procesador de texto y, administrar datos y operaciones numéricas a partir de hojas de cálculo. El enfoque pedagógico en estas asignaturas comprendía a la tecnología de manera utilitarista, acrítica, sin problematizar ni generar ninguna reflexión sobre el acontecer tecnológico de aquel momento.

A continuación, algunos de los comentarios recogidos durante las entrevistas al momento de indagar sobre el vínculo educación, tecnología y arte:

**Elizabeth**: *“Más que nada fue computación en la educación básica, en la secundaria, lo que vendría siendo el taller de secretariado, me enseñaron a utilizar programas, principalmente Microsoft Word [...] Estaba orientado a la ejecución, a lo operativo “*

**Jessica**: *“En la secundaria, la mecanografía teníamos que manejarla súper bien, sobre todo el teclado, escribir sin ver y rápido [...] tuvimos que aprender una habilidad más, utilizar algo que nos iba a ayudar a ser más eficientes en los trabajos escolares”.*

**Sarai**: *“En la primaria y secundaria utilizamos la computadora, nos ponían a jugar para “aprender” [...] Íbamos una vez por semana como dos o tres horas. En la secundaria era más para investigar en Encarta, el programa de ese entonces, o en internet.”*

**Ángel**: *“Lo típico en la secundaria, hacer presentaciones en PowerPoint y entregar las tareas en Word; en la prepa veíamos sobre todo un programa que se llama COI, ahí hacíamos facturas o la contabilidad por medio de la computadora”.*

En cuanto a los compañeros Jair y Juan Carlos, mencionaron haber cursado asignaturas relacionadas con la tecnología hasta el nivel superior:

**Jair:** *“Ahora ocupo softwares de administración, Aspel COI y Excel, incluso otros programas financieros. [...] En mi carrera hay que estar actualizándose en lo computacional, anteriormente se hacía todo con papeleo y ahora ya se tiene que hacer todo de manera tecnológica por fuerza [...] también porque llevamos una materia que es como un simulador de negocios, entonces resulta más difícil hacer todos los cálculos a mano, porque tienen que ser en tiempo real y se requiere de muchas personas, y en el siguiente semestre nos van a poner un software en donde vamos a tener que agregar datos de nuestro negocio y simular como si este existiera, se somete a pruebas virtuales como temblores, guerras, cosas así, para saber si nuestro negocio es rentable. Es predictivo”*

**Juan Carlos:** *“En mi caso vengo de las ciencias computacionales, obviamente el 70% de mis asignaturas tenían que ver con computadoras [...] Tuve mucho la curiosidad de entrar a estudiar computación porque tenía un primo recién egresado y veía que tenía oportunidades en el mercado laboral, yo no estaba tan seguro de que eso fuera lo que quería, pero yo veía que era como una rama que se empezaba a aplicar en más de una cosa. [...] no había ninguna asignatura que estuviera enfocada a concientizar o hacer un poquito de eco en términos del uso de las computadoras [...] cuando yo ingresé estaba orientado a las ciencias computacionales, a seguir en el desarrollo de la ciencia como tal, sin embargo sales y egresas y es difícil, yo tenía la duda si seguir de ese lado y empecé a aplicar para incorporarme al mercado laboral, a fin de cuentas necesitas tener ingresos, empecé a trabajar más que nada a generar productos para hacer negocios, y cuando te das cuenta perdí la oportunidad de continuar por el lado científico [...] esa carrera estaba enfocada mucho a poder seguir haciendo estudios científicos para poder evolucionar una computadora, a diseñar nuevas generaciones, a todo eso, pero la mayoría de los desarrolladores siempre perdemos.”*

Ante la ausencia de reflexión crítica en estas asignaturas, resultó imposible su vinculación con las demás asignaturas del currículo, y, por ende, a los compañeros les fue imposible desarrollar un conocimiento verdaderamente significativo. Una pedagogía de este tipo, inhibe y hace impensable para el alumnado concebir o imaginar la relación tecnología-música.

Tales experiencias alrededor de la práctica educativa –en el nivel meso y micro– cobran sentido si consideramos y las comparamos diacrónicamente con los eventos expuestos en el capítulo anterior –nivel macro– referentes las políticas públicas a nivel nacional e internacional y la implementación de la *Agenda de la creatividad* y el paradigma *creativista*. Como previamente se expuso, a partir de 1998 comenzó a impulsarse en Reino Unido, el paradigma de la economía creativa, fortaleciendo principalmente el modelo de las *Industrias culturales y creativas*; por su parte en Estados Unidos, la ONU pondría en marcha su política de *Ciudades creativas* en 2004; mientras que en México, la estrategia de los gobiernos de Vicente Fox (2000-2006), Felipe Calderón (2006-2012) y Enrique Peña Nieto (2012-2018) consistió en incrementar los índices de competitividad y productividad nacional –a partir de la innovación tecnológica y la creatividad de la sociedad– suponiendo que estas medidas traerían abundantes fuentes de empleo, una mayor economía y, por ende, el bienestar de la población mexicana.

Hay que considerar que las acciones políticas de la ONU y la Unión Europea, en relación al paradigma *creativista*, se dieron de forma gradual, por lo que, en el momento en que los compañeros cursaban sus primeras asignaturas tecnológicas, las instituciones educativas mexicanas aún no implementaban de forma explícita el discurso creativo, por lo tanto, puede comprenderse la ausencia de este elemento retórico durante el relato de las experiencias educativas de las y los compañeros. No obstante, el discurso *creativista* sí se manifestó durante las primeras entrevistas al inicio del taller, pues todos los compañeros mencionaron de forma explícita concebirse como sujetos creativos. Esto permite comprender que el discurso de la creatividad como *imperativo epocal*, en el cual ellos se asumen, si bien no se dio en el contexto de la educación básica, si se habría dado a través del tiempo mediante un *mecanismo de estatización* –Dominación creativa– es decir, a través de un flujo constante de acciones mediáticas y políticas ejercidas primeramente por el sector privado y, posteriormente, ejercidas por el sector público estatal, las cuales durante las últimas dos décadas han impactado y permeado todo los ámbitos socioculturales, imponiendo la idea *del imperativo* de la creatividad capitalista.

## **b) Roles de género creativistas y su emergencia en FONURGIA**

Otro de los tópicos recurrentes en los relatos de los compañeros fue la presencia de un discurso de género asociado a las prácticas tecnológicas, artísticas y creativas. Si bien, planteamientos como el de Richard Florida, quien propone el modelo de *Ciudades creativas*, en el cual se apela por un ideal de ciudad basado en las 3T's: Tecnología, Talento y Tolerancia; los datos proporcionados en las experiencias de los compañeros demuestran que, al menos en la CDMX (ciudad creativa desde 2017) los ideales de Florida distan de la realidad.

De acuerdo con los compañeros, la formación tecnológica que les proporcionó la institución educativa, estuvo encaminada hacia el desarrollo de conocimientos y habilidades para incursionar un mercado laboral empresarial. El desarrollo de habilidades de secretariado, la manipulación de softwares de ofimática y la creación de programas computacionales para optimizar las transacciones, son muestras que evidencian la producción de sujetos capaces de, en palabras de Deleuze, alimentar el alma de una Empresa –figura central en las *Sociedades de control*–. Pese a que el análisis de Deleuze deja por fuera la cuestión acerca de los roles de género en este tipo de sociedades, Carpinetti si hace mención que, en el paradigma creativista, las condiciones materiales y la ideología de una sociedad son factores determinantes para la generación de sujetos creativos, y, dado que las condiciones sociales contemporáneas tienden hacia la desigualdad, la violencia y la explotación sistemática hacia las minorías, es un hecho que no todos los sujetos pueden gozar de las mismas oportunidades para desempeñarse en actividades de creación. Comentarios como los siguientes son evidencia de lo anterior mencionado:

**Elizabeth:** *En la secundaria nunca hicimos ninguna reflexión sobre el papel de la tecnología, solo nos pedían que hiciéramos algunas presentaciones, trabajos de oficina y así, usar Word, Power Point, pero nada más. [En la actualidad] creo que no todos pueden desarrollarse en el ámbito tecnológico, porque no todos tienen el recurso o la capacidad para entender.*

**Jessica:** *En mi taller de secretariado éramos puras chicas, no había hombres, ahora hay hombres que lo hacen –todo el mundo tenemos que utilizar el teclado–, pero en ese entonces era un taller para chicas, y los chicos iban a herrería. [...] yo creo que no deberíamos de separar quien puede hacer alguna cosa, pero de alguna manera, si se separa porque en realidad no podemos hacer de todo, yo creo que hay cosas que si las hacen mejor o tienen más habilidad las mujeres [...] y en otras los hombres. [...] Por ejemplo, la fuerza, siento que la mayoría de las mujeres no tienen [...] Las chicas destacan en varias cosas, pero, es que como no estoy inmersa en esos ámbitos de llevar una empresa, pienso que las mujeres si son más organizadas, digo hay hombres que también lo hacen muy bien, pero siento que a lo mejor a las mujeres se nos da esa organización.*

*[En la música] creo que hay más mujeres músicos que hace tiempo, eso es una gran ventaja, pero incluso no nada más en la música sino en muchos ámbitos, ahora son jefas, son taxistas, manejan un Uber, hablando de todo un poco, en todas las ramas hay presencia femenina, y en la música creo que si se ha dado más, pero, siento que aun así los hombres siguen teniendo más privilegios, hay más hombres productores, yo no he visto a una mujer productora, en disqueras, en grandes disqueras no hay mujeres productoras, siempre son hombres, ahí son quienes tienen el poder, el hombre, el Productor, entonces definitivamente ahí es como “yo estoy aquí y vas a hacer lo que yo diga”.*

*[En la formación musical] nunca tuvimos apoyo de nuestros papás, bueno hablo por mi hermano también, toda la carrera yo me la costee desde los 15 años, pague clases particulares con un maestro primero y después en el conservatorio me la seguí costeando, no tenía apoyo de mis papás, por lo tanto, tuve que trabajar para pagarme, aunque sea los pasajes y la comida [...] por eso no pude, yo creo, darle al 100%, si hubiera tenido otro tipo de apoyo, pienso que hubiera podido ser diferente.*

*[En la práctica profesional] quisiera aprender a usar las aplicaciones que tengo para que pueda hacer mis maquetas para mi grupo FUX, y ya tener algo más claro para una composición, abrir mi creatividad precisamente, porque me he quedado nada más en la melodía y la letra [...] porque la realidad es que yo tampoco me he metido a la parte tecnológica, Fer [su hermano] tiene ese trabajo más de composición, él es el que se involucra más en lo tecnológico, ha tomado cursos, le sabe mover a los programas, y yo creo que me he limitado un poco en esa parte.*

**Saraí:** *[Durante la formación musical] En mi grupo era la única mujer contra 11 hombres [...] como que poco a poco iban desertando tanto hombres y mujeres, de por sí en la escuela siempre hubo más hombres, siempre, siempre, entonces salieron hombres y mujeres al mismo tiempo hasta que me quede sola. [...] Depende también del apoyo de los papás, porque en este caso las mujeres eran como más moldeables y el papá es del tipo de idea de “tú mejor estudia algo de escritorio”, en cambio para los hombres si es “tú haz lo que quieras”, bueno, eso era al menos en la época que estude. O sea, si había mujeres guitarristas, bajistas, pero era un porcentaje muy menor, y en muchos casos ellas eran las que se pagaban su estudio, porque sus papás no las apoyaban. En mi caso, mis papás me apoyaron desde un principio.*

**Jair:** *[Sobre la formación académica] En mi carrera [licenciatura en gestión empresarial] hay más mujeres que hombre, en mi salón somos 82 y como 20 son hombres nada más [...] creo que se debe a que es una rama más orientada a lo administrativo, y, por ejemplo, pasa lo contrario en las ingenierías como aeronáutica o mecatrónica si tienen más demanda de hombres que de mujeres.*

**Juan Carlos:** *[Sobre la formación académica] La mayoría de nosotros tenía un pequeño problema, fue el hecho de que tenía pocos recursos económicos y en ocasiones, sobre todo los primeros meses, o incluso años, a veces tenía que quedarme hasta tarde en la escuela porque no tenía un equipo de cómputo en casa, entonces me quedaba en los centros de cómputo, eso era algo desgastante.*

*[En relación a la práctica profesional] Al inicio yo creo éramos un 50% bien dividido el porcentaje entre hombres y mujeres, sin embargo, también era muy cierto que, en mi generación, más como mi carrera tenía que ver con tecnología, a lo largo del camino la mayoría de mujeres desertaban, claudicaban, y ya no continuaban. Pocas terminaron y las demás terminaron moviéndose a otras carreras; tengo compañeras que concluyeron con nosotros y solo una de ellas realmente se dedicó a todo esto, todas las demás empezaron a meterse a la parte administrativa de las áreas de cómputo y terminaron abandonando esto de la programación. [...] Son pocas las mujeres que se terminan enfocando a esto, yo de este lado que he trabajado en varios lados, en varias compañías y empresas, solo ha sido en una de tantas, que una mujer era parte del equipo de trabajo y todos los demás siempre han sido hombres, ¡hombres!, pero no es que no se les deje, sino que ellas empiezan a incursionar si en este ambiente, pero por lo regular en áreas más administrativas. [...] hasta cierto punto yo creo que, si hay algo de que ciertos estereotipos*

*de profesiones, porque dentro de lo que yo he estado desempeñándome, teóricamente se dice que no hay problema, que tenemos la misma accesibilidad, que no hay restricciones, pero cuando hay procesos de selección si notas que no es el mismo énfasis que ponen al leer el currículum de un hombre que el de una mujer en puestos de desarrollo.*

En estas últimas experiencias se evidencia que existe no solo un dispositivo educativo que moldea al sujeto-empresa/sujeto-creativo; sino que, sistémicamente, y a pesar de los discursos de una creatividad basada en la diversidad e inclusión, existe una desigualdad basada en la diferencia sexual y en los recursos económicos de los individuos, impidiendo que hombres y mujeres tengan las mismas oportunidades para acceder y ser partícipes de las dinámicas del modelo creativista.

Puede decirse, que el acceso a los conocimientos tecnológicos y a las profesiones “creativas” (innovación, ingeniería, producción, diseño, etc.) tienden a ser exclusivas para los varones, o al menos hay mayores privilegios y facilidades por parte del sistema para que puedan ejercerlas. Por el contrario, en el creativismo la mayoría de las mujeres son excluidas de las prácticas y profesiones de creación, y son relegadas a trabajos del tipo administrativo (operación, dirección, gestión, organización, etc.). No obstante, hay que recordar lo que menciona Deleuze sobre que, en las *Sociedades de control*, la ontología de los sujetos es modulante y numérica, por lo que, si bien hay una tendencia en el creativismo por esta diferenciación sexual –heteropatriarcal– el sistema puede fácilmente hacer flexible, hasta cierto punto, su propia rigidez epistémica. Esto ha permitido concebir y consentir que los varones puedan incursionar y transitar con facilidad tanto en prácticas de creación como de administración, mientras que para las mujeres esto no sucede con la misma simplicidad.

### **c) Creativismo metodológico**

Con lo anteriormente expuesto, puede deducirse que, en efecto, tanto en los procesos como en las creaciones musicales realizadas por los compañeros se desplegó *la creatividad*, no obstante, fue justo el tipo de creatividad que busca desplegar el creativismo; una creatividad ambigua, virtual, dividida, que los sujetos consideran inherente a ellos, sin ni siquiera tener un consenso o alguna definición sobre esta cualidad.

Para dar cuenta de esto, es importante asumir que, la propia aproximación metodológica implementada en el taller estuvo, involuntariamente, atravesada por la misma epistemología del imperativo creativista. Ejemplo de esto, puede observarse en el posicionamiento pedagógico de *trabajo por proyectos*, pues, como explica Gielen, dicho enfoque es susceptible de reproducir y operar bajo la lógica del creativismo:

“[...] los proyectos son, por lo tanto, un método de producción de muy alta estima y un agente de unión temporal [...] genera relaciones meta instrumentales que se disuelven una vez que este llega a su conclusión. [...] Quienes colaboran en un proyecto tienen a entregarse de lleno. La mayoría de las veces están dispuestos a invertir más tiempo y energía de lo que se prevé o se acuerda inicialmente. [...] Esto se debe a que el proyecto creativo siempre es un trabajo orientado a los resultados y el resultado es lo único de lo que las personas son responsables. [...] Así, trabajar en proyectos conduce *de facto* a una mayor productividad y creatividad, aunque, al mismo tiempo, es un modelo de trabajo idóneo para la explotación mental, social y física. Con el entusiasmo que gira en torno al proyecto, los participantes creen descubrir el cielo en la tierra, pues parece que no hay límites para la creatividad que esa colectividad recién encontrada produce. Pero quienes van de proyecto en proyecto aprenden que esta forma de trabajo se nutre de la resistencia intelectual y física, y a la larga, conduce a la extenuación. El proyecto te exprime.” (Gielen, 2014, págs. 46-47).

Además de esta crítica sobre los trabajos por proyectos, hay que considerar también lo que Gielen comenta en relación a las posturas pedagógicas como el antiautoritarismo, la horizontalidad jerárquica, la autogestión del conocimiento y la

formación interdisciplinaria; las cuales enfrentan y socavan las bases de la institución educativa clásica; si bien la crítica es necesaria, estas posturas pedagógicas pueden ser también fácilmente subsumidas por el sistema creativista, permitiendo la formación de estudiantes –potencialmente trabajadores– multitarea, altamente adaptables y flexibles, polivalentes, ampliamente contratables, en resumen, empresas en sí mismos.

Otra muestra del creativismo durante el taller, se dio en el mismo empleo de los dispositivos móviles, ya que las y los compañeros utilizaron la tecnología dentro de los parámetros preestablecidos por la industria, y, por ende, la creatividad musical presente en los trabajos, se encontraba predefinida, restringida, medida y normalizada. El diseño de los dispositivos móviles y la programación de sus aplicaciones ofrecieron, en apariencia, una “libertad creativa” para el usuario, sin embargo, esta promesa resultó ser solo un eslogan de mercadotecnia más, pues, como sujetos nunca se tuvo un control ni agenciamiento total de los componentes, códigos o funcionalidades del dispositivo, incluso existieron limitaciones por mecanismos jurídicos (derechos de autor, patentes, etc.) que hicieron imposible una creatividad completamente libre.

“Como cualquier fundamentalismo, el neoliberalismo se alimenta del miedo; miedo de su propio motor e ideal utópico: la libertad. El liberalismo represivo es incapaz de mirar a sus propios ideales a los ojos. De hecho, promulga constantemente duras leyes de propiedad para limitar la creación. Estas leyes sirven para enmascarar el miedo a la libertad, a su propia gente, a su propia sociedad y, en última instancia, el miedo así mismo (de la humanidad). La estética de la medida es un producto del miedo fundamentalista al potencial creativo de cada ser humano. [...] El capitalismo creativo nunca ha confiado plenamente en el individuo libre, y como consecuencia, también desconfía de cualquier espacio potencialmente libre. Mediante la administración de la norma del número, trata de mantener el dominio público ordenado, manipulable, fiable y sobre todo apolítico.” (Gielen, 2014, págs. 62-63).

Esto nos sitúa en un paisaje desolador, pues, a la manera del pensamiento foucaultiano, sí el poder produce las resistencias que es capaz de someter para

legitimarse, toda manifestación de creatividad –tanto en los procesos como en los resultados– está preconcebida por el sistema económico neoliberal.

Es en este punto que, a mi parecer, frente a este desolador panorama, debiésemos asumir una postura política como la que propone el filósofo y escritor inglés Mark Fisher, en su texto *Capitalismo creativo* (2020). En este escrito, Fisher discute teóricamente con el filósofo italiano Toni Negri, en relación a la derrota del eje de la izquierda política frente al movimiento neoliberal durante la década de 1970. Mientras Negri apuesta por una resistencia basada en la formación de sujetos revolucionarios capaces de desarrollar nuevas formas de solidaridad que, necesariamente, involucren al arte –al cual considera intrínsecamente rebelde y subversivo–; Fisher reconoce que es necesario y fundamental asumir la derrota frente al sistema y que la alabanza al arte en sí mismo, sería por lo menos un acto de nostalgia, puesto que, en las sociedades contemporáneas, el surgimiento de entidades como *las industrias creativas* evidencian que las expresiones artísticas y han sido subsumidas por el capitalismo: el arte es un negocio más, la creatividad es capitalismo.

“Por supuesto es posible argumentar que el arte que ha dominado en el realismo capitalista, con su valor artístico y comercial enormemente inflado, es un arte falso, una traición y una disolución de la militancia inherente a él. Pero ¿por qué no seguir a fondo la lógica de la negatividad de Negri y sostener que no existe una energía utópica ya existente, que no hay algo que, por su propia naturaleza, resista incorporarse al capital? De este modo, no sería entonces un problema de creatividad versus capitalismo, o de que el capitalismo captura la creatividad de la multitud. En cambio, el enemigo podría ahora ser llamado más adecuadamente capitalismo creativo, y para vencerlo no se necesitarán nuevos modos de positivismo, sino nuevos tipos de negatividad.” (Fisher, 2020, pág. 325).

Sin duda, el *capitalismo creativo* al que hace alusión Fisher es el mismo al que Gielen denomina *creativismo* –la creatividad como motor del sistema neoliberal– y, si bien Fisher no realiza un análisis tan profundo como el que realizan otros autores aquí mencionados, si aporta algo que los demás dejan pasar, el hecho de que pretender una alternativa al *capitalismo creativo* apelando a la misma

creatividad resultará inútil, la creatividad no está secuestrada por el capitalismo, es su producto, su cómplice. Una resistencia a estas fuerzas coercitivas y de dominación deberá buscarse si en la creatividad, pero no en su superficie de positividad, sino que deberá ser atravesada, socavada negativamente, ir en dirección opuesta a donde los demás han intentado buscar esperanza, ir en contra de la creatividad, ser contra-creativos.



**TALLER DE ARMONÍA CREATIVA**  
COMIENZA EL 19 DE AGOSTO



**TALLER DE COMPOSICIÓN**  
COMIENZA EL 19 DE AGOSTO

**TALLER ORQUESTACIÓN SINFÓNICA**  
COMIENZA EL 19 DE AGOSTO

ONLINE  
8 ENCUNTROS  
INICIALES y AVANZADOS  
EN VIVO O DIFERIDO

- ✓ Técnicas
- ✓ análisis
- ✓ Ideas
- ✓ Cualquier género
- ✓ Plataforma zoom

ONLINE  
4 ENCUNTROS  
INICIALES y AVANZADOS  
EN VIVO O DIFERIDO

- ✓ Técnicas
- ✓ Desarrollo
- ✓ Ideas
- ✓ Cualquier género
- ✓ Plataforma zoom

# Sonidos Olvidados

ETNOMUSICOLOGÍA CREATIVA

**Efeméride** Día Mundial de la Creatividad y la Innovación

## Creatividad e innovación, solución a problemas de la sociedad

Emprendimiento, tercer factor para impulsar la generación de empleo, desarrollo económico y erradicar la pobreza

**Laura Romero** a creatividad e innovación son procesos distintos que generan el desarrollo humano. La capacidad de descubrir, inventar o crear ha conllevado a lo largo de la historia a dar soluciones a los problemas de la sociedad. La Organización de las Naciones Unidas (ONU) considera que ambas, junto con el emprendimiento, pueden proporcionar un nuevo impulso al crecimiento económico, la generación de empleos y contribuir a la erradicación de la pobreza y el hambre.

En el siglo XXI, tanto a nivel individual como de grupo, la creatividad y la innovación se han convertido en la verdadera riqueza de las naciones, de acuerdo con el informe sobre la economía creativa. Ampliar los cauces de desarrollo local, de los países, el progreso.

razza, por qué y para qué puede servir, pero sobre todo realizar una actividad académica seria y profunda.

El 21 de abril fue designado por la ONU Día Mundial de la Creatividad y la Innovación, "para promover el pensamiento creativo multidisciplinar que nos pueda ayudar a conseguir el futuro sostenible que queremos".

De acuerdo con el Foro Económico Mundial, la mitad de las personas necesitará volver a capacitarse en los próximos cinco años a medida que se abra la "doble perturbación" de los impactos económicos de la pandemia y el reciente automatización que transforma los empleos. Para el organismo, la creatividad, originalidad e iniciativa, así como el pensamiento analítico y la innovación, forman parte de la lista de las 10 principales habilidades laborales del futuro.

**UNAM, enlace con la sociedad**  
En México estamos creciendo como país innovador, pero nos falta mucho por hacer al respecto. Debe seguir fomentándose por medio de la Universidad y los universitarios, apunta felicitando la UNAM.

La CVT sugirió para promover en la comunidad universitaria las experiencias más orientadas de desarrollo e innovación tecnológica que han generado las entidades académicas de la UNAM, y apoyar su enlace y transferencia con los sectores de la sociedad que los requieren. Lleva el

TALLER VIRTUAL

## PERCUSIÓN CREATIVA

VIDEOS DE 20 SESIONES  
10 MIN



del 19 Dic. al 07 de Ene.

[www.immi.com.mx](http://www.immi.com.mx) 55.3752.4696



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO • FACULTAD DE MÚSICA • EDUCACIÓN CONTINUA

**TALLER:**  
**"Ensamblados Creativos"**

Impartido por: Mtra. María Eugenia Cadena Guzmán  
Horario: Viernes de 17:00 - 19:00 horas  
Del 27 de septiembre al 6 de diciembre de 2019

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Facultad de Música UNAM  
CICERO DE MÉXICO 3616  
Avenida: 28 de Julio, Ciudad Universitaria, 04510 México, D.F.

INFORMES Y INSCRIPCIONES:  
Teléfono: 56 29 77 | 56 29 88 ext. 128  
Correo electrónico: [adm@facm.unam.mx](mailto:adm@facm.unam.mx)  
Twitter: @facm.unam  
Facebook: Facultad de Música UNAM  
Instagram: @facm.unam

**La evaluación creativa en los entornos virtuales: Retos, aplicaciones y estrategias.**

**Lograrás:**

- Implementar una evaluación creativa en los entornos virtuales.
- Conocer y utilizar herramientas digitales para la evaluación.
- Desarrollar técnicas diversificadas para evaluar a la distancia.



UNICA  
Universidad Creativa de las Artes

**creativa**  
UNIVERSIDAD Y COLEGIO UNIVERSITARIO



INVADER INSTITUTE  
UNIVERSIDAD CAROLINA

LICENCIATURA  
CREATIVIDAD TECNOLÓGICA

THE SCHOOL FOR CREATIVES. GIFTED & WEIRD



Explorar > Desarrollo Personal > Desarrollo Personal

Este curso forma parte de Programa especializado: Creatividad, diseño e innovación: Técnicas y herramientas

## Ser más creativos

★★★★★ 4.7 3038 calificaciones

Guadalupe Vadillo

Inscríbete gratis  
Comienza el 27 de nov.

Ayuda económica disponible

186.162 ya inscrito

**Cómo ser más creativo**  
UNAM Curso gratuito online



# Capítulo 4

## Contra-creatividad y escucha ciborg

## 4. 1 Contra-creatividad como potencia inmanente

Tal y como han afirmado muchísimos teóricos radicales, desde Brecht hasta Foucault y Badiou, la política emancipatoria nos pide que destruyamos la apariencia de todo “orden natural”, que revelemos que lo que se nos presenta como necesario e inevitable no es más que mera contingencia y, al mismo tiempo, que lo que se presenta como imposible se revele accesible.

[Para Lacan] lo Real es una *x* impávida a cualquier intento de representación, un vacío traumático del que solo nos llegan atisbos a través de las fracturas e inconsistencias en el campo de la realidad aparente. De manera que una estrategia contra el realismo capitalista podría ser la invocación de lo Real que subyace a la realidad que el capitalismo nos presenta.

Mark Fisher. *Realismo Capitalista*

Si el capitalismo ha sido capaz de fagocitar todo tipo de energía, idea, cosa o acto subversivo; ha agotado a la sociedad y esterilizado su ánimo revolucionario; ha desmantelado las leyes, la cultura y la diversidad humana; ha penetrado el inconsciente y la vida onírica; ha colonizado y modelado el deseo de los sujetos; y, en términos de Fisher, ha sido capaz no sólo de incorporar sino de *precorporar* todo elemento en su interior y someterlo a la lógica del mercado; parecería inútil pensar que la creatividad tuviera el potencial, en sí misma, para liberarse de sus ataduras *creativistas*... desafortunadamente es así, es en vano. Sumemos a este “pesimismo” el pensamiento foucaultiano. Asumirnos como sujetos históricos implica aceptar que desde 1970 nuestra subjetividad y corporalidad, así como nuestras sociedades occidentalizadas y globalizadas, están determinadas ontológicamente por la matriz del capitalismo neoliberal, por ende, no es posible concebir a la creatividad por fuera de este sistema ideológico-económico. En ese sentido, todo ejercicio de creatividad se reduce a un ejercicio *creativista*, un acto *lu-creativo*.

Se vuelven entonces desalentadores planteamientos como los de Gielen y Carpinetti, quienes proponen resistir y hacer frente al *creativismo*, a partir de la conformación de una “verdadera creatividad”, es decir, un tipo de creatividad a la que le sea devuelta su dimensión política.

“El término “creatividad” juega el papel de la mistificación ideológica del capital. Es la negación de una creatividad potencialmente crítica y, por tanto, política. [...] Sólo cuando denunciemos la creatividad forzada podremos llegar a ser verdaderamente creativos” (Gielen, 2014, pág. 93; 95).

“Ante esta concepción reduccionista de la creatividad, centrada en el sujeto y reducida a su mera condición de potencial, la reflexión sobre su vinculación con la política –entendiendo a esta última no en términos de su dimensión estatal sino en tanto que práctica emancipatoria de verificación de la igualdad– nos insta a forzar la ampliación de dicho concepto. Esto no supone descartar *a priori* el mandato creativo, sino quitarlo de su condición autopoiética. Para lograrlo, resulta fundamental incorporar el interrogante respecto de su para qué, del al servicio de qué y de quiénes. Sólo la búsqueda de tales respuestas, nos permitirá una reapropiación política de dicho concepto” (Carpinetti, 2019, pág. 94).

Pensar que, por el simple hecho de integrar o vincular a la creatividad con el pensamiento crítico, con una dimensión política o cualquier otro elemento ideológico exterior, ésta pudiese representar una potencial alternativa al sistema *creativista*, será simplemente un esfuerzo estéril. Esto no quiere decir que la creatividad debe estar exenta de la crítica, todo lo contrario, es necesario replantearla constantemente, pues, como se apuntó anteriormente, la creatividad –aún en su ambigüedad conceptual o en su sentido más polisémico– es producto del capitalismo neoliberal, y el sistema la anticipa, la determina, la mide y la protege.

Pero, si la creatividad está coaccionada, y, además, la ontología capitalista *precorpora* e incorpora todo intento subversivo que atente contra la lógica *creativista*, surge entonces la pregunta ¿es posible habilitar configuraciones nuevas del mundo, creaciones no previstas por el capitalismo creativo?

Considero que la respuesta a esta interrogante es sí y en el taller FONURGIA manifestó uno de estos posibles habilitamientos. Para sostener esta afirmación hay que recordar lo que menciona Fisher, *el enemigo podría ahora ser llamado más adecuadamente capitalismo creativo y para vencerlo no se necesitan nuevos modos de positivismo, sino nuevos tipos de negatividad* (2020, pág. 325). Pensemos

entonces en habilitar una creatividad negativa, una fuerza opuesta, que vaya en dirección contraria a la *lu-creatividad*, una ***contra-creatividad***.<sup>40</sup>

La *contra-creatividad* apela a la potencia inmanente de los cuerpos para existir en el mundo de múltiples maneras. Posibilidades de existencia incluso inimaginadas ni previstas.

Para argumentar esto y explicar la *contra-creatividad* que emergió durante el taller FONURGIA, me apoyaré de los postulados teóricos del filósofo holandés Baruch Spinoza –con sus conceptos de *cuerpo* y *potencia*–, los planteamientos de la musicóloga Marie Thompson –en relación a los cuerpos y la praxis de la música experimental–, y de la teoría feminista y *queer* de Donna Haraway –con su noción de *ciborg*– y de Paul B. Preciado –en su concepto de *contrasexualidad*, *régimen farmacopornográfico* y *potentia gaudendi*–.

---

<sup>40</sup> Cabe aclarar que la *Contra-creatividad* se distancia del concepto *Destrucción creativa* –propuesto por el economista Joseph A. Schumpeter–, pues si bien autores como Gielen y Carpineti buscan concebir la *destrucción* resignificándola como revolucionaria y subversiva al sistema; para Schumpeter la *destrucción* no representa una amenaza al capitalismo, todo lo contrario, es su motor:

“El capitalismo es, por naturaleza, una forma o método de transformación económica y no solamente no es jamás estacionario, sino que no puede serlo nunca [...] El impulso fundamental que pone y mantiene en movimiento a la máquina capitalista procede de los nuevos bienes de consumo, de los nuevos métodos de producción y transporte, de los nuevos mercados, de las nuevas formas de organización industrial que crea la empresa capitalista [...] La apertura de nuevos mercados, extranjeros o nacionales, y el desarrollo de la organización de la producción, desde el taller de artesanía y la manufactura hasta los *concerns* [negocios, empresas], tales como los del acero de los Estados Unidos (U. S. Steel), ilustran el mismo proceso de mutación industrial –si se me permite usar esta expresión biológica– que revoluciona incesantemente la estructura económica *desde dentro*, destruyendo ininterrumpidamente lo antiguo y creando continuamente elementos nuevos. Este proceso de *destrucción creadora* constituye el dato de hecho esencial del capitalismo. En ella consiste en definitiva el capitalismo y toda empresa capitalista tiene que amoldarse a ella para vivir” (Schumpeter, 1996, págs. 120-121).

### 4.1.1 Hacia una contra-creatividad spinozista

Explicar spinozistamente la contra-creatividad manifestada en el taller FONURGIA, conlleva no solo la interpretación de hechos a partir de ideas que se alejan de cientificismo positivista cartesiano, sino la adopción de un particular posicionamiento político para comprender y habitar el mundo. A continuación, expondré algunas de las ideas spinozistas, para edificar un andamiaje teórico que permita dar un mejor sustento a la *contra-creatividad*, pensada como *potencia* de los cuerpos.

En su obra de 1677, *Ética demostrada según el orden geométrico*, Baruch Spinoza realiza una sistematización de su pensamiento, en donde iguala en jerarquía las figuras de Dios, naturaleza, ser humano, y cualquier forma de vida existente, pues todo estaría conformado y sería manifestación de una misma y única *sustancia*<sup>41</sup>.

Esta *sustancia* al ser causa de sí misma, no puede ser producida por una cosa externa a ella, por lo tanto, Spinoza considera que la naturaleza de esta *sustancia* implica necesariamente la existencia. Esta capacidad para existir –de infinitas maneras– es a la que el filósofo holandés denominará *Potencia*<sup>42</sup>.

---

<sup>41</sup> “[Definición] III. Por *sustancia* entiendo aquello que es en sí y se concibe por sí: esto es, aquello cuyo concepto no necesita del concepto de otra cosa para formarse.

[Definición] VI. Por Dios entiendo el Ente absolutamente infinito, esto es, una *sustancia* de infinitos atributos, cada uno de los cuales expresa una esencia eterna e infinita” (Spinoza, 2014, pág. 5).

“Demostración: Todas las cosas que son, son en Dios y deben concebirse por Dios [...]; por tanto, [...] Dios es causa de las cosas que son en Él; que es lo primero. Además, fuera de Dios, no puede darse ninguna *Sustancia*, esto es [...], ninguna cosa, fuera de Dios, que sea en sí; que era lo segundo. Dios es, pues, causa inmanente pero no transitiva, de todas las cosas” (Spinoza, 2014, pág. 24).

<sup>42</sup> “[Demostración de la Proposición XI] No poder existir es impotencia y, al contrario, poder existir es potencia [y] como poder existir es potencia, se sigue que cuanto más realidad le compete a la naturaleza de una cosa, tantas más fuerzas tiene por sí para existir; por tanto, el Ente absolutamente infinito, o sea Dios, tiene por sí una potencia absolutamente infinita de existir y por ello existe, en absoluto” (Spinoza, 2014, págs. 13-14).

“Proposición XXXIV: La potencia de Dios es su esencia misma” (Spinoza, 2014, pág. 37).

Spinoza agrega que la *sustancia* podrá manifestar su existencia por medio de sus *atributos* –igualmente infinitos–, de los cuales se desprenderán al menos dos tipos (pues el ser humano estaría compuesto de estos atributos y solamente sería capaz de dar cuenta de ellos), estos son el *atributo de pensamiento* y el *atributo de extensión*.

El *atributo de pensamiento*, a su vez, podría expresarse de distintos *modos* o tipos de manifestaciones inmateriales, tales como: el alma, ideas, afectos del ánimo (emociones). Por su parte el *atributo de extensión*, se manifiesta en *modos* de existencia materiales como: el cuerpo, movimiento, e interacciones entre cuerpos. De este último *atributo*, recuperaremos para esta investigación el *modo* manifestado como **Cuerpo**, el cual es entendido en el pensamiento spinozista como, **el modo que expresa de cierto y determinado modo la esencia de Dios en cuanto se la considera como cosa extensa** (Spinoza, 2014, pág. 49). Considerar esta noción de *cuerpo*, resulta sumamente sugerente para esta investigación pues permite ampliar el análisis y explicar desde otro enfoque ontológico, las relaciones ocurridas en el taller FONURGIA entre cuerpos “naturales” y “tecnológicos”.<sup>43</sup>

---

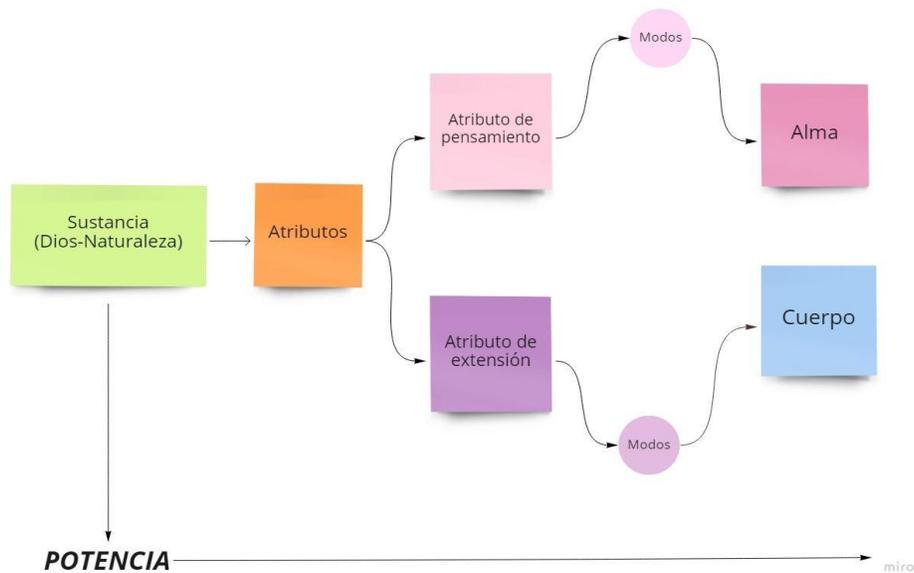
<sup>43</sup>Es entonces importante anotar algunas de las consideraciones que Spinoza menciona en su proposición XIII, sobre las cualidades inmanentes a los *cuerpos*:

*“Proposición XIII: El objeto de la idea que constituye el alma humana es el cuerpo, o sea, cierto modo de la Extensión existente en acto, y nada más. [...] De aquí se sigue que el hombre consta del alma y cuerpo, y que el cuerpo humano, tal como lo sentimos, existe.*

*ESCOLIO: Según esto no sólo entendemos que el alma humana está unida al cuerpo, sino también lo que ha de entenderse por unión del alma y el cuerpo. [...] Pues lo que hasta aquí hemos mostrado es muy común y no pertenece a los hombres más que a los otros individuos, todos por los cuales, aunque en diverso grado, son, no obstante, animados.*

*DEFINICIÓN: Cuando algunos cuerpos de la misma o diversa magnitud sean compelidos por los demás cuerpos a aplicarse unos contra otros; o si se mueven con el mismo o diverso grado de velocidad, de tal manera que se comuniquen el movimiento unos a otros según una cierta relación, diremos que estos cuerpos están unidos a otros y que todos juntos componen un solo cuerpo o individuo que se distingue de los demás por esta unión de cuerpos. [...] Si ahora concebimos otro cuerpo compuesto de varios individuos de diversa naturaleza, repararemos que puede ser afectado de otros muchos modos, conservando, no obstante, su naturaleza. [...] Si concebimos, además un tercer género de individuos, compuesto de los del segundo género, repararemos que puede ser afectado de otros muchos modos, sin ninguna mutación de su forma. Y si aún proseguimos, así hasta el infinito, fácilmente concebiremos que toda la Naturaleza es un solo individuo, cuyas partes, esto es, todos los cuerpos, varían de infinitos modos, sin ninguna mutación del individuo en su totalidad”* (Spinoza, 2014, págs. 60-66).

Por lo tanto, de lo expuesto anteriormente referente al pensamiento spinozista, podrá resumirse y destacarse lo siguiente:



1. *Potencia* como la capacidad de la *sustancia* para existir de infinitas maneras.
2. La *potencia* de un *cuerpo* tiene por causa a la *sustancia*, por tanto, la potencia de un cuerpo –como *modo* del *atributo de extensión*– también es infinita.
3. Todos los cuerpos están en movimiento o reposo y se distinguen entre ellos por estas características.
4. Dado que todos los cuerpos son manifestaciones del *atributo de extensión*, comparten entre ellos ciertas cualidades y son afectados entre sí de múltiples maneras.
5. Todos los cuerpos están constituidos o constituyen otros cuerpos, pudiendo coexistir diferentes cuerpos sin alterar la naturaleza de un individuo compuesto.
6. Puede pensarse que toda la naturaleza (o el mundo material) es un cuerpo que contiene a todas las manifestaciones infinitas de cuerpos.
7. El individuo se conforma necesariamente de la manifestación y unión entre alma y cuerpo –conjunción entre atributos de pensamiento y de extensión–, sin embargo, este vínculo no es exclusivo del ser humano, sino que opera para todos los cuerpos, por consiguiente, todos los cuerpos tienen también

el atributo de pensamiento, es decir, tienen en ellos una manifestación de alma, son animados.

Ahora bien, con todo esto en cuenta, me queda por agregar una última idea del pensamiento spinozista, el famoso adagio *nadie ha determinado hasta aquí lo que el cuerpo puede*<sup>44</sup>. Con esto, Spinoza considera que, si bien, en todo individuo se manifiesta la unión alma-cuerpo, aún queda algo en el cuerpo que escapa a la racionalidad, es decir, la potencialidad del cuerpo excede y no está determinada por el atributo del Pensamiento –alma–. Al asimilar esta idea, la proposición spinozista deja de ser un simple enunciado epistemológico para convertirse en un verdadero accionar político, es decir, permite habilitar y da cabida a nuevas e inesperadas formas de existencia.

La *potencia* se convierte en el elemento clave para explicar los *modos* de existencia y la interacción entre ellos, por esta razón, he optado por adoptar y tomar como base esta idea para construir el concepto de *contra-creatividad*. Antes de definir dicho concepto quisiera culminar este apartado teórico spinozista con algunas de las anotaciones que Deleuze, en su lectura de la *Ética*, realiza sobre el concepto de *potencia*, pues me parece, son reflexiones sumamente bellas e inspiradoras y espero que para el lector lo sean de igual manera.

“El punto de vista de una ética es: ¿de qué eres capaz? ¿qué puedes? De allí, retorno a esta especie de Spinoza: ¡¿qué puede un cuerpo?! Jamás se sabe de

---

<sup>44</sup> “Proposición II: Ni el cuerpo puede determinar al alma a pensar, ni el alma al cuerpo al movimiento ni al reposo, ni a nada más (si lo hay).

ESCOLIO: [...] a saber: que el alma y el cuerpo son una sola y misma cosa, concebida ya bajo el atributo del Pensamiento, ya bajo el de la Extensión. De donde resulta que el orden o encadenamiento de las cosas es uno solo, ya se conciba la Naturaleza bajo este atributo, ya bajo aquél; y, por consiguiente, que el orden de las acciones y pasiones de nuestro cuerpo es por naturaleza simultáneo con el orden de las acciones y pasiones del alma. [Pese a ello] nadie ha determinado hasta aquí lo que puede el cuerpo, esto es, la experiencia no ha enseñado a nadie hasta aquí lo que el cuerpo, por las solas leyes de la Naturaleza en cuanto se la considera sólo como corpórea, puede obrar, y lo que no puede, sin ser determinado por el alma. [...] De donde se sigue que cuando los hombres dicen que tal o cual acción del cuerpo nace del alma, que tiene imperio sobre el cuerpo, no saben lo que dicen, ni hacen otra cosa que confesar en palabras espaciosas que ignoran –sin admirarse de ello– la verdadera causa de aquella acción.” (Spinoza, 2014, págs. 107-108).

antemano lo que puede un cuerpo, jamás se sabe cómo se organizan y cómo están envueltos en alguien los modos de existencia. [...] Se trata de definir a las personas, las cosas, los animales, lo que sea, por lo que cada uno puede. [...] Spinoza jamás define al hombre como un animal racional, lo define por lo que puede, cuerpo y alma. Si digo <<racional>> no se trata de la esencia del hombre, sino de algo que el hombre puede. Eso cambia mucho, <<irracional>> también es algo que el hombre puede. [...] Eso abre experimentaciones, es toda una exploración de las cosas, no tiene nada que ver con la esencia. Hay que ver a las personas como pequeños paquetes de poder. [...] La potencia no es lo que quiero; por definición, es lo que tengo [...] ¿Qué puedes en virtud de tu potencia? Es muy diferente de la pregunta moral: ¿Qué debes en virtud de tu esencia? He aquí entonces que la potencia constituye la escala cuantitativa de los seres. Es la cantidad de potencia lo que distingue un existente de otro. Spinoza dice muy a menudo que la esencia es la potencia. ¡Comprendan el golpe filosófico que está dando!” (Deleuze, 2008, págs. 73-75).

Una vez estudiados los conceptos spinozistas, podemos entonces formular el concepto de **contra-creatividad** de la siguiente manera:

*Entiéndase contra-creatividad, en primer lugar, como una crítica teórica hacia la noción de creatividad concebida como una cualidad inherente a la “naturaleza humana”, pasando a concebirla como un saber impuesto a modo de imperativo categórico epocal que somete a los individuos –subjetiva y corporalmente–, una tecnología epistémica que reproduce las lógicas del mercado y perpetua el sistema capitalista neoliberal.*

*En segundo lugar, es una manifestación de la potencia inmanente a los cuerpos, la cual, se habilita durante la práctica performativa de un acto considerado explícitamente como “creativo”, con la característica que este, es atravesado por la reflexión y el pensamiento crítico en un contexto colectivo; ante tales circunstancias, la contra-creatividad aparece solamente como un elemento fortuito, imprevisible, residual, paralelo, alterno o irracional; aparece como fisura y escape de la lógica del sistema creativista.*

## 4.2 Contra-creatividad y escucha *ciborg* en el taller FONURGIA

Como anteriormente se mencionó, este apartado tiene como finalidad exponer una serie de argumentos que expliquen de qué manera y por qué considero que durante el taller FONURGIA se dio una manifestación de *contra-creatividad* en la interacción entre sujetos y dispositivos móviles. Para ello, llevaré a cabo un análisis de los datos recogidos en las entrevistas –realizadas finalizado el taller– a la luz de las ideas spinozistas arriba expuestas, que, a su vez, se hilarán con los planteamientos teóricos de Marie Thomposon, Donna Haraway y Paul B. Preciado.

### 4.2.1 Escuchando “lo natural”: materialismo sónico y afecciones corporales

La información que me interesa resaltar y retomar se abordó previamente en el apartado 3.4.1 *Los proyectos de creación musical touch*. En dicha sección se presentan los datos de cada uno de los participantes en relación a los sentires y experiencias durante la realización del taller, poniendo énfasis en los procesos de creación y en los aprendizajes adquiridos/desarrollados.

Durante la recolección de esta información a través de entrevistas individuales, los compañeros mencionaron un tipo de dato que, para mi sorpresa, se manifestó como un común denominador en las entrevistas de todos. Este dato en particular hace referencia a la aparición o habilitamiento de un tipo de escucha capaz de percibir un conjunto de sonidos, los cuales fueron denominados por los participantes de distintas maneras, sin embargo, de entre todas estas, la que a mi parecer mejor engloba este conjunto sonoro, es la de ***sonidos naturales***.

**Elizabeth**: *La sesión que me gustó mucho fue la de paisaje sonoro, porque no nada más salimos y escuchamos –yo disfruto mucho eso–, sino que salimos a escuchar de verdad lo que hay afuera, escuchar algo diferente fuera de nuestro entorno; también me gusto la reflexión sobre el sentido del tacto, creo que todo eso nos sirvió para abrimos entre nosotros los que estuvimos en el taller, ayudó a la convivencia y fue mejor que quedarse pasivo ahí*

sentados solo escuchando una clase. [...] Cuando volví a casa me puse a grabar el ronroneo de mi gatita, fue raro, la escuché de otra manera, diferente a como la suelo escuchar.

**Jessica:** Las sesiones que más se me quedaron marcadas fueron la del instrumento musical y la del paisaje sonoro. La del paisaje sonoro porque me hizo concientizar en los detalles, esos sonidos pequeños que a fin de cuentas conforman la vida [...] porque uno graba y de acuerdo al lugar donde uno este grabando, pues hace que se eche a volar la imaginación, por ejemplo, si se graba en un mercado se escucha a las personas e inmediatamente te hace viajar allí, no sé, es un sentido diferente a lo musical, no es música, pero también te hace volar la imaginación y la creatividad, es como crear en tu mente lo que está pasando en un lugar sin estar ahí precisamente. Sobre los instrumentos también me llamó la atención porque, por muy simple que parezca, se puede crear sonido hasta con una hoja de árbol [...] ¿cómo alguien es capaz de encontrar y darle ese uso? Se me hace increíble eso.

**Jair:** Para mí, reflexionar sobre los instrumentos musicales y sobre el tacto me pareció muy importante, en primera porque discutimos sobre si el dispositivo era un instrumento y pues pensando yo creo que sí [...] lo que sí, es que hay diferencias entre el bajo [eléctrico] y el dispositivo, porque el bajo responde al momento a lo que tú quieres plasmar, lo manipulas rápido, y el dispositivo tienes que preparar los sonidos previamente para lograr producir el efecto que quieres dar, eso me hace ahora valorar más mi instrumento, la sensación de tenerlo y el sonido que producen las vibraciones no solo las vibraciones que se escuchan, sino lo que se siente en las manos y en todo el cuerpo, eso lo valoro más.

**Juan Carlos:** La sesión que me hizo reflexionar más, fue cuando hablamos de las músicas actuales [...] la cuestión de que gran parte de nuestra forma de vida sería sustituida por lo digital, de que los mercados están empujando duro con eso y las generaciones nuevas lo están aceptando... pero, ahora ya con la experiencia de empezar a tocar con dispositivos digitales, a mí me surgió aún más el gusto por lo análogo, aprecio aún más los instrumentos acústicos, aprecio más ir a los eventos, a los conciertos y empiezo a ver que la gente aún disfruta mucho estar en frente de una banda que toca en vivo, que sienten esas vibraciones, son experiencias que no se pueden replicar con lo digital [...] Para mí si era un poco vacío hacer música digital o intentar hacer música digital, era vacío porque era jugar con patrones, era como hacer programas, yo iba programando la música, entonces eso le restaba, desde mi punto de vista, marcaba una diferencia entre lo real y lo digital, no se compara en

*términos emocionales ni táctiles [...] al no haber un espacio que vibra, me dio la sensación de vacío, si falta esa sensación del tacto de algo más real, porque como que se siente ficticio [...] para mi real es escuchar una cuerda vibrando, resonando en mi cuerpo, sentir las texturas del instrumento al tocarlo, pero es cuestión de perspectivas generacionales, son diferentes realidades.*

**Ángel:** *A mí me llamó la atención cuando vimos lo de las músicas nuevas, que mucho tiene que ver con la historia, ver cómo van cambiando las formas de hacer música, cómo muchas personas se inspiran en otras cosas para hacer nuevas composiciones. Por ejemplo, vimos lo de los sonidos de la ciudad, eso me inspiró y después cuando salimos a buscar sonidos al bosque, me hizo pensar que la gente tiene pláticas alegres y tristes y eso también es un tipo de armonía con el lugar [...] en mi entendimiento a veces no apreciamos lo más pequeño, en ciertas cosas en general, pero cuando ya no las tenemos nos damos cuenta que ahí estaban, que las dejamos de percibir y que eran muy importantes. Apreciar los detalles, eso que siempre está ahí, pero casi desaparecen por lo cotidiano de nuestras vidas y nos acostumbramos a eso y vivir de esa manera, los dejamos de ver o simplemente los ignoramos.*

**Saraí:** *De lo que más me hizo pensar fue cuando vimos lo de los instrumentos [...] y también me llamó la atención cuando salimos a grabar. Esa sesión me agradó bastante, porque grabamos cosas que parecen tan cotidianas que ya no nos damos cuenta que están ahí; yo grabé sonidos de pájaros, y yo tenía pájaros en mi casa, entonces te das cuenta de lo agradable que es y lo cercano que lo tenía, porque se ha vuelto ya algo cotidiano, muchas veces ni prestamos atención en eso, igual el sonido de aplastar hojas secas, muchas veces vas caminando y las pisas como si nada, pero ya cuando pones atención en eso, se vuelve muy diferente. [...] También, por ejemplo, donde estoy viviendo el piso es de madera, es duela, luego chocan entre sí y se produce un sonido gracioso, te das cuenta que es parte de la naturaleza, al final de cuentas la madera está ahí haciendo su rose, es apreciar lo básico que ya tiene otro uso [...] apreciar lo sencillo, incluso los olores, la madera el aserrín, en fin, percibir lo básico, en el sonido, el canto de los pájaros, los perros, los gatos, todo eso que muchas veces por el trabajo, por el estrés del día a día no lo aprecias, entonces cuando estás relajado ya lo ves, ya lo puedes escuchar [...] Debemos aprender a valorar lo esencial, que es como paz mental.*

Como podemos observar en estos comentarios referentes a la *escucha de sonidos naturales*, los compañeros destacan el aspecto material de la producción sonora, es decir, apelan a los cuerpos sensibles y cómo estos se afectan entre ellos, repercutiendo directamente en la *potencia* que tienen sus cuerpos en el acto de escuchar.

Entiéndase con esto que cuando los participantes resaltan el “pisar hojas” “escuchar a los pájaros” “resonando en mi cuerpo” “percibir las vibraciones con las manos” “sentir la textura del instrumento al tocarlo” “apreciar los detalles” “la sensación al tacto es más real” “al no haber un espacio que vibra, me da una sensación de vacío” “la cuerda real vibrando”, apelan no solo al sonido en sí mismo, sino a todo el contexto material de su producción, es decir, hacen alusión a la relación física entre instrumentos, sonido y sujeto, al medio de propagación del sonido, al comportamiento de las vibraciones en espacios determinados, en resumen a las múltiples relaciones de afectación, que se dan a través del sonido, entre todos los diferentes cuerpos que se relacionan entre sí.

Para ampliar la comprensión de esta dimensión material de la experiencia sonora, presente en el habilitamiento de la *escucha de sonidos naturales*, nos apoyaremos de las ideas de la musicóloga Marie Thompson, quien en su texto *Experimental Music and the Question of What a Body Can Do* [Música experimental y la pregunta sobre qué puede un cuerpo] problematiza en torno las obras de distintos compositores del campo de la música experimental, sus procesos creativos y las relaciones de afectación de los cuerpos musicales durante la praxis sonora. Para ello Thompson realiza un análisis a partir de la teoría de Baruch Spinoza, Gilles Deleuze y Christoph Cox.

Thompson toma como punto de partida las nociones spinozistas de *cuerpo* y *afección*, buscando comprender las capacidades *audio-afectivas* que poseen los cuerpos (instrumentos, artistas, ensambles, circuitos eléctricos, medios tecnológicos, etc.) o que son detonadas durante una práctica musical:

“By using the term ‘audio-affective’, I mean to draw attention to the connection between sound and affect, in that an exploration of these bodies’ affective capacities

is also an exploration of their sound-making capacity. In short, new sound-making potentials are discovered through interrogating what a body can do. Through these examples, I argue Spinoza's philosophy provides a fruitful basis for a materialist account of experimental musical praxis. It can be used to capture something of the complex, affective relations that occur between performing bodies, instruments, media technologies and environments; helping us move beyond the insufficient binary between active musicking subjects [...] and passive musical objects" (Thompson, 2017, pág. 150).

[Al usar el término "audio-afectivo", quiero llamar la atención sobre la conexión entre el sonido y el afecto, en el sentido de que una exploración de las capacidades afectivas de estos cuerpos es también una exploración de su capacidad de producir sonidos. En resumen, se descubren nuevos potenciales de generación de sonido al interrogar qué puede hacer un cuerpo. A través de estos ejemplos, sostengo que la filosofía de Spinoza proporciona una base fructífera para una explicación materialista de la praxis de la música experimental. Esto puede utilizarse para captar algo de las complejas relaciones afectivas que se producen entre los cuerpos performantes, los instrumentos, los medios tecnológicos y los entornos; ayudándonos a ir más allá del binario insuficiente entre sujetos musicalizadores activos [...] y objetos musicales pasivos.]

Seguido de esto, Thompson incorpora a su estudio, ideas del artista y filósofo Christoph Cox, tomando de este la noción de **materialismo sónico**, pensado como un recurso metodológico que toma en cuenta las dimensiones materiales del sonido, para ampliar los análisis teóricos en las artes sonoras, pues, según Cox, los estudios en este campo suelen enfocarse en análisis discursivos, lingüísticos y semióticos, dejando de lado la materialidad y la fabricación del sonido, pese a la imbricación de todos estos elementos en las mismas prácticas.

Con estas consideraciones teóricas, Thompson analiza el caso de 3 artistas de música experimental<sup>45</sup>: Alvin Lucier, Okkyung Lee, y Yasunao Tone<sup>46</sup>. Estas tres manifestaciones musicales sirven a Thompson para repensar la interrogante spinozista *¿qué puede un cuerpo?*, pues en estos ejemplos se muestra la intencionalidad que tienen determinados artistas por producir obras y performances que ponen en cuestionamiento las nociones convencionales sobre “el compositor, el instrumento y el ejecutante”, al apelar no a una esencia, sino a la potencia de la materialidad de los cuerpos y sus capacidades *audio-afectivas*.

“From this perspective, an instrument’s sound is never simply the result of the performing subject acting upon a musical object. Rather, it arises from the vibration of the instrument, in combination with the vibrations of a particular space. The timbre of a sound is determined by the ways in which these vibrations from various sources affect and are affected by one another [...] This ethical prioritization of exploring what a body might do –the ways in which it might act in relation to other bodies– has some interesting resonances with the practices of many experimental music artists. As noted earlier, much experimental music looks to explore the potentials of various sound-making devices – be they objects, musical instruments or human bodies. From a Spinozan perspective, all of these entities can be understood as bodies. Experimental music, then, can be understood to interrogate the audio-affective capacities of these bodies.” (Thompson, 2017, pág. 158; 160).

---

<sup>45</sup> Para la autora, no hay una diferencia entre *arte sonoro* y *música experimental*, entendiéndolo que estas prácticas se ocupan principalmente de los procesos, de lo no conclusivo, de la relacionalidad; se enfatiza el estado de la música como un verbo, un hacer, un devenir o un suceso (por ejemplo, relaciones entre compositor, intérprete y oyente; relación entre sonidos intencionales y ruidos no intencionales; relación entre música y otras formas de artes; relación entre notación y ejecución; etc.)

<sup>46</sup> Lucier desarrolla una obra que contempla la ejecución de un cable suspendido a modo de cuerda microfoneada, el cual se encuentra conectado a un oscilador; la intención de esta instalación es hacer vibrar el cable a través de factores externos del medio ambiente, es decir, la humedad, las corrientes de aire, la calefacción, o la proximidad humana, provocan la ejecución sonora. Okkyung Lee realiza una ejecución deconstruida; Lee conduce su técnica hacia la producción de nuevas e inexploradas sonoridades tímbricas en su instrumento, empujando al violonchelo a técnicas y sonoridades poco habituales. Por su parte, Yasunao Tone, realiza música mediante discos compactos intervenidos, alterando las superficies de los CD’s para que generen de forma aleatoria fallos en la reproducción, además de ruidos, sonidos o ritmos inesperados.

[Desde esta perspectiva, el sonido de un instrumento nunca es simplemente el resultado de la interpretación de un sujeto sobre un objeto musical. Más bien, surge de la vibración del instrumento, en combinación con las vibraciones de un espacio en particular. El timbre de un sonido está determinado por las formas en que estas vibraciones de diversas fuentes se afectan y se ven afectadas entre sí. [...] Esta priorización ética de explorar lo que podría hacer un cuerpo –las formas en que podría actuar en relación con otros cuerpos– tiene algunas resonancias interesantes con las prácticas de muchos artistas de la música experimental. Como se señaló anteriormente, gran parte de la música experimental busca explorar el potencial de varios dispositivos de creación de sonido, ya sean objetos, instrumentos musicales o cuerpos humanos. Desde una perspectiva spinozista, todas estas entidades pueden entenderse como cuerpos. Entonces, se puede entender que la música experimental cuestiona las capacidades audio-afectivas de estos cuerpos.]

El trabajo de Thomposon ayuda y complementa la reflexión de este trabajo, pues enlaza de forma concreta los postulados teóricos de Spinoza y las prácticas musicales. De esta manera, puede comprenderse mejor lo expresado por los compañeros cuando mencionan la aparición de una escucha distinta a la cotidiana, una escucha que percibe los *sonidos naturales* del entorno –cantos de aves, hojas secas, gente platicando en el bosque, ronroneos, cuerdas vibrando, espacios resonando, etc.–; esta escucha *natural*, podría explicarse a partir del *materialismo sónico*; es decir, como una manifestación de la potencia de los cuerpos de los participantes, que se habilita a partir de las relaciones *audio-afectivas* entre todos los cuerpos involucrados durante las prácticas ocurridas en el taller FONURGIA.

Hay que tener presente que estas relaciones *audio-afectivas* y la aparición de esta nueva escucha, se dio en circunstancias muy concretas, sin las cuales esta no se habría podido desplegar. Con esto me refiero a que, en este caso particular, el uso de los dispositivos móviles como recurso principal para la creación sonora-musical, y el encuadre metodológico utilizado en el taller –basado en el pensamiento crítico y la libertad–, determinaron circunstancias específicas de reflexión colectiva sin las cuales esta escucha de lo *natural* –manifestación de *contra-creatividad*– no habría sido posible.

Ahora bien, esta escucha alterna que emergió en la interconexión y afectación entre los *cuerpos humano-máquina* –que a su vez se interconecta y mantiene relaciones *audio-afectivas* con otros cuerpos “externos”– debe entenderse como una de las infinitas posibilidades inmanentes a la *potencia* de los cuerpos. No obstante, considerar la existencia de una *escucha de lo natural*, retroactivamente supondría la existencia de al menos otra *escucha* en los compañeros, una ***escucha creativista*** –producida por la modernidad para ser útil a las lógicas del sistema capitalista–.

Se puede dar cuenta de la existencia de esta *escucha creativista* en comentarios realizados por los compañeros, tales como: “escuchar de verdad lo que hay afuera” “concientizar en los detalles, esos sonidos pequeños” “las vibraciones que se escuchan, sino lo que se siente en las manos y en todo el cuerpo, eso lo valoro más” “al no haber un espacio que vibra, me dio la sensación de vacío, si falta esa sensación del tacto de algo más real, porque como que se siente ficticio” “apreciar los detalles, eso que siempre está ahí, pero casi desaparecen por lo cotidiano de nuestras vidas y nos acostumbramos a eso y vivir de esa manera, los dejamos de ver o simplemente los ignoramos” “todo eso que muchas veces por el trabajo, por el estrés del día a día no lo aprecias, entonces cuando estás relajado ya lo ves, ya lo puedes escuchar”; en la expresión de estos sentires, los compañeros dejan entrever que sus cuerpos se encuentran atravesados por un dispositivo de percepción de lo sonoro, el cual, en sus contextos de cotidianidad, enmascara y hace inaudibles ciertos sonidos, y, a su vez, enaltece o amplifica otros.

Además, en estos mismos comentarios se hace presente lo que Spinoza y Thompson advertían, es decir, dada la interconexión entre cuerpos (orgánicos/inorgánicos, humanos/máquinas) las relaciones de *afección* entre estos modifica su *potencia* inmanente, y, en este caso, la percepción sonora en los cuerpos de los compañeros se habría visto afectada de tal manera que sus *escuchas* no se limitarían a los órganos del aparato auditivo, dado que, las relaciones de afectación sonora se darían también en otras partes del cuerpo distintas al oído, como los dedos, las manos, los pies y el resto de la piel.

Si bien la *escucha* no es el tema central que se estudia en esta investigación, me parece importante analizarla; comprendiéndola como una relación *audio-afectiva* entre cuerpos, una posibilidad, una manifestación de la *potencia* corpórea, en este sentido spinozista, un *modo del atributo de la extensión*, una materialidad.<sup>47</sup>

Surge entonces una última problemática referente a las relaciones *audio-afectivas* entre el **cuerpo compuesto** –sujeto/dispositivo móvil– y los **cuerpos externos** (del entorno, medio ambiente) de las cuales resulta la aparición de la **escucha** (ya sea una *escucha creativista* o una *escucha de lo natural*), considerando a esta como un *modo del atributo de la existencia*, es decir, una entidad material, una tecnología en sí misma, capaz de ser adherida, instalada, montada o desmontada de los cuerpos.

Para profundizar más en estas relaciones de cuerpos interconectados y comprender mejor las formas en que los dispositivos tecnológicos y los individuos se afectan entre sí, recurriré a las ideas de la teoría feminista y *queer* trabajadas por Donna Haraway y Paul B. Preciado.

---

<sup>47</sup> Acotaré el análisis de la *escucha* a partir de un enfoque feminista en donde esta será considerada como una tecnología (de escritura). Por ende, y, dada la extensión y alcance de este trabajo, me distanciaré de estudios provenientes del “giro aural”, los cuales, en su mayoría, parten de nociones antropocéntricas y naturalistas sobre la *escucha*, concibiéndola como una actividad humana mediada por la fisiología y la tecnología, un suceso fenomenológico determinado histórica, social y culturalmente.

No obstante, es imprescindible acudir a los estudios del giro aural, para ampliar y conocer diferentes abordajes referentes al tema de la *escucha*, el sentido del oído y el aparato auditivo.

Recomiendo al lector el Dossier *Modos de escucha*, contenido en el Vol. 7 Núm. 2 (2019) de la revista *El oído pensante*.

<http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/oidopensante/issue/view/585>

[Fuente consultada en: noviembre de 2021]

#### 4.2.2 Escucha ciborg: codificada, somatizada, conectada y desmontable

En el capítulo anterior se realizó una articulación teórica entre Deleuze-Carpinetti-Gielen, para entender la aparición del sujeto *creativista* como producto de este momento histórico, no obstante, para comprender y estudiar las relaciones *audio-afectivas* dada la interconexión entre *cuerpos*, así como para explicar la manifestación de *contra-creatividad* que ocurrió durante el taller FONURGIA, será pertinente agregar al análisis el concepto de ***ciborg***.

La noción de *ciborg* que aquí atenderemos, será la concebida por la bióloga y filósofa Donna Haraway, la cual aparece en su texto *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*, publicado en 1991. En dicho manifiesto, Haraway analiza el desarrollo de las narrativas míticas fundacionales del sistema capitalista, patriarcal y colonial, y en las cuales, se legitima la figura del Hombre (ser humano racional, blanco, heterosexual, con propiedades) quien encarna al Yo (Dios, la Unidad, el Individuo, el Poder). Sin embargo, esta figura del Universal, solo existe, se legitima y cobra sentido en contraposición antagónica de una *otredad*, una contraparte que debe ser sometida, violentada y destruida.

“[...] ciertos dualismos han persistido en las tradiciones occidentales; han sido todas sistémicas para las lógicas y las prácticas de dominación de las mujeres, de las personas de color, de la naturaleza, de los trabajadores, de los animales, en unas palabras, la dominación de todos los que fueron constituidos como otros, cuya tarea es hacer de espejo del yo.” (Haraway, 2018, pág. 73).

Es aquí donde se coloca Haraway, desde la *otredad*, enunciándose políticamente desde el feminismo socialista-marxista para evidenciar que, durante la segunda mitad del siglo XX, el capitalismo ha construido al *otro* a partir de las categorías de *raza*, *clase*, *sexo*, y *género*. En este contexto, Haraway formula que, las mujeres padecerían las condiciones de mayor desventaja y precariedad social, no obstante, a medida que el capitalismo avanza, tales condiciones abarcan a

mayores sectores de la sociedad, es decir, las condiciones laborales se *feminizan* y tanto mujeres como varones se ven inmersos en estas dinámicas de dominación.

“El trabajo, independientemente de que lo lleven a cabo hombres o mujeres, está siendo redefinido como femenino y feminizado. El término «feminizado» significa ser enormemente vulnerable, apto a ser desmontado, vuelto a montar, explotado como fuerza de trabajo de reserva, estar considerado más como servidor que como trabajador, sujeto a horarios intra y extra salariales que son una burla de la jornada laboral limitada, llevar una existencia que está siempre en los límites de lo obscuro, fuera de lugar y reducible al sexo”. (Haraway, 2018, pág. 48)

Haraway apunta que esta estructura del capitalismo tardío solo ha sido posible gracias a la ciencia y a la tecnología, la cual ha traído transiciones y reajustes en las relaciones sociales a nivel mundial. Con la aparición de la (micro)electrónica, la sociedad se habría convertido en un sistema polimorfo de información. Similar a las *sociedades de control* deleuzianas, Haraway señala que en esta nueva ontología en donde el mundo es traducido a información y datos cuantificables, la realidad se concibe entonces en términos de tasas numéricas, acciones probabilísticas y fenómenos estadísticos. Por tanto, las problemáticas sociales pasan a ser comprendidas como problemáticas en la eficiencia de los sistemas de comunicación, de tal forma que el poder es de aquellas sociedades que dominan los lenguajes, los códigos, y las ciencias de la informática y la comunicación.

De esta manera, el mundo se compone de organismos que se encuentran diseñados, interconectados, ensamblados o desmontados entre sí al establecer códigos y lenguajes en común. Toda frontera o límite es susceptible a ser reescrito.

“En relación con objetos tales como los componentes bióticos, una ya no deberá pensar en términos de propiedades esenciales, sino de diseño, de dificultades limítrofes, de tasas de movimiento, de lógicas de sistema, de costo de disminución de las dificultades. [...] Objetos y personas pueden ser considerados en términos de desmontar o volver a montar, ninguna arquitectura “natural” obstaculiza el diseño del sistema. [...] Las dicotomías entre la mente y el cuerpo, lo animal y lo humano, el organismo y la máquina, lo público y lo privado, la naturaleza y la cultura, los

hombres y las mujeres, lo primitivo y lo civilizado están puestas ideológicamente en entredicho. La situación actual de las mujeres es su integración/explotación en un sistema mundial de producción/reproducción y de comunicación llamado informática de la dominación.” (Haraway, 2018, págs. 39-41).

Para Haraway, son dos campos tecnológicos los que han sido utilizados por las estructuras de poder para consumir la *informática de la dominación*, las ciencias de las comunicaciones y las biotecnologías: las telecomunicaciones, las computadoras, las bases de datos, la genética, la ecología, el desarrollo de armas y la inmunología, representan las nuevas problemáticas modernas.

Frente a este panorama, la autora propone la figura del ***ciborg***; una entidad e identidad ontológicamente monstruosa, políticamente subversiva, producto de la ciencia ficción, con conciencia de *clase*, *raza*, *sexo*, sin adscribirse a alguna de estas categorías; deconstruida, inmunizada, que apela a la colectividad, a las alianzas y encarna a las *otredades*; no unificado, ensamblado; sin origen mítico, sin final apocalíptico; reescribe su pasado y su devenir; no dominado, revolucionario.

“Un *cyborg* (Sic) es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción [...] es nuestra ontología, nos otorga nuestra política. Es una imagen condensada de imaginación y realidad material; centros que unidos, estructuran cualquier posibilidad de transformación histórica. [...] El *cyborg* es una especie de yo personal, post-moderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar [...] La escritura *cyborg* trata del poder para sobrevivir, no sobre la base de la inocencia original, sino sobre la de empuñar las herramientas que marcan el mundo y que las marcó como otredad. [...] Las historias femeninas de *cyborg* tienen como tarea codificar de nuevo la comunicación y la inteligencia para subvertir el mando y el control. [...] La política de los *cyborgs*, es la lucha por el lenguaje y contra la comunicación perfecta, contra el código que traduce a la perfección todos los significados, el dogma central del falogocentrismo. A esto se debe que la política de los *cyborgs* insista en el ruido y sea partidaria de la contaminación, y se regodee en las fusiones ilegítimas de animal con máquina.” (Haraway, 2018, págs. 10-12; 42; 68-70).

Así, el *ciborg* se erige bajo la lógica del código, en el mundo de los datos donde las fronteras dualistas se diluyen y será justo este lugar del pensamiento de Haraway, el que nos permitirá interpretar desde otra perspectiva teórica y filosófica, los datos ontológicos de esta investigación. Consideremos entonces que las relaciones *audio-afectivas* no solo se dan entre la unión entre los *cuerpos* dispositivo móvil-individuo; sino que, a su vez, esta unión puede ser concebida como un *cuerpo ciborg* (desde un enfoque spinozista, un cuerpo compuesto de otros cuerpos). Este *cuerpo ciborg* establece relaciones *audio-afectivas* de forma interna –entre sus componentes– y de forma externa –con los cuerpos del entorno– simultáneamente (Figura 16).

De esta manera, la *escucha* puede ser pensada como un elemento del *materialismo sónico*, como una tecnología conectada al *cuerpo ciborg*, capaz de ser montada y desmontada, susceptible a la reescritura, distanciada de su concepción esencialista y naturalista.



Figura 16. Relaciones audio-afectivas

El análisis de Haraway y el énfasis por señalar a la tecnología –biomédica y de las ciencias de la comunicación– como elemento a través del cual se ejerce la dominación, le permite pensar al *ciborg* como una forma de agenciamiento y reivindicación de la misma tecnología, capaz de subvertir las lógicas bio y necro capitalistas. Esta propuesta contenida en el *Manifiesto para cyborgs*, será continuada y ampliada en otro manifiesto, en esta ocasión el desarrollado por el filósofo español Paul B. Preciado en su *Manifiesto contrasexual* (texto que inspira la creación del concepto de *contra-creatividad* propuesto en este trabajo).

En su obra *Manifiesto contrasexual*, publicado originalmente en el año 2000, Preciado estudia críticamente a las *tecnologías sociales*<sup>48</sup>, entendidas como aquellos mecanismos y estrategias que el sistema económico neoliberal y la ideología hetero-patriarcal han desarrollado para diferenciar, nominar y someter los cuerpos y las subjetividades de la diversidad sexual humana.

“El sexo, como órgano y práctica, no es ni un lugar biológico preciso ni una pulsión natural. El sexo es una tecnología de dominación heterosocial que reduce el cuerpo a zonas erógenas en función de una distribución asimétrica del poder entre los géneros (femenino/masculino), haciendo coincidir ciertos afectos con determinados órganos, ciertas sensaciones con determinadas reacciones anatómicas. [...] El sistema heterosexual es un aparato social de producción de feminidad y masculinidad que opera por división y fragmentación del cuerpo: recorta órganos y genera zonas de alta intensidad sensitiva y motriz (visual, táctil, olfativa...) que después identifica como centros naturales y anatómicos de la diferencia sexual. [...] Porque la heterosexualidad es una tecnología social y no un origen fundador, es posible invertir y derivar (modificar el curso, mutar, someter a deriva) sus prácticas de producción de identidad sexual. [...] Los órganos sexuales como tales no existen. Los órganos que reconocemos como naturalmente sexuales son ya el producto de

---

<sup>48</sup> Preciado entiende la tecnología críticamente desde las perspectivas de Donna Haraway y Michael Foucault. De Haraway recupera la idea de tecnología como un discurso antropológico y colonial el cual comprende la “totalidad de los instrumentos que los hombres fabrican y emplean para realizar cosas”; pensar de esta manera habría permitido diferenciar y determinar el grado de cultura, racionalidad y progreso alcanzado por cierto grupo humano. De Foucault retomaría la idea de tecnología más allá de los objetos, instrumentos o artefactos, para comprenderla como dispositivos complejos de poder que integra instrumentos, textos, discursos, regímenes, leyes, reglas, placeres, y regulaciones de saberes y enunciados de verdad.

una tecnología sofisticada que prescribe el contexto en el que los órganos adquieren su significación (relaciones sexuales) y se utilizan con propiedad, de acuerdo con su “naturaleza” (relaciones heterosexuales).” (Preciado P., 2016, págs. 9; 12-13).

Preciado lleva a cabo una deconstrucción de las nociones de *sexo*, *sexualidad* y *género*, evidenciándolas como productos –ficciones– elaborados por las ciencias biomédicas, que, desde el siglo XVIII y hasta el XXI, se han encargado concebir e instituir a estas categorías como verdades biológicas incuestionables. Bajo este ordenamiento “natural” se han reprimido y “corregido” aquellas diversidades que escapan a la norma, diversidades que se consideran desviaciones; esto con la intención de situar e investir a los seres humanos dentro de regulaciones arbitrarias que permiten la explotación de un determinado tipo de cuerpo sobre otros, tecnologías sociales para la modelización y control de la vida.

Bajo este enfoque del cuerpo como producción tecnológica e inspirado el ciborg de Haraway, Preciado suma a su análisis la noción de **prótesis** –artefactos tecnológicos diseñados, conectados y ensamblados a un cuerpo biológico para sustituir o expandir sus capacidades–, explicando que, los órganos a través de los que se realiza la diferenciación *sexual* y de *género*, no son más que órganos *protésicos*:

“La nueva biotecnología está anclada, *trabaja* simultáneamente sobre los cuerpos y sobre las estructuras sociales que controlan y regulan la variabilidad cultural. De hecho, es imposible establecer dónde terminan los “cuerpos naturales” y dónde comienzan las “tecnologías artificiales”; los ciberimplantes, las hormonas, los trasplantes de órganos, la gestión del sistema inmunológico humano en el VIH, la web, etc., no son sino algunos ejemplos. [...] La prótesis, pensada como una sustitución artificial en el caso de mutilación, una copia mecánica imperfecta de un órgano [...] es también la modificación y el desarrollo de un órgano vivo con la ayuda de un suplemento tecnológico. Como prótesis del oído, el teléfono permite a dos interlocutores distantes intercambiar comunicación. [...] En esta lógica de creciente conexión, el cuerpo parece fundirse con sus órganos protésicos dando lugar a un nuevo nivel de organización y generando una continuidad (¿individual? ¿transpersonal?) orgánica-inorgánica. [...] Lo que estoy sugiriendo aquí es que el

sexo y el género deberían considerarse formas de incorporación protésica que se hacen pasar por naturales, pero que, pese a su resistencia anatómico-política, están sujetos a procesos constantes de transformación y cambio” (Preciado P., 2016, págs. 104; 110-111).

A partir de este análisis y reflexión es que el filósofo español formula su concepto de **contrasexualidad**, es decir, una forma de contradisciplina sexual, una tecnología de resistencia frente al sistema heteropatriarcal.

“La contrasexualidad no es la creación de una nueva naturaleza, sino más bien el fin de la Naturaleza como orden que legitima la sujeción de unos cuerpos a otros [...] es en primer lugar un análisis crítico de la diferencia de género y de sexo, producto del contrato social heterocentrado, cuyas performatividades normativas han sido inscritas en los cuerpos como verdades biológicas. En segundo lugar: la contrasexualidad apunta a sustituir este contrato social que denominamos Naturaleza por un contrato contrasexual. En el marco del contrato contrasexual, los cuerpos se reconocen así mismo no como hombre o mujeres sino como cuerpos hablantes, y reconocen a los otros como cuerpos hablantes. [...] Por consiguiente, renuncian no sólo a una identidad sexual cerrada y determinada naturalmente, sino también a los beneficios que podrían obtener de una naturalización de los efectos sociales, económicos jurídicos de sus prácticas significantes.” (Preciado, P., 2002; pág. 5).

Si bien el objeto de estudio de Preciado, es el sexo, la sexualidad y el género; su investigación y análisis permite dar cuenta de un fenómeno más abarcativo, es decir, que el cuerpo y los órganos que lo componen son *en potencia*, capaces de ser de múltiples maneras dado lo que pueden. La supuesta “esencia o función natural” que las ciencias biomédicas atribuyen a determinados cuerpos y órganos deben entenderse solamente como discursos, narrativas y dispositivos de ortopedia. El cuerpo es un territorio político y, como diría Spinoza, *nadie ha determinado hasta aquí lo que el cuerpo puede*.

En su obra de 2008, *Testo yonqui. Sexo, drogas y biopolítica*, Preciado profundiza aún más en la idea del cuerpo como tecnología, e, inspirado en el pensamiento de Spinoza, desarrolla el concepto **Potentia Gaudendi** o «fuerza orgásmica», una fuerza abstracta inmanente a los cuerpos que participan en el sistema capitalista tecno-biopolítico heterosexual –farmacopornográfico<sup>49</sup>–:

“Esta potencia [*Gaudendi*] es una capacidad indeterminada, no tiene género, no es ni femenina ni masculina, ni humana ni animal, ni animada ni inanimada [...] no conoce la diferencia entre heterosexualidad y homosexualidad, no diferencia entre el objeto y el sujeto, no sabe tampoco la diferencia entre ser excitado y excitar o excitarse-con. No privilegia un órgano sobre otro [...] Esta fuerza orgásmica no busca su resolución inmediata, sino que aspira a extenderse en el espacio y en el tiempo, a todo y a todos, en todo lugar y momento. [...] existe únicamente como evento, relación, práctica, devenir” (Preciado B., 2008, págs. 38-39).

La *Potentia Gaudendi*, se vuelve entonces la fuerza de trabajo contemporánea, es el fundamento energético del régimen y permite a los cuerpos funcionar como extensiones de las tecnologías de comunicación. El cuerpo deja de pensarse como vivo o muerto, para pensarse en términos de conectores. Esta fuerza se encuentra regulada y controlada por el régimen farmacopornográfico, de manera que, se convierte en potencia productora de capital. De esto se sigue que se establezcan relaciones de poder, relaciones sexuales y de deseo, entre el cuerpo sujeto hegemónico –masculino, blanco, heterosexual– y cuerpos que son consumidos –codificados como femeninos, infantiles, racializados–. Este entramado de control permite que, un cuerpo biológico aún después de muerto, puede ser aún útil mientras su potencia orgásmica sea capaz de producir deseo, placer y capital; los cadáveres se vuelven un elemento más conectado a la red molecular cibernética.

---

<sup>49</sup> A la manera foucaultiana, Preciado realiza una genealogía histórica sobre las relaciones de poder existentes en las sociedades occidentales modernas, caracterizando como **Régimen Farmacopornográfico**, al modelo de control biopolítico contemporáneo, en el cual el cuerpo sexuado-sensible y la tecnología están íntimamente conectados. Así el *Farmaco* haría referencia a los métodos de la biomedicina para controlar los cuerpos y el *pornográfico* a la exposición mediática del cuerpo a través de las ciencias de la comunicación.

Con todos estos componentes teóricos, continuaremos con el análisis acerca de la *escucha* como un elemento del *cuerpo compuesto* o ***cuerpo ciborg***. En páginas anteriores se mencionó que el nexo entre los *cuerpos* humano y máquina desencadenó determinadas relaciones *audio-afectivas* entre ellos, pero a su vez, este *cuerpo compuesto* participaba en relaciones de afección con los cuerpos del entorno, siendo que, solo en esta relación de *materialismo sónico* fue posible habilitar el tipo de *escucha* que permitió percibir los *sonidos de la naturaleza*.

No hay que perder de vista que esta *escucha* de *lo natural* es considerada en este trabajo como una manifestación de *contra-creatividad*, sin embargo, la existencia de esta *escucha* implica, de manera retroactiva, la existencia de una *escucha* opuesta, la cual enmascara y hace que *lo natural* sea casi imperceptible, llamémosle a esta, ***escucha creativista***.

Ahora bien, en términos de Preciado, esta *escucha* de la (lu)creatividad, habría sido construida por el régimen farmacopornográfico, tendría *Potentia Gaudendi*, estaría normalizada y naturalizada entre los sujetos y, permitiría a los cuerpos conectarse a la red de las *sociedades de control*.

### 4.2.3 La escucha creativista: conexión prostética en la época de la creatividad capitalista

Para analizar y comprender mejor esta *escucha creativista*, estudiaremos su tangibilidad en dos niveles de relación *audio-afectiva*, es decir:

- las formas de afección dadas en el vínculo entre **cuerpo humano** (participantes del taller FONURGIA) y **cuerpo máquina** (dispositivo móvil de pantalla táctil);
- y el vínculo entre **cuerpo ciborg** (compuesto por el cuerpo humano y el cuerpo máquina) y los **cuerpos del entorno**.

Realizar una historia o genealogía del fenómeno de la *escucha* sería una encomienda monumental que rebasa el alcance de este trabajo, pues conllevaría una extensa revisión del tema en múltiples disciplinas. No obstante, para estudiar los niveles de afección que aquí se propone, se establecerá un punto de referencia sobre el tema; para esto recurriré al texto *Sobre la evolución del mecanismo de la audición*, producido en las *X Jornadas de historia y filosofía de la Ingeniería, la Ciencia y la Tecnología*, organizadas por el Comité de Enseñanza del Instituto de la Ingeniería de España y la Universidad Politécnica de Madrid.

En dicho escrito, el Dr. Andrés Lara Sáenz, expone el proceso auditivo humano, entendido desde un enfoque ingenieril, es decir, como un *trabajo mecánico envuelto en la captación de energía acústica del medio* (2004). Lara estudia y analiza cómo este proceso mecánico se manifiesta en diferentes organismos (peces, anfibios, reptiles y mamíferos) para contrastar y explicar la complejidad y sofisticación del “sentido auditivo humano” como resultado de la adaptación y evolución de la especie. El estudio de Lara concibe a la *escucha* como el producto de una tecnología electromecánica desarrollada a lo largo del tiempo.

De igual manera que Paul Preciado ubica históricamente la invención de categorías de *identidad sexual* en el siglo XIX y de *género* en siglo XX, Lara menciona que fue también durante el siglo XIX cuando se llevaron a cabo los

primeros estudios anatómicos que determinaron científicamente al “*sentido de la audición*”.

“El proceso auditivo, como todos saben, envuelve un complejo sistema, por el que los seres vivos y en particular el ser humano, detecta y percibe “sonidos”. Pero en realidad lo que sabemos es poco y reciente, si entendemos por saber el conocer con rigor científico todo el proceso. Hasta bien entrado el siglo XIX no hemos tenido un verdadero conocimiento de la anatomía del sistema. Sabíamos que, como en el caso de otros sentidos, disponemos de un órgano periférico, el oído, que en su parte externa capta y canaliza las ondas sonoras transmitidas por el aire, las transforma en vibraciones mecánicas a través del Oído medio, y las convierte y codifica en señales neuronales en el Oído interno, señales que son enviadas por el nervio acústico al cerebro, donde excitan la sensación sonora que denominamos Sonido. La interacción de esta sensación con otras funciones mentales y motoras, como memoria, emoción, temor, etc., da lugar a la interpretación de la sensación, lo que constituye la percepción de la imagen sonora, a nivel psíquico. [...] Los grandes fisiólogos a partir del siglo XIX, Hemholtz, Corti, Reisner, Claudius, Hensen, etc., cuyos nombres han quedado inmortalizados en la terminología especializada, nos dieron luz sobre la anatomía y fisiología de la audición. En cuanto a los avances psico-acústicos recientes, destacan las contribuciones de Fletcher (Sonoridad, Enmascaramiento, Bell Laboratories, N.J.), E. Zwicker (Sicoacústica, Univ. Tec. Munich) y Von Bekesy (Características y Dinámica del Oído medio y la Membrana Basilar), este último, premio Nobel de medicina 1962” (Lara, 2004, pág. 64).

Con lo anterior puede entenderse, que Lara dialoga académicamente con una comunidad científica en la cual existe un consenso epistemológico sobre determinados supuestos sobre el oído y su funcionamiento, un consenso de saberes situados histórica y socialmente, y que coincide -según los estudios de Preciado- con la temporalidad en que la ciencia construyó y legitimó la noción de un particular tipo de cuerpo humano como el verdadero.

El hecho de clasificar, establecer y jerarquizar los sentidos en función a ciertos órganos, es un acto arbitrario y político, pues, el dar por sentado esta “naturaleza” corpórea de forma trascendental, ha implicado un entendimiento sensorial particular del mundo, un mundo conformado bajo la lógica de quienes

establecieron y establecen estas taxonomías y bajo la idea de que estas “verdades” se extienden más allá de todo contexto histórico o cultural. Como si el cuerpo del ser humano –*el homo sapiens*– siempre haya sido siempre el mismo durante toda su existencia.

Ahora bien, si tomamos el pensamiento de Preciado, cuando considera *sexo*, *sexualidad* y *género* como tecnologías construidas –dispositivos disciplinarios de diferenciación política y dominación social de los cuerpos– y las equiparamos con la construcción de las categorías *oído* y *escucha*, podemos observar similitudes, pues estas últimas también han servido para instaurar diferencias e identidades políticas (oyente, sordo, sordera, audiencia, auditorio, oído absoluto, etc.) que terminan siendo estudiadas, normalizadas, instituidas, perseguidas, corregidas y/o curadas.

Preciado también apunta que, para llegar a entender el *sexo* como tecnología biopolítica –desmontable y re escribible– fue necesario hacer un estudio socio-antropológico y filosófico sobre el **dildo** como objeto de su investigación. Él se pregunta si este artefacto tecnológico contemporáneo corresponde a una simple reproducción o aun sustituto del pene, si es el síntoma de una construcción falocéntrica del sexo, si sutura una falta, si corresponde a las lógicas de imitación o de represión-producción del placer. Para este filósofo español, el *dildo* se encuentra en el estatuto de *prótesis*, es decir, se acerca a ser la copia exacta del órgano y, a su vez, se aleja de este, lo excede, va más allá de su forma original, talla y funcionalidades que supuestamente imita.

“[...] el dildo no es solo un objeto, sino que es, estructuralmente, una operación de cortarpegar: una operación de desplazamiento del supuesto centro orgánico de producción sexual hacia un lugar externo al cuerpo. El dildo, como referencia de potencia y excitación sexual, traiciona al órgano anatómico desplazándose hacia otros espacios de significación (orgánicos o no, masculinos o femeninos) que van a ser resexualizados por su proximidad semántica. A partir de ese momento, cualquier cosa puede devenir dildo. [...] De la misma manera que la copia es la condición de posibilidad del original, y que el suplemento sólo puede suplir en la medida en que es más real y efectivo que aquello que pretende suplementar, el dildo,

aparentemente representante de plástico de un órgano natural, produce retroactivamente el pene original. [...] El dildo es el primer indicador de la plasticidad sexual del cuerpo y de la posible modificación prostética de su contorno. Quizás el dildo esté indicando que los órganos que interpretamos como naturales (masculinos y femeninos) han sufrido ya un proceso semejante de transformación plástica” (Preciado P., 2016, pág. 46; 49).

Por lo tanto, sí el dildo es el resultado y la materialización de la ficción ideológica del sistema heterosexual; la síntesis de una arquitectura corporal, una reproducción prostética que excede al órgano que pretende imitar, que puede extraerse y desplazarse hacia otros espacios de significación; podemos entonces preguntar que, sí el oído y la escucha son elementos constituidos arbitrariamente por las ciencias biomédicas en su ficción del cuerpo humano moderno, ¿será posible realizar la misma operación de extracción y sustraer del cuerpo el aparato auditivo y escucha, condensarlos y depositarlos en otro cuerpo, objeto o artefacto tecnológico que funja a modo de prótesis de estos?

La respuesta es sí, y el artefacto en el cual se ha depositado esta escucha y oído prostético y desmontable, es, a mi consideración, el **micrófono/altavoz**. Este par de artefactos tecnológicos, a pesar de comprenderse como dos entidades independientes con funciones y finalidades distintas, comparten el mismo principio de funcionamiento, es decir, ambos son un **transductor electroacústico** – dispositivo que transforma energía acústica en energía eléctrica y viceversa– conformado esencialmente por un imán, una bobina y una membrana (diafragma, cono).

De acuerdo con el texto de 2013, *Recording History, The British Record Industry 1888-1931* [Grabando Historia, La industria de grabación británica 1888-1931]; los primeros dispositivos tecnológicos de grabación y reproducción sonora aparecieron durante la segunda mitad del siglo XIX, puntualmente el *Fonoautógrafo* inventado en 1857 por el científico francés Édouard-Léon Scott de Martinville y, posteriormente, el *Fonógrafo* inventado en 1877 por Thomas Alva Edison. Estos dispositivos, sumados a otros como el *teléfono*, eran productos de un momento histórico estadounidense donde el desarrollo científico, la generación de patentes y

el nacimiento de empresas tecnológicas, permitieron un gran flujo de capital y la privatización del conocimiento humano.

No obstante, este nuevo mercado emergente y la aparición de sus productos, no se dio de forma fortuita, ni por “eureka” de los inventores, todo lo contrario, el desarrollo de estos artefactos encontraba sus raíces en las investigaciones científicas realizadas durante la década de los 50’s.

“The invention of sound recording during the last quarter of the nineteenth century was a by-product of research into the nature of sound and its transmission by telephone. The three figures who came to hold fundamental sound recording patents, Thomas Edison, Alexander Graham Bell and Emile Berliner, were all prominent inventors and innovators in the art of relaying sound by telephone. In part their work built on research conducted during the 1850s by Lord Rayleigh in Britain and Hermann von Helmholtz in Germany. These men of science examined the nature of sound and its practical application to scientific problems. Their seminal work on acoustics encouraged others to explore the possibilities of utilising the properties of sound in overcoming problems of communication” (Martland, 2013, pág. 4).

[La invención de la grabación de sonido durante el último cuarto del siglo XIX fue un subproducto de la investigación sobre la naturaleza del sonido y su transmisión por teléfono. Las tres figuras que llegaron a poseer las patentes fundamentales de grabación de sonido, Thomas Edison, Alexander Graham Bell y Emile Berliner, fueron inventores e innovadores prominentes en el arte de transmitir sonido por teléfono. En parte, su trabajo se basó en investigaciones realizadas durante la década de 1850 por Lord Rayleigh en Gran Bretaña y Hermann von Helmholtz en Alemania. Estos hombres de ciencia examinaron la naturaleza del sonido y su aplicación práctica a los problemas científicos. Sus trabajos, incipientes sobre acústica, animaron a otros a explorar las posibilidades de utilizar las propiedades del sonido para resolver problemas de comunicación.]

Como puede observarse con esta información y con la expuesta por el Dr. Lara Sáenz, existe una correlación diacrónica entre los estudios y la producción de saberes en diversas disciplinas científicas (biología, medicina, psicología, física, etc.) y un emergente mercado en la industria de las comunicaciones. Podría

considerarse entonces, la segunda mitad del siglo XIX el momento en que el **micrófono/altavoz** surge y se concibe como una tecnología que imita y representa, al aparato auditivo, al sentido del oído, al órgano de la oreja y al fenómeno de la escucha.

De la misma manera que Preciado reconoce al *dildo* como una prótesis, suplemento, extensión y exacerbación del pene –como síntoma de la ideología sexopolítica heterosexual, la diferenciación y sometimiento de los cuerpos–; el **micrófono/altavoz** se vuelve de igual manera en una prótesis, suplemento, extensión y exacerbación del **oído/escucha**. La copia produce retroactivamente al original.

El cuerpo *micrófono/altavoz* se ha transformado y diversificado a lo largo del tiempo; siendo al principio un artefacto con la capacidad de capturar el sonido de forma mecánica en la superficie de cilindros de papel o cera, hasta llegar a convertirse en sistemas de audio digital incorporados a prácticamente todos los dispositivos electrónicos contemporáneos (teléfonos móviles, tablets, computadoras, electrodomésticos inteligentes, consolas de videojuegos, asistentes virtuales, etc.). Si bien todos estos transductores han permitido percibir y reproducir la energía sonora, también han permitido fijar los sonidos en algún medio que permite su almacenaje.

El registro o grabación sonora, posibilitada por el cuerpo *micrófono/altavoz*, se convierte en el elemento excedente, en el elemento *ciborg*, el suplemento prostético del *oído/escucha* orgánico. Esta función nos ha permitido capturar, apreciar, almacenar, modificar, transportar, privatizar y comercializar el sonido. Pasar de la interpretación a la reproducción de un acto sonoro. Prescindir de la memoria orgánica para acceder a un evento sonoro del pasado. Escuchar a los muertos. Convertir el arte musical de alográfico a autográfico. Contemplar nuestra voz fuera del cuerpo. Registrar frecuencias que solo escuchan otras especies. Escuchar sonidos producidos por cuerpos virtuales. Apreciar sonidos de tiempos y espacios donde nunca hemos estado. Volver lo efímero algo eterno.

Siguiendo a Preciado, de la misma manera que la ficción heterosexual se instauró primero como ideología y luego como régimen sexopolítico desde el siglo XVIII; podría considerarse también que la aparición de la narrativa científica en torno al aparato auditivo y el sentido del oído durante el siglo XIX –y su subsecuente materialización en tecnologías sonoras de la comunicación– también forma parte del entramado ideológico de aquella época, el cual sitúa al sujeto moderno como el motor del progreso y quien conforma una sociedad individualista regida por la moral victoriana, cuyo orden se sostiene a partir de la perpetuación del poder y la propiedad privada de las clases dominantes. El acto de grabar se vuelve un símbolo de la perpetuación, un acto político. ¿quién graba a quién, quién escucha a quién y con qué finalidad?

“Interestingly, a study of the newspaper coverage suggests that Edison struck a chord with the mid-Victorian obsession with death. A decade later the inventor Emile Berliner struck that same chord, when he observed that listening to a record would be like “holding communion even with immortality.”

(According to the magazine *Scientific American*) “It has been said that Science is never sensational; that it is intellectual not emotional; but certainly nothing that can be conceived would be more likely to create the profoundest of sensations, to arouse the liveliest of human emotions than once more to hear the familiar voices of the dead. Yet Science announces that this is possible, and can be done. That the voices of those who departed before the invention of the wonderful apparatus... are forever stilled is too obvious a truth; but whoever has spoken or whoever speaks into the mouthpiece of the phonograph... has the assurance that his speech may be reproduced audibly in his own tones long after he has turned to dust... Speech has become immortal” (Martland, 2013, págs. 3-4).

[Curiosamente, un estudio de la cobertura periodística sugiere que Edison tocó la fibra sensible referente a la obsesión victoriana con la muerte. Una década más tarde, el inventor Emile Berliner tocó la misma fibra, cuando apuntó que escuchar una grabación sería como "hacer comunión incluso con la inmortalidad".

(Según lo publicado en la revista *Scientific American*) “Se ha dicho que la ciencia nunca es sensacional; que es intelectual, no emocional; pero ciertamente, nada de

lo pueda ser concebido tendría más probabilidades de crear la más profunda de las sensaciones, de despertar la más viva de las emociones humanas, que escuchar una vez más las voces familiares de los muertos. A pesar de todo, la ciencia anuncia que esto es posible y se puede hacer. Las voces de aquellos que partieron antes de la invención del maravilloso aparato... por obviedad, quedaran silenciadas para siempre, pero, quien haya hablado o quien hable por el micrófono del fonógrafo... tendrá la seguridad de que su voz podrá reproducirse de forma audible en sus propios tonos mucho después de que se haya convertido en polvo... El habla se ha vuelto inmortal.”]

Comentarios como los anteriores, dejan entrever lo que Preciado apunta en su concepto *Potentia Gaudendi*, en relación a que, en la sociedad de capitalismo biotecnológico, el cuerpo no tiene estatuto de vivo o muerto, sino de un conector integrado a un macro circuito global de tecnoproducción de capital. En este contexto, el *oído/escucha* prostética que se despliega en el cuerpo ciborg –conexión cuerpo humano y cuerpo dispositivo móvil– tiene por función el aplanamiento del fenómeno sonoro, su conversión a dato numérico, y la transferencia de esta información al circuito global capitalista de tecnoproducción.

Los micrófonos y los altavoces (sumados a las cámaras y a las pantallas) realizan la transducción de lo orgánico a lo cibernético, permiten transducir la existencia y conectar el cuerpo ciborg a la red digital global de comunicación, esa red que Delueze denominó *sociedades de control*.

Es importante tomar en cuenta que la dimensión material implicada en la producción del *oído/escucha* ciborg –y la transducción que realiza– está limitada y determinada por los desarrollos científicos y tecnológicos industriales, los cuales, a su vez, responden a las lógicas de mercado capitalista neoliberal. Tanto los soportes –analógicos y digitales– para almacenar y distribuir las grabaciones sonoras (discos de vinilo, ondas electromagnéticas, casetes, CD, disco duro, servidores de streaming, etc.), los formatos de audio que se desprenden de estos soportes (WAV, MP3, FLAC, AIFF, OGG, etc.) y los dispositivos donde son

reproducidos los sonidos (tocabiscos, radio, walkman, reproductores de CD, computadoras, plataformas de internet, iPod, dispositivos móviles e inteligentes, etc.) conforman un entramado material, que, a lo largo del tiempo, ha afectado, transformado, compuesto y dispuesto la *potencia* inmanente del *oído/escucha* prostético<sup>50</sup>.

Bajo la lógica empresarial, que contempla una constante reducción de costes y aumento de la productividad, la tecnología se encamina al aplanamiento, economización y miniaturización del espacio y de los cuerpos; contribuyendo al montaje y desmontaje de los cuerpos en el circuito global capitalista. Como apunta Haraway, dado el sistema cibernético en el que nos encontramos inmersos, la búsqueda por transportar la mayor cantidad de información empleando la menor cantidad de datos y energía, ha devenido en tecnologías cada vez más “portables, móviles e inmediatas”.

“Las tecnologías de las comunicaciones dependen de la electrónica. Los estados modernos, las compañías multinacionales, el poder militar, los aparatos del estado del bienestar, los sistemas por satélite, los procesos políticos, la fabricación de nuestras imaginaciones, los sistemas de control del trabajo, las construcciones médicas de nuestros cuerpos, la pornografía comercial, la división internacional del trabajo y el evangelismo religioso dependen íntimamente de la electrónica. La microelectrónica es la base del simulacro, es decir, de las copias sin original. La microelectrónica hace de intermediario en las traducciones del trabajo a robótica y a procesamiento de textos, del sexo a ingeniería genética y a tecnologías reproductivas y de la mente a inteligencia artificial y a procedimientos de decisión” (Haraway, 2018, págs. 44-45).

Los smartphones, las tablets, los auriculares inalámbricos, los formatos digitales de audio comprimidos (MP3, Ogg, WMA, etc.), las apps de instrumentos virtuales, las baterías de carga rápida, las unidades de almacenamiento de amplia

---

<sup>50</sup> Haría falta realizar un estudio a mayor profundidad para analizar la relación dada entre el entramado material soporte-formato-reproductor y las configuraciones específicas que diacrónicamente se han desplegado en el oído/escucha ciborg, sin embargo, por el alcance de esta investigación, dicha tarea quedará pendiente para otro trabajo a posterior.

capacidad (Discos duros, memorias tipo flash, micro SD, etc.), son ejemplos de esta economización de la espacialidad.

La transducción y aplanamiento sonoro que realizan las tecnologías capitalistas –micrófonos, altavoces y el entramado material *soporte-formato-reproductor*– es enteramente un acto político de dominación. El sistema determina qué es lo que se escucha y cómo debe de ser escuchado; qué sonidos, músicas y frecuencias son consumidas y cuáles son eliminadas; así el establecimiento de los precios por acceder a la experiencia de la escucha. No es casualidad que, al igual que la idea de clase social, existen también micrófonos y altavoces de gama baja, media y alta; así como planes de suscripción a plataformas musicales del tipo “Gratuitito” (con limitaciones) y “Premium” (con múltiples beneficios y comodidades).

Para resumir lo antes expuesto, consideremos lo siguiente:

- El cuerpo al que denominamos “humano”, afecta y es afectado por los cuerpos internos y externos con los que interactúa. De entre estas afecciones, el sonido –pensado como movimiento de los cuerpos– afecta de diversas maneras y en diferentes grados, distintas zonas del cuerpo humano.
- Tanto el sentido del oído, el aparato/sistema auditivo y el fenómeno de la escucha, pueden concebirse como narrativas construidas arbitrariamente por diversas disciplinas científicas desde el siglo XIX hasta la actualidad. Pensar estas categorías como producciones humanas, es decir, fuera del orden de lo “naturalmente” dado, permite colocárselas bajo el estatuto de tecnologías sociales, prótesis que se encarnan, se somatizan, hacen subjetividad, son biotecnologías.
- Estas biotecnologías de lo aural, se encuentran inscritas y son determinadas por las condiciones materiales e ideológicas de su contexto histórico, por lo que, forman parte de un entramado político que regula la vida y los cuerpos de los individuos de las sociedades modernas. A su vez, la naturalización, la

normalización, la imposición, el desarrollo, la proliferación, el disciplinamiento y la corrección de estas biotecnologías, se ejerce desde los sectores sociales hegemónicos hacia los sectores subyugados.

- Entender al *oído/escucha* como tecnología protésica ha sido posible solo a partir de un proceso de extracción corpórea, para posteriormente reproducirse fuera del cuerpo humano, es decir, mediante la elaboración de transductores de sonido electromecánicos: *micrófono/altavoz*. Estos transductores, más que replicar funciones, producen de forma retroactiva a los órganos “originales”, y no solo eso, sino que los suplementan, potencian y añaden nuevas capacidades a los órganos humanos. Un ejemplo de este aumento de potencia posibilitado por el cuerpo *micrófono/altavoz* es la facultad para grabar o registrar los eventos sonoros en diversos soportes.
- Si bien podría pensarse al cuerpo humano como un conjunto de biotecnologías en sí mismo, es en la interconexión de las tecnologías sonoras orgánicas (*oído/escucha*) y las no orgánicas (*micrófono/altavoz*) que se habilita un nuevo tipo de cuerpo compuesto, un *cuerpo ciborg*, cuya potencia posibilita la aparición de una *escucha ciborg*.
- El *oído/escucha* del cuerpo ciborg, transgrede lo científicamente se impone como naturalmente dado y apela a una identidad política híbrida, entre máquina y organismo, ficcional y en transformación permanente. Dada su condición, al estar atravesado por tecnologías biológicas, electrónicas y de la comunicación, este *oído/escucha ciborg* puede reescribirse constantemente. No obstante, las condiciones sistémicas del capitalismo neoliberal, han transformado e inscrito al *oído/escucha ciborg* dentro de sus lógicas económicas y mercantiles. Por lo tanto, en este momento histórico que la creatividad se impone como *imperativo*, el *oído/escucha ciborg* deviene en un *oído/escucha activista*.

- Este *oído/escucha creativista* permite a los cuerpos conectarse en la macro-red cibernética de control, en la cual se transfieren fenómenos sonoros y musicales que han sido aplanados y transducidos a datos e información. Así, un cuerpo humano que emplea un dispositivo digital, se transforma en un conector enlazado a la red de las *sociedades de control* y del *régimen farmacopornográfico*.
- Dada la potencia del *oído/escucha ciborg*, este tiene la capacidad de reescribirse y poder percibir los fenómenos sonoros de distintas maneras, incluso, escuchar nuevas sonoridades. Al igual que una radio que se pone en sintonía en diferentes frecuencias; las dinámicas abordadas en el taller de creación musical FONURGIA –de reflexión colectiva y pensamiento crítico– permitieron que el *oído/escucha ciborg* de los participantes, pudiera percibir nuevas sonoridades distintas a las escuchadas en la cotidianidad; estos nuevos sonidos serían caracterizados como *sonidos naturales*.
- Ya que esta *escucha de lo natural* se manifestó de forma inesperada, es decir, no estaba contemplada como un resultado previsible dentro de los alcances teóricos y metodológicos del taller; se desprende que ambas, tanto la ***escucha de lo natural*** como la ***escucha creativista*** son posibilidad de la potencia del *cuerpo y oído/escucha ciborg*, sin embargo, la *escucha de lo natural* apareció en un contexto que va en contra del *imperativo* de la creatividad, surgió en lo no planeado, en lo fortuito, en la performatividad, en lo paralelo, apareció como fisura a la lógica del *creativismo*, por lo tanto, se propone a esta como una manifestación de ***contra-creatividad***.

## CONCLUSIONES

“[...] un día tuve que retar a un alumno porque siempre llevaba los auriculares puestos durante la clase. Me respondió que no había problema porque no estaba escuchando nada. En otra clase apareció otra vez con los auriculares, esta vez sin ponérselos y con la música a un volumen muy bajo. Cuando le pedí que la apagara me respondió que ni él podía escucharla. ¿Por qué alguien desearía llevar los auriculares puestos sin escuchar música o escuchar música sin ponerse los auriculares? Porque la presencia de los auriculares en los oídos o la certidumbre de que la música sonaba incluso si no podía escucharla resultan una ratificación de que la matrix está *ahí todavía*, al alcance.”

Mark Fisher. *Realismo capitalista ¿No hay alternativa?*

“*The Queen Is Dead*” (tercer álbum de la banda inglesa The Smiths), reproducido vía *streaming* a través de la app Spotify (empresa de servicios multimedia sueco/estadunidense) en un *Smartphone* marca Xiaomi (empresa china de electrónica) el cual cuenta con Android (sistema operativo móvil propiedad de Google) fue el acompañante musical durante las noches en que escribí este trabajo. Texto, que, por cierto, forma parte de un proceso institucional de evaluación de conocimientos y habilidades para validar mi competencia como etnomusicólogo, pues según la Universidad y el *Perfil profesional* que esta ha estipulado:

El Profesional de la Etnomusicología de la Escuela Nacional de Música cuenta con una formación integral que le permite incidir de manera crítica, creativa y ética en el desarrollo de la cultura y la ciencia en el país, mediante la investigación, la difusión, la enseñanza, la preservación, la promoción y la administración de la música [...]<sup>51</sup>

Seguramente, el lector que haya llegado hasta este punto, habrá detectado rápidamente una singular palabra en este *Perfil*, íntimamente relacionada con este texto.

---

<sup>51</sup> Recuperado de Sitio Web Facultad de Música UNAM; *Licenciaturas-etnomusicología*: <https://www.fam.unam.mx/campus/licenciaturas.php#demoTab6>

Traigo a colación este breve, y un tanto irónico deslíz narrativo, para ejemplificar y hacer evidentes algunas de las reflexiones desprendidas de esta investigación; desde la amplia interconexión de productos y empresas del campo electrónico y de telecomunicaciones que operan a nivel global, hasta la institucionalización del *creativismo* a través del currículo académico y sus reformas educativas.

Como parte de las conclusiones, quiero resaltar en primer lugar la importancia que tuvo la elección del enfoque de *investigación-acción* para este trabajo, siendo la teoría pedagógica de John Elliott sumamente significativa. Hay que destacar que los resultados obtenidos de esta investigación difirieron ampliamente de lo que se esperaba en un principio, puntualmente, la forma en que llegué a valorar a la creatividad y su vínculo con la tecnología y la música. No obstante, fue a partir de la apertura y flexibilidad de este enfoque metodológico, el que me permitió analizar y replantear constantemente a la luz de diferentes teorías los datos generados durante y posterior al trabajo de campo

Si bien en un inicio este trabajo apuntaba a la elaboración de un método lúdico-pedagógico que “propiciara y detonara la creatividad” utilizando los dispositivos móviles en el aula de música, al paso del tiempo y de la etnografía, este propósito fue transitando hacia una crítica al propio concepto de *creatividad* y el papel que esta juega en las relaciones de dominación y producción del sistema capitalista neoliberal. Solo a partir de la elaboración del Taller FONURGIA es que fue posible dar este giro de dirección.

La metodología basada en las *pedagogías libres* empleada en FONURGIA, propició particulares formas de trabajo y reflexiones colectivas

- a) en torno a la educación, política, tecnología y experiencias sonoro-musicales, siendo manifestadas en prácticas tales como:
  - organización a través de asambleas y debates; así como la construcción del conocimiento a partir de la colaboración, la horizontalidad, el respeto y la escucha empática

- análisis (desde las experiencias personales) de las lógicas capitalistas –económicas, políticas, legislativas, mediáticas– que determinan y condicionan las nociones, procesos y producciones artísticas
- comprensión del vínculo tecnología-arte como fenómeno sociocultural históricamente situado; y crítica a los juicios de valor y marcos estéticos impuestos institucionalmente
- cuestionamiento de las lógicas mercantiles de la industria musical y su impacto en la formación educativa de los sujetos contemporáneos
- diagnóstico de los mecanismos de consumo preestablecidos por la industria en sus productos tecnológicos de pantalla táctil (restricción del agenciamiento, políticas de garantía por uso indebido, legislaciones por derechos de autor, obsolescencia programada, etc.)
- examen colectivo referente a problemáticas socioculturales del siglo XXI y su correlación con prácticas sonoro-musicales contemporáneas

b) y de sensibilización-corporal crítica, demostradas en ejercicios tales como:

- experimentación sensorial táctil y crítica en torno a la noción de *cuerpo* como ficción política y discursiva construida desde ideologías hegemónicas cientificistas y de consumo mercantil
- crítica de ideas/conductas represorias y su reescritura emancipatoria a través de la participación colectiva
- ejercicio de grabación y, exposición y discusión grupal en torno a la experiencia de la escucha y el registro de paisajes sonoros con base en criterios subjetivos (estéticos, fenomenológicos, ontológicos y políticos)

La siguiente conclusión que se desprende de este trabajo, es la posibilidad de ubicar a la creatividad fuera de un “orden natural”, y, en su lugar, localizarla como parte de un entramado ideológico y discursivo que es y ha sido socialmente asimilado; una ficción y una tecnología contingente de un momento histórico específico y determinada por condiciones contextuales particulares, instaurada – desde diversas instituciones estatales y privadas– como una episteme, como un imperativo que se somatiza en el cuerpo y produce un determinado tipo de subjetividad.

La creación y la innovación se subordinan a la idea de hiperproductividad, la cual se disfraza bajo la imagen de progreso humano. Crear empresas y productos que satisfagan los deseos, las necesidades, y solucionen las problemáticas – creadas por el mismo sistema– se vuelve una prioridad del capitalismo, y es justo en este punto, en donde la creatividad funge como materia prima inagotable y mecanismo de producción sumamente eficiente. Si a esto sumamos que las sociedades contemporáneas se encuentran atravesadas por el paradigma de la información, los datos, los códigos y la microelectrónica, es de esperarse que tanto individuos, empresas, instituciones, gobiernos, pero, sobre todo, productos tecnológicos y actividades digitales, porten la etiqueta de la creatividad como signo distintivo.

Esta creatividad producto del régimen neoliberal, está vacía, es ambigua, es plana, y solo busca perpetuar el *estatus quo*, no busca la elevación, ni el cambio; está normalizada, fomentada, legalizada, regulada y, principalmente, comercializada. Los sujetos creativos y sus producciones, se encuentran preconcebidos y son determinados por una creatividad coercida por el sistema.

Por último, la conclusión final, y, a mi parecer, la más destacable de esta investigación es la creación del concepto *contra-creatividad* y la concepción del aparato auditivo como tecnología corporal.

Si bien dentro del neoliberalismo toda actividad o idea que se (auto)identifique como “creativa” carece de potencial “revolucionario”, esto no significa que no deba realizarse una crítica a las prácticas “creativas”, pues es justo

en ese momento, en el quehacer, al performar, y al reflexionar, que pueden abrirse fisuras a la lógica capitalista; liberar al cuerpo de sus ataduras y habilitar manifestaciones de la existencia no contempladas. Ese punto de inflexión crítico, es al que en este trabajo se denomina *contra-creatividad*.

En el caso particular de esta investigación, es decir, en el taller de creación musical FONURGIA, se apeló al desarrollo de procesos y creaciones que atendieran las inquietudes de los participantes (sin, aparentemente, establecer limitaciones *a priori*). No obstante, conforme la investigación avanzó, se reveló que las producciones musicales generadas por los compañeros se ajustaban y se encontraban enmarcadas delimitadas por las propias características de los dispositivos –tanto a nivel de hardware como de software–. Desde esta perspectiva, la creatividad se redujo a un acto de uso y consumo de los dispositivos.

Según lo expresado en las entrevistas, los compañeros habrían encontrado significativo el hecho de conocer y aprender a manipular estos artefactos, no obstante, el tema de la creatividad quedó en un segundo plano. Con esta información se puede comprender que, a pesar de que los dispositivos móviles y muchas de sus aplicaciones suelen relacionarse con una idea de ser medios para expresar y materializar la creatividad; en la práctica, este discurso se sostiene débilmente, puesto que nunca se cuestiona o se consensa el significado de la creatividad.

A pesar de esto, durante el taller ocurrió una manifestación de *contra-creatividad*, pues cuando los compañeros compartieron de forma individual sus vivencias durante FONURGIA, emergió de forma fortuita en sus relatos, el hecho de que habrían experimentado, como un acontecimiento, un tipo de escucha *de lo natural*, haciendo referencia a la percepción de sonidos distintos a los percatados en su cotidianidad. Esto quiere decir que, dada la metodología y las condiciones del taller, se habría detonado en ellos una sensibilidad corporal que les permitió reconocer con detalle fuentes sonoras –canto de aves, murmullo de gato, hojas secas al pisar, etc.– que estaban enmascaradas por los sonidos propios que produce el capitalismo –bisagras, motores de autos, tuberías, etc.–.

Este peculiar fenómeno, sumamente significativo para los compañeros, permitió pensar y revelar que el aparato auditivo, el sentido del oído y la experiencia de la escucha han sido concebidos, legitimizados e impuestos desde un paradigma médico-biológico. Al igual que la creatividad, estos saberes científicos se han hecho pasar, desde el siglo XIX, como verdades incuestionables, sin embargo, cuando estas ideas fueron sometidas al aparato teórico empleado en esta investigación, fue posible comprender a estos elementos y fenómenos aurales –el oído/escucha– no como constitutivos de un “orden natural”, sino como una biotecnología inventada.

Bajo este enfoque, se puede explicar que dicha biotecnología ha sido extraída del cuerpo orgánico, para ser colocada (instalada) en otros cuerpos externos, entre los cuales, destacan los transductores electroacústicos, mejor conocidos como micrófonos y altavoces.

Escindir de los órganos corporales sus funciones y modos de afección, posibilita entender al cuerpo como una superficie política capaz de ser reescrita continuamente, susceptible a modificaciones según las tecnologías con las que entre en contacto, en otras palabras, el cuerpo deviene en un ciborg. Asumir el cuerpo ciborg desde un enfoque spinozista, es decir, como un cuerpo compuesto de otros cuerpos, los cuales se afectan entre sí, explica la aparición de nuevas formas de la existencia, manifestaciones de la potencia inmanente a ellos, y, de esta manera concluir que *la escucha de lo natural*, esa escucha alternativa a la que las y los compañeros ser refirieron, fue el resultado de la intersección y afectación entre sus cuerpos, sus dispositivos móviles, el taller FONURGIA y los cuerpos del entorno natural. Sumado a esto, se considera que también existe, de forma retroactiva, una *escucha creativista*, producto del individualismo, el consumo de los dispositivos móviles y sus aplicaciones, el sistema económico neoliberal y el entorno informático. Esta escucha, propia del capitalismo, es la que permite la transducción de sonidos orgánicos a digitales, y posibilita la conexión auditiva de los sujetos a la macro-red global de comunicación y consumo digital.

¿Cuándo fue la última vez que escuchaste tu canción favorita fuera de un dispositivo electrónico conectado a internet?

## REFERENCIAS

- Adorno, T., & Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la ilustración. Fragmentos filosóficos*. (J. J. Sánchez, Trad.) Madrid: Editorial Trotta.
- Armero, A., Cabañes, E., Jaimen, N., Ocampo, Q., & Torres, M. (2018). *El aprendizaje en juego. Tecnoludismo para el pensamiento crítico*. Madrid: Asociación Cultural ArsGames.
- ArsGames. (2021). *ArsGames. Interviniendo el videojuego*. Recuperado el 12 de 11 de 2021, de ¿Qué es ArsGames?: <https://arsgames.net/que-es-arsgames/>
- Augoyard, J.-F. (1995). La sonorización antropológica del lugar. En M. Amerlink (Ed.), *Hacia una antropología arquitectónica* (págs. 205-219). Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Bilton, C. (2016). A Creative Industries Perspective on Creativity and Culture. En V. P. Glăveanu (Ed.), *The Palgrave Handbook of Creativity and Culture Research* (págs. 661-679). Aalborg: Palgrave Macmillan.
- Buitrago, F., & Duque, I. (2013). *La economía naranja. Una oportunidad infinita*. Washington / Bogotá: Puntoaparte / BID.
- Cabañes, E., & Rubio, M. (2013). *Gamestar(t): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos*. Asociación ARSGAMES.
- Campbell, P. (2019). *Persistent Creativity. Making the Case for Art, Culture, and Creative Industries*. Liverpool: Palgrave Macmillan.
- Carpinetti, J. (2019). La emergencia de la creatividad como imperativo categórico epocal. En C. Bressan, Y. Cabannes, M. Carné, J. Carpinetti, A. Ford, D. Schugurensky, & G. Signorelli, *Creatividad y política: de los instituyente y lo instituido en la producción de lo común* (págs. 76-97). Rosario: DelRevés.
- Comisión Europea. (2000). *Innovación & Transferencia de Tecnología: La innovación y la creatividad, transformación de Europa*. Luxemburgo: Comisión Europea.
- Comisión Europea. (2004). *Informe General sobre la actividad de la Unión Europea*. Luxemburgo: Comunidades Europeas.
- Comisión Europea. (2009). *Embajadores europeos de la Creatividad y la Innovación: Manifiesto*. Unión Europea. Creativity and Innovation European Year 2009.
- Deleuze, G. (2008). *En medio de Spinoza*. (Equipo Editorial Cactus, Trad.) Buenos Aires: Cactus.

- Deleuze, G. (2014). Post-scriptum sobre las sociedades de control. En *Conversaciones* (J. L. Pardo, Trad., págs. 277-286). Valencia: Pre-Textos.
- Doyle, C. (2019). Speaking of Creativity: Frameworks, Models, and Meanings. En C. Mullen (Ed.), *Creativity Under Duress in Education? Resistive Theories, Practices, and Actions* (págs. 41-62). Blacksburg, Virginia: Springer.
- Elliott, J. (2005). *El cambio educativo desde la investigación-acción* (Cuarta ed.). (P. Manzano, Trad.) Madrid: Ediciones Morata S. L.
- Fisher, M. (2020). Capitalismo creativo. En M. Fisher, *K-punk - Volumen 2. Escritos reunidos e inéditos (Música y política)* (F. Bruno, Trad., págs. 323-326). Buenos Aires: Caja Negra.
- Florida, R. (2005). *Cities and the Creative Class*. New York: Routledge.
- Foucault, M. (1992). *La verdad y las formas jurídicas* (Tercera ed.). (E. Lynch, Trad.) Barcelona: Gedisa.
- Gielen, P. (2014). *Creatividad y otros fundamentalismos*. (H. López-Castrillo, & A. Arozamena, Trads.) Madrid: Brumaria.
- Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos Presidencia de la República. (2001). *Plan Nacional de Desarrollo 2001-2006*. México.
- Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos Presidencia de la República. (2007). *Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012*. México.
- Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos Presidencia de la República. (2013). *Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018*. México.
- Gobierno de los Estados Unidos Mexicanos Presidencia de la República. (2019). *Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024*. México.
- Guilford, J. P. (1959). Three faces of intellect. *American Psychologist*, 14(8), 469-479.
- Haraway, D. (2018). *Manifiesto pra cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. (S. Bras Harriott, Trad.) Mar de Plata: Letra Sudaca Ediciones.
- Lara, A. (2004). Sobre la evolución del mecanismo de la audición. *Anales de mecánica y electricidad (X Jornadas de historia y filosofía de la Ingeniería, la Ciencia y la Tecnología)*, 81(5), 63-70.
- Martland, P. (2013). *Recording History: The British Record Industry 1888-1931*. Plymouth: Scarecrow Press, Inc.
- Miralpeix, A. (2012). iMúsica: educación musical con el iPad y el iPhone. *Eufonía. Didáctica de la música*(56), 27-35.

- Monteagudo, J. (2012). Y Orff se hizo digital. *Eufonía. Didáctica de la música*(56), 20-26.
- Morales, B., & Rubiano, G. (2013). "IPAD MUSIC" Sistematización de una experiencia. *El Artista*(10), 213-229.
- Naciones Unidas. (2017). *Día Mundial de la Creatividad y la Innovación*. Naciones Unidas.
- Ochoa, L., Page, C. (Productores), & Hooper, L. (Dirección). (2013). *When Björk Met Attenborough* [Película].
- Preciado, B. (2008). *Testo Yonqui*. Madrid: Espasa Calpe S. A.
- Preciado, P. (2016). *Manifiesto contrasexual* (Edición en formato digital ed.). (J. Díaz, & C. Meloni, Trads.) Barcelona: Anagrama.
- Rives, M. (2012). Las tabletas en la educación del siglo XXI. *Eufonía. Didáctica de la música*(56), 7-19.
- Sánchez, J., & Soro, P. (2012). La magia de aprender con los Dedos. *Eufonía. Didáctica de la música*(56), 36-41.
- Sánchez, J., Arroyo, S., Parra, J., & Verdú, A. (2018). Presentación. En *Las industrias culturales y creativas en Iberoamérica: evolución y perspectivas* (págs. 11-12). Orihuela: Universidad Miguel Hernández de Elche.
- Schumpeter, J. A. (1996). *Capitalismo, socialismo y democracia (Tomo1)* (Biblioteca de economía). Barcelona: Ediciones Folio.
- Secretaría de Cultura. (2017). *Compás creativo: prototipado de mapas de economías creativas*. Recuperado el 23 de 11 de 2020, de Centro de Cultura Digital: <https://centroculturadigital.mx/compas-creativo/mexico-creativo/>
- Secretaría de Cultura. (2020). *1er Foro de Industrias Creativas Unión Europea - México*. Recuperado el 11 de 2020, de México Creativo: <https://mexicocreativo.cultura.gob.mx/1er-foro-de-industrias-creativas-union-europea-mexico/>
- Secretaría de Cultura. (2020). *Foro México Creativo 2020*. Recuperado el 11 de 2020, de México Creativo: <https://mexicocreativo.cultura.gob.mx/inicio/cooperacion-cultural/foro-mexico-creativo-2020/>
- Secretaría de Cultura. (2020). *México Creativo: Desarrollo Cultural Sostenible*. Recuperado el 23 de 11 de 2020, de <https://mexicocreativo.cultura.gob.mx/>
- Spinoza, B. (2014). *Ética, demostrada según el orden geométrico*. (O. Cohan, Trad.) Barcelona: Gredos-RBA.

- Thompson, M. (2017). Experimental Music and the Question of What a Body Can Do. En P. Moisala, T. Leppänen, M. Tiainen, & H. Väättäinen (Edits.), *Musical Encounters with Deleuze and Guattari* (págs. 149-167). New York / London: Bloomsbury Academic.
- UNESCO. (2002). *Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural*. Documento preparado para la Cumbre Mundial sobre el Desarrollo Sostenible, Johannesburgo.
- UNESCO. (2004). *Declaración de la misión de la red de Ciudades Creativas de la UNESCO*. UNESCO.
- UNESCO. (22 de 01 de 2020). *UNESCO y ocho Municipios de México establecen Red Mexicana de Ciudades Creativas*. Recuperado el 23 de 11 de 2020, de UNESCO Sitio Oficial: <https://es.unesco.org/news/unesco-y-ocho-municipios-mexico-establecen-red-mexicana-ciudades-creativas>
- Unión Europea. (2008). *DECISIÓN No 1350/2008/CE DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO de 16 de diciembre de 2008 relativa al Año Europeo de la Creatividad y la Innovación*. Diario Oficial de la Unión Europea.
- Villaseñor, C. (2018). Industrias culturales y creativas en México. En J. Sánchez, S. Arroyo, J. Parra, & A. Verdú (Edits.), *Las industrias culturales y creativas en Iberoamérica: evolución y perspectivas* (págs. 259-276). Orihuela: Universidad Miguel Hernández de Elche.
- Williams, D. (2014). Another Perspective: The iPad Is a REAL Musical Instrument. *Music Educators Journal*, 101(1), 93-98.

## ANEXO 1

Nombre: Elizabeth		
INFORMACIÓN PERSONAL		
Género: Mujer	Edad: 23	Lugar de nacimiento: Estado de México
Ocupación	Maquillista, estudiante de inglés UAM, estudiante de guitarra y canto.	
Formación académica	Preescolar, Primaria (Privada) Secundaria, Preparatoria, Universidad (Pública)	
MÚSICA		
Antecedentes musicales (primeros acercamientos)	Mencionó a su familia como el primer vínculo con la música, principalmente a través del padre, el hermano y la abuela. Los medios a través de los cuales tuvo sus primeros contactos con la música fueron el tornamesa, la radio y la videocasetera. Sus primeros recuerdos musicales contienen música de The Beatles, The Doors, Los ángeles azules.	
Formación musical	Los primeros aprendizajes musicales fueron durante la escuela primaria, donde destaca una enseñanza con disciplina y en la que pudo aprender a vocalizar y a solfear. En la actualidad cursa estudios musicales en Guit-Art (canto-guitarra). Destaca como experiencias positivas la ejecución colectiva en ensamble, la retroalimentación que se da en clase y poder afrontar el pánico escénico. Lo negativo de su formación radica en el nulo apoyo del gobierno por impulsar y apoyar la profesionalización de los músicos.	
Motivaciones	Considera la música un medio para canalizar de forma positiva la ansiedad y los momentos difíciles de la vida. Inquietud por dominar la técnica vocal y la ejecución guitarrística, así como comprender teóricamente el fenómeno musical.	
Prácticas musicales	Escuchar música, ensayar, componer; asistir a clases, aprender otros idiomas mediante el canto; subtítular, editar y subir videos musicales a la plataforma YouTube.	
Influencias-gustos musicales	The Beatles, The Doors, ABBA, The Sounds, Mew, La Oreja de Van Goh. Letras poéticas que dignifiquen a la mujer músico, variación rítmicas y tonales en las piezas.	

Expectativas	Ser un músico que ama lo que hace, estar preparada, tener paciencia y perseverancia. Dar a conocer su trabajo de forma profesional, aunque aún no tiene un plan de trabajo.
<b>CREATIVIDAD</b>	
Nociones, concepto y aplicación (musical-extra musical)	Es lo que permite ser único; generar ideas de las influencias musicales; capacidad de cambiar algo; modificar el molde; dejar huella. <b>Se considera poco creativa en lo musical –falta de dominio técnico– y más creativa en lo visual.</b>
<b>TECNOLOGÍA</b>	
Apropiación tecnológica	La tecnología se fue incorporando a su vida, no estaba desde un primer momento. Considera tener conocimientos básicos de la tecnología en su cotidianidad. Considera tener una cercanía más no una dependencia tecnológica.
Consumo tecnológico	<b>Dispositivos:</b> Teléfono móvil, computadora. <b>Plataformas:</b> Youtube, Spotify <b>Software/Apps:</b> Musescore (edición de partituras), Filmora (editor video), Audacity (editor de audio)
Música y uso de tecnología	<b>Beneficios:</b> Proporciona mayor independencia de las disqueras, libertad para la creación y producción, mayor difusión, reducción de costos en equipos, producción y portabilidad. <b>Desventajas:</b> Genera una banalización, desprofesionalización, desvalorización de la educación musical. Cualquiera puede hacer y enseñar música
<b>FONURGIA</b>	
Inquietudes y expectativas	Mejorar sus conocimientos en el uso del editor Audacity, utilizar nuevos programas y apps; crear nuevas ideas musicales y obtener herramientas para difundir su material original.

Nombre: Jedidas Sarai		
INFORMACIÓN PERSONAL		
Género: Mujer	Edad: 25	Lugar de nacimiento: CDMX
Ocupación	Profesora de música y maduración, líder de alabanza, tesorera y miembro de la mesa directiva en una asociación.	
Formación académica	Privada y pública (no específica por nivel educativo)	
MÚSICA		
Antecedentes musicales (primeros acercamientos)	El primer lugar de contacto musical fue la iglesia, a través de ejecuciones en vivo. No recuerda con exactitud cuáles fueron los primeros artistas que recuerda haber escuchado, pero recuerda que era música de alabanza.	
Formación musical	Vagamente recuerda que su primer acercamiento al aprendizaje musical fue durante el nivel básico de su educación. A nivel profesional curso estudios musicales en la ESCAM (Escuela Superior de Composición y Arreglo Musical). Considera que aún las escuelas de música carecen de asignaturas y talleres que obedezcan genuinamente a los intereses de los alumnos, donde se potencie la creatividad, así como espacios de convivencia entre compañeros.	
Motivaciones	Su principal motivación para aprender música fue la iglesia; actualmente le motiva seguir aprendiendo y conocer más a fondo la música.	
Prácticas musicales	Escuchar música, componer, ejecución en la iglesia y profesora	
Influencias-gustos musicales	Marcos Witt, Dirty Loops, The piano guys. Arreglos musicales innovadores, fusión de estilos con creatividad.	
Expectativas	Ser un músico que tenga paciencia, creatividad, muy estudiosa y que ame su quehacer. Desarrollar más confianza en sí misma.	
CREATIVIDAD		
Nociones, concepto y aplicación (musical-extra musical)	Es aquella cualidad que permite crear algo nuevo, hacer cosas diferentes y evitar la monotonía. <b>Se considera creativa.</b>	

TECNOLOGÍA	
Apropiación tecnológica	Considera tener una buena relación y manejo de la tecnología, facilita la ejecución en vivo y ayuda a mejorar la impartición de clases. No siente dependencia hacia la tecnología.
Consumo tecnológico	<b>Dispositivos:</b> Teléfono móvil, computadora. <b>Software:</b> Sibelius, Guitar Pro (editor partituras), Pro Tools (editor de audio)
Música y uso de tecnología	Durante sus estudios universitarios la tecnología se volvió un recurso indispensable. <b>Beneficios:</b> Crear canciones con un software el cual permite escuchar lo que se crea, permite modificar y agregar elementos de manera rápida y eficaz. <b>Desventajas:</b> Las personas pierden interés por especializarse en la técnica y el aprendizaje formal de la música, se banaliza el acto de creación.
FONURGIA	
Inquietudes y expectativas	Aprender nuevas cosas, nuevas herramientas, nuevos programas y conocer nuevos métodos para la enseñanza.

Nombre: Jessica		
INFORMACIÓN PERSONAL		
Género: Mujer	Edad: N/A	Lugar de nacimiento: CDMX
Ocupación	Cantante en el grupo de rock FUX, profesora de música.	
Formación académica	Preescolar (Privada) Primaria, secundaria, bachillerato, licenciatura (Pública)	
MÚSICA		
Antecedentes musicales (primeros acercamientos)	El acercamiento musical más significativo durante sus primeros años sería en su hogar, su padre tenía una banda de rock y ella estaba presente durante los ensayos. La música que marca su vida en ese momento es de las bandas Scorpions y Iron Maiden.	

Formación musical	<p>Las primeras enseñanzas musicales fueron durante la educación primaria. Durante su juventud tuvo acceso a clases particulares de canto (3 años) y posteriormente ingresa y cursa la licenciatura de “Canto operístico” en el Conservatorio Nacional de Música.</p> <p>Considera que en las escuelas de música, administrativos y profesorado deben contribuir y estar al tanto del aprendizaje integral de cada alumno con el fin que pueda satisfacer sus necesidades musicales propias. Así mismo las instituciones deben proporcionar los medios y condiciones materiales necesarias para que el profesorado realice correctamente su ejercicio pedagógico.</p>
Motivaciones	La música es un medio conseguir la admiración de un público, pero también el reconocimiento entre pares. Entre mejor sea la práctica artística, mejor será la enseñanza musical.
Prácticas musicales	Escuchar música, impartir clases; ensayar, componer y realizar sesiones de escucha con su grupo.
Influencias-gustos musicales	Su principal influencia musicales son: Santa Sabina, Rita Guerrero, Portishead y Moloko. Destaca que estas bandas son capaces de generar enlaces armónicos inusuales; a través de la técnica instrumental desarrollan nuevos efectos sonoros; logran fusionar estilos y elementos del lenguaje musical de forma admirable.
Expectativas	Poder desarrollarse profesionalmente, mejorar sus conocimientos de teoría musical, para así poder compartir conocimientos de alta calidad. A futuro tener un lugar propio para poder impartir clases de música.
<b>CREATIVIDAD</b>	
Nociones, concepto y aplicación (musical-extra musical)	<p>Es un rasgo inherente a los humanos, que se manifiesta en diferentes magnitudes en los individuos. Estas magnitudes operan en función a la capacidad que cada persona tiene para canalizar sus emociones, sentimientos y sensaciones. La creatividad es fundamental para el arte; es necesario emplear diferentes métodos para detonar ideas nuevas a partir del estado de ánimo. La creatividad está presente incluso desde antes de tener razón, no se puede contener, debe salir.</p> <p><b>Se considera creativa.</b></p>
<b>TECNOLOGÍA</b>	

Apropiación tecnológica	Se considera ignorante en este rubro, lo concerniente a la utilización de aparatos tecnológicos en su banda la ha delegado a sus compañeros hombres, ellos son quienes han tomado cursos y se inmiscuyen más en la tecnología y producción. A pesar de ello, considera ser dependiente de la tecnología, pues en su vida diaria, en su grupo y en su labor como docente, emplea de manera central diversos dispositivos tecnológicos.
Consumo tecnológico	<b>Dispositivos:</b> iPhone, proyector y computadora (karaoke), teléfono móvil. <b>Plataformas:</b> Youtube, Apple Music (servicios de música en streaming)
Música y uso de tecnología	<p>El aprovechamiento de la tecnología le ha permitido ampliar sus posibilidades como músico, en el campo docente ha usado el recurso del karaoke como un recurso didáctico; en el campo personal, la tecnología le permite explorar y conocer nuevas músicas, así como expandir su creatividad al permitirle componer y almacenar sus melodías y letras; en el campo de la interpretación, la tecnología ha servido como una plataforma a través de la cual puede compartir sus producciones y obtener remuneraciones económicas.</p> <p><b>Beneficios:</b> Descubrir, crear y compartir nueva música entre las personas. De forma individual, una persona puede adquirir los conocimientos y producir una pieza musical utilizando solamente la tecnología.</p> <p><b>Desventajas:</b> Al haber en internet demasiada información, en ocasiones errónea, una persona puede fácilmente consumir este tipo de contenido que se difunde como si fuera verdadero.</p>
<b>FONURGIA</b>	
Inquietudes y expectativas	Aprender a utilizar las aplicaciones digitales y de todo el potencial de los dispositivos móviles; apropiarse de sus medios y recursos para realizar sus propias maquetas musicales de manera que la composición, tanto vocal como instrumental, no esté a cargo de otros miembros de su grupo. Involucrarse más a fondo y detonar nuevos acercamientos al proceso creativo.

<b>Nombre: Jair</b>		
<b>INFORMACIÓN PERSONAL</b>		
Género: Hombre	Edad: 20	Lugar de nacimiento: Oaxaca
Ocupación	Estudiante de la licenciatura en gestión empresarial; auxiliar de tienda en Guit-Art.	
Formación académica	Preescolar, primaria, secundaria, bachillerato, licenciatura (Pública)	
<b>MÚSICA</b>		
Antecedentes musicales (primeros acercamientos)	Los primeros encuentros con la música, se darían en su hogar, ya que su padre era músico y participaba en ensambles tanto de música tradicional como de cumbias. Además, relata que su padre alquilaba los instrumentos y el espacio para ensayar, a otros músicos, por lo que entró en contacto con diversos músicos y estilos musicales en su propia casa. Relata que en su niñez la música tradicional (sones regionales) y el reggae, marcaron su día a día.	
Formación musical	<p>La primera educación musical que recibió fue por su padre, pero, sobre todo de los músicos que alquilaban el espacio y ensayaban en su casa; esta educación fue totalmente práctica y de forma oral.</p> <p>Posteriormente, durante la educación primaria recibió clases de melódica, flauta y teoría musical básica.</p> <p>A la par que cursaba la educación secundaria participó en una agrupación de música religiosa, tocando de la iglesia y diferentes foros de ese ámbito. Ya en la universidad, participa en un taller optativo de música popular.</p> <p>Considera que la escuela de música ideal debería de ser un espacio que atendiera verdaderamente las inquietudes de cada alumno, lo suficientemente flexibles en horarios y con las instalaciones adecuadas para poder desarrollarse plenamente. Además, los recursos económicos deberían ser justos para todos los prestadores de servicios, así también, dotarlos de las prestaciones necesarias para asegurar su bienestar.</p>	
Motivaciones	En un primer momento, él consideró estudiar música de forma profesional, sin embargo, en el estado de Oaxaca no se encontraban las instituciones necesarias para realizar esta meta, por lo que se trasladó a la CDMX. Lamentablemente, ya en la ciudad, su familia materna lo persuadió a estudiar una profesión diferente. No obstante, no piensa alejarse del	

	<p>ámbito musical y probablemente en un futuro, profesionalizarse en esa área.</p>
Prácticas musicales	<p>Trabaja como asistente en Guit-Art, toca el bajo y batería con su hermano por pasatiempo; participa en un proyecto musical incipiente con amigos y en un ensamble musical en su universidad.</p>
Influencias-gustos musicales	<p>Sus principales influencias son Red Hot Chili Peppers, System of a Down, Cancerbero; música Funk y Reggae. Admira las trayectorias de estos artistas y la manera en que expresan sus ideas tanto a nivel musical como a nivel lírico. Considera que todas estas bandas proponen ideas rítmicas que destacan sobre otros artistas y eso le agrada.</p>
Expectativas	<p>Como músico aspira a perfeccionar su técnica instrumental y conocimiento teórico, lograr una versatilidad, disciplina y la capacidad para transmitir a otros los conocimientos que tiene.</p> <p>En este sentido, también le gustaría poder crear una escuela de música, proyecto en donde hará confluír sus saberes en gestión empresarial y su gusto por la música.</p>
<b>CREATIVIDAD</b>	
Nociones, concepto y aplicación (musical-extra musical)	<p>La creatividad permite generar nuevas ideas, proyectos o cosas que desembocan en la generación de un estilo musical propio, esto para aportar algo nuevo a lo ya dado. También, la creatividad tiene a estar ligada a estados de ánimo alegre, por lo que en entornos negativos o bajo condiciones de estrés, esta puede ser inhibida.</p> <p><b>Se considera creativo ocasionalmente.</b></p>
<b>TECNOLOGÍA</b>	
Apropiación tecnológica	<p>Se considera tener un dominio muy bueno de la tecnología, ha participado en varios cursos y se siente capaz para manipularla.</p> <p><b>Beneficios:</b> Que la música se puede concebir como en una base de datos que se puede almacenar y compartirse, así, los proyectos pueden ser publicitados de una manera más eficaz.</p> <p><b>Desventajas:</b> restricciones y problemas legales por asuntos de derechos de autor, la saturación mediática de ciertos artistas o géneros musicales en las redes sociales.</p>

Consumo tecnológico	<b>Dispositivos:</b> Computadora, teléfono móvil. <b>Plataformas:</b> Spotify, Youtube, Soudcloud. (servicio de streaming) <b>Software:</b> Studio FL, Virtual Dj (edición y producción musical)
Música y uso de tecnología	Durante su experiencia musical se ha acercado, de forma autodidacta, al estudio de programas para la producción y composición musical, además, el uso de la red le ha permitido asistir a cursos sobre armonía y técnica instrumental.
<b>FONURGIA</b>	
Inquietudes y expectativas	<p>Le gustaría aprender a utilizar programas para dispositivos móviles en los que pueda plasmar ideas, desde el momento de la imaginación hasta llegar a concluir una composición.</p> <p>Además poder desarrollar un proyecto colaborativo con su hermano, en el que se desarrolle la musicalización de un cortometraje.</p>

<b>Nombre: Ángel</b>		
<b>INFORMACIÓN PERSONAL</b>		
Género: Hombre	Edad: 21	Lugar de nacimiento: Estado de México
Ocupación	Técnico en contabilidad; ayudante en negocio familiar.	
Formación académica	Preescolar, primaria, secundaria, bachillerato, licenciatura (Pública)	
<b>MÚSICA</b>		
Antecedentes musicales (primeros acercamientos)	El primer contacto con el fenómeno musical sería en el hogar y a través de la música en vivo, dado que su padre era músico y participaba en una agrupación de cumbia y música tropical. De esta etapa las canciones que más recuerda son las de Rigo Tovar y Antonio Aguilar.	
Formación musical	<p>Sus primeras lecciones de música las recibió durante la educación secundaria, en una asignatura llamada "artes musicales" abordando conocimientos básicos sobre teoría y ejecución de flauta.</p> <p>Actualmente asiste a clases de guitarra en la escuela de música Guit-Art. Considera que la escuela ideal debería ofrecer flexibilidad de horarios, equipo e instalaciones adecuadas y una amplia oferta educativa en la enseñanza de diferentes instrumentos musicales.</p>	

Motivaciones	Conforme va mejorando en los conocimientos teóricos y técnicos ha podido ejecutar las piezas que le gustan, esto lo hace sentir pleno.
Prácticas musicales	Escuchar música, ensayo diario con su instrumento, lectura constante sobre armonía y solfeo.
Influencias-gustos musicales	Sus principales influencias musicales, son las bandas: Queen, Mago de Oz y Zoé. Admira sus letras e instrumentaciones, en el caso de Queen le impresiona el papel que desempeña la guitarra.
Expectativas	Llegar a ser un buen músico, dedicado, comprometido, apasionado, disciplinado y sobre todo paciente. Como principal meta a futuro es realizar una licenciatura en composición.
<b>CREATIVIDAD</b>	
Nociones, concepto y aplicación (musical-extra musical)	Innovación, la creación es innovación. La creatividad permite modificar lo que está creado con anterioridad, la música ya está creada. También es poder hacer emerger nuevos sonidos, nuevas letras, nuevos ritmos, fusionar estilo. A nivel personal, suele planear demasiado las cosas, pero dejarlas inconclusas.  <b>Se considera creativo en un término medio, <i>regular</i>.</b>
<b>TECNOLOGÍA</b>	
Apropiación tecnológica	Considera no emplear demasiado la tecnología, solo para escuchar música y ver redes sociales, no está acostumbrado a utilizarla para hacer música, en suma, no le es indispensable.  <b>Beneficios:</b> facilidad de transportar instrumentos, portabilidad, permite afinar de forma precisa y rápida.  <b>Desventajas:</b> el entrenamiento auditivo se vuelve obsoleto, ahora ya no se sacan piezas de oído, es más fácil ver un cover o tutorial en YouTube.
Consumo tecnológico	<b>Dispositivos:</b> Teléfono móvil y Tv inteligente, pedalera multiefectos para guitarra.  <b>Plataformas:</b> Youtube  <b>Software / apps:</b> Guitar Tuna (afinador de guitarra) Perfect Piano (app instrumento)

Música y uso de tecnología	Ocasionalmente utiliza la aplicación Perfect Piano para poder escuchar las notas y entonar mejor en las clases de desarrollo vocal. En el caso de la guitarra, suele emplear la app Guitar Tuna para poder afinar y tener acceso rápido a un metrónomo.
<b>FONURGIA</b>	
Inquietudes y expectativas	Espera aprender cosas nuevas, conocer nuevas aplicaciones para hacer música.

<b>Nombre: Juan Carlos</b>		
<b>INFORMACIÓN PERSONAL</b>		
Género: Hombre	Edad: 40	Lugar de nacimiento: CDMX
Ocupación	Ingeniero en ciencias de la computación; ejerce como programador analista	
Formación académica	Preescolar, primaria, secundaria, bachillerato, licenciatura (Pública)	
<b>MÚSICA</b>		
Antecedentes musicales (primeros acercamientos)	Recuerda que sus primeros acercamientos con la música fueron a través de música grabada (acetatos) y en la radio. La música que lo marco en su edad temprana fue de Pink Floyd, Creedence Clearwater Revival, y música en portugués.	
Formación musical	<p>En cuanto a enseñanza musical, las primeras lecciones las recibió durante la educación secundaria (flauta y solfeo básico), esta etapa le agrado mucho pues se fomentaba la escucha musical y el compañerismo.</p> <p>Durante su juventud participó en una estudiantina, en donde aprendió a tocar la guitarra, pero debido al trabajo tuvo que abandonar este ensamble.</p> <p>Posteriormente decidió ingresar a la escuela de música Guit-Art, en donde retomó la ejecución de la guitarra.</p> <p>Considera que la escuela de música ideal debería tener horarios flexibles que se adapten a las actividades de cada estudiante, así también las clases fueran siempre individuales pues el trato directo profesor-alumno es fundamental.</p>	

Motivaciones	Dado que en su niñez y juventud no tuvo la posibilidad de dedicar mayor tiempo a la música, ahora, en su adultez, considera que tiene el tiempo y los recursos económicos para adentrarse al mundo de la música. La música es un medio para expresar ideas, pero también para escuchar lo que otros tienen que decir.
Prácticas musicales	Escuchar música principalmente –explorar y conocer nuevos géneros de diferentes partes del mundo–, practicar diariamente la guitarra.
Influencias-gustos musicales	En general tiene un gran apego al rock clásico; algunas de las bandas que más admira son: Pink Floyd, Led Zeppelin, Portishead. En el caso de las dos primeras, admira a los guitarristas, las melodías que componen y sus fraseos en el instrumento. En el caso de la última admira la capacidad de la banda por generar atmósferas sonoras.
Expectativas	Lograr una técnica aceptable en el instrumento lo suficiente para poder transmitir sus ideas a través de la música, más allá de demostrar solamente algún tipo de virtuosismo.

#### CREATIVIDAD

Nociones, concepto y aplicación (musical-extra musical)	<p>Denomina a la creatividad como “la habilidad de” en dos perspectivas, la intelectual y la emocional.</p> <p>En el primer caso, considera que es creativo, pues la creatividad intelectual se enfocaría en la habilidad para resolver problemas con los recursos y herramientas disponibles, esto lo ve recurrente en su profesión, crear y diseñar soluciones en el mundo de los negocios virtuales, de ahí que es fundamental ser creativo.</p> <p>Por otra parte, la creatividad emocional estaría relacionada con la capacidad de escribir/transmitir emociones y sentimientos, en este caso el no considera ser creativo, pues dada la abstracción y subjetivación de la música, poca gente podría entender las emociones que él pudiera expresar sería difícil poder lograr la comunicación correcta de sus ideas musicales.</p> <p><b>Se considera creativo con algunas excepciones.</b></p>
---	---

TECNOLOGÍA	
Apropiación tecnológica	<p>Dada su profesión, la relación con la tecnología es muy cercana. Constantemente suele buscar o desarrollar, de forma autodidacta, herramientas o elementos para su entretenimiento, así como para hacer más cómodas y eficientes sus labores cotidianas.</p> <p><b>Beneficios:</b> Acceso y difusión de la información para un mayor sector de la población.</p> <p><b>Desventajas:</b> Los procesos de aprendizaje y creación son banalizados, se pierde atención en los detalles. No hay preocupación por lo elemental, lo rudimentario, el trabajo manual, por el contrario hay mayor importancia por adquirir el conocimiento en internet.</p>
Consumo tecnológico	<p><b>Dispositivos:</b> Computadora, teléfono móvil, tv inteligente, pedalera multiefectos para guitarra.</p> <p><b>Plataformas:</b> YouTube, Spotify</p>
Música y uso de tecnología	<p>Menciona que es casi nula la aplicación de la tecnología en el terreno musical. Muy ocasionalmente, recurre a alguna página para consultar una partitura o utiliza un procesador de efectos para adornar el sonido de la guitarra. Considera que la brecha generacional es un factor para su alejamiento en el vínculo creación musical-tecnología.</p>
FONURGIA	
Inquietudes y expectativas	<p>Comenzar a investigar, comprender y hacer música a partir de un enfoque meramente tecnológico.</p>

## ANEXO 2

Las siguientes tablas contienen algunos elementos que, a mi parecer, dan cuenta de las directrices políticas de la UNESCO y la Unión Europea y su interés por ejecutar sus políticas globalmente. Se contemplan los eventos y acciones ocurridas a partir del año 2000, destacándose el año 2004 ya que corresponde a la fecha en que comienza a operar la Red de Ciudades Creativas, momento significativo en la implementación del paradigma creativo a nivel internacional.

Año	UNESCO (Naciones Unidas)
2002	Se publica la <i>Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural</i> , en el cual se busca la salvaguarda de las expresiones culturales individuales; concibe a la creatividad como medio para promover el desarrollo de infraestructura, industrias y mercados culturales, y se decreta la creación de la <i>Alianza Mundial para la Diversidad Cultural</i> y una <i>Red Mundial de Observatorios sobre Diversidad Cultural</i> (iniciativa que en 2004 se consolidaría como la Red de Ciudades Creativas).
2004	Se promulga la <i>Declaración de la misión de la Red de Ciudades Creativas</i> , cuya intención fue fortalecer la cooperación entre las ciudades que reconocen a la creatividad como factor estratégico para el desarrollo en los aspectos sociales, culturales, económicos y medioambientales.  Se estipulan los 7 campos de creatividad, en los cuales las ciudades pueden ser exponentes: <i>artesanías y artes populares, artes digitales, cine, diseño, gastronomía, literatura y música</i> .
2017	Declaración para designar al 21 de marzo como el <i>Día Mundial de la Creatividad y la Innovación</i> . Se solicita a los Estados Miembros, la celebración de este día para hacer conciencia de la importancia de la creatividad y la innovación para la resolución de problemáticas sociales y económicas.

Año	Unión Europea
2000	<p>Se publica la revista <i>Innovación y transferencia de tecnología: La innovación y la creatividad. Transformación de Europa</i>. Se hace mención de la ventaja –casi 50 años– que Estados Unidos tiene en comparación con la Unión Europea, en materia de inversión y fomento de la innovación. También, se analizan y se discuten las acciones que este organismo tendrá en el corto plazo en relación a la creatividad:</p> <p style="padding-left: 40px;">La misión del sector público, en los Estados Miembros y en la Unión Europea, es crear las circunstancias en que pueda florecer la creatividad y afianzar las infraestructuras necesarias para promoverla y apoyarla - sobre todo en las pymes - y garantizar que se dirige a las prioridades de la sociedad en su conjunto, y no sólo a las de las empresas. (Comisión Europea, 2000, pág. 4)</p>
2004	<p>Se emite el <i>Informe General sobre la actividad de la Unión Europea</i>; en este documento se menciona la transición del modelo de producción industrial al modelo empresarial, a dicho proceso de cambio se le denomina “mutación estructural”. También, se proponen acciones legislativas para favorecer las políticas de la creatividad y la innovación.</p> <p style="padding-left: 40px;">La instauración de un marco administrativo y reglamentario más favorable a las pequeñas y medianas empresas también constituyó uno de los objetivos estratégicos de un plan de acción presentado por la Comisión para fomentar el espíritu empresarial. Esta iniciativa también se dirige a alimentar la cultura empresarial, a animar a cuantas más personas mejor a que se hagan empresarias, a orientar al empresariado hacia el crecimiento y la competitividad y a mejorar los flujos de financiación. (Comisión Europea, 2004, pág. 33)</p>

2008	<p>Es publicado en el <i>Diario Oficial de la Unión Europea</i>, una declaratoria para conmemorar el año 2009 como el <i>Año Europeo de la Creatividad y la Innovación</i>. Se menciona la necesidad de que los miembros de este organismo, dediquen esfuerzos para promover la creatividad por medio del aprendizaje permanente, como factor clave para el desarrollo de las competencias personales, empresariales, laborales y sociales.</p> <p>[Uno de los objetivos de este Año es] aumentar la sensibilización sobre la importancia de la creatividad, la innovación y el espíritu empresarial tanto para el desarrollo personal como para el crecimiento económico y el empleo, y fomentar el espíritu empresarial, especialmente entre los jóvenes, mediante la cooperación con el mundo de la empresa. (Unión Europea, 2008, pág. L 348/116)</p>
2009	<p>En el marco del <i>Año Europeo de la Creatividad y la Innovación</i>, el Presidente de la Comisión Europea, José Manuel Barroso promulga el <i>Manifiesto por la Creatividad y la Innovación en Europa</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cultivar la creatividad en un proceso de aprendizaje permanente en el que teoría y práctica se desarrollen paralelamente.</li> <li>2. Convertir las escuelas y las universidades en lugares donde estudiantes y profesores se comprometan en el pensamiento creativo y el aprendizaje por medio de la práctica.</li> <li>3. Transformar los lugares de trabajo en centros de aprendizaje.</li> <li>4. Fomentar un sector cultural sólido, independiente y diverso capaz de respaldar el diálogo intercultural.</li> <li>5. Promover la investigación científica para comprender el mundo, mejorar la vida de las personas y estimular la innovación.</li> <li>6. Fomentar procesos, pensamientos e instrumentos creativos, que tengan en cuenta las necesidades, emociones, aspiraciones o habilidades de los usuarios.</li> <li>7. Apoyar una innovación empresarial que contribuya a la prosperidad y la sostenibilidad. (Comisión Europea, 2009, pág. 2)</li> </ol> <p>Estos puntos, así como un plan de acciones, constituyen dicho manifiesto, cuyo objetivo principal es hacer frente a la crisis económica, ambiental y social que en ese momento azotaba a la Unión Europea.</p>