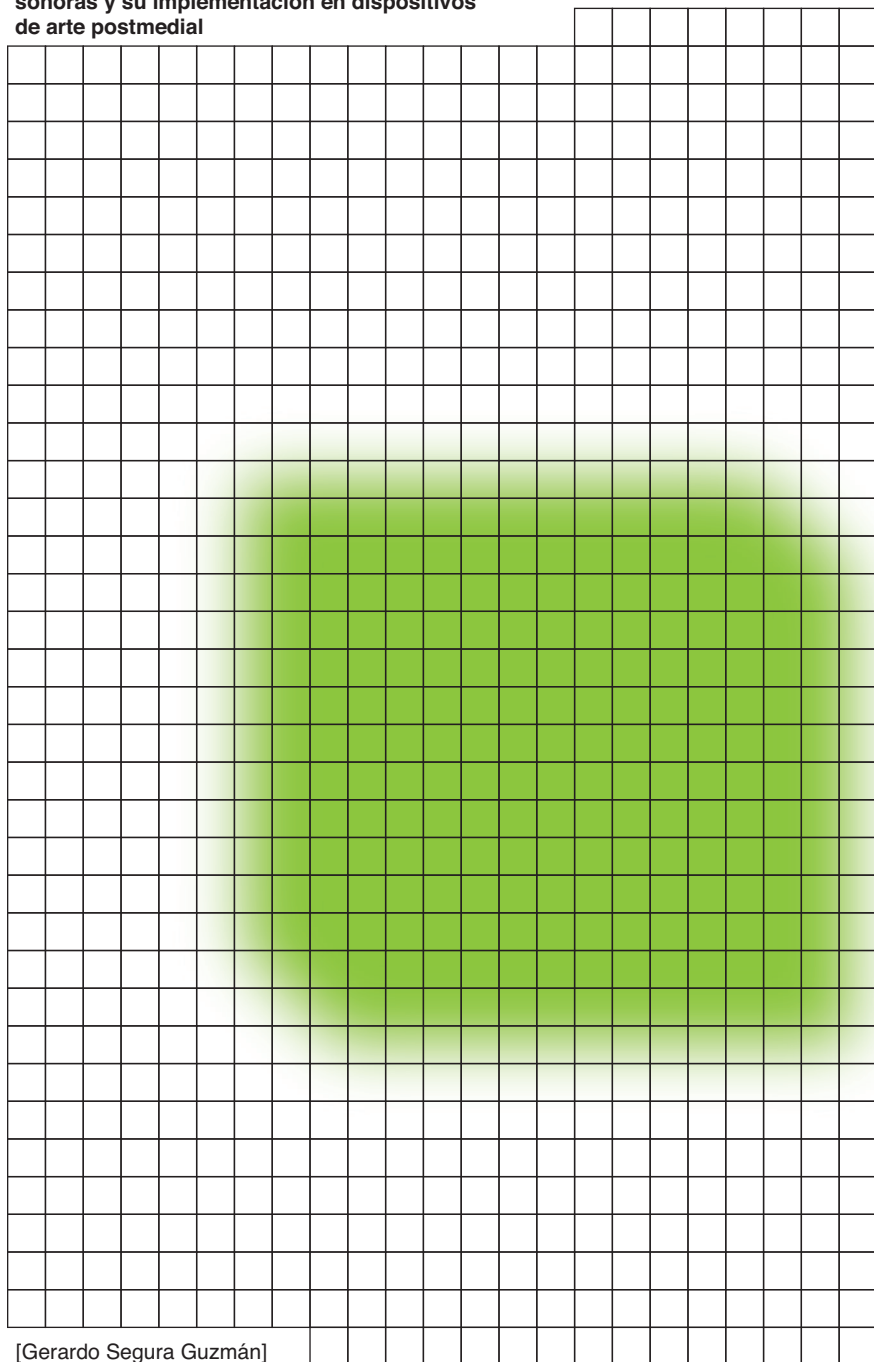
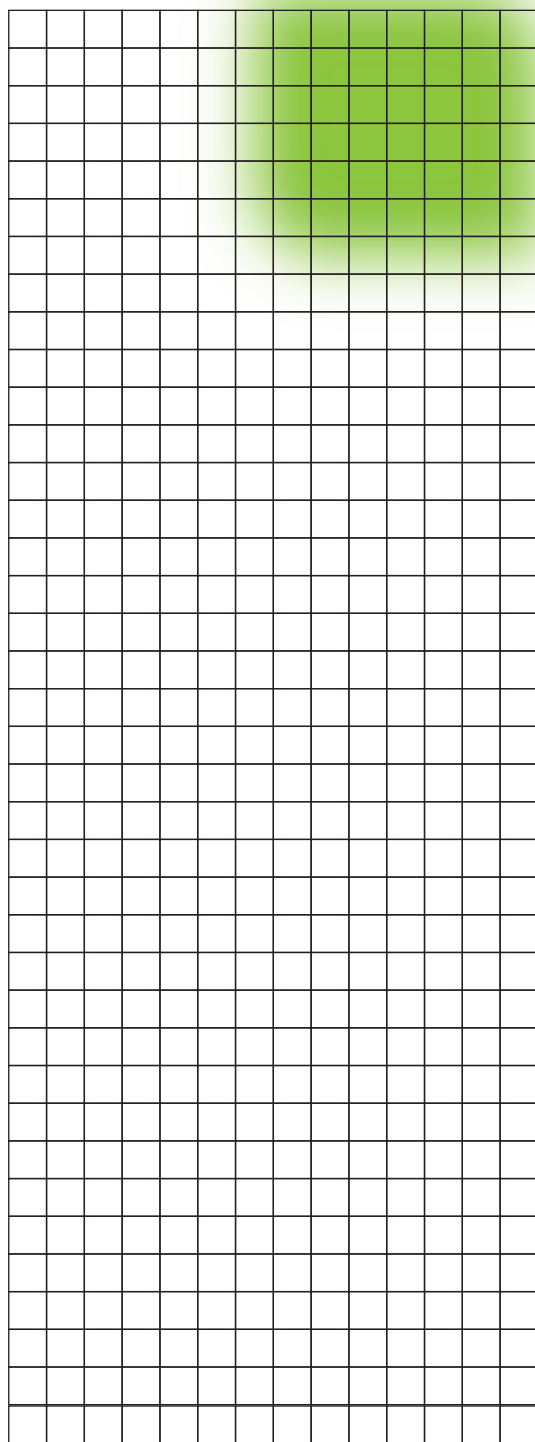
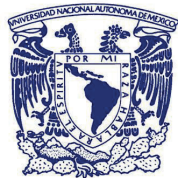


**Impresos con descarga de archivos digitales (IDAD)  
como formato de diversificación para las prácticas  
sonoras y su implementación en dispositivos  
de arte postmedial**







**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO**  
**POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO**  
**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**  
**MOVIMIENTO, ARTE DIGITAL Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**

Impresos con descarga de archivos digitales (IDAD)  
como formato de diversificación para las prácticas sonoras y su implementación en  
dispositivos de arte postmedial

**TESIS**  
**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:**  
**MAESTRO EN ARTES VISUALES**

**PRESENTA:**  
**GERARDO SEGURA GUZMÁN**

**TUTOR:**  
**MTRO. EDGAR CARLOS HERNÁNDEZ ROBLES**  
**FAD, UNAM**

**MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR:**  
**DRA. BLANCA GUTIÉRREZ GALINDO (FAD)**  
**DR. JUAN MANUEL MARENTES CRUZ (FAD)**  
**MTRA. INGRID MARGARITA SOSA EHNIS (FAD)**  
**MTRA. JOSEFINA LARRAGOITI OLIVER (FAD)**

**ANTIGUA ACADEMIA DE SAN CARLOS, CD. MX. FEBRERO DE 2026**

# Agradecimientos

Agradezco profundamente al Mtro. Edgar C. Hernández por su guía, orientación y acompañamiento durante el desarrollo de esta investigación, que desde el laboratorio L.i.S.E., con mucha dedicación, ha logrado ser una verdadera alternativa para la enseñanza de las artes. Con una visión crítica acorde con los tiempos que atravesamos.

A la Dra. Blanca Gutiérrez por su valiosa labor docente y su compromiso inquebrantable con la investigación en las artes. Su perspectiva y amplio conocimiento han formado en mí las bases y el deseo de continuar profundizando en el conocimiento del arte y sus mediaciones.

Al Dr. Juan Manuel Marentes por confiar en mi investigación y criterio. Además de brindar un espacio ,más que necesario en el posgrado, para discutir, presentar y proyectar diversas investigaciones. Un verdadero diálogo que se fue construyendo a lo largo de mi estancia académica.

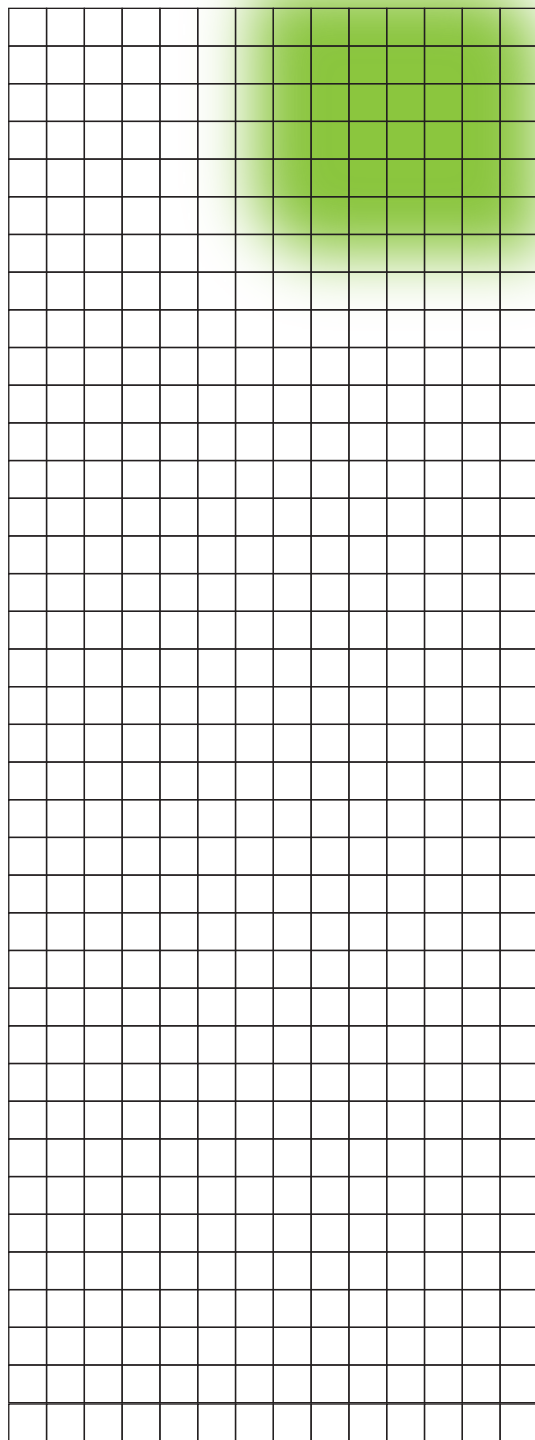
A las lectoras, la Mtra. Ingrid M. Sosa y la Mtra. Josefina Larragoiti, por sus valiosos comentarios y aportes sinceros a esta investigación, así como a todo el cuerpo docente que me acompañó en este proceso.

A mis compañeros del posgrado por tantas sugerencias y perspectivas que enriquecieron esta investigación. Así como a Daniel Benítez, Areli Figueroa y Raúl González, por su incondicional amistad y apoyo, tanto personal como profesional, en sus distintos campos de estudio.

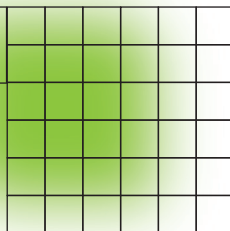
A mi familia, y sobre todo a Rebeca Segura y José Ángel Segura, por acogerme y brindarme un espacio tranquilo y lleno de cariño para cerrar este ciclo que significó pertenecer a la Maestría en Artes Visuales.

Impresos  
con  
descarga  
de  
archivos  
digitales  
(IDAD)  
c o m o  
formato de  
diversifi-  
c a c i ó n  
para las  
prácticas  
sonoras y  
su  
imple-  
mentación  
en  
disposi-  
tivos de  
arte post-  
medial

|            |                                                                                                                                  |     |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
|            | <b>Introducción</b> .....                                                                                                        | 1   |
| <b>1</b>   | <b>Alteridad en las artes plásticas</b>                                                                                          |     |
| <b>1.1</b> | Arte, ruido y tecnología .....                                                                                                   | 10  |
| <b>1.2</b> | Archivo y formato:<br>Experimentación de la sonoridad<br>en las tecnologías de grabación .....                                   | 17  |
| <b>1.3</b> | El país de las voces:<br>Las artes sonoras y su relación con la radiodifusión .....                                              | 23  |
| <b>1.4</b> | Hegemonía, Discurso y Estándar:<br>La ruptura antiestética y sus medios múltiples .....                                          | 28  |
| <b>1.5</b> | Arte igual a vida:<br>La enseñanza interdisciplinaria<br>como modelo de un nuevo arte .....                                      | 37  |
| <b>1.6</b> | Notas sobre el libro:<br>La expansión de lo editorial en las artes del siglo XX .....                                            | 44  |
| <b>1.7</b> | Caminos que conectan la producción<br>editorial alternativa en los flujos del arte internacional .....                           | 51  |
| <b>2</b>   | <b>Herramientas para la construcción<br/>de tecnología vernacular</b>                                                            |     |
| <b>2.1</b> | El paso de una sociedad de masas a lo postmediático .....                                                                        | 61  |
| <b>2.2</b> | El artista como editor en la época postmediática .....                                                                           | 74  |
| <b>2.3</b> | Tras la digitalización, estrategias de acervo<br>en la práctica artística .....                                                  | 79  |
| <b>2.4</b> | Intercambiar archivos<br>no es solamente una cuestión privada .....                                                              | 94  |
| <b>2.5</b> | Libre de libertad de expresión:<br>Hacking y el movimiento FOSS .....                                                            | 100 |
| <b>2.6</b> | Visitando el bazar de Babel:<br>Proyectos de software libres .....                                                               | 106 |
| <b>2.7</b> | Del Go a la matriz de respuesta rápida .....                                                                                     | 113 |
| <b>3</b>   | <b>Disquera Editorial y su formato IDAD</b>                                                                                      |     |
| <b>3.1</b> | Una práctica sin nombre:<br>Testimonio sobre la creación del formato postmedial .....                                            | 117 |
| <b>3.2</b> | Formato para la mediación postmedial<br>en las artes contemporáneas:<br>Impresos con Descarga de Archivos Digitales (IDAD) ..... | 120 |
| <b>3.3</b> | Construcción de un dispositivo<br>para la autorepresentación .....                                                               | 125 |
| <b>3.4</b> | Estructura de producción horizontal<br>aplicada a proyectos de arte colaborativos .....                                          | 129 |
| <b>3.5</b> | Construir y adaptar tecnología:<br>Descentralizar las herramientas de producción .....                                           | 132 |
| <b>3.6</b> | Afinando los engranajes:<br>Piloteaje e inserción del dispositivo artístico .....                                                | 135 |
| <b>3.7</b> | ¿Se puede construir un acervo?<br>Perspectivas y estrategias .....                                                               | 137 |
|            | <b>Conclusiones</b> .....                                                                                                        | 141 |
|            | <b>Bibliografía</b> .....                                                                                                        | 145 |



# Introducción



Es el año 2022, aún en cuarentena por el virus SARS-CoV-2, las notificaciones de mi smartphone me avisan que el disco *Motomami* de Rosalía está oficialmente en Spotify. *Scrolleo* la pantalla de una red social cargada de imágenes de obras de artistas visuales emergentes, memes y publicidad, que un algoritmo ha seleccionado conforme a mis reacciones positivas dentro de la aplicación.<sup>1</sup> Al mismo tiempo, anuncios de YouTube me notifican que las sesiones de Bizzarap están rompiendo récords de vistas. Todo esto ocurre a primeras horas del día, mientras dejo que Spotify reproduzca, en aparente azar, una canción de la lista “Tu descubrimiento semanal”, construida por el algoritmo a partir de todas las reacciones y hábitos de consumo que mi cuenta de usuario ha acumulado desde su creación.<sup>2</sup>

La multiplicidad de experiencias sensoriales que suceden simultáneamente en este ejemplo se ha normalizado en nuestra vida cotidiana. Si se observa con detenimiento, es posible entrever un denso entramado de infraestructura simbólica y material: medios de comunicación, marketing, industrias de la tecnología, esferas culturales, instituciones reguladoras y numerosos actores que convergen en una supervía de información. Hoy en día, inclusive, el arte y sus mediaciones no escapan a estos tejidos entrelazados.

En medio de esta vorágine de relaciones sociomateriales, surge la necesidad de replantear: ¿Qué implicaciones tiene producir

1 Editorial / Centro de Cultura Digital, “Escrolear,” <https://centroculturaldigital.mx/glosario/escrolear> (consultada el 2 de enero de 2024). “Scroll o Scroleo se refiere a la acción y los gestos que hacemos al recorrer con la vista, para avanzar, vertical u horizontalmente, en la visualización del contenido texto-visual desplegado en ventanas de procesadores de texto, redes sociales, páginas web o bien, en los escenarios de videojuegos.”

“¿Qué es un algoritmo y por qué es esencial en Data Science?,” *DataScientest*, 2022, <https://datascientest.com/es/que-es-un-algoritmo> (consultada el 2 de enero de 2024). “En el campo de la programación informática, los algoritmos son conjuntos de reglas que indican al ordenador cómo ejecutar una tarea. En realidad, un programa informático es un algoritmo que indica al ordenador qué pasos debe realizar y en qué orden para llevar a cabo una tarea específica. Se escriben utilizando un lenguaje de programación.”

2 Este relato corresponde a una experiencia personal ocurrida en 2022, aunque podría representar cualquier día entre 2015 y la actualidad.

una obra de arte hoy en día? y ¿Cuáles son las alternativas disponibles en la actualidad? Como se ejemplifica en el párrafo que abre esta investigación, nos encontramos en una nueva época profundamente mediada y dependiente del entorno tecnológico e informático, que de manera coercitiva obliga a los actores culturales a participar en una “performatividad” constante: de su imagen, obra, espacio íntimo, posicionamiento político y demás aspectos sociales del humano dentro de estas mediaciones digitales.<sup>3</sup>

Con esto planteado, podemos identificar la problemática central de esta investigación: la cultura está siendo reificada de manera continua dentro de las plataformas de mediación y acervo informático. Ya no basta con digitalizar nuestra presencia en las redes sociales; los mecanismos cada vez más restrictivos de mediación y consumo cultural generan homogeneidad y, por consiguiente, un empobrecimiento de la diversidad cultural.

Hoy, como eco de las luchas de los trabajadores en las primeras líneas automatizadas de producción, es necesario replantear, dentro de la producción cultural, cómo el arte se produce, media y legitima, dado que estos tres ejes son atravesados actualmente por nuevas tecnologías de producción, reproducción, acervo, distribución, espectacularización y análisis en masa.

El análisis de las tecnologías de la comunicación resulta, entonces, fundamental para comprender cómo éstas no solo constituyen el desarrollo de una sociedad industrial conectada, sino que, con la integración y convergencia de los medios, la sociedad configura una nueva manera de entenderse, relacionarse y percibirse a sí misma.

Retomando la anécdota que abre el texto, el párrafo introductorio es un ejemplo conciso para comprender el entorno que los medios masivos de producción visual y sonora han configurado. Los cuales, han resultado de la asimilación de prácticas que, en su origen, fueron consideradas experimentaciones de vanguardia. Tal es el caso de la música electrónica, el cine, la fotografía o la explora-

---

3 Pierre Tripier, “Reensamblar lo social,” *SciELO México*, 2009, [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-35692009000200007](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-35692009000200007) (consultado el 17 de junio de 2025). Esta aproximación surge de considerar cómo los cuerpos humanos, los arreglos espaciales, los objetos físicos y las tecnologías están entrelazados con el lenguaje, la interacción y las prácticas en los procesos de organización, permitiendo aplicar la teoría del actor-red (TAR) de Bruno Latour, introducida en su libro *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*.



ción de medios alternativos de distribución, como las revistas auto-editadas, el correo postal y la radio.

Este fenómeno puede analizarse desde las relaciones sociomateriales construidas a partir de los avances tecnológicos, los estudios de las sonoridades, la industria del entretenimiento y las expresiones estéticas situadas al margen de las instituciones artísticas. En otras palabras, la complejidad de estas relaciones requiere abordarse desde una perspectiva transdisciplinar, que permita situar los ángulos analíticos en torno a los esfuerzos y transformaciones que tanto la industria como los gobiernos han impulsado para construir y monopolizar los ecosistemas de comunicación, producción y economía de los objetos estéticos que circulan en la cultura de masas.<sup>4</sup>

Partiendo desde los inicios de la reproductibilidad técnica y el surgimiento de los medios de comunicación masiva, hasta el contexto de la condición postmediática, esta investigación analiza la relación archivo, formato y medio de las prácticas estéticas con expresiones en lo sonoro y lo editorial, influenciados por los avances tecnológicos y las mediaciones de inicios y mediados del siglo XX. Con el propósito de construir una propuesta de investigación-creación en las artes. Vinculada con una tradición multimedial del arte contemporáneo, centrada en los medios masivos de información.

De este modo, se busca incorporar, como propuesta de producción artística, las estrategias alternas de producción y distribución que estos nichos culturales aportaron a la expansión del significado arte a finales del siglo XX. En la cual, esta era postmediática en la que vivimos, puede enriquecer las producciones sonoras, pues estas expresiones culturales enfrentan hoy problemas de representación, visibilidad o con condiciones desfavorables en los medios masivos de distribución de obra, al igual que su resguardo, su memoria colectiva e individual.

---

4 Jonathan Sterne, catedrático en los departamentos de Historia del Arte y Estudios de Comunicación en McGill University, centra su investigación en los medios de comunicación, las tecnologías y las políticas culturales en torno al eje sonoro. En la primera parte de su libro *MP3: The Meaning of a Format*, analiza, desde una perspectiva sociopolítica, los desarrollos tecnológicos de la comunicación y cómo éstos configuran una industria económica alrededor de los formatos sonoros y sus mediaciones, estableciendo monopolios comerciales y tecnológicos mediante la estandarización de los archivos de audio en Estados Unidos y Europa a principios del siglo XX.

Este proyecto de producción-investigación propone la construcción de un dispositivo autorrepresentativo como práctica en el arte contemporáneo, utilizando un formato “postmedial”.<sup>5</sup> Entendiendo como “postmedia” la condición en la que los medios tradicionales ya no determinan la práctica artística. Esta característica puede relacionarse, en cierta medida, con lo que Dick Higgins denomina intermedia en las artes. Sin embargo, mientras el concepto de intermedia se sitúa en los intersticios de las mediaciones, como los picto-poemas o las acciones que integran sonido e instalación, propias de la intermedialidad del movimiento Fluxus, el arte postmedia se configura a través de plataformas que alojan otras plataformas, utilizando lenguajes y contextos culturales participativos.<sup>6</sup>

El formato desarrollado en esta investigación se articula como un dispositivo híbrido, influencia de la intermedialidad del movimiento Fluxus, que opera entre lo digital, característico de los archivos sonoros producidos en la actualidad, y lo físico, propio del *Fanzine* autopublicado. De esta relación emerge la construcción de un dispositivo posmedial que emplea una infraestructura digital capaz de generar comunicación entre diversas tecnologías, tanto digitales como físicas, articulando múltiples mediaciones. Esta infraestructura generada a través de dichas interacciones tecnológicas, conectan, en su instancia final, en los distintos dispositivos personales (*smartphones*, computadoras y servicios en la nube), al descargar el contenido digital de las piezas creadas por este dispositivo postmedial.<sup>7</sup>

Con el propósito de expandir la noción de arte en las nuevas mediaciones y establecer las bases conceptuales que permitan situar la propuesta del dispositivo aquí planteado, dentro de las artes de los medios, el primer capítulo aborda el distanciamiento del canon de las Bellas Artes por parte de las expresiones artísticas de las vanguardias de principios del siglo XX. Dicho

---

5 José L. Brea, *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales* (Salamanca: Consorcio Salamanca, 2002), 82. Para Brea, lo postmedial remite a un escenario donde los medios ya no están centralizados en los “mass media”, sino distribuidos, fragmentados y apropiados por los propios usuarios. El arte postmedial no consiste en usar “nuevos medios”, sino en repensar las condiciones mismas de mediación, archivo y acceso al conocimiento.

6 Hannah B. Higgins, “Intermedial Perception or Fluxing Across the Sensory,” *OnCurating*, núm. 51 (2021), <https://www.on-curating.org/issue-51-reader/intermedial-perception-or-fluxing-across-the-sensory.html> (consultado el 29 de noviembre de 2023).

7 Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (Barcelona: Paidós, 2005). El concepto de “dispositivo híbrido” puede vincularse con las nociones de mediación y transversalidad entre medios en relación con la expansión del arte hacia entornos digitales y relacionales.

alejamiento se produjo bajo la influencia de las tecnologías de grabación sonora y visual, así como del surgimiento de los medios de comunicación masivos.

Siguiendo esta genealogía de las mediaciones y de las formas en que el arte se inscribe en ellas, el cierre del primer capítulo examina de manera más específica las estrategias de producción y socialización en el ámbito editorial, desembocando en la creación de medios impresos concebidos como proyectos artísticos. Varios artistas, como Ulises Carrión o los integrantes del movimiento Fluxus, consolidaron así una frontera difusa entre medio y arte.

El segundo capítulo retoma las primeras líneas del texto, profundizando en el contexto tecnológico y sociocultural de las relaciones de poder entre las TIC y los prosumidores que participan de ellas.<sup>8</sup> De igual manera, el capítulo reflexiona en torno al avance de la mediatización en casi todos los aspectos del ser humano y sus implicaciones en la producción de la cultura contemporánea. Se enfoca en cómo la figura del artista ha adquirido nuevas funciones de representación, marketing y especulación, lo que obliga al productor, desde distintas disciplinas, a integrarse en este nuevo entorno mediado digitalmente por compañías monopólicas multipropósito.

Como respuesta a la problemática planteada en esta investigación, el segundo capítulo aborda estrategias en las artes que permiten replantear qué es un medio en la digitalidad y reconocer la importancia del archivo como un nuevo eje independiente de producción cultural en las artes. Además, este apartado examina las tecnologías libres por su potencial disruptivo y autogestivo, las cuales, bajo una idiosincrasia del hágalo usted mismo, se nutren de los hallazgos derivados de las estrategias de producción y distribución que la investigación de gabinete ha documentado. Asimismo, se analizan las implicaciones socioculturales del movimiento *FOSS* (*Free and Open Source Software*) y su aporte a la creación de herra-

---

8 *Docusign*, “Qué son las TICs, sus ventajas y ejemplos para incorporar en tu negocio,” *Docusign*, 2025, <https://www.docusign.com/es-mx/blog/TICs> (consultado el 24 de marzo de 2025). “En términos generales, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son el conjunto de herramientas y soluciones tecnológicas que permiten agilizar, ordenar y procesar la información para las comunicaciones de las personas, empresas y organizaciones en pro de la eficiencia y la agilidad.”

mientas digitales, así como a los marcos legales e ideológicos dentro del desarrollo de tecnología libre.<sup>9</sup>

En este contexto, se revisan los mecanismos legales como las licencias *copyleft* y el Creative Commons, que promueven lógicas no industriales y modos de producción colaborativos y abiertos. Estos movimientos han puesto en debate la posibilidad de una militancia económica, además de una alteridad organizacional en las relaciones de poder en las estructuras laborales vinculadas a la construcción de proyectos de índole tecnológicos.

Las reflexiones y valores reunidos en el segundo capítulo conforman el cuerpo ideológico y estructuran las tecnologías que sustentan la propuesta de formato del presente proyecto.

Finalmente, la teorización y la construcción del formato planteado en el tercer capítulo se pusieron a prueba y en operación mediante tecnologías de *soft-hardware* libre, impresoras domésticas, una cabina de grabación sonora y herramientas legales del *copyleft* y Creative Commons. El flujo operativo del proyecto se organizó bajo una estructura colaborativa entre artistas sonoros y gráficos con quienes se estableció relación durante los dos años de investigación, además de incorporar la producción visual y sonora personal.

Esta práctica se integró bajo el nombre IDAD (Impresos con Descarga de Archivos Digitales) como formato, y “Disquera Editorial” como dispositivo encargado de producir, distribuir y resguardar dicho formato.

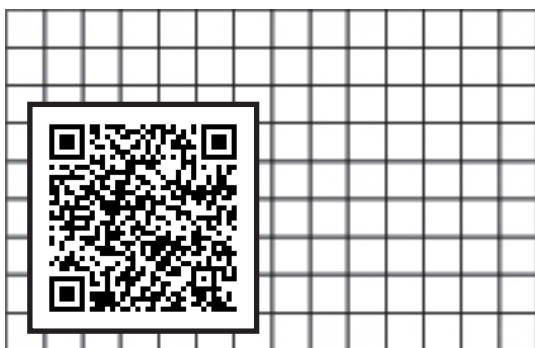
El ejercicio teórico y práctico de este proyecto concluye con el desarrollo de una tecnología pensada y creada desde las artes, como alternativa de producción y mediación dentro de las relaciones de creación, archivo y circulación en las prácticas artísticas. Se espera que la implementación de este dispositivo y su formato contribuyan, con el tiempo, a la construcción de un acervo representativo de nichos culturales en la producción sonora, convirtiéndose en un engranaje complejo de investigación-producción que genere

---

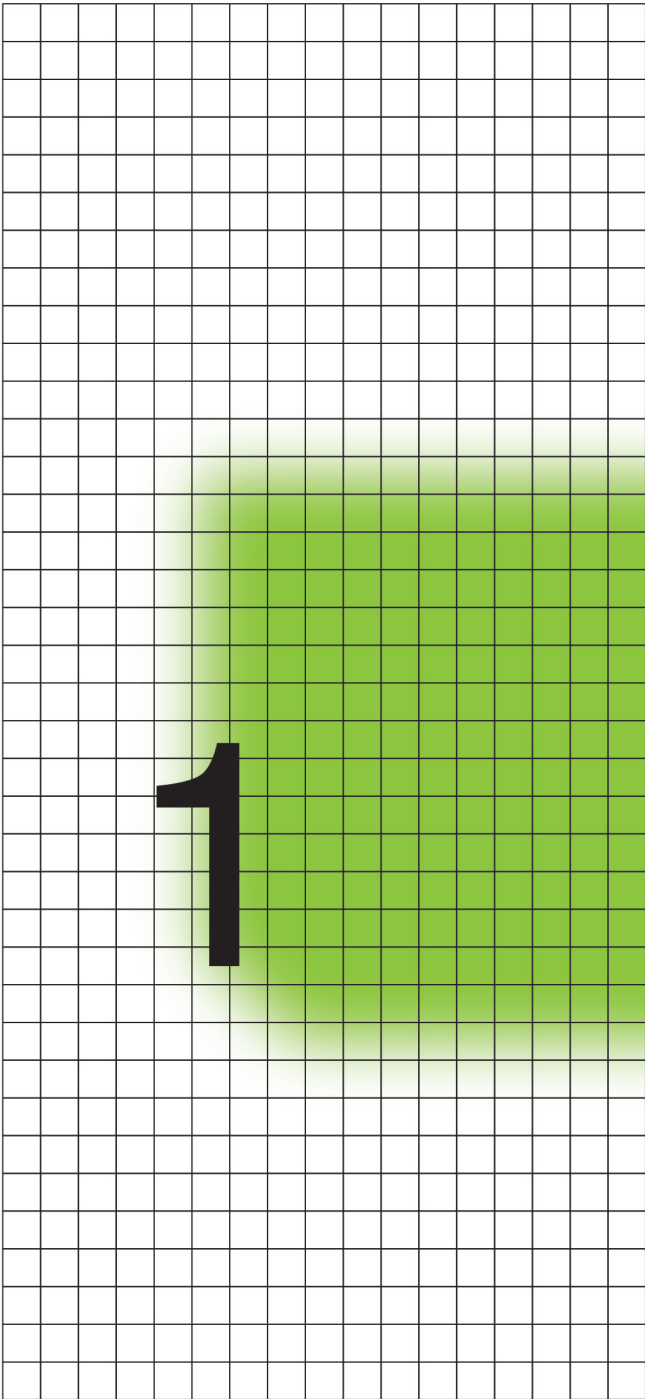
9 David A. Wheeler, “¿Por qué software de código abierto/software libre (OSS/FS, FLOSS o FOSS)? ¡Mira las cifras!,” *Dwheeler*, 2015, [https://dwheeler.com/translate.google/oss\\_fs\\_why.html?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://dwheeler.com/translate.google/oss_fs_why.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc) (consultado el 23 de marzo de 2025). “Por sus siglas en inglés, *Free/Libre and Open-Source Software* FOSS designa un movimiento de software libre que promueve la libertad de los usuarios para ejecutar, estudiar, modificar y redistribuir programas informáticos, sin restricciones comerciales ni de propiedad intelectual.”

conocimiento desde las artes, especialmente en un sector que, en mayor o menor medida, no ha sido plenamente documentado.

Por último, se invita al lector a considerar este texto como una edición postmedial del dispositivo aquí propuesto, cuya lectura se expande visual y sonoramente mediante los enlaces y códigos QR situados al final de cada subcapítulo. Estos materiales buscan ejemplificar y ampliar los temas abordados. Este proyecto se constituye, así, por el trabajo de investigación desarrollado, su edición física y digital, al igual que su base de datos.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/IDADgeneral>



1

Impresos  
con  
descarga  
de  
archivos  
digitales  
(IDAD)  
c o m o  
formato de  
diversifi-  
c a c i ó n  
para las  
prácticas  
sonoras y  
su  
imple-  
mentación  
en  
disposi-  
tivos de  
arte post-  
medial

# Alteridad en las artes plásticas

## 1.1 Arte, ruido y tecnología



*Todas las manifestaciones de nuestra vida van acompañadas por el ruido. El ruido es por lo tanto familiar a nuestros oídos, y tiene el poder de remitirnos inmediatamente a la vida misma [...] Estamos pues seguros de que escogiendo, coordinando y dominando todos los ruidos, enriqueceremos a los hombres con una nueva voluptuosidad insospechada*  
—Luigi Russolo, *El arte de los ruidos*

Ya desde 1839, con la invención del daguerrotipo, la relación con la realidad y, por ende, su representación, comenzó a transformarse debido a las cualidades de esta tecnología, que en un principio se asoció con el dibujo. Sin embargo, como muestra el historiador del arte y escritor Beaumont Newhall en su libro *Historia de la fotografía*, el “dibujo solar”, así denominada la técnica que realizaba el daguerrotipo, era frágil y debía conservarse en un estuche o enmarcarse. Pese a su popularidad, el daguerrotipo no ofrecía duplicación y era complicado de realizar.

Fue hasta la invención de la calotipia, en 1841, por William Henry Fox Talbot, que la fabricación de un negativo fotosensible permitió disponer de múltiples copias de lo retratado, insertando la tecnología necesaria para un consumo cada vez más masivo de las imágenes. Como explica Beaumont Newhall en *Historia de la fotografía*:

Cada negativo era colocado en un marco, en contacto con un papel de impresión sensibilizado por cloruro de plata, que se exponía a la luz del sol por plazos que oscilaban de pocos minutos a una hora, hasta que la imagen surgía. La copia era luego fijada, lavada y secada. El ritmo de producción aumentó a tal punto que se hizo posible confeccionar copias originales por millares, para ilustrar *The Pencil of Nature (El lápiz de la naturaleza)*, un libro de Talbot que fue publicado en seis etapas por Longman, Brown, Green & Longmans, de Londres, entre junio de 1844 y abril de 1846.<sup>10</sup>

Esta masificación de la imagen influyó profundamente en las artes visuales. A través de esta técnica incipiente de registro se abordaron temas clásicos de la pintura, como el paisaje o el retrato. De igual forma, en la evolución de esta tecnología quedaron documentadas expresiones artísticas como la danza o el teatro, aludiendo a su movimiento y presencia.

Ejemplos como *Retrato de una bailarina*, de André Adolphe Eugène Disdéri (1860), popularizaron el formato de ocho imágenes consecutivas en un mismo negativo, esto sería un guiño para el futuro, una imagen en movimiento.<sup>11</sup>

Estas nuevas tecnologías de grabación visual detonaron, junto con la industrialización, la experimentación de la pintura al aire libre y el abandono de lo figurativo. Poco a poco, las obras del “alto arte” fueron perdiendo la carga de su aura, subvirtiendo la exclusividad de la obra única. La reproductibilidad técnica y el comercio de estas imágenes dieron lugar a repensar el papel del arte y su validez como objeto de lujo.<sup>12</sup>

La premisa es que no solo la relación entre el trabajo y el sujeto se modifica con la incorporación de nuevas tecnologías, sino que también las expresiones estéticas están siendo constantemente influenciadas por las tecnologías de su época, transformando con ello los entornos socioculturales.

Toda producción estética dentro del ámbito sonoro y visual, desde la aparición de los medios de reproducción, como la calotipia mencionada anteriormente o los sistemas de grabación sonora, como el fonógrafo desarrollado por Thomas Alva Edison en 1877, ha sufrido transformaciones en tres aspectos esenciales del fenómeno artístico: la producción, la forma y la distribución o recepción del arte.<sup>13</sup>

El periodista Javier Blánquez, en su *libro Loops I: Una historia de la música electrónica*, propone que:

---

11 *Ibid.*, 65.

12 Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, trad. de Andrés E. Weikert y Bolívar Echeverría (México: Itaca, 2003). La reproducción técnica, como la fotografía, elimina la autenticidad asociada con la unicidad objetual de la obra de arte. En lugar de experimentar la obra de arte en un lugar y momento específicos, la reproducción técnica permite su difusión masiva y su acceso en diversos contextos.

13 Instituto Mexicano de la Radio (IMER), “Febrero 1878: se patenta el fonógrafo por Thomas Alva Edison,” *IMER*, <https://www.imer.mx/micrositios/febrero-1878-se-patenta-el-fonografo-por-thomas-alva-edison/> (consultada el 2 de enero de 2024).



El desarrollo de la tecnología, en progresión geométrica, planteaba la necesidad de nuevas formas de arte no figurativas, en tanto que la fotografía y el cine se asentaban como los vehículos más fidedignos para aprehender la realidad. Consecuencia de todo ello, en los albores del siglo XX nacieron las primeras vanguardias artísticas, alimentadas por un espíritu radicalmente nuevo.<sup>14</sup>

Con esto en mente, desde las primeras vanguardias se estaba gestando ya la ruptura formal de las Bellas Artes y sus tradiciones. Sin embargo, debido a las Guerras Mundiales, muchos registros y obras de estas expresiones se perdieron o, en el peor de los casos, fueron destruidos. No fue sino hasta medio siglo después, con la aparición de museos y colecciones interesados en estas manifestaciones, que se realizaron nuevas lecturas de los registros de aquella época, como los manifiestos, revistas y panfletos de un quehacer “no formal”, con el fin de rastrear las venas de las vanguardias y, posteriormente, asimilarlas como arte en toda su expresión.<sup>15</sup>

Es oportuno hacer un paréntesis necesario para reconocer y agradecer uno de los trabajos más significativos en el rescate, conservación y reproducción del arte sonoro de este periodo: *Ruidos y susurros de las vanguardias: reconstrucción de obras pioneras del arte sonoro (1909-1945)*, realizado por el artista, docente e investigador Miguel Molina Alarcón. Esta valiosa investigación no solo nos permite adentrarnos en las expresiones sonoras de las vanguardias, sino que también contribuye a comprender la relevancia de este periodo para las futuras generaciones en la configuración del pensamiento sobre el arte sonoro y sus mediaciones. A partir de su investigación, se comprende la importancia de los medios impresos, así como de la recopilación de testimonios, pronunciamientos, manifiestos y demás documentos publicados en periódicos propios de la época.

Un ejemplo significativo es el futurismo italiano, cuyo manifiesto fue escrito en 1909 por Filippo Tommaso Marinetti y publicado en el diario francés *Le Figaro*, exponiendo las intenciones y valores estéticos que el movimiento de vanguardia promovía.<sup>16</sup> El futurismo

14 Javier Blánquez Gómez y Omar Morera, *Loops 1: Una historia de la música electrónica* (Barcelona: Grupo Editorial Random House Mondadori, 2002), 40.

15 Miguel Molina Alarcón, *Ruidos y susurros de las vanguardias: reconstrucción de obras pioneras del arte sonoro (1909-1945)* (Valencia: Laboratorio de Creaciones Intermedia, 2004), 16.

16 Filippo Tommaso Marinetti, *Le Futurisme*, trad. de Ramón Gómez de la Serna (Le Figaro, París, 20 de febrero de 1909).

veía en el fenómeno de la industrialización y, por consiguiente, en sus sonoridades mecánicas como una avanzada hacia el futuro, caracterizada por la velocidad y el progreso. De igual manera, los futuristas abrazaron las características estéticas de la máquina como parte intrínseca del progreso de la civilización.<sup>17</sup> Asimismo, Luigi Russolo, en su escrito *El arte de los ruidos* (1913), entendía el ruido como algo nuevo y excitante, que solo las ciudades y sus máquinas podían generar. Propuso una clasificación del ruido en seis familias, que podían ser reproducidas en su “orquesta futurista”.<sup>18</sup> Este texto es considerado una de las semillas fundacionales del arte sonoro.

Resulta también fundamental para esta investigación la incorporación de otras lecturas del ámbito sonoro en las artes, con el fin de generar una comprensión renovada en el análisis de estas prácticas de vanguardia. Este enfoque constituye material de investigación y práctica en la docencia artística por parte del investigador, artista y docente Edgar Hernández, desde el Laboratorio de Estrategias Metodológicas, Fenómenos y Medios: Arte Sonoro de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Parte de la investigación realizada en este laboratorio se centra en definir y analizar el arte y sus estrategias desde la sensibilidad sonora. En palabras del investigador Edgar Hernández, sus reflexiones resultan esclarecedoras para comprender una esfera estética difícil de encasillar y en constante expansión: “El arte sonoro es un espacio expandido del arte que permite abordar el performance, lo tecnológico, la voz, la poesía, la radio, la escultura o el texto; esta cualidad polisémica también complica categorizar su práctica”.<sup>19</sup>

Ante este fenómeno que es la sonoridad y la escucha, Hernández reflexiona sobre las implicaciones que Luigi Russolo tuvo en la expansión del repertorio sonoro que el ser humano incorporó a su realidad:

La aparición de las máquinas y su posterior electrificación crearán un nuevo entorno sonoro mecánico, artificial y violento. De la mano de la industrialización del mundo surgirá todo un

---

17 Jorge A. Gómez Aponte, *La liberación del sonido: las artes sonoras y su campo expandido* (Colombia: Ars Sonorus Ediciones, 2021), 37.

18 Gómez Aponte, *La liberación del sonido*, 39.

19 Edgar Hernández Robles, *Islas resonantes: la escucha como acontecimiento pedagógico desde el sonido en las artes* (Ciudad de México: Facultad de Artes y Diseño, UNAM, 2022), 10.

nuevo catálogo de sonoridades y, junto con la urbanización de las ciudades, emergerá la clase obrera.<sup>20</sup>

A su vez, Hernández retoma las investigaciones de Jacques Attali, propuestas en su libro *Ruidos: ensayo sobre la economía política de la música*,<sup>21</sup> para sostener que el ruido es un fenómeno social en el que la modernización está directamente relacionada con la concepción del ruido y la cantidad de “ruidosidad” que en ellas se manifiesta.

A partir de esta noción de ruido, se entiende que Russolo llevó a la práctica su manifiesto al crear máquinas generadoras de sonido, llamadas *intonarumori*. A palabras de Javier Blánquez: “Sin ninguna formación previa en el campo de la acústica, la composición o la ingeniería, empezó a construir sus máquinas de generar ruidos, los *intonarumori*, en colaboración con el también pintor Ugo Piatti”.<sup>22</sup>

Estos inventos representan los inicios de la música electrónica. De este modo, puede establecerse que del futurismo se desprenden varias prácticas en la dimensión sonora, las cuales se desarrollarán en distintas líneas y enfoques.

Estos objetos mecánico-estéticos representan un cambio profundo en el paradigma de la sonoridad, dominado en ese momento por la composición musical y la experimentación armónica. Figuras igualmente influyentes, como Arnold Schoenberg, con su teoría armónica, estaban sentando las bases del serialismo dodecafónico en la década de 1920, y posteriormente formarían escuela al influir en artistas que llevarían el concepto de la sonoridad mucho más lejos.<sup>23</sup> El ejemplo más contundente sería John Cage, cuyas reflexiones impactarían, desde mediados del siglo XX en adelante, en las artes, influencia que se analizará en apartados posteriores.<sup>24</sup>

Regresando a la reflexión sobre los *intonarumoris*, estos cuestionaron la experiencia sonora, coherentes con su momento histórico y vinculados al surgimiento de las ciudades industrializadas.

---

20 *Ibid.*, 9.

21 *Ibid.*

22 Blánquez y Morera, *Loops*, 42.

23 *Ibid.*, 40.

24 John Cage, *Para los pájaros: conversaciones con Daniel Charles* (México: Alias, 2019). En la serie de conferencias que la *Revue d'esthétique* dedicó a las “músicas nuevas”, Cage, entre las sesenta respuestas que ofrece, deja entrever la relación maestro-alumno que mantenía con Schoenberg y su sistema serialista dodecafónico.

Russolo, con estas máquinas sonoras, escandalizó a la audiencia de Milán durante el primer concierto presentado en 1914.<sup>25</sup>

El automatismo de la máquina, junto con la domesticación eléctrica que se desarrollaba en esa época, se convirtieron en un catalizador para la experimentación y reflexión de las futuras generaciones.<sup>26</sup>

De igual manera en Rusia, constituyó una influencia determinante para el incipiente movimiento del Cubofuturismo, el Rayonismo, el Psicofuturismo, entre otros, que aun con sus diferencias ideológicas radicales, extendieron la experimentación sonora en defensa de la revolución bolchevique.<sup>27</sup> Un ejemplo notable es el trabajo de la artista Varvara Stepanova, quien, junto a su esposo Aleksandr Rodchenko, dentro del movimiento productivista, realizó picto-poemas sonoros a partir de sus libros de poemas no objetivos *Rtny jomle* y *Zigra Ar*, ambos publicados en 1918.<sup>28</sup>

Esta liberación de las sonoridades que el futurismo italiano proponía encontró también su eco en la tradición musical rusa. Desde las trincheras de la revolución proletaria que el “Octubre Rojo” libraba en 1917, el compositor Arseni Avramov, inspirado en los ruidos de las sirenas de las fábricas, los motores de automóviles y aviones, así como en las demás máquinas de la urbe, incorporó estos elementos en su *Sinfónica de las sirenas* (*Gudok*, 1919–1923). Para Avramov, la obra era un homenaje a la liberación, no solo del obrero, sino también del sonido de las máquinas que escuchó durante la toma del Palacio de Invierno en la Revolución de Octubre.<sup>29</sup>

Si bien en estos momentos de la historia se percibe una efervescencia en torno al cuestionamiento de los límites entre los conceptos de arte y música y, por lo tanto, una carencia de términos que permitan incorporarlos dentro de las disciplinas y sus tradiciones, también se consolidan las bases que posteriormente constituirían los

25 Carlos Trilnick, “Intonarumori,” *IDIS*, <https://proyectoidis.org/intonarumori/> (consultado el 23 de noviembre de 2023).

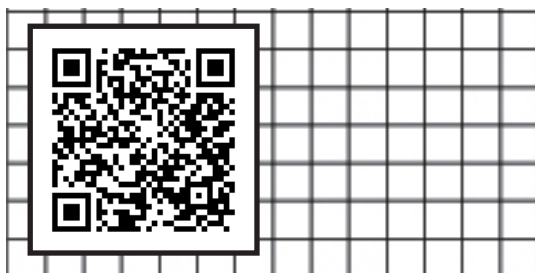
26 Blánquez y Morera, *Loops* 43. Russolo compuso diversas piezas destinadas a ser interpretadas exclusivamente con o, mejor dicho, por sus máquinas; desafortunadamente, todas las grabaciones existentes desaparecieron durante la Segunda Guerra Mundial.

27 Gómez Aponte, *La liberación del sonido*, 43.

28 Olga Burenina-Petrova y Victor Tupitsyn, *VV. AA., DADÁ ruso (1914–1924)* (Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2018), 57. Estas dos obras son poemas visuales, contruidos como anagramas del seudónimo del artista V. Agarij, al igual que la palabra *anarjism*. Ambas piezas forman parte de la tradición dadaísta rusa y del uso lúdico del lenguaje.

29 Molina Alarcón, *Ruidos y susurros de las vanguardias*, 53.

cimientos del arte de mediados y finales del siglo XX. Estas transformaciones serían impulsadas por su teorización, gracias a críticos y teóricos como Rosalind Krauss y Craig Owens, desde las páginas de la revista *October*.<sup>30</sup>



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap1sub1>

## Alteridad en las artes plásticas

### 1.2 Archivo y formato: Experimentación de la sonoridad en las tecnologías de grabación

1

*Hablar de un formato es enunciar una serie de avances tecnológicos e ideológicos de su momento histórico. Cada formato contiene un porqué de existir y no hubiera podido nacer de otra manera. El formato es un contenedor de toda la tecnología, historia e idiosincrasia de su momento*  
—Jonathan Sterne, MP3: *The Meaning of a Format*

La revalorización de las vanguardias, posterior a la creación de las obras mencionadas en el apartado anterior, dio lugar a diversas iniciativas orientadas a grabarlas y difundirlas a través de la radio y otros medios de comunicación. A partir de los panfletos y libros publicados en su tiempo, fue posible rastrear a los autores y registrar sus voces para transmitir las obras creadas décadas atrás. Tal es el caso de los dadaístas Raoul Hausmann y Richard Huelsenbeck, quienes en la década de 1950 fueron grabados recitando los poemas sonoros que presentaban en las veladas dadaístas entre 1916 y 1920.<sup>31</sup>

30 Francis Frascina, Jonathan Harris, Paul Wood y Charles Harrison, *La modernidad a debate*, trad. de Isabel Balsinde (Madrid, España: Ediciones Akal, 1999), 241.

31 Molina, *Ruidos y susurros de las vanguardias*, 17.

Con el rescate y revaloración del arte de las vanguardias, a partir de los documentos gráficos e incipientes grabaciones, se comprende que toda expresión estética puede permanecer y permear en la cultura, gracias a su condición de objeto archivable. Aunque en su momento era el formato para distribuir sus ideas, con el tiempo se convirtieron en archivos del pensamiento e incluso en la obra misma.

Resulta interesante observar cómo el movimiento futurista en la Unión Soviética mostró un interés particular por capturar lo cotidiano, “lo fuera de escena, lo no actuado”. Existía una fijación por la veracidad que ofrecían las herramientas tecnológicas de la época, como la cámara o las grabaciones sonoras, aún incipientes. Es el caso de un joven Dziga Vertov, quien más tarde se convertiría en cineasta y uno de los primeros en trabajar con la idea del archivo filmico como documento susceptible de ser reeditado. Vertov creó el concepto de cine-ojo (*Kino-Glaz*) y lo llevó a la práctica en su obra emblemática *El hombre de la cámara*.

En 1916, mientras estudiaba medicina, montó un laboratorio de escucha en la Universidad de San Petersburgo. Con un fonógrafo Pathéphone modelo 1910,<sup>32</sup> Vertov grabaría de manera rudimentaria: “cascadas, serrerías, maquinarias y demás sonidos para usarlos después como transcripciones documentales, montajes, ruido-verbales, que denominó fonogramas y estenogramas”.<sup>33</sup>

El ejercicio documental y de posproducción que realizaba Dziga Vertov no solo presenta un paralelismo técnico con los experimentos que años más tarde desarrollaría la radiodifusión francesa, sino que también comparte con ellos una base teórica común. En 1920, publicó en la revista *Lef*, dirigida por Vladímir Mayakovski, una serie de manifiestos bajo el título *Perevorot (La revolución de los kinoks)*,<sup>34</sup> donde proponía el montaje de registros visuales y sonoros, como elemento constitutivo de la obra artística y aplicable a diversos medios, particularmente el cine.

El término *Kino-Glaz* (cine-ojo) da cuenta de cómo Vertov entendía el archivo: no solo como un medio e instrumento para registrar la vida, el movimiento y los sonidos, sino también como una forma de organizar esas grabaciones mediante el montaje.

---

32 Dziga Vertov, *El cine-ojo* (Madrid: Editorial Fundamentos, 1974), 11.

33 Molina, *Ruidos y susurros de las vanguardias*, 53.

34 Dziga Vertov, *El cine-ojo*. “Kinok es un nombre compuesto de dos palabras rusas: *kino* (cine) y *oko* (ojo)”.

Con los ejemplos de este y el apartado anterior, se evidencia la estrecha relación entre las tecnologías de grabación, reproducción y los medios editoriales, los cuales se convirtieron en una plataforma fundamental para la experimentación y difusión de prácticas vanguardistas en distintos ámbitos de la creación artística. A medida que surgían nuevas formas de registro, emergían medios de difusión que articulaban formatos específicos y modos de percepción inéditos.

Por ejemplo, los discos de vinilo no solo constituyeron soportes sonoros de la época, sino que también se transformaron en objetos sensibles de experimentación. Un caso temprano es el del artista y profesor de la Bauhaus, László Moholy-Nagy, quien entre 1923 y 1925, intervino discos de vinilo en un intento por generar nuevas sonoridades más allá de la mera reproducción del archivo musical. Moholy-Nagy concibió este formato como una suerte de “arcilla sonora”, explorando técnicas como las rayaduras rítmicas, la reproducción en reversa o la perforación directa del material.<sup>35</sup>

Existe, por su cualidad objetual, una relación casi inseparable entre formato y archivo. Esta dualidad, entendida desde los medios de reproducción técnica, establece las condiciones de mediación para cualquier práctica que busque tanto experimentar como conservar.<sup>36</sup>

Siguiendo las venas de la investigación de las vanguardias en torno al sonido, desde el Instituto de Estudios de la Radiodifusión Francesa, en 1948, Pierre Schaeffer trabajó con los conceptos de ruido en sus *Cinco estudios sobre ruidos*, cuestionando el paradigma del rechazo del ruido en el lenguaje musical. Más aún, construyó un nuevo formato que marcaría la inserción de la experimentación sonora en los medios masivos de comunicación: la yuxtaposición de bucles sonoros grabados en cintas magnéticas y difundidos por radiodifusión.<sup>37</sup>

Estos cinco estudios están sustentados gracias a la invención de la cinta electromagnética, al desarrollo de los transductores y a su posterior experimentación. Como señala Edgar Hernández en su texto *Islas resonantes: La escucha como acontecimiento pedagógico desde el sonido en las artes*:

35 Molina, *Ruidos y susurros de las vanguardias*, 78.

36 Sofía Carrillo Herrerías y Sol Henaro, eds., *Archivos fuera de lugar: desbordes discursivos, expositivos y autorales del documento*, vol. 2 (Ciudad de México: Taller de Ediciones Económicas, 2019), 40. “Lugar, objeto y práctica se hallan profundamente interconectados; la autoridad de cada término depende del otro, y cada uno posee una lógica propia y política distinta de visibilización”.

37 Pierre Schaeffer, *Tratado de los objetos musicales*, 2ª ed. (Madrid: Alianza Música, 2003), 20.

El proyecto y líneas de investigación de Schaeffer resultaron fundamentales para comprender la evolución de las artes sonoras en lo que él llamó “Música concreta”, con este concepto se refiere a la utilización de los sonidos del mundo para ser grabados y posteriormente manipulados, combinados, alterados y yuxtapuestos.<sup>38</sup>

Hernández explica cómo Schaeffer propuso una teoría desde la práctica, en conjunto con el Groupe de Recherches sur la Musique Concrète, utilizando los micrófonos, magnetófonos y tornamesas de los estudios de la Radiodiffusion-Télévision Française. Asimismo, Hernández ofrece una reflexión valiosa para la construcción de este texto, al señalar que: “Schaeffer propuso al estilo de los grandes naturalistas del siglo anterior, una nueva estética a partir de una taxonomía del “lenguaje de las cosas”, a partir del ruido”.<sup>39</sup>

Con respecto a los pensamientos de Pierre Schaeffer, se entiende que estos archivos grabados, su materia prima, constituían, en primer orden, documentos sonoros: grabaciones que funcionaban como registro veraz del sonido recogido; y, en segundo orden, una lectura estética del objeto-archivo, atendiendo a sus texturas y características sonoras particulares. En palabras del propio Schaeffer:

Cuando en 1948 propuse el término de música concreta, creía marcar con este adjetivo una inversión del sentido del trabajo musical. En lugar de anotar las ideas musicales con los símbolos del solfeo, y confirmar su realización concreta a instrumentos conocidos, se trataba de recoger el concreto sonoro de dondequiera que procediera y abstraer de él los valores musicales que contenía en potencia.<sup>40</sup>

Esta materia prima no solo abrió las puertas a la teorización de las cualidades del ruido y, por ende, del archivo sonoro y su taxonomía, sino que también estableció una práctica artística que Pierre Schaeffer denominaría posteriormente música concreta.

Este acercamiento al archivo sonoro fue posible gracias a los avances tecnológicos en el campo de los materiales electromagnéticos. El surgimiento de la cinta magnética no solo se concebía como soporte del registro sonoro, sino también como parte constitutiva

38 Hernández Robles, *Islas resonantes*, 5.

39 *Ibid.*, 6.

40 Schaeffer, *Tratado de los objetos musicales*, 23.



de la obra misma. El autor graba sonidos concretos, es decir, no le interesa una cuantificación de un sonido temperado o tonal, como se esperaría en el acto de componer “musicalmente”. El creador de música concreta entiende el archivo como un objeto sonoro que puede manipular, fragmentar y yuxtaponer a su antojo, repitiéndolo en ciclos infinitos.<sup>41</sup>

El surgimiento de las grabaciones sonoras, la fotografía y, posteriormente, la imagen en movimiento no solo puso en entredicho el valor de la obra artística al establecer formatos para nuevas formas de consumo y distribución, sino que también introdujo herramientas que transformaron las maneras de historiar, almacenar y otorgar sentido al vestigio de la obra. La era del archivo, como un hongo, se propagó por todos los ámbitos de la producción estética. El archivo se convirtió en la herramienta que, extendiéndose hacia todos los extremos, desde los discursos de los Estados y sus instituciones hasta las industrias mediáticas y las minorías socioculturales, otorgó sentido, representación y fertilidad a la cultura contenida en esos documentos.

Tomo como definición y, sobre todo, como herramienta de análisis para el arte y sus mediaciones, las reflexiones de Sol Henaro y Sofía Carrillo Herrerías sobre el archivo y su importancia para generar nuevas narrativas en las artes contemporáneas. En palabras de las investigadoras:

Un archivo es, al mismo tiempo, un lugar autorizado (el lugar físico o digital que alberga colecciones), un objeto (o colecciones de cosas - los registros históricos y objetos representativos o únicos seleccionados para ser incluidos-) y una práctica (la lógica de la selección, organización, acceso y conservación a través del tiempo que estima que ciertos objetos son archivables). Lugar /objeto/práctica funcionan de tal manera que se apoyan mutuamente.<sup>42</sup>

Con la definición de archivo antes dada, esta cualidad archivo-pieza que la música concreta configuró, establece un nuevo campo semántico respecto a lo que la obra artística representa: la obra misma es puente, destino y vehículo. Sus múltiples cualidades interactúan entre sí en varios niveles de significación y, desde su producción,

41 Blánquez y Morera, *Loops*, 52.

42 Carrillo Herrerías y Henaro, *Archivos fuera de lugar*, 40.

entablan una relación directa con la tecnología que las posibilita. En otras palabras, el uso de una tecnología específica en una determinada producción, en este caso sonora, genera su propio lenguaje y dimensión estética, que se autodefine. Estamos, por tanto, ante la configuración de su propio medio.

Como escribe McLuhan en *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*: "Esto significa simplemente que las consecuencias individuales y sociales de cualquier medio, es decir, de cualquiera de nuestras extensiones, resultan de la nueva escala que introducen en nuestros asuntos cualquier extensión o tecnología nueva".<sup>43</sup>

En Alemania, el surgimiento y desarrollo de los sistemas de síntesis para modular la señal eléctrica se consolidaron como otra vertiente, en contraparte y casi al mismo tiempo, que los estudios de la radiodifusión francesa. Estos sistemas de síntesis modular, por su capacidad de precisión y control tonal, se alejaron progresivamente de la convención de la composición y ejecución musical. La llamada música electrónica aspiraba a realizar una síntesis total de cualquier sonido, sin depender de grabaciones ni de instrumentos ejecutados por humanos. Su ideal era reducir el sonido a frecuencias puras, dosificadas en intensidad, oscilando entre sonidos y silencios.<sup>44</sup>

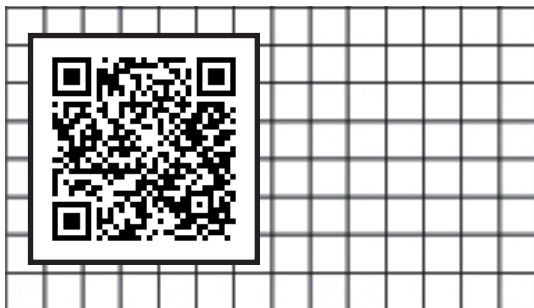
Los dos tipos de experimentación sonora alcanzaron su mayor desarrollo entre 1950 y 1955. Aunque resultaban casi antagónicos, ambos marcaron un punto de inflexión en la producción del mundo sonoro, al demostrar que era posible crear sonoridades sin necesidad de solfeo, intérpretes o instrumentos. Una, por su carácter de objeto/archivo, no podía ser escrita; la otra, por su precisión y capacidad de abstracción numérica, se cifraba matemáticamente. Así, tanto por su cualidad física como por su exceso de exactitud, ambas lograban no solo contradecir, sino también superar la notación musical tradicional y, con ello, el propio concepto de música.<sup>45</sup>

---

43 Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano* (Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica, 1996).

44 Schaeffer, *Tratado de los objetos musicales*, 20.

45 *Ibid.*, 24.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap1sub2>

## Alteridad en las artes plásticas

### 1.3 El país de las voces: Las artes sonoras y su relación con la radiodifusión

1

*Verá, señor locutor, nosotros llevamos ya cien años en el libro de cuentos de Hauff. Sólo podemos hablar a un niño cada vez. Pero ahora está de moda que figuras de los cuentos salgan de los libros y vayan al País de las Voces, donde pueden presentarse a muchos miles de niños a la vez. Y eso es lo que queremos. Nos han dicho, señor locutor; que usted es el hombre*  
—Walter Benjamin, *Radio Benjamin*

Desde el surgimiento de la radio alrededor del mundo, este medio ha sido centro de investigación tanto en el ámbito del fenómeno acústico, como en el del entretenimiento. La radio alemana es el ejemplo idóneo de cómo un medio se convierte en tierra fértil de entretenimiento, cultura y experimentación. *El Hörspiel* (obra dramática para el oído), los programas de radioteatro, la lectura de poesía y la música de vanguardia desde los años veinte abarcaron el país, desde la radio de Fráncfort hasta las antenas de Berlín.<sup>46</sup>

La radio se consolidó, para Alemania, como un medio de gran relevancia tal, que teóricos como Walter Benjamin expresaron en él sus inquietudes más lúdicas y creativas, produciendo más de cien obras, entre radiodramas infantiles y ensayos como *Reflexiones sobre*

<sup>46</sup> Jorge Gómez, “El arte sonoro y el radioarte como géneros artísticos de la contemporaneidad,” *Parlante23* (blog), 31 de diciembre de 2008, <https://parlante23.blogspot.com/2008/12/el-arte-sonoro-y-el-radioarte-como.html> (consultado el 29 de noviembre de 2023).

*la radio* (1931).<sup>47</sup> Esta faceta, aunque poco conocida, teoriza al medio radiofónico como parte integral de la cultura de masas.<sup>48</sup>

De igual manera, en Italia los futuristas manifestaron su interés particular por el medio radial. En 1933, se publicó *La Radia*, por Filippo Tommaso Marinetti y Pino Masnata, donde defendían la radio como un nuevo arte que daba continuidad al teatro, el cine y la narración.<sup>49</sup> Incluso antes de esa publicación en Italia, ya existían acercamientos experimentales a este medio en diversas partes del mundo; el interés no se centraba solo en la comunicación, sino en comprender la radio como una forma de expresión artística en sí misma.

En México, prácticamente desde la construcción de la primera radio en Veracruz, este medio sirvió como antena de experimentación para un grupo de poetas y artistas que concebían una vanguardia distinta a la que se gestaba en los inicios del siglo XX. Este hecho puede comprobarse en la publicación, de 1921, de los impresos *Actual n.º 1* e *Irradiador*, consideradas las primeras revistas de vanguardia mexicana, dirigidas y editadas por Manuel Maples Arce y Fermín Revueltas.<sup>50</sup> De igual importancia, el 8 de mayo de 1923 se transmitió el primer programa de radio en la capital, en el cual el propio Maples Arce, figura y pilar del Estridentismo, recitó su pieza *T.S.H. El poema de la radiofonía*.<sup>51</sup>

Retomando la investigación del Laboratorio de Estrategias Metodológicas, Fenómenos y Medios: Arte Sonoro, Edgar Hernández explica la relevancia de este acontecimiento en el contexto latinoamericano: “Esta vanguardia mexicana representa también la primera aproximación del arte electrónico en América, ya que es la primera obra sonora que habló de la radio usando su propio lenguaje fragmentado”.<sup>52</sup>

En consonancia, el artista e investigador Miguel Molina Alarcón, desde el Laboratorio de Creaciones Intermedia de Valencia, rastrea la vanguardia mexicana de los estridentistas y su disrupción en el panorama cultural de principios del siglo XX. El autor señala el ca-

---

47 Benjamin, *Radio Benjamin*, ed. Lecia Rosenthal, trad. Joaquín Chamorro Miellke (n.p.: Titivillus, s.f.), 12.

48 Gómez Aponte, *La liberación del sonido*, 84.

49 Gómez Aponte, “El arte sonoro y el radio arte como género artístico de la contemporaneidad.”

50 Instituto Nacional de Antropología e Historia, *Actual. Hoja de vanguardia* (Ciudad de México: INAH, 20 de noviembre de 2018), <http://www.elem.mx/institucion/datos/3585> (consultado el 1 de abril de 2024).

51 Hernández Robles, *Islas resonantes*, 6.

52 *Ibid.*

rácter contestatario propio de toda vanguardia, identificando esta característica en el grupo latinoamericano: “Los estridentistas, como buenos vanguardistas, irrumpieron en el panorama cultural mexicano dispuestos para la provocación, el ruido y el escándalo verbal. La palabra, era entonces, acción, imposición, manipuleo”.<sup>53</sup>

A opinión de Molina, señala la conexión y similitud del futurismo italiano con la vanguardia mexicana estridentista, en su interés por la tecnología, el culto a la máquina y el potencial de cambio que el medio radial ofrecía para romper con los estándares culturales de su tiempo: “La eficacia propagandística de la radio radicaba, pues, en las condiciones estructurales del medio: su agresividad, su capacidad de hacerse oír destruyendo las reservas de la celosa subjetividad burguesa”.<sup>54</sup>

La radio, por sus cualidades de difusión, fue también una fuente de entretenimiento que impulsó nuevos formatos de producción, como las radionovelas alemanas ya mencionadas. Sin embargo, no podemos dejar de observar que incluso las prácticas más tradicionales de la composición musical comenzaron a adaptarse a estos nuevos medios. Un ejemplo relevante es la obra *8 x radio* (*Ocho por radio*, 1933), del compositor Silvestre Revueltas, influenciada directamente por su hermano Fermín, antes mencionado por su participación en la revista *Irradiador* y el movimiento estridentista, al que ambos pertenecían. Esta pieza fue escrita para la Orquesta de Cámara de la Secretaría de Educación Pública, fundada en 1933 y destinada a actuar en la radio, dirigida ese mismo año por Eduardo Hernández Moncada.<sup>55</sup>

*Ocho por radio*, a diferencia de muchas obras transmitidas en la radio de su tiempo, resulta de un interés particular para esta investigación, ya que desde su concepción fue pensada para ejecutarse en el medio radiofónico. En otras palabras, esta obra artística ya estaba concebida en un medio distinto a lo convencional: una composición diseñada específicamente para un medio de difusión masivo.

De cierta manera, ¿no ocurre algo similar con la actual creación de canciones para plataformas como Tik Tok o las *Instagram stories*?

---

53 Molina, *Ruidos y susurros de las vanguardias*, 107.

54 *Ibid.*

55 Silvestre Revueltas, comp. Roberto Kolb, *Ocho por radio (8 x radio)* (Ciudad de México: Departamento Editorial, Facultad de Música, UNAM), <http://datosabiertos.unam.mx/FaM:BDREV:-MU41> (consultado el 29 de noviembre de 2023).

En ellas, el formato moldea la producción del arte, tanto musical como visual, que se aloja en dichos espacios, convirtiéndose en nuevos canales de difusión y descubrimiento de expresiones artísticas.

Por ello, no debemos quitar el dedo del renglón al cuestionar y comprender la instauración de discursos específicos que determinan qué se nombra como arte y qué no. Estos procesos de legitimación no solo se apoyan en las instituciones artísticas tradicionales, como museos o academias, sino también en los medios impresos, como libros, revistas y boletines que teorizan y validan tales prácticas, así como en los mass media (la radio, la televisión) y, más recientemente, en las redes sociales digitales.

El artista sonoro y productor radiofónico Jorge Gómez Aponte, en su libro *La liberación del sonido: Las artes sonoras y su campo expandido*, afirma que:

El arte sonoro le debe gran parte de sus desarrollo a la propia radio, ya que en su evolución metodológica tomó de otros géneros artísticos como el del teatro, la literatura y el cine, hasta que por ensayo y error encontró su propio lenguaje en el llamado radioarte; su quehacer ha aportado valiosos recursos para crear obras sonoras de diversas tipologías.<sup>56</sup>

Regresemos una vez más a la radio alemana, ya que fue Klaus Schöning quien fungió como actor, conector y promotor del desarrollo de múltiples posibilidades para la radiodifusión. A él se le atribuye también la autoría del término arte sonoro para designar estas prácticas como un género artístico, impulsando la idea del sonido como materia prima de una práctica estética dentro de la radio.<sup>57</sup>

Reafirmo la influencia que ha tenido el estudio de los medios en esta investigación citando nuevamente a Gómez Aponte, en su reflexión sobre la radio como medio artístico:

Es importante destacar como actualmente la influencia de las teorías de Marshall McLuhan, han evidenciado el efecto de los medios en nuestra cotidianidad, que al modificar el ambiente, suscitan en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. La prolongación decía él, de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar y de actuar, nuestra manera de percibir el mundo, cuando esas proporciones cambian también nosotros lo hacemos.<sup>58</sup>

56 Gómez Aponte, *La liberación del sonido*, 80.

57 *Ibid.*, 78–79.

58 Gómez Aponte, *La liberación del sonido*, 72.

Como se ha ido trazando a lo largo de este texto, el surgimiento de tecnologías de grabación y, por consiguiente, de propagación de información, ha propiciado el nacimiento y expansión de nuevos medios, así como la aparición de expresiones artísticas que se sirven de ellos. La radio, por su naturaleza, es un diseminador de información disruptiva, ya que invade los rincones físicos de cualquier lugar donde sintonice su emisión. Esta lógica resultó seductora para las vanguardias: los estridentistas, los futuristas, los dadaístas y otros grupos artísticos que buscaron irrumpir en el panorama de su momento, voltearon a ver a la radio.

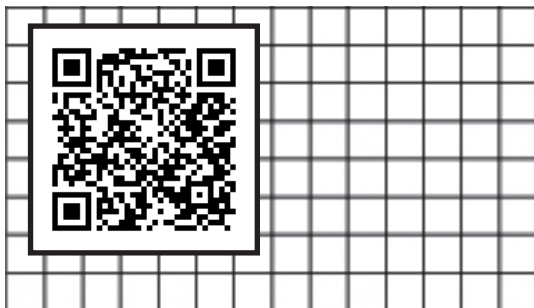
No resulta extraño, entonces, que un medio tan eficaz como la radiodifusión se convirtiera en un dispositivo de legitimación. La consolidación del discurso nazi en Alemania no habría tenido el mismo impacto sin la estrecha colaboración entre el gobierno, la industria tecnológica que desarrolló su propio receptor y la radiodifusión organizada a partir de 1933. Los *Volksempfänger* (Receptores del Pueblo) se transformaron en el dispositivo de mediación y propaganda de una hegemonía, convirtiendo al medio en instrumento y pilar central de la cultura alemana.<sup>59</sup>

Es por este motivo que es necesario entender a los *mass media* como un dispositivo de poder, creados y utilizados por los intelectuales pertenecientes a una idiosincrasia hegemónica. Solo desde esa comprensión es posible analizar, adaptar y tomar los medios y sus tecnologías, con el fin de crear una cultura libre, más representativa y diversa.

En los siguientes apartados se mostrará cómo, en el mundo occidental, se ha consolidado a través de estos dispositivos, una clase de intelectuales que responden a una ideología hegemónica específica y cómo, con el surgimiento de nuevos medios como Internet y las tecnologías que operan sobre él, se han puesto en crisis diversos aspectos de la cultura, forzando al arte a replantear sus estrategias de producción, difusión y consumo.

---

59 United States Holocaust Memorial Museum, “Radio alemana: el receptor del pueblo,” *Artefactos*, <https://exhibitions.ushmm.org/propaganda/german-radio-the-peoples-receiver> (consultada el 26 de mayo de 2025). “El Ministerio de Propaganda nazi y la industria radiofónica alemana promocionaron intensamente el *Receptor Popular*. Como era de esperar, las ventas se dispararon, al igual que la audiencia. En 1933, el modelo VE301 representó aproximadamente la mitad de las ventas totales de radios en Alemania. Al año siguiente, esta cifra aumentó al 75 % del total de ventas”.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap1sub3>

## Alteridad en las artes plásticas

### 1.4 Hegemonía, Discurso y Estándar: La ruptura antiestética y sus medios múltiples

1

*Cada grupo social, naciendo en el terreno originario de una función esencial del mundo de la producción económica, se crea conjunta y orgánicamente uno o más rangos de intelectuales que le dan homogeneidad y conciencia de la propia función, no sólo en el campo económico sino también en el social y en el político; el empresario capitalista crea consigo mismo al técnico industrial y al especialista en economía política, a los organizadores de una nueva cultura, de un nuevo derecho, etc., etc*

—Antonio Gramsci, *Los intelectuales y la organización de la cultura*

Con el surgimiento de los medios masivos de comunicación gracias a la industria que consolidó las tecnologías de emisión, codificación y recepción de la información, es necesario identificar los actores que organizan las energías de trabajo y poder que en estos medios actúan. En el cierre del texto anterior, se empezó a esbozar la existencia de un aparato que legitima y regula la cultura bajo valores y jerarquías específicas.

Resultan de importancia, entonces, los trabajos de Antonio Gramsci realizados en la cárcel de Turín en 1926 bajo el gobierno fascista de Benito Mussolini, para identificar la consolidación de los regímenes políticos-ideológicos y la organización de la cultura occidental mediante el estudio marxista de los actores que intervienen en la generación de riqueza y sus administradores. El surgimiento de los intelectuales en



cada proceso económico y la consolidación de sus mediaciones permiten repensar cómo el desarrollo de las tecnologías y su enseñanza forman parte de una soberanía del Estado-nación. Gramsci describe con precisión este fenómeno cuando afirma que:

La relación entre los intelectuales y el mundo de la producción no es una relación inmediata, como ocurre con los grupos sociales fundamentales, sino que es “mediata” en grado diverso en todo el tejido social y en el complejo de la superestructura de la que los intelectuales son los “funcionarios”. Se podría medir la “organicidad” de los diversos estratos intelectuales y su conexión más o menos estrecha con un grupo social fundamental, fijando una gradación de las funciones y de las superestructuras de abajo a arriba (desde la base estructural hacia arriba).<sup>60</sup>

Las academias, entonces, funcionan como instrumentos que forman intelectuales destinados a expandir la complejidad de las relaciones culturales y laborales. Ejemplo de ello es la creación de técnicos especializados en telecomunicaciones para fortalecer una nación cada vez más industrializada, o la consolidación de modos de producción cultural específicos dentro de las instituciones que promueven y distinguen ciertas prácticas como “Bellas Artes”, siendo parte de la llamada “alta cultura”. Con esto en mente, puede afirmarse que existen lineamientos y políticas internas dentro de los círculos consagrados de la cultura que favorecen discursos soberanos a la “*sociedad política o Estado*”. Como señala Gramsci con su concepto de hegemonía:

Se puede llamar de la “sociedad civil”, que está formado por el conjunto de los organismos vulgarmente llamados “privados” y el de la “sociedad política o estado” que corresponde a la función de “hegemonía” que el grupo dominante ejerce en toda la sociedad y la del “dominio directo” o de comando que se expresa en el estado y en el gobierno “jurídico”. Estas funciones son precisamente organizativas y conectivas.<sup>61</sup>

Si estamos de acuerdo con los escritos de Antonio Gramsci, el intelectual inserto en una institución cultural, como los museos o las escuelas de Bellas Artes, es un engranaje que funge como empleado

---

60 Antonio Gramsci, *Cuadernos de la cárcel*, vol. 2 (México: Ediciones Era, 2010), 17.  
61 *Ibid.*

del grupo dominante, encargado de ejercer consensos sobre qué es o no es arte. A esto podemos nombrarlo un dispositivo de hegemonía político-cultural. Según el autor:

Los intelectuales son los “empleados” del grupo dominante para el ejercicio de las funciones subalternas de la hegemonía social y del gobierno político, a saber: 1) del “consenso” espontáneo que las grandes masas de la población dan a la dirección impuesta a la vida social por el grupo social dominante, consenso que históricamente nace del prestigio (y por lo tanto de la confianza) detentada por el grupo dominante, de su posición y de su función en el mundo de la producción.<sup>62</sup>

Este dispositivo de hegemonía cultural se ejerce a través de discursos normativos y regulatorios. Me apoyo en la investigación del doctor en Historia del Arte Jesús Fernando Monreal Ramírez, profesor e investigador invitado en el Departamento de Artes y Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana, especialista en arte, tecnología y nuevos medios, para definir qué es el discurso y cómo actúa en la esfera del arte. En palabras de Monreal un discurso es:

El conjunto de técnicas, instituciones, acciones reglamentadas, programas, tecnologías, narrativas historiográficas y en general prácticas de poder y saber que configuran la realidad de un objeto en los términos de lo que, en un marco espacial e histórico, se dice y se hace visible de él.<sup>63</sup>

Se entiende, entonces, que en un discurso hegemónico, es la narrativa dominante que prevalece en una sociedad, con instrumentos que regulan los valores estéticos y mercantiles de un Estado. Por lo tanto, las prácticas culturales en estas dimensiones de valores, junto con sus registros reconocidos por dicho discurso, se configuran de manera que, mediante el hábito de consumo o recepción de sus formatos, transiten por mediaciones con reglas y modos de autocensura acordes con las líneas preestablecidas del discurso, reguladas por instituciones e industrias. Esto supondría una directriz en la producción misma y, por consiguiente, la consolidación de un estándar. En otras palabras, el momento en que un

---

62 *Ibid.*, 18.

63 Jesús F. Monreal Ramírez, *Máquinas para descomponer la mirada: estudios sobre la historia de las artes electrónicas y digitales en México* (Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma, División de Ciencias Sociales y Humanidades, 2020), 22.

formato es apoyado por el discurso dominante, desde la legislación, la infraestructura, la afinidad con otras tecnologías y los acuerdos comerciales, es cuando se convierte en un estándar, asegurando que el formato que funciona para un sistema pueda operar también en futuros sistemas.

Desarrollemos la idea anterior apoyándonos en una de las líneas de investigación de Jonathan Sterne, catedrático en los departamentos de Historia del Arte y Estudios de Comunicación en McGill University. Como señala Sterne, al analizar los desarrollos tecnológicos de la comunicación:

Normalmente pensamos en las principales implicaciones políticas del formato MP3 en términos de propiedad intelectual, pero su papel como estándar también es central en su historia. Los estándares abordan simultáneamente problemas técnicos y políticos. Las empresas necesitan averiguar cómo lograr que diferentes tecnologías de audio se “comuniquen entre sí”, mientras que, al mismo tiempo, la mayoría aspira a controlar los términos de esa conversación técnica.<sup>64</sup>

Al formar un monopolio industrial y económico en torno a los formatos sonoros, se construyen y moldean las formas en que entendemos las sonoridades. Sterne explica los cambios no solo en la industria, sino también en la manera en que se crean, perciben y difunden las tecnologías de la escucha. Esta será, para la presente investigación, una base histórica y política para comprender el ambiente tecnológico, en extremo monopolístico y desigual; mediante el *copyright* y otros dispositivos restrictivos, en el que hoy en día nos encontramos.

Si pensamos desde la línea de Gramsci sobre el discurso hegemónico, los monopolios industriales luchan por ostentar la estandarización de su tecnología, en paralelo con los intereses estatales y la consolidación de lo que se considera “valioso o no”. Estos poderes crean intelectuales orgánicos, como las instituciones regulatorias MPAA<sup>65</sup>, o en este caso, el MPEG<sup>66</sup>, para mantener un dominio simbólico y técnico en torno a una idea de superioridad estética o tecnológica, en este caso, la “mayor

64 Jonathan Sterne, *MP3: The Meaning of a Format* (Londres: Duke University Press, 2012), 129.

65 Frédéric Martel, *Cultura Mainstream: Cómo nacen los fenómenos de masas*, trad. Núria Petit Fontseré (España: Santillana Ediciones, 2011), 25. “Martel explica que la Motion Picture Association of America (MPAA) es el brazo político de los estudios de Hollywood, presidido por Jack Valenti durante 38 años, de 1966 a 2004, consolidando el control ideológico sobre la industria audiovisual estadounidense”.

66 Sterne, *MP3*, 131. “En diciembre de 1988, un grupo de expertos en audio digital se reunió en Hannover, Alemania, como parte de una conferencia del recién creado Moving Picture Experts

calidad sonora”. Jonathan Sterne, en su libro *MP3: The Meaning of a Format*, ejemplifica una lección fundamental sobre este proceso de estandarización industrial y su relación con la cultura hegemónica:

Los formatos de grabación sonora. Por ejemplo, los preamplificadores de fonógrafo en Estados Unidos se ajustan a una “curva RIAA”, que es una respuesta de frecuencia específica establecida por la Asociación de la Industria Discográfica de América, y sin embargo muchos autores aún hablan del sonido en un disco de vinilo como si tuviera una conexión más directa con la naturaleza que el sonido en un disco compacto.<sup>67</sup>

Podemos entrever que la soberanía sobre la información y el desarrollo tecnológico en cualquier área de la cultura, usualmente regulada y mediada por instituciones como la Iglesia o el Estado, se encuentran además en los desarrolladores de tecnologías privadas, en estrecha relación con las élites políticas. Sterne nos advierte que:

Dado que los estándares suelen aplicarse a industrias internacionales, los gobiernos no han estado muy involucrados en su regulación. Esto ha tenido varios efectos importantes. Los estudiosos de la política de las comunicaciones han lamentado a menudo la falta de debate público en torno a los estándares mediáticos establecidos por los gobiernos. Sin embargo, cuando los estándares son fijados por empresas o industrias, ni siquiera existe la posibilidad de un debate público. Los estándares establecidos por la industria también tienden al conservadurismo, ya que buscan mantener a los grandes actores en su posición dominante y hacer que los mercados emergentes sean estables y predecibles.<sup>68</sup>

Entonces se entiende que un estándar de formato asegura la permanencia y consolidación de un discurso sobre otro. Pero no solo en materia de desarrollo tecnológico opera esta lógica: la forma sensorial y funcional del formato también responde a las restricciones y necesidades de la base de datos y su transmisión. De igual manera, el formato es moldeado por su valor estético y fenomenológico, que la cultura dominante establece como norma y sentido común.<sup>69</sup>

---

Group (MPEG), cuya misión era establecer estándares industriales para la compresión de datos de audio digital”.

67 *Ibid.*, 12.

68 *Ibid.*, 130.

69 *Ibid.*, 129.

Un ejemplo de esto es la obra antes mencionada de Silvestre Revueltas para la radio mexicana *8 x radio*. De manera similar, el formato del LP (*long play*), pensado para una forma prolongada de atención sonora, dio origen a expresiones como los discos conceptuales, un estándar cultural en sí mismo. El álbum *The Dark Side of the Moon*, de Pink Floyd, no solo obedece al establecimiento del rock inglés como “cultura mainstream”; también responde a la consolidación y aceptación de la tecnología del vinilo y su capacidad prolongada de grabación.<sup>70</sup>

En contraposición, el surgimiento de nuevas tecnologías pone en tensión a la cultura dominante y abre nuevos frentes entre quienes ostentan el siguiente estándar y monopolio. Este fenómeno ya era advertido por músicos de la era del iPod, como Billy Corgan, quien en 2008 declaró: “No tenía sentido lanzar más álbumes, ya que los oyentes solo seleccionarían un par de sencillos e ignorarían el resto”.<sup>71</sup>

La “obsolescencia” del álbum conceptual y la consolidación de los sencillos como estándar obedecen al formato digital y a la tecnología del iPod, que permitió reproducir un único archivo o incluso escuchar en modo aleatorio la secuencia de canciones, rompiendo con la linealidad del álbum.

Es necesario mencionar que el estudio del telégrafo y la telefonía funciona como una muestra *in vitro* para comprender la relación entre los capitales que, poco a poco, transformaron una industria local en una nueva etapa transnacional, apoyada por la consolidación de Estados Unidos como eje mundial económico, ideológico y cultural. Desde los medios de comunicación y sus formatos ya antes mencionados, se construyó un aparato de propaganda que el país exportó al mundo occidental y parte de Asia.

El caso paradigmático para entender este proceso es el de Bell Telephone Company, fundada el 9 de julio de 1877 por Alexander Graham Bell y Gardiner Greene Hubbard. Esta compañía sentó las bases de una infraestructura global de comunicación y del negocio creciente de los medios intercontinentales. Con el tiempo, Bell Telephone Company se diversificó en múltiples filiales, entre ellas AT&T, ejemplo claro de una segunda etapa de la modernidad en la

70 *Ibid.*, 12.

71 Lilian Cázares, “Una breve historia: El álbum conceptual,” *Lilian Cázares* (blog), 2023, <https://www.liliancazares.com/blog/una-breve-historia-el-album-conceptual>, (consultada el 29 de mayo de 2025).

que la industria se expandió hacia los medios de comunicación, adquiriendo no solo los derechos sobre las tecnologías desarrolladas, sino también la capacidad de decidir qué formatos serían adoptados y comercializados. En este sentido, Sterne señala:

En el invierno de 1907, The Bell System estaba efectivamente bajo el control de uno de los capitalistas de la Era Dorada. De hecho, Morgan había esperado originalmente consolidar un monopolio nacional en telefonía y telegrafía de la misma manera en que había construido un monopolio en la industria del acero.<sup>72</sup>

Con las observaciones que el investigador Sterne muestra, podemos comprender que el control monopólico de la comunicación ya se vislumbraba desde los primeros años del siglo XX.

Hay que tener en cuenta que gracias a la tecnología y a la experimentación en las expresiones sonoras se abrieron nuevas puertas al arte y a su redefinición. En el mundo occidental, la narrativa dominante del arte desde los años cincuenta se había consolidado como una hegemonía del arte norteamericano, en parte gracias a los resultados favorables que tuvo el país tras la Segunda Guerra Mundial y, por otro lado, a la instauración de un aparato conceptual desde la crítica del arte. Ensayos como “Modernist Painting” (1961), de Clement Greenberg, y su influencia en las generaciones subsecuentes de críticos, especialmente a través de la revista *Artforum*, instauraron las bases teóricas del arte posterior al expresionismo abstracto.

Este aparato conceptual representó, hacia mediados del siglo XX, el nuevo *status quo* del arte, sustentado en una visión formalista que reducía el valor artístico a su medio y a la pureza de su forma. Sin embargo, fue gracias a teóricos como Rosalind Krauss y Craig Owens que comenzó a cuestionarse esa visión unitaria, revalorando prácticas antes marginadas, como el arte conceptual, el land art o el accionismo y proponiendo nuevas lecturas sobre el sentido del arte contemporáneo. Frascina, Harris, Wood y Harrison resumen este cambio de paradigma al afirmar que:

---

72 Sterne, *MP3*, 43.

Ambos parten del reconocimiento de que la diversidad estilística del arte tras la modernidad oculta un principio unificador subyacente; ambos creen que se ha producido un cambio en el modo de significación del arte, en la manera que éste ha situado al contenido en primer lugar.<sup>73</sup>

Con esto en mente, el paso del paradigma de lo moderno a la posmodernidad en las artes decantaría, a partir de los años sesenta, en una producción que, utilizando distintos medios múltiples en sus piezas, criticaba la hegemonía cultural establecida. En este contexto surgió con fuerza el concepto “arte igual a vida”, cada vez más notorio en la práctica artística de la época.

Un ejemplo paradigmático es la acción *Rincones de grasa modelo*, realizada por Joseph Beuys en el Festival del Arte Nuevo de Aquisgrán en 1964. El investigador y docente Jorge Gómez Aponte relata con detalle este suceso en su libro *La liberación del sonido: Las artes sonoras y su campo expandido*:

Vació detergente y desperdicios dentro de la caja de resonancia de un piano, golpeando las teclas a alto volumen, produciendo ruidos que acentuaba gradualmente y con un taladro eléctrico perforó la madera del instrumento... Mientras eso sucedía un actor hacía sonar un megáfono con el tristemente famoso discurso de Joseph Goebbels, ministro de propaganda de Hitler; Joseph Beuys grita: ¿queréis la guerra total? Estalla un ruido indescriptible, una explosión y mientras coloca grasa que se derrite en un hornillo, una botella de ácido salpica a un espectador que reclama al artista por un agujero en su ropa y seguidamente propina a Beuys un puñetazo en la nariz que lo hace sangrar, él de inmediato alza con la izquierda una cruz y con la derecha saluda, un fotógrafo que estaba presente fija para la eternidad aquella escena chamanística.<sup>74</sup>

Esta acción, profundamente coyuntural para las artes y, sobre todo, para una Alemania que aún procesaba las secuelas de la Segunda Guerra Mundial, puede analizarse desde varias dimensiones. Más allá del mito fundacional de Beuys, figura central del arte contemporáneo junto con Duchamp y Cage, como se abordará en apartados posteriores, su carácter indeterminado, multimedial y efímero revela una ruptura radical con las convenciones del arte.

<sup>73</sup> Francis Frascina, Jonathan Harris, Paul Wood y Charles Harrison, *La modernidad a debate: el arte desde los cuarenta*, trad. Isabel Balsinde (Madrid: Ediciones Akal, 1999), 241.

<sup>74</sup> Gómez Aponte, *La liberación del sonido*, 66.

Beuys empleó el cuerpo, los objetos cotidianos, las materias primas, el sonido y las herramientas de su época para construir una experiencia que escapaba de la objetualidad clásica, acercándose a lo que él mismo denominó la posibilidad del arte ampliado y que el movimiento Fluxus formuló como “arte igual a vida”. La doctora en Bellas Artes Julia Galán Serrano analiza las acciones del Fluxus y nos menciona que:

Las acciones trascienden todos los géneros de las artes plásticas, el comercio del arte y la praxis museística. Ya que no pueden venderse, ni exponerse, ni conservarse, ni presentarse; de modo que anulan como querían los artistas de los años sesenta, el comercio del arte.<sup>75</sup>

Con ello se comprende el accionismo como una manera de subvertir la objetualidad, al igual que, los mecanismos convencionales que la esfera del arte ha construido alrededor del objeto artístico. Siguiendo este impulso, una nueva oleada de artistas, como Barbara Kruger, entró en los espacios museísticos a principios de los años setenta con propuestas que, desde la gráfica y el texto, introducían en el discurso artístico las políticas de género y la crítica al lenguaje visual hegemónico. La página oficial del Museo Smithsonian de Arte Americano conserva y documenta parte de su obra, junto con testimonios de la artista:

Barbara Kruger es una artista que ha trabajado con diversos medios para impulsar la reflexión crítica sobre cómo el lenguaje y las imágenes moldean la sociedad. Como ella misma comentó: «Intento estar atenta a las formas en que el poder se entrelaza en la vida cotidiana».<sup>76</sup>

Coincide en tiempos y espacios geográficos que las expresiones más lejanas al canon de las Bellas Artes hayan tomado de los medios de comunicación y la incipiente publicidad las estructuras y formatos para difundir sus prácticas artísticas, pero también para cuestionar el *status quo* de las Bellas Artes como práctica elitista y la implantación de una forma de vida específica. La crítica al *American Way of Life* se

75 Julia Galán Serrano, *Beuys, Fluxus, Duchamp: Historias de provocación* (España: Recerca. Revista de Pensamiento Analista, 1995), 139.

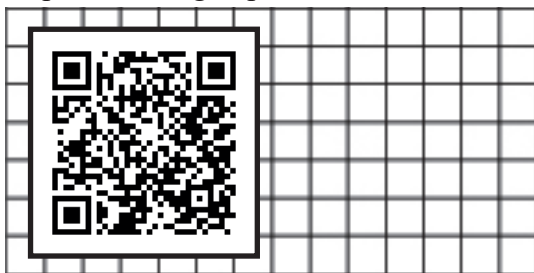
76 Museo Smithsonian de Arte Americano y su Galería Renwick, “Bárbara Kruger,” *Smithsonian American Art Museum (SAAM)*, [https://americanart.si.edu/translate.google/artists/barbara-kruger-2727?x\\_tr\\_sl=en&x\\_tr\\_tl=es&x\\_tr\\_hl=es&x\\_tr\\_pto=tc](https://americanart.si.edu/translate.google/artists/barbara-kruger-2727?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=tc) (consultada el 29 de mayo de 2025).



desarrollaría dentro de los mismos medios en los que la propaganda se instauró: los medios de comunicación masivos, la televisión, la radio y, sobre todo, los lenguajes de la publicidad.

Kruger, para los años ochenta, utilizaría los formatos del espectáculo como medio de producción, criticando las representaciones de la mujer en la sociedad mediatizada y sus vehículos de propaganda, “la publicidad”.<sup>77</sup>

Cabe señalar que, desde las artes contemporáneas, existe ya una tradición consolidada en el estudio de las imágenes y sus mediaciones, como la propaganda, dentro de los medios de comunicación. Es parte de este proyecto de investigación-producción que propuestas como la de Kruger operen como un mapa de estrategias para fortalecer alternativas frente a las problemáticas de representación cultural que más adelante se seguirá desarrollando en el texto.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap1sub4>

## Alteridad en las artes plásticas

### 1.5 Arte igual a vida:

La enseñanza interdisciplinaria  
como modelo de un nuevo arte

1

*Precisamente el trabajar en un modelo de vida, es decir, el presentar a otros hombres nuevas formas, nuevas formas de vida que uno ha conseguido a través de los conocimientos, de la ocupación con el arte, es la legitimación para una creación artística futura y, sobre todo, para una existencia artística*  
—Simón Marchán Fiz, *Del arte objetual al arte de concepto (1960–1974)*

Ya se había mencionado con anterioridad que las expresiones estéticas fuera del canon de las Bellas Artes tienen una gran influencia directa de las vanguardias surgidas antes y durante las Guerras Mundiales. Citando nuevamente la investigación de Jorge A. Gómez Aponte:

Desestructuraron el lenguaje verbal a sus mínimas expresiones, mediante la simultaneidad y la superposición del sonido (tomada del collage), participaron en la degradación de esta materia, igualmente la deconstrucción de la poesía fonética y el letrismo, el juego azaroso con los sonidos de las palabras, con la finalidad de producir encuentros inauditos o sin sentido.<sup>78</sup>

Estas prácticas intentaban destruir la idea del canon oficial del arte. Corrientes como el dadaísmo utilizaron de manera lúdica el azar, lo irracional, la intuición y el juego de lenguaje para subvertir los tropos de la tradición artística.

Gómez Aponte, siguiendo los cimientos de una nueva forma de hacer arte, menciona al surrealismo como parte de esta base, utilizando la sonoridad como sensibilidad del inconsciente. Como él mismo señala: “El sonido fue para ellos un vehículo revelador; Bretón defendió el silencio por encima del sonido, pues solo con él es posible que el oído interior diferencie lo consciente de lo inconsciente”.<sup>79</sup>

Sin embargo, fue Marcel Duchamp, considerándose a sí mismo un artista antiretiniano, quien continuaría de manera práctica y teórica la expansión del *sensorium* artístico.<sup>80</sup> Tiempo después, junto con John Cage y Joseph Beuys, o mejor dicho, el estudio de las obras de estas tres grandes figuras en la cultura, configuró la producción del arte en décadas posteriores, tomando sus formatos y estrategias. Esta tríada de artistas, igual de influyentes, tomarían distintos caminos en sus reflexiones de arte expandido, estableciendo diálogos, participaciones y críticas frontales entre ellos.<sup>81</sup>

Retomemos la figura de Beuys y su disruptivo compromiso con la máxima “arte ampliado”, tomando en consideración que varias de sus acciones se llevaron a cabo en espacios académicos. Beuys, al igual que Cage, fueron docentes prolíficos en sus investigaciones en distintos institutos y universidades, haciendo de estos espacios el lugar idóneo para la profundización de su conocimiento y de su producción. Pongamos como ejemplo una de las acciones descritas por Jorge A. Gómez Aponte en su libro *La liberación del sonido: Las artes sonoras y su campo expandido*:

---

78 Jorge A. Gómez, *La liberación del sonido*, 49–50.

79 *Ibid.*, 53.

80 *Ibid.*, 50.

81 Galán Serrano, *Beuys, Fluxus, Duchamp*, 135-149.

En 1967 en la Academia de Bellas Artes de Düsseldorf en la apertura de la fiesta de matrícula, Beuys aparece con un hacha en la mano emitiendo a través del micrófono durante diez minutos un solo de ladridos, silbidos y rugidos que él mismo consideraba esta emisión como plástica.<sup>82</sup>

En este punto nodal del cambio de paradigma en las artes, escuelas como la Bauhaus (Weimar, Dessau y Berlín), los cursos de verano de Darmstadt (Colonia), el Black Mountain College (Carolina del Norte), así como The New School for Social Research (Nueva York) representaron espacios de experimentación y de formas alternativas de acercarse a las artes.<sup>83</sup> Siguiendo con el argumento de la enseñanza del arte como parte fundamental de las expresiones del “arte igual a vida”, tomemos el ejemplo particular del Black Mountain College (BMC). Esta escuela experimental de arte y arquitectura fue fundada por Andrew Rice y Theodore Dreier en 1933, y resulta paradójico que el mismo año en que la Bauhaus de Berlín cerrara sus puertas, esta institución continuara, de manera homóloga, con la semilla pedagógica de la escuela alemana.

El BMC se constituyó como una alternativa al sistema tradicional de enseñanza artística, proponiendo una educación interdisciplinaria y experimental. En esta institución las artes plásticas eran la base del plan de estudios, donde se priorizaba la práctica sobre la teoría y se estimulaba tanto a los alumnos como a los profesores a experimentar con nuevos métodos y técnicas. Varios creadores se sintieron atraídos por la apertura a la experimentación que ofrecía el BMC y trabajaron como docentes en la institución. Es el caso del coreógrafo Merce Cunningham, quien fundó ahí su compañía de danza, del músico John Cage, y de los artistas Willem de Kooning y Robert Rauschenberg, entre otros.<sup>84</sup>

Esta institución fue catalizadora de amistades altamente enriquecedoras; piezas icónicas para las artes contemporáneas nacieron como resultado de ello. Como bien expone Edgar Hernández su texto

---

82 Jorge A. Gómez, *La liberación del sonido*, 66.

83 Laura Kuhn, “John Cage at the New School (1950–1960),” *John Cage Trust*, 2014, <https://johncagetrust.blogspot.com/2014/08/john-cage-at-new-school-1950-1960.html> (consultada el 11 de mayo de 2024).

84 Guggenheim Bilbao, “Black Mountain College, EE. UU. El aprendizaje en comunidad,” *Guggenheim Bilbao*, <https://www.guggenheim-bilbao.eus/sabias-que/black-mountain-college-ce-uu-el-aprendizaje-en-comunidad> (consultada el 11 de mayo de 2024).

## *Islas resonantes: La escucha como acontecimiento pedagógico desde el sonido en las artes:*

La valiosa colaboración con su amigo personal, el pintor Robert Rauschenberg lo llevarán a proponer el acontecimiento sonoro conocido como “4’33” o “cuatro minutos, treinta y tres segundos”, obra directamente influenciada por las “Pinturas Blancas” que Rauschenberg creó en el ahora legendario Black Mountain College durante el mismo año.<sup>85</sup>

Este escrito sitúa en el mapa de la investigación el ejemplo de John Cage y Robert Rauschenberg, señalando que fue en el Black Mountain College el lugar de encuentro de su retroalimentación.

El investigador en sonoridades Edgar Hernández reflexiona sobre la pieza *4’33” (cuatro minutos, treinta y tres segundos)* de John Cage, subrayando su relevancia en la configuración del pensamiento artístico contemporáneo: “Para Cage, este suceso, un “acontecimiento” reivindica el silencio como experiencia sonora imbricada con la vida, precediendo a las mismas reflexiones sobre el arte/vida, que los Fluxus se harán varios años después”.<sup>86</sup> Hernández comprende que la obra de Cage introduce a la discusión el concepto y posicionamiento artístico “arte igual a vida”, tema que, como se ha mencionado, orbitaba alrededor de la tríada más influyente del arte contemporáneo.

La influencia de John Cage, por ejemplo, en George Brecht, químico farmacéutico que asistió a las clases experimentales de Cage, decantó en obras donde la materia primordial era el azar y la indeterminación. Esta herencia pedagógica se manifiesta en varios miembros del movimiento Fluxus, hecho documentado en el extenso y minucioso ensayo sobre dicho movimiento publicado en el número 26 de la revista *Arte Hoy*, especializada en arte contemporáneo:

La obra de Cage es fundamental para Fluxus en varios aspectos. El primero de ellos es el protagonismo que otorga a la indeterminación del resultado [...] En segundo lugar, trae consigo una concepción muy amplia del hecho musical, en el que todo sonido se convierte potencialmente en música [...] Finalmente, y es lo que resulta significativo para la obra posterior de Fluxus, convierte el lenguaje en fuente de acción artística, o en todo caso, musical.<sup>87</sup>

85 Hernández Robles, *Islas resonantes*, 4.

86 *Ibid.*

87 Iñaki Estella Noriega, *Arte Hoy: Fluxus* (España: Editorial Nerea S.A., 2013), 13.

En 1960, Brecht compuso su primera obra dedicada a su maestro Cage. Consistía en una serie de instrucciones que los ejecutantes, como músicos en una orquesta, debían interpretar de manera aleatoria en el interior de un coche. La amalgama de sonidos resultantes generaba una textura sonora semejante al ruido de una calle con tráfico en una gran ciudad. A este tipo de pieza la llamó *event* (evento), denominando a esta primera obra *Motor Vehicle Sundown*. El evento se convertiría en la estrategia más recurrente dentro del movimiento Fluxus.<sup>88</sup>

Iñaki Estella Noriega, en su ensayo antes mencionado, explica el recurso que Brecht desarrolló para resolver la naturaleza no objetual del evento:

Brecht se preguntó cómo hacer públicas estas obras. Las respuestas más inmediatas van desde la impresión de la acción en tarjetas que se podrían agrupar en ediciones, hasta la publicación en periódicos; ambas acarreaban una forma de publicidad absolutamente ajena a la que hasta entonces se había desarrollado en relación con la obra de arte.<sup>89</sup>

Abriendo la posibilidad de integrar de forma ingeniosa distintos medios de información y, por consecuencia, diferentes lecturas de la obra sin necesidad de reproducirla o grabarla, ya que, por génesis, los eventos contenían una alta carga de improvisación, dirigida o sugerida por una orden o pequeña directriz.

Esto, además de construir una posibilidad de hacer objeto una práctica que en esencia es efímera e improvisada, establece la opción de que el objeto mismo contenga más de una dimensión de lectura y configuración de obra artística. Por un lado, actúa como catalizador de un potencial evento estético, esperando ser accionado; por otro, en su cualidad editorial, se transforma en un medio de distribución, y por último, por su característica objetual, es tratado como obra artística coleccionable.<sup>90</sup> Esta estrategia contribuye a la propuesta de producción de esta investigación, un referente importante, desde su forma, acción y capacidad de distribución.

---

88 *Ibid.*, 19.

89 *Ibid.*, 19.

90 *Ibid.*, 21. “Maciunas incluiría posteriormente todas las tarjetas de la colección de Brecht en la pieza *Water Yam*, que se produciría a través de la editorial Fluxus en 1963”.

Retomando los estudios de Simón Marchán Fiz sobre el tránsito del arte objetual al arte conceptual, observamos que:

Los objetivos del «Fluxus- no son estéticos sino sociales e implican la eliminación progresiva de las bellas artes y el empleo de su material o capacidades para fines sociales constructivos.» -El «Fluxus» es una forma de anti-arte que se alza, sobre todo, contra la práctica profesional del arte, contra la separación artificial entre productores y espectadores, entre el arte y la vida. -Está en contra del objeto artístico tradicional como mercancía, falta de función y contra el arte como artículo comercial.<sup>91</sup>

Por lo tanto comprendemos que las características tanto ideológicas como formales de los objetos Fluxus propuestos por George Brecht, establecen una transición entre el objeto artístico y el dispositivo que actúa en la sociedad.

Otros miembros de Fluxus y del arte conceptual, como Al Hansen, Allan Kaprow, Jackson Mac Low y Dick Higgins, estudiaron en la New School for Social Research de Nueva York con John Cage en 1958. Sin embargo, no fue este el único espacio de experimentación en la educación y las prácticas artísticas. Los cursos de verano de Darmstadt, en Colonia donde también Cage impartió talleres de composición avanzada en 1958, formaron a artistas como Nam June Paik.

El investigador Mariano Mayer recopila diversos escritos que los artistas del movimiento Fluxus produjeron en distintas etapas del grupo, documentando testimonios valiosos como los del propio artista multimedia antes mencionado, quien subraya la importancia de Cage en la gestación del pensamiento Fluxus y en el arte conceptual contemporáneo:

“Mi vida empezó una tarde de agosto de 1958 en Darmstadt [...] 1957 fue el año 1 a.C. [antes de Cage]”. John Cage supo alojar su fascinación por la indeterminación de las experiencias cotidianas en tramas compositivas emancipadas de los métodos de notación tradicionales.<sup>92</sup>

---

91 Marchán Fiz, *Del arte objetual al arte de concepto* (Madrid: Ediciones Akal, 1986), 206.

92 Mariano Mayer, ed., *Fluxus escrito: actos textuales antes y después de Fluxus* (Buenos Aires, Argentina: Caja Negra, 2019), 17.

La insistencia en mencionar las escuelas de donde proviene este grupo busca evidenciar que fue dentro de estas instituciones donde la experimentación artística se desarrolló fuera de una lógica comercial y, por lo tanto, libre de ser objeto de fetichización por parte del mercado del arte culto establecido. Dicho esto, otros miembros que se conectan de la misma manera en estas instituciones fueron La Monte Young y George Maciunas, quienes se conocieron en las clases de música electrónica de Richard Maxfield en la New School for Social Research y de inmediato vincularon sus trabajos.<sup>93</sup>

Maciunas sería el principal gestor y editor de muchas de las actividades colectivas de Fluxus, comercializando ideas y proyectos en formatos editoriales. Además, Maciunas escribiría numerosos manifiestos y cartas que constituyen documentos de fuente directa para comprender y analizar el movimiento Fluxus.<sup>94</sup> En este sentido, el libro *Fluxus escrito*, dirigido por Mariano Mayer, compila el testimonio de Jon Hendricks del modo de operar de Maciunas y su práctica editorial:

Jon Hendricks sintetiza así el procedimiento desarrollado por Maciunas a partir de este tipo de “partituras textuales”, practicadas inicialmente por artistas como John Cage o George Brecht: “Un artista le comunicaba una idea, él interpretaba su contenido, y a continuación producía una edición de la pieza en forma de objeto de arte barato, repetible y producible en masa, socavando de tal modo, según él, la preciosidad del arte.”<sup>95</sup>

Este *modus operandi* de Maciunas, junto con las estrategias de Brecht, funcionan como medio y obra de arte, expandiendo además, la idea de medio editorial, el cual veremos en el siguiente apartado. Este formato editorial “expandido” o “alternativo” en las artes, de igual forma, inspira directamente la propuesta de producción artística en esta investigación.

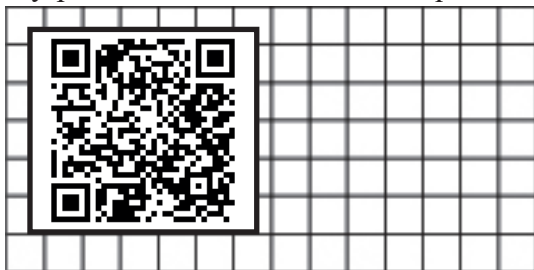
Fluxus no fue solo una alternativa artística, sino también el resultado de estos modos de enseñanza interdisciplinarios. Esta forma de pensar y operar la sensibilidad del cotidiano muestra la posibilidad de hacer arte desde distintos acercamientos, y cómo estos terminan decantándose en un medio editorial. Construyendo así una obra de arte que en sí misma era su medio de difusión, además de generar lazos entre productores a lo largo del mundo, en

93 Mayer, *Fluxus escrito*, 12.

94 Galán Serrano, *Beuys, Fluxus, Duchamp*, 135.

95 Mayer, *Fluxus escrito*, 14.

una etapa posterior del grupo. Cuestión que, en el siguiente apartado, se abordará al explicar cómo estas dos cualidades de medio y comunidad, forman una de las características constitutivas del arte de los medios, en una etapa anterior a las redes y los archivos digitales, configurando una vía para la experimentación y producción de un nuevo arte, que constituye una inspiración directa y un referente para el ángulo editorial del proyecto artístico aquí desarrollado.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap1sub5>

## Alteridad en las artes plásticas

1.6 Notas sobre el libro:  
La expansión de lo editorial  
en las artes del siglo XX



Desde los inicios del *mass media*, han existido prácticas en resistencia o en paralelo que vieron de los medios masivos un potencial para la experimentación, como se ha mencionado en apartados anteriores. Estas manifestaciones han funcionado como alternativas para la producción, distribución y construcción de nuevos sentidos en las artes. Ya en el texto se ha trazado cómo los medios y las tecnologías coexisten y redefinen sus usos mediante el archivo y sus formatos, pero no es hasta la consolidación de ciertas prácticas artísticas que estas adquieren una mayor relevancia dentro de lo que hoy podríamos llamar prácticas multimedia.

Monreal argumenta y nombra a estas prácticas multimedia como: “una poética de la descomposición, definida por operaciones de cortar, capturar, manipular, editar y posproducir imágenes y objetos, en prácticas de entrecruzamientos”.<sup>96</sup>

<sup>96</sup> Jesús F. Monreal Ramírez, *Máquinas para descomponer la mirada: estudios sobre la historia de las artes electrónicas y digitales en México* (Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma, División de Ciencias Sociales y Humanidades, 2020), 30.



Si bien el uso común del término multimedia se aplica al cine y la televisión, por aglomerar mediaciones en lo sonoro y lo visual en movimiento, no es la única práctica a la que puede denominarse de ese modo. Es dentro de la expansión del concepto de “editorial”, donde la experimentación con distintos sistemas de información, como las revistas, panfletos, cajas de tarjetas y otras prácticas editoriales alternativas, silenciosa y colaborativamente, construiría un arte de múltiples medios, tejiendo redes entre artistas de distintas disciplinas e integrando modelos alternativos de economía, consumo y distribución en las artes. Un ejemplo es la pieza *Water Yam* de George Brecht, perteneciente a Fluxus, al igual que las experiencias del arte correo y sus redes de artistas, que produjeron obras en un medio editorial internacional y que se abordarán en apartados posteriores.<sup>97</sup>

Necesariamente, debemos hacer un paréntesis al análisis de las expresiones cada vez más multimediales e interdisciplinarias, que las obras de arte contemporáneo van articulando, al tiempo que se acerca la era digital y los sistemas de distribución de información masivas en la Internet, para poder ahondar en un punto de interés en esta investigación.

Para comprender la estructura de las piezas artísticas multimedia en lo editorial, resulta esclarecedora la revisión de *La caja verde* de Duchamp. En esta obra puede observarse que el libro-objeto, o el arte-objeto, también puede poseer las cualidades de medio y obra a la vez: un sistema de información que construye sentido sobre sí mismo.

La figura de Marcel Duchamp, no solo como artista sino también como escritor, configura los elementos conceptuales fundamentales del arte posmoderno. Además, fue una influencia directa para el movimiento Fluxus, mencionado anteriormente. Sin embargo, en este apartado se aborda el análisis de Duchamp como editor de sus propios escritos, en particular su decisión de incorporar un enfoque editorial como parte integral de su obra artística.

El filósofo e historiador José Jiménez construye el perfil de Duchamp como editor de su propia obra en la antología *Marcel Duchamp. Escritos. Duchamp del signo*, En su análisis, Jiménez señala que:

---

97 Museum of Modern Art (MoMA), “George Brecht: Water Yam,” *The Museum of Modern Art Collections*, <https://www.moma.org/collection/works/126322> (consultada el 25 de marzo de 2025).

La escritura de Duchamp es parte consustancial de su obra artística. No se puede decir, claro está, que Duchamp sea un «escritor», en el sentido usual de la palabra, pero sus escritos tampoco son meramente ocasionales, y ni siquiera complementarios de su obra plástica. Al contrario. Se integran plenamente en ella como una parte sustantiva. Son, en sentido estricto, el otro lado del espejo de la misma.<sup>98</sup>

El ejemplo más contundente para analizar la figura de Duchamp como editor es la obra *La boîte verte* (*La caja verde*, 1934), creada ocho años después de que Marcel Duchamp diera por “definitivamente inacabado” *La mariée mise à nu par ses célibataires, même* (*La novia desnudada por sus solteros, incluso*), generalmente denominada *Le grand verre* (*El gran vidrio*, 1915–1923).<sup>99</sup> Esta pieza es una recopilación de procesos de producción, ideas y significados en torno a *El gran vidrio*. En su forma, constituye un dispositivo, un medio que contiene los elementos y motivos visuales y lingüísticos, al igual que de ideas circundantes que le habían interesado a Duchamp durante el proceso de construcción mental y física de *El gran vidrio*.<sup>100</sup>

*La caja verde* es, en esencia, una obra múltiple no solo por la reproductibilidad de su formato, concebido en una serie limitada de 300 ejemplares y 20 de lujo, sino también por la multiplicidad de sus medios. Se trata de una lectura que no depende de un orden lineal como el de un libro tradicional, sino de una diversidad de elementos que, aislados, funcionan por sí mismos, pero que en conjunto prolongan y expanden la continuidad de *El gran vidrio*. Al mismo tiempo, esta lectura no lineal reflexiona sobre sí misma y sus procesos. *Le Boîte verte* pone en evidencia el carácter del arte como proceso de pensamiento, aspecto fundamental para Duchamp.

Para el Laboratorio de Investigación de las Sonoridades y la Escucha (L.i.S.E.), Duchamp propone una nueva posibilidad de creación artística desde sensibilidades distintas a lo visual:

98 Michel Sanouillet, Elie Matisse y José Jiménez, *Marcel Duchamp. Escritos. Duchamp del signo* (Madrid: Tecnos, 2019), 18.

99 Facultad de Arte de la Universidad de Chile, “Marcel Duchamp: Recursos pedagógicos,” *Museo de Arte Contemporáneo y Facultad de Arte de la Universidad de Chile*, 2015, [https://fluxus.artes.uchile.cl/MAC/content/documento/2015/septiembre/ficha\\_biografia\\_marcel\\_duchamp.pdf](https://fluxus.artes.uchile.cl/MAC/content/documento/2015/septiembre/ficha_biografia_marcel_duchamp.pdf) (consultada el 27 de mayo de 2024).

100 Carmen Fernández Aparicio, “La boîte verte. La mariée mise à nu par ses célibataires, même (La caja verde. La novia desnudada por sus solteros, incluso),” *Museo Reina Sofía*, <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/boite-verte-mariee-mise-nu-par-ses-celibataires-meme-caja-verde-novia-desnudada-sus> (consultada el 27 de mayo de 2024).

“El artista Marcel Duchamp propuso la idea de lo retiniano para referirse a una condición visual del mundo y sobre todo de las artes, al plantear esto Duchamp se permitió especular nuevas formas no visuales de creación artística”.<sup>101</sup>

Edgar Hernández, miembro fundador del L.i.S.E., ahonda en el contenido de *Le boîte verte*, revelando en su interior varias notas que describen tres piezas, las cuales anticipan, en cierto modo, las prácticas del arte sonoro.<sup>102</sup>

La investigación que el artista y docente Hernández lleva sobre *La caja verde*, ofrece una gran claridad sobre los procesos de emancipación al canon clásico de las Bellas Artes y del medio editorial. Esta obra multimedial, se convierte, así, en un punto de inflexión dentro de la genealogía del sonido en las artes y sus mediaciones, sobre la cual se apoya el presente proyecto de investigación-producción. Como explica Hernández:

Esta suerte de readymade concibe las posibilidades físicas intangibles del sonido dentro de la obra artística. Este es un punto de inflexión y partida para la aparición de nuevas formas en el arte, en específico el inicio de una genealogía del sonido como medio”.<sup>103</sup>

Ya hemos analizado en este texto la tendencia multimedial que el arte, hacia mediados y finales del siglo XX, daría lugar a una diversidad de expresiones. Duchamp no estaba solo: la necesidad de incorporar distintos elementos y lecturas a la obra artística siempre estuvo acompañada de la socialización de sus reflexiones, difundidas en reuniones y cartas que viajaban de Europa a Nueva York.

La misma Yoko Ono, artista vinculada al pensamiento Fluxus, relata las experiencias de los conciertos a oscuras realizados en su *atelier* en Nueva York y cómo, en esta efervescencia de un arte disidente de las galerías y del estatus culto de las Bellas Artes, Duchamp, junto con otras figuras prominentes del pensamiento artístico, participaba y era espectador de los nuevos movimientos de la década de 1960. El loft rentando de Ono y La Monte Young se convirtió en un núcleo de

101 Hernández Robles, *Islas resonantes*, 2.

102 Javier Ariza Pomareta, *Las imágenes del sonido (2ª edición corregida): una lectura plusensorial en el arte del siglo XX* (La Mancha, España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2008), 33–39. Para una descripción precisa de las piezas propuestas en las notas de La caja verde de Duchamp véase el capítulo 4.1.

103 Hernández Robles, *Islas resonantes*, 3.

experimentación, antiarte y autogestión, donde el artista buscaba una relación más directa con el público.

El MoMA documenta varias fotografías y testimonios de la *Chambers Street Loft Series* de Yoko Ono, que conservan las anécdotas de esos conciertos. Durante uno de esos eventos, Ono relata:

Y así, el primer concierto que di, las únicas personas que asistieron fueron John Cage, David Tudor, quien es pianista de John Cage, y MC Richards. Creo que fue en el segundo o tercer concierto cuando Peggy Guggenheim trajo a Max Ernst y a Marcel Duchamp.<sup>104</sup>

Salta a la vista esta conjugación de grandes pensadores y productores en las artes que coincidieron en un mismo punto histórico. Esto refuerza la idea de que, para el segundo tercio del siglo XX, las expresiones antiestéticas estaban cobrando notoriedad, junto con sus mediaciones. En este matiz, la crítica que Joseph Beuys hace a Duchamp cobra cada vez más importancia y sirve como un paso adelante respecto a lo que los movimientos Fluxus o el arte correo buscarían.<sup>105</sup>

Para Joseph Beuys, las reflexiones que Duchamp realiza en torno a sus *ready-made* constituyen un contraflujo respecto a la propuesta de “arte igual a vida”. Esto se conoce gracias a la revista *Recerca*, donde Julia Galán traduce y compila esta confrontación:

Le parece que falló como pensador, pues con sus *ready-made* hace que cualquier objeto de la vida cotidiana pase a ser arte, pero este arte no tiene ninguna influencia en la vida, este arte se constituye como una esfera separada y aislada de la vida.<sup>106</sup>

En esta crítica también puede observarse el giro cada vez más etnográfico que las artes estaban adquiriendo, así como el interés por conectar públicos y grupos como participantes de la vida y el arte. En esta traducción Beuys argumenta que:

---

104 “Yoko Ono. Chambers Street Loft Series. 1961,” *MoMA*, <https://www.moma.org/audio/playlist/15/369> (consultada el 11 de noviembre del 2024).

105 Aunque el reclamo que hace Beuys sobre este nuevo acercamiento al arte es relevante, conviene recordar que el propio Duchamp participó en prácticas cercanas al arte correo, compartiendo con ellas la noción de “arte igual a vida” y la circulación de la obra como intercambio.

106 Julia Galán Serrano, *Beuys, Fluxus, Duchamp: Historias de provocación* (España: Recerca. Revista de Pensamiento Analista, 1995), 149.

En la caja de Marcel Duchamp se encuentran cosas interesantes, pero cuando uno quiere abordar cuestiones pedagógicas, económicas o democráticas no sirve para nada [...] Duchamp no es digno de discusión ni de crítica. Hay que tomarlo tal cual es, como objeto de arte que tiene su sitio en el museo. Mis obras, por el contrario, son herramientas que propician el debate y la participación.<sup>107</sup>

Como bien hemos señalado anteriormente, la tríada Duchamp, Cage y Beuys constituyen un universo de pensamientos que influyó en movimientos como el arte conceptual o el *Happening*. Cabe notar que, por su carácter efímero e indeterminista en la finalización de la obra, estas prácticas adoptaron un enfoque editorial para cuestionar y proponer nuevas formas de acercarse al público y accionar las piezas, unas más participativas que otras.

En este contexto, intentos como los de William Copley en 1968, buscaron utilizar el correo como medio para la distribución alternativa del arte y la producción editorial como formato de la obra artística. Este proyecto puede analizarse en detalle gracias al artículo de Felip Vivanco publicado en *La Vanguardia*:

La idea era que crearan pequeñas piezas de arte, muchas veces en papel, para que al menos cupieran una docena de ellas en una caja del tamaño de lo que hoy sería una tablet. El propio Copley, ayudado por Dmitri Petrov, ambos artistas de raíz dadaísta, se encargarían de hacer réplicas exactas (eran de mucha calidad) para los abonados. Todos los artistas cobraban lo mismo (más bien poco o nada), 100\$. La suscripción costaba 125 y la entrega era bimensual. Se trataba de un juego, de una aventura, de un intento de reescribir, de destruir y reedificar.<sup>108</sup>

Esta iniciativa, titulada *Shit Must Stop (La mierda debe acabar)*, como su nombre sugiere, estaba pensada para un público diverso y operaba a modo de burla hacia las galerías y museos tradicionales. Sin embargo, lo que resulta de interés para este estudio es cómo llevó la experiencia de la obra de arte al espacio íntimo, a los hogares de los suscriptores, por una tarifa periódica, que recuerda a las revistas distribuidas por correo a un precio accesible.

---

107 *Ibid.*

108 Felip Vivanco, “Arte postal: cuando la obra de Duchamp, Man Ray y Yoko Ono llegaba a casa en una caja sorpresa,” *La Vanguardia Magazine*, 11 de enero de 2021, <https://www.lavanguardia.com/magazine/experiencias/20210111/6166233/artefactos-correspondencia.html> (consultada el 11 de noviembre del 2024).

Por su naturaleza editorial, el proyecto generó una colección de arte personal integrada por obras de artistas de gran relevancia como Marcel Duchamp, Yoko Ono, John Cage o Roy Lichtenstein, quienes participaron en esta propuesta. Asimismo, el repositorio oficial del proyecto funciona hoy como acervo digital y fuente de consulta.<sup>109</sup>

Siguiendo con este tipo de estrategias editoriales “expandidas”, en vísperas de la digitalización, surge y toma forma la semilla de valores tanto conceptuales como formales de una práctica artística que influenciará la mediación del arte en los inicios de Internet como espacio social. Estas prácticas configuraron redes de artistas alrededor del mundo y propusieron una vía alternativa al mercado del arte y su público, expandiendo la idea de obra y medio, tomando los medios editoriales como estrategia de legitimación y venta .

Ejemplo de estas estrategias sería la revista Parkett, que vio la luz de manera paralela en Zúrich y en Nueva York, en el verano de 1984. En clara respuesta a la revista neoyorquina October, fundada en 1976 por Rosalind E. Krauss y Annette Michelson, este medio impreso tuvo gran influencia decisiva en el pensamiento posmoderno en las artes. Oliver Deborise, historiador, crítico de arte y curador, en su libro *El arte de mostrar el arte mexicano. Ensayos sobre los usos y desusos del exotismo en tiempos de globalización (1992-2007)*, nos describe las estrategias e intenciones de la revista Parkett, mencionando que:

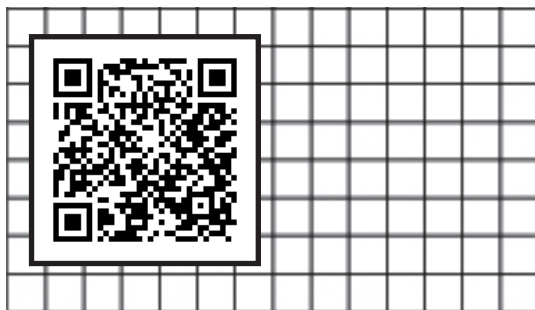
Parkett, por el contrario, adopta estrategias de interactividad e interconectividad del primer arte conceptual [...] La revista se financia en gran medida con al venta por correspondencia de obras de arte realizadas ex profeso por artistas invitados: esto significa que, además de ser órgano de difusión y promoción, Parkett se establece como instrumento de validación y se desdobra en una especie de galería virtual; deliberadamente se propone crear su propio mercado del arte [...] Por su imperioso afán de credibilidad, los editores de Parkett recurren, además, a un mecanismo ensayado desde tiempo atrás por Vogue, Elle y Marie-Claire en sus números de fin de año: cada entrega está coordinada por una artista renombrado que funge como editor, pero sobretodo como curador, puesto que él es quien decide cuáles son los artistas invitados, los que van a figurar en las colecciones en ciernes.<sup>110</sup>

---

109 <https://sms.sensatejournal.com>

110 Olivier Deborise, *El arte de mostrar el arte mexicano: Ensayos sobre los usos y desusos del exotismo en tiempos de globalización (1992-2007)* (Ciudad de México: Promotora Cultural Cubo Blanco, 2018), 159.

Al tiempo que estas estrategias editoriales alternativas se iban configurando y consolidando desde mediados y finales del siglo XX, surgió un creciente interés de los artistas por construir sus propios medios de difusión como parte de su proyecto artístico. Este impulso sería determinante para lo que más tarde conoceríamos como la primera ola del net.art y los subsecuentes cuestionamientos sobre el medio y el arte en la digitalidad.<sup>111</sup>



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap1sub6>

## Alteridad en las artes plásticas

### 1.7 Caminos que conectan la producción editorial alternativa en los flujos del arte internacional



*Un libro puede existir también como una forma autónoma y suficiente en sí misma, incluyendo acaso un texto que acentúa, que se integra, a esa forma: aquí empieza el arte nuevo de hacer libros*

—Ulises Carrión, *El arte nuevo de hacer libros*

En apartados anteriores se planteó que parte de los intereses de los artistas de mediados y finales del siglo XX, residía en la experimentación con nuevas formas de construir un arte cada vez más multimedia: desde la creación de eventos, instalaciones e incluso de sus propios medios de distribución y consumo del arte, entre ellos los medios editoriales alternativos. Sería la tríada Beuys, Cage y Duchamp, y su práctica como artistas y docentes, quienes heredarían a las nuevas generaciones estos intereses.

<sup>111</sup> Juan Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, 2.<sup>a</sup> ed. (Madrid: Akal, 2015), 10.

Las prácticas editoriales en el arte como *La caja verde* de Duchamp, tendrían un eco en la formación de un pensamiento literario de vanguardia en México, que poco a poco se iría impregnando en los movimientos experimentales de finales de los sesenta, conectando nuevamente con una mundialización a través del arte correo y las revistas Fluxus.

El proyecto a gran escala que fue la muestra *La era de la discrepancia*, dirigido por Olivier Debrouse y Cuauhtémoc Medina, retrata un panorama amplio, aunque no total, del cambio de paradigma en la esfera cultural de México: desde los movimientos estudiantiles y la gráfica generada por ellos, pasando por las distintas disidencias artísticas no alineadas a los dictámenes del gobierno, hasta la consolidación de una forma específica de leer y producir un arte internacional, cuya culminación se da en el proyecto del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC). Su catálogo logra tejer las relaciones que muchos artistas mexicanos y sus producciones establecieron con modos de hacer arte en el extranjero, participando activamente en ellos.

El interés por pertenecer a estas narrativas globales y mostrar las conexiones con ellas, puede ejemplificarse en piezas como *Marcel Duchamp: El castillo de la pureza* de Octavio Paz y Vicente Rojo, o en los homenajes a John Cage realizados por el artista Arnaldo Coen y el músico Mario Lavista, junto con el poeta Francisco Serrano. Como documenta el catálogo de *La era de la discrepancia*:

Para la primera edición del ensayo de Paz, Marcel Duchamp: el castillo de la pureza, Vicente Rojo fabrica un “libro maleta” que, por medio de ilustraciones sueltas, pequeños folletos en sobres y una versión transparente del Gran vidrio, recrea las estrategias museográficas narrativas de Duchamp.<sup>112</sup>

Octavio Paz alimentó la idea de un México cosmopolita a la altura del mundo, referenciando a una figura pilar en el pensamiento artístico más vanguardista. La colaboración con Vicente Rojo, artista emigrante español perteneciente a la generación de la ruptura mexicana, representa simbólicamente el pase de estafeta del movimiento muralista a una generación con miras al extranjero.

---

112 Olivier Debrouse y Cuauhtémoc Medina, *La era de la discrepancia: Arte y cultura visual en México, 1968–1997* (México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2014), 126.



De igual importancia, el artista Arnaldo Coen, a finales de los años setenta, rendiría un homenaje a John Cage en su pieza *Jaula* (1976) y experimentará con la idea de sistemas lingüísticos y rítmicos desde la colaboración con varios artistas de distintas disciplinas en las piezas *In/cubaciones* (1974), *Mutaciones* (1992). Estas obras se encuentra cuidadosamente documentada en el catálogo de *La era de la discrepancia*. Cuahutemoc Medina describe esta pieza como:

Coen colabora con un músico, Mario Lavista (*Jaula*), y un poeta, Francisco Serrano (*In/cubaciones*), transformando el cubo en estructura de otro lenguaje. Tanto al proponer la estructura como al intervenirla, haciéndola medio de emisión del poema o la música, Coen transita entre los polos de la división entre lo estructural y lo poético.<sup>113</sup>

Estas obras colaborativa toma el punto y el plano, elementos formales del arte visual, además del vacío que el suaje sobre el soporte generaba, para convertirlos en un sistema: un lenguaje que articulaba, como partitura, los ritmos y los espacios musicales, así como los del lenguaje poético y visual. Para la realización de esta obra, Coen colaboró con otros artistas, haciendo de estas piezas un espacio de diálogo entre lo visual, lo sonoro y lo lingüístico.

Anteriormente se mencionó a la vanguardia estridentista como un agente disruptor de un arte que incorpora los medios y las tecnologías de comunicación como forma y parte de su quehacer artístico: desde los poemas gráficos hasta la construcción de obras sonoras específicas para el medio radiofónico. Sin embargo, es en la expansión de la práctica editorial donde ocurren conexiones internacionales, y en ellas, cuestionamientos sobre la naturaleza de las disciplinas artísticas y sus mediaciones. Un ejemplo de ello es el manifiesto *Plan piloto para la poesía concreta*, escrito por los hermanos de Campos y Décio Pignatari en Brasil, quienes fundaron el grupo Noigandres en 1958, y cuyo potencial sería posteriormente ampliado por el artista Ulises Carrión en sus libros de artista y en el circuito editorial. Cuauhtémoc Medina señala esta conexión y la desarrolla en el catálogo *La era de la discrepancia*:

---

113 *Ibid.*, 128.

Este tipo de escritura fue rápidamente consumida, inhalada y devuelta por las artes visuales. El artista mexicano Ulises Carrión (1940-1989) colocaría este género poético en un lugar privilegiado: “El poeta no mira la realidad. El poeta busca el punto de encuentro de dos estructuras. El poeta busca algo nuevo que no es la realidad. Pero que está condenado a serlo”.<sup>114</sup>

De igual forma, Medina rastrea y ubica en el mapa estas prácticas editoriales a lo largo de los años setenta en México, en un periodo de censura y alta represión. El autor destaca la relevancia en los medios impresos como el surgimiento de nuevos circuitos alternativos, que interpretaban la creación editorial como producción artística, por su cualidad sistémica informática y su capacidad distributiva del medio impreso. La diversificación de estas prácticas, atrajeron a las expresiones más cosmopolitas del arte mexicano, estableciendo conexiones desde el extranjero como el Fluxus, o el grupo brasileño Noigandres antes mencionado.<sup>115</sup>

En 1968, no solo México estaba pasando por un periodo de efervescencia política: en todo el mundo, la militancia estudiantil resistía a los modelos imperialistas. Durante la Guerra Fría, los movimientos de guerrillas en distintos países propiciaron un clima político cada vez más tenso, con regulaciones internacionales y locales más estrictas. La censura y los conflictos geopolíticos no tardaron en inmiscuirse y afectar a la producción artística; en consecuencia, los gobiernos ejercieron una represión generalizada a nivel global. En esta coyuntura de violencia y control político, numerosos artistas exiliados por causas ideológicas construyeron formas alternativas de creación, distribución y consumo, acercándose al libro como dispositivo y medio de experimentación en las artes.

Retomando una vez más uno de los pasajes del catálogo de *La era de la discrepancia*, es posible comprender la importancia que adquirió lo editorial como forma de resistencia creativa en las artes. Esta revisión que hace Medina de Ulises Carrión y Felipe Ehrenberg ofrece una visión precisa de cómo idearon estrategias editoriales y de autogestión que detonaron la creación de circuitos internacionales de productores vinculados al *performance*, Fluxus y otras prácticas editoriales desarrolladas a lo largo del mundo

---

114 *Ibid.*, 162.

115 *Ibid.*, 152.

como proyectos de vida. Desde el extranjero, estos artistas se vincularon y participaron activamente en los movimientos artísticos de los setenta en México.

Asimismo, el catálogo aquí ampliamente referenciado, reflexiona sobre la importancia de estas estrategias artísticas para configurar alternativas en los modos de producción, consumo y lectura en un contexto crispado y restrictivo. Según Debroise y Medina:

La visión de un circuito paralelo que rehusaba ajustarse a las demandas y constreñimientos del poder cultural, como requisito de hecho formal de la calidad del trabajo producido. La audacia y aventura de este “buen gesto” era la visión de una cooperativa de productores que lograra crear un espacio económico y cultural sin depender en absoluto de los circuitos oficiales y comerciales.<sup>116</sup>

De igual manera, la doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, Silvia Ramírez Monroy, ha estudiado las prácticas artísticas en América Latina durante el último tercio del siglo XX, centrándose en la construcción de circuitos culturales a través del arte correo y en la resistencia a la censura y al clima represivo impuesto por los gobiernos latinoamericanos de la época. Ramírez sostiene que fue mediante la creación de un arte que reflexionaba en torno a la comunicación a distancia, y a través de dispositivos vinculados a editoriales y librerías, que el arte correo tomó forma. Exposiciones como la VII Bienal de París (1971) o *Fluxshoe* (Inglaterra, 1972) registraron y legitimaron este tipo de prácticas.<sup>117</sup>

Los productores culturales multifacéticos mexicanos Felipe Ehrenberg y Ulises Carrión fueron quienes articularon, desde el extranjero, la conexión de México con canales alternativos de producción artística, mediante la implementación de revistas, escritos y grupos colaborativos en torno al arte correo y otras formas de expresión editorial como el *bookwork*. La comprensión que tuvo Ehrenberg del correo como estrategia y medio artístico para que, simultáneamente desarticularan y articularan una obra de arte, se manifestó con claridad en su pieza *Arriba y adelante*, expuesta en el *Salón Independiente* del Museo Universitario de Ciencias y Artes de México en 1971, y documentada

---

116 *Ibid.* 155.

117 Silvia Ramírez Monroy, “Latinoamérica existe en los vínculos: prácticas artísticas más allá del territorio,” *Revista Unidades*, 2019, <https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/hart/article/view/3522/2643> (consultada el 11 de noviembre de 2024).

en el catálogo de *La era de la discrepancia*. En esta obra, Ehrenberg envió desde Inglaterra a México una serie de cartas que, al reunirse y disponerse en un orden previamente pactado, conformaban una imagen crítica hacia la política mexicana y el Mundial de Fútbol de 1970, celebrado en México.<sup>118</sup>

A juicio de Cuauhtémoc Medina, la producción de Ehrenberg logra configurar un puente entre las estrategias que activan sensibilidades en la vida urbana y el libro como vestigio, archivo y obra en sí misma: “Ehrenberg logró un curioso efecto de síntesis con respecto a muchas prácticas que sugieren una relación metonímica entre el espacio urbano y el espacio del libro de artista”.<sup>119</sup>

No solo Ehrenberg aportó a la idea del arte correo desde sus obras más “formales”, por así decirlo. La creación de un proyecto multimedial y participativo constituye, para esta investigación, uno de los aportes más relevantes a las estrategias de creación de obras vinculadas con las mediaciones, en las cuales se inspira la propuesta artística planteada en este proyecto.

Fue en los años 1970 y 1971 cuando Ehrenberg, ya instalado en Inglaterra, con la colaboración de Ken Friedman, encargado de Fluxus en la zona oeste del país y del Centro de Documentación dirigido por Mike Weaver, comenzó los preparativos para una exhibición histórica del movimiento Fluxus. Sin embargo, esta exhibición fue transformándose poco a poco en un proyecto colaborativo entre los artistas que orbitaban las prácticas de Fluxus, el arte correo y la construcción de medios editoriales independientes. Con la creación de un medio impreso, *Beau Geste Press*, y el afortunado error tipográfico *Fluxshoe*, que terminó convirtiéndose en una muestra itinerante que reunió a más de cien artistas, el proyecto de Ehrenberg se consolidó como una influencia fundamental en la configuración de las bases ideológicas y estratégicas de muchos artistas vinculados con los medios.<sup>120</sup>

Otro de los pilares en las prácticas editoriales artísticas es el escrito de 1975, *El arte nuevo de hacer libros* de Ulises Carrión, en el cual plantea al libro como un dispositivo que articula sistemas entre signos y ritmos, entre la secuencia de

---

118 *Ibid.*

119 Debroise y Medina, *La era de la discrepancia*, 126.

120 *Ibid.*, 154.

lectura y el metalenguaje. El libro, tratado como un medio en sí mismo, se caracteriza y se propone como pieza de arte.

El pensamiento de Carrión resulta fundamental para las nuevas generaciones de artistas vinculados al arte correo, lo editorial y el arte-libro. En el catálogo de *La era de la discrepancia* se dedica un apartado específico al análisis de este texto y a su relevancia para la expansión de un “arte alternativo”. Medina explica los elementos que constituyen el eje rector de la concepción editorial de Carrión y, junto con Debroise, ofrece la siguiente lectura:

Carrión había vivido en Francia, en Inglaterra y viajaba constantemente a Berlín, hablaba perfectamente el alemán, el francés y el inglés; no obstante lo que imperaba en el uso de estas lenguas era ante todo la musicalidad o la sonoridad de las palabras. El nuevo arte era el que apelaba a “la habilidad que cada hombre posee para comprender y crear signos y sistemas de signos”. Y, en este espacio de creación, la factura, la hechura misma del medio cobraba un significado para el texto.<sup>121</sup>

Desde una etapa temprana, Ulises Carrión fue considerado una de las grandes promesas de la nueva literatura mexicana de los años sesenta. Esta expectativa ha sido documentada por Juan J. Agius y Heriberto Yépez, gracias a la adquisición de lo que devino *El archivo Carrión*. El acervo del artista permite comprender la complejidad de su figura intelectual. En sus distintas etapas, Carrión se distancia de la literatura para cuestionar esa práctica y, al mismo tiempo, el propio arte “blando” del libro de artista, proponiendo en su lugar una estructura conceptual y formal a la que denomina *bookwork* o *libro-arte*. Heriberto Yépez, al comentar *El arte nuevo de hacer libros*, explica cómo Carrión concebía este tipo de arte editorial:

El *bookwork* fue entendido por Carrión como una obra en la que un desenvolvimiento conceptual determina no solo el texto —un elemento más—, sino una bibliopoiesis matérica-semántica total. No un conceptualismo del texto, sino un conceptualismo de la estructura íntegra del libro. Al hacer esto y volver sobre el libro mismo —producir el libro desde su idea y materialidad— rebasa el conceptualismo como tal. Carrión unió utópicamente a Borges y Rayuela con Noigandres, Dieter Rot y Art & Language, para superarlos. El libro como Productor.<sup>122</sup>

121 *Ibid.*, 162–63.

122 Carrión, *El arte nuevo de hacer libros*, 22–23.

Se ha documentado la relación e influencia que Ehrenberg tuvo con Ulises Carrión gracias a las cartas enviadas desde Devon a Ámsterdam, donde Carrión se encontraba. En estas cartas, Ehrenberg manifestó los principios ideológicos que Carrión incorporaría en su trabajo. Retomando la investigación de la doctora Silvia Ramírez, en su artículo *Latino américa existe en los vínculos: prácticas artísticas más allá del territorio*, la doctora rastrea esta construcción ideológica que Ehrenberg aporta a Carrión y al movimiento editorial artístico. Ramírez subraya:

La Importancia de la conformación de redes para vincular directamente al lector con el creador, para así ofrecer una alternativa fuera de la industria editorial y de las leyes del mercado; la no jerarquización ni selección del material a ser editado, publicado o expuesto, esta idea responde al rechazo de Ehrenberg a toda forma de censura, de limitación, o de selección, en sus palabras: “Escoger me parece una de las características más dudosas del poder editorial, postura ya apriorísticamente detestable y altamente dañina no solo a la creatividad sino a la libre diseminación”<sup>123</sup>

En los análisis que realiza la doctora Ramírez, encontramos en estas prácticas el valor del trabajo colectivo y la creación de redes entre artistas, que permitían la comunicación no solo informativa sobre su contexto sociopolítico, sino también el intercambio de sensibilidades y posturas críticas frente a su entorno. Sobre todo, se trataba de una escena que no dependía de la geografía, sino de la construcción de una idiosincrasia compartida en torno a la idea de “América Latina” y sus lazos internacionales.<sup>124</sup>

La posibilidad de construir vínculos entre artistas de distintas partes del mundo mediante un medio editorial se refleja en la creación de la librería Other Books and So, que Carrión abrió en 1975. Este proyecto funcionó como un espacio de encuentro, producción y distribución tanto física como postal, de piezas de arte editorial. Para esta investigación, dicha labor posiciona a Carrión como un artista de los medios al utilizar el arte correo como una estrategia social y política de creación artística. Su práctica genera conexiones entre productores, establece dinámicas autorales colaborativas y replantea la distribución de un arte que traspasaba las fronteras políticas y lingüísticas.

123 Ramírez Monroy, “*Latinoamérica existe en los vínculos.*”

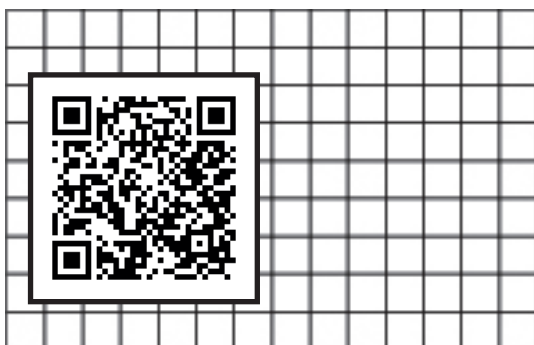
124 *Ibid.*

En resumen, el quehacer editorial de Carrión, con este proyecto, constituyó la construcción de un medio como proyecto artístico en sí mismo.

El libro, como se ha demostrado a lo largo de estos análisis, no es solo un contenedor de información: es una estrategia para repensar las prácticas del arte. Al intervenir en todos los eslabones de la cadena de creación artística, desde la autoría, producción, distribución y consumo, las prácticas editoriales alternativas o expandidas en las artes, se configuran como un dispositivo múltiple, cercano a la lógica de los sistemas de lenguajes. Implican una autoría colaborativa entre artistas y productores de distintas disciplinas, una manufactura reproducible y fácilmente propagable, que reduce la “auracidad” de la obra y, por lo tanto, su especulación dentro del mercado del arte. Estas dinámicas acercan la obra a un público interesado, donde los artistas se convierten en mediadores de su propio trabajo. Lo editorial, dentro del arte de los medios, incide así, en el espacio privado y cotidiano del espectador, cada vez más partícipe de estos medios impresos alternativos, generando colecciones y acervos accesibles a un público de recursos limitados.

El desenlace que tuvo Ulises Carrión con Other Books and So sirve como lección y advertencia sobre las dificultades de mantener un sistema vivo que se constituye por el acuerdo entre comunidades creativas. En un contexto en el que los sistemas de cosificación de las industrias culturales, junto con la precarización de la vida artística, obligan a seguir las estructuras clásicas de generación de plusvalía en las artes. Sin embargo, este mismo desenlace proyecta una luz para las nuevas generaciones interesadas en este tipo de estrategias de producción. El acervo que resultó del esfuerzo colectivo de quienes participaron en aquella librería dio lugar a una fuente irremplazable de sensibilidades, archivos y conocimientos de un momento y de unas prácticas concretas que, de otro modo, no habrían sido representadas. Como explica la doctora Silvia Ramírez Monroy, cerrando este apartado con el análisis del proyecto de Carrión en el artículo de su autoría, antes mencionado:

En los años ochenta Carrión dio un giro en su trabajo. Decepcionado por la banalización del uso del correo postal, por la mercantilización de los libros de artistas y por las dificultades de consolidar redes de artistas comprometidos que superaran los centenares de participantes y que no se dejaran seducir por el mercado, se replegó en torno a su archivo constituido por todos los envíos que recibió de todas partes del mundo (Japón, Australia, América del Norte, del Sur, Asia) a través de su librería y de su participación en el arte correo. Esta colección fue sistematizada en el archivo Other Books and So Archive.<sup>125</sup>



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap1sub7>



# 2

Impresos  
con  
descarga  
de  
archivos  
digitales  
(IDAD)  
c o m o  
formato de  
diversifi-  
c a c i ó n  
para las  
prácticas  
sonoras y  
su  
imple-  
mentación  
en  
disposi-  
tivos de  
arte post-  
medial

Herramientas para  
la construcción  
de tecnología vernacular

## Herramientas para la construcción de tecnología vernacular



### 2.1 El paso de una sociedad de masas a lo postmediático

*Ésta es la Edad de la Ansiedad, a causa de la implosión que empuja al compromiso y a la participación, muy independientemente de cualquier punto de vista. En la edad eléctrica, ya no sirve el carácter parcial y especializado del punto de vista.*

—Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación*

El siglo XXI, al menos en sus primeras dos décadas, se ha caracterizado por la capacidad de almacenar, distribuir y editar información de manera digital y masiva. Con ello, se ha construido una sociedad, y lo mencionamos entre comillas para resaltar la profundidad del conflicto, en apariencia “global, heterogénea, participativa y representativa”, donde la esfera pública se desarrolla dentro de dispositivos audiovisuales producidos por una nueva clase de industria informática y transnacional. Estamos al inicio de una nueva era, un cambio radical de los modos de producción y representación de la cultura.

Esta convergencia de medios e industrias culturales, la destaca el investigador en medios, cultura, identidad y memoria, Julián Woodside, en su ensayo *¿Distopía o utopía? Sobre la digitalización de las industrias creativas en la post-pandemia*. Retomando las reflexiones de Lawrence Lessig, creador de Creative Commons, Woodside explica los cambios de la cultura a partir de ejemplos de música popular surgidos desde Internet, tanto en las dinámicas de los productores, como en los canales de la industria del entretenimiento y los medios digitales. Estos flujos de interacción y poder, señala el autor, se han intensificado tras el confinamiento derivado de la pandemia por el virus SARS-CoV-2.

Como señala Lawrence Lessig, el siglo XX se definió por una cultura *Read Only* (solo lectura), en la que los consumidores de información desempeñaban un papel pasivo frente a los medios; en contraste, las herramientas digitales del siglo XXI han propiciado una cultura *Read-Write* (lectura-escritura), caracterizada por la participación activa de los usuarios en la creación y circulación de contenidos. Esta transformación, como observa Julián Woodside, marca

el tránsito hacia una lógica híbrida y colaborativa, redefiniendo la producción cultural contemporánea.<sup>126</sup>

Esta posibilidad de una cultura participativa no habría sido posible sin la infraestructura industrial y las tecnologías de la comunicación: la telefonía, la radio y la televisión, junto con el desarrollo constante de los dispositivos de captura, reproducción y almacenamiento de información construidos a lo largo del siglo XX.<sup>127</sup> Partamos de la premisa que desarrollamos en los primeros apartados de esta investigación: desde la creación de la reproductibilidad técnica, las expresiones artísticas de vanguardia o alternativas han estado influenciadas por las tecnologías de grabación de todo tipo de información, tanto sonora como visual e incluso informática. Estas artes han explorado una veta fundamental en la construcción de los medios como obra y como canal de difusión, convirtiendo su producción en una práctica cada vez más multimedial.

Para comprender estos cambios, y en particular el paradigma de producción sociocultural en el que hoy estamos inmersos, es necesario definir qué es un medio y en qué se diferencia de un soporte. Me resulta esclarecedora la definición que propone Jose Luis Brea,<sup>128</sup> siendo esta noción el punto clave para el análisis de la presente época:

Debería distinguirse con toda precisión lo que es un media -un dispositivo específico de distribución social del conocimiento- de lo que es “soporte” -la materia sobre la que un contenido de significancia cobra cuerpo, se materializa. Un “lienzo” es soporte -como lo es el papel en que se imprime una revista. Sin embargo, una “revista” es un “media” (esté hecha sobre papel, sobre soporte sonoro, videográfico o electrónico o hablada o como se quiera).<sup>129</sup>

---

126 Julián Woodside, *¿Distopía o utopía? Sobre la digitalización de las industrias creativas en la post-pandemia* (Ciudad de México: Remediables, 2023), 40.

127 *Excelsior*, “Así fue la primera transmisión de televisión en el mundo,” *Excelsior*, 21 de noviembre de 2018, <https://www.excelsior.com.mx/global/asi-fue-la-primer-transmision-de-television-en-el-mundo/1279820> (consultada el 9 de julio de 2024). “En 1927, el ingeniero y físico escocés John Logie Baird logró transmitir una señal de Londres a Glasgow a través de un cable telefónico; un año después, su empresa, Baird Television Development Company, consiguió la primera señal de televisión transatlántica entre Londres y Nueva York.”

128 José Luis Brea (1957-2010) fue un teórico, crítico de arte y curador español, Brea reflexionó sobre las transformaciones del arte en la era contemporánea, centrándose en el impacto de las nuevas tecnologías, los medios digitales y los cambios en los modos de producción, recepción y circulación del arte, libros como *La Era postmedia* y *El tercer umbral* son relevantes para los estudios de los medios y las tecnologías aplicadas a las artes.

129 José Luis Brea, *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales* (Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2002), 6.

Ejemplos como los experimentos de la radio peninsular, que los estridentistas utilizaron para irrumpir con sus poemas gráfico-sonoros en la capital de Veracruz, así como la música concreta en 1948 para la radio francesa, ambos ya mencionados en apartados anteriores, permiten trazar una genealogía de los estudios del sonido que utilizan los medios de comunicación como cuerpo de la obra artística. Dichas experiencias pueden considerarse antecedentes directos del media art o artes de los medios. En esta misma línea se inscriben el arte correo trabajado por el movimiento Fluxus y el arte fotostático, expresiones que constituyen herencias directas, o en resonancias del arte conceptual, influenciadas por la tríada Duchamp, Cage y Beuys, analizados anteriormente en el texto. Retomando el trabajo de Jose Luis Brea, podemos precisar el sentido de arte de los medios, entendido como:

Llamáramos media-art exclusivamente a aquellas prácticas que más que producir objetos “para” un media dado, se dan a sí mismas por misión y objeto precisamente la “producción de un media” específico, autónomo, aquellas obras en que el objeto es, él mismo, el medio.<sup>130</sup>

Estas expresiones artísticas no habrían tenido tanto eco en la consolidación de un nuevo arte si no se hubiera desarrollado una industria, en extremo monopólica, de comunicación y de tecnología de la información. Como se mencionó con anterioridad, a principios del siglo XX la necesidad de estandarizar los servicios de comunicación influyó en la construcción de un monopolio industrial desterritorializado. Bell ‘s Company y su posterior transformación en AT & T formaron el arquetipo de una nueva industria que se consolidó tras los conflictos mundiales, la Guerra Fría y la tensión entre los dos ejes ideológicos más prominentes.<sup>131</sup>

Las luchas de los formatos de grabación, reproducción, así como por su estandarización, tanto sonora como visual, siguieron el mismo camino que Bells Company.<sup>132</sup> Con la creación de la radio y la

130 *Ibid.*, 15.

131 Victor M. Osorio, “AT&T: del teléfono de Bell a un gigante de las comunicaciones,” *Expansión*, 27 de agosto de 2014, <https://www.expansion.com/2014/08/27/directivos/1409160861.html> (consultada el 12 de julio de 2024). “Varios procesos posteriores han hecho que cuatro Baby Bells, Ameritech, BellSouth, Pacific Telesis y Southwestern Bell, volvieran a unirse a AT&T, mientras que Bell Atlantic y Nynex, junto con otras compañías, constituyen el germen de la actual Verizon. Pese a todos los cambios, AT&T sigue siendo una de las compañías de comunicaciones más grandes del mundo, con ingresos de más de 128.000 millones de dólares en 2013”.

132 Sterne, *MP3*, 128 - 183.

televisión, el uso común del término “cultura de masas” (*mass media*) se popularizó. Sin embargo, podría decirse que la aparición del folletín marcó el inicio de esta cultura de masas, ya que este género literario, dirigido a un público general, surgió dentro de otro medio de difusión a gran escala: el periódico.

Jesús Martín-Barbero, catedrático y estudioso de los medios y la comunicación, en su influyente libro *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*, señala que:

A mediados del siglo XIX la demanda popular y el desarrollo de las tecnologías de impresión van a hacer de los relatos el espacio de despegue de la producción masiva. El movimiento osmótico nace en la prensa, una prensa que en 1830 ha iniciado el camino que lleva del periodismo político a la empresa comercial. Nace ahí el folletín, primer tipo de texto escrito en el formato popular de masa.<sup>133</sup>

Podemos entender la cultura de masas como el gran dispositivo de propaganda que el siglo XX instrumentalizó la reificación de la cultura dentro de la sociedad, gracias al monopolio ejercido por los medios masivos de comunicación. Un ejemplo claro sería el nombre *rock and roll* y la construcción de sus figuras emblemáticas, como Elvis Presley, claro blanqueamiento cultural frente al movimiento afroamericano del *rhythm and blues* y sus figuras pioneras como Sister Rosetta Tharpe y muchos artistas invisibilizados sistemáticamente por los medios hegemónicos, como la radio y la televisión.<sup>134</sup>

El aprendizaje y la implementación de la publicidad como propaganda en los medios de comunicación ya consolidados que estas industrias desarrollaron durante la Guerra Fría y, más tarde, con el colapso de su contraparte ideológica, dieron forma a lo que Guy Debord denominó “la sociedad del espectáculo”. En su influyente libro homónimo, Debord advierte que, en la sociedad moderna y las prácticas sociopolíticas, económicas y culturales, están mediadas por imágenes “espectacularizadas”. Profundicemos esta afirmación desde las palabras contundentes del autor:

---

133 Jesús Martín-Barbero, *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía* (México: Gustavo Gili, 1987), 136.

134 Pablo Gutiérrez, “Sister Rosetta Tharpe: la increíble historia de la mujer que inventó el ‘rock and roll’,” *El Español*, 6 de octubre de 2022, [https://www.elespanol.com/mujer/mujeres-historia/20221006/sister-rosetta-tharpe-mujer-invento-rock-and-roll/700180033\\_0.html](https://www.elespanol.com/mujer/mujeres-historia/20221006/sister-rosetta-tharpe-mujer-invento-rock-and-roll/700180033_0.html) (consultada el 6 de diciembre de 2024).

Las imágenes que se desprenden de cada uno de los aspectos de la vida se funden en un flujo común en el cual la unidad de esta vida no puede más ser restablecida. La realidad considerada parcialmente se despliega en su propia unidad general en tanto que pseudo mundo aparte, objeto de la pura contemplación. La especialización de las imágenes del mundo se encuentra de nuevo, cumplida, en el mundo de la imagen autonomizada, en donde la mentira se ha mentido a sí misma. El espectáculo en general, como inversión concreta de la vida, es el movimiento autónomo de lo no-viviente [...] El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes.<sup>135</sup>

Esto significa que las experiencias y las interacciones humanas son filtradas a través de representaciones visuales y simbólicas, dentro de un gran dispositivo mediático (*mass media*) construido y sostenido por las industrias culturales en alianza con los gobiernos.

El *mass media* opera en esta sociedad del espectáculo gracias a las industrias de la comunicación, como la televisión. Este medio masivo presenta la realidad de manera fragmentada y simplificada, actuando como mediador entre las personas y el mundo, creando una distancia entre la experiencia directa y la experiencia mediada. Así, transforma eventos y sujetos en paquetes consumibles, convirtiendo aspectos de la vida real en productos que pueden ser comprados y vendidos. De igual manera, la percepción del tiempo en los acontecimientos mediados se vuelve intermitentes y empaquetados, haciendo que la experiencia sea superficial y fragmentada. Debord, nuevamente advierte que:

El espectáculo, considerado en su totalidad, es a la vez el resultado y el proyecto de un modo de producción existente. No es un suplemento al mundo real ni su decoración superpuesta. Es el corazón del irrealismo de la sociedad real. Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad o consumo directo de entretenimientos, el espectáculo constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante. Es la afirmación omnipresente de una elección ya hecha en la producción, y su corolario consumo. La forma y el contenido del espectáculo son idénticamente la justificación total de las condiciones y de los fines del sistema existente. Es también el espectáculo la presencia permanente de esta justificación, en tanto que acaparamiento de la parte principal del tiempo vivido fuera de la producción moderna.<sup>136</sup>

135 Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, trad. José Luis Pardo (Valencia: Pre-Textos, 1995), 7–8.

136 *Ibid.*, 8.

La caída del Muro de Berlín constituye el punto de inflexión y el ejemplo perfecto para comprender la sociedad del espectáculo. La grabación y transmisión televisada de este acontecimiento convirtieron un suceso histórico y coyuntural en un espectáculo mediático, replanteando el espacio público y transformando la vida política en un discurso empaquetado por la imagen del televisor.<sup>137</sup> Este evento expone, simbólicamente, la caída de la contraparte ideológica del *American way of life*.

La artista y teórica de las artes y los nuevos medios, Hito Steyerl, en una serie de ensayos compilados en su libro *Arte Duty Free: El arte en la era de la guerra civil planetaria*, analiza la coyuntura de la mediación de este evento, mencionando que:

Luego de 1989, Jacques Derrida dramáticamente declaró que el tiempo estaba “fuera de quicio” y que básicamente transcurría desbocado. Autores como Francis Fukuyama pensaron que la historia de algún modo se había extinguido. Jean-François Lyotard describió al presente como una sucesión de shocks similares a explosiones, después de los que nada en particular ocurrió.<sup>138</sup>

Estos mecanismos de reificación, visibles en distintos aspectos de la representación y performatividad de la vida social, se intensificaron con las lógicas de producción y participación que trajo consigo Internet. Fue el sueño de J. C. R. Licklider, investigador del MIT, quien en agosto de 1962, concibió el concepto de “Red galáctica”, base teórica de lo que más tarde conoceríamos como Internet.<sup>139</sup>

Tras la creación de este nuevo medio, la expansión de la publicidad ocurriría por diversos sucesos dentro de este cúmulo de tecnologías: desde la burbuja *dot-com* hasta la entrada de grandes corporaciones transnacionales en los espacios digitales. En consecuencia, se generó una ampliación del espectáculo y del consumo mediado, que terminó por abarcar casi todos los aspectos de la vida cotidiana. Esto representó un cambio profundo en el paradigma cultural de nuestra época.

Retomando las reflexiones de Julian Woodside en su ensayo *¿Distopía o utopía? Sobre la digitalización de las industrias creativas*

137 *Excelsior*, “Así se vivió la caída del Muro de Berlín,” *YouTube*, 9 de noviembre de 2019, video, 3:01, <https://www.youtube.com/watch?v=z7NiHTh1T20> (consultada el 10 de julio de 2024).

138 Hito Steyerl, *Arte Duty Free: El arte en la era de la guerra civil planetaria*, trad. Marcelo Expósito (Buenos Aires: Caja Negra, 2018), 32.

139 Doug Engelbart, “Una breve historia de Internet,” *Internet Society*, <https://www.internet-society.org/es/internet/history-internet/brief-history-internet/> (consultada el 12 de julio de 2024).

en la post-pandemia, el autor observa que las dinámicas sociales en las mediaciones del Internet han transformado la representación y la participación del individuo dentro de la cultura, reificando incluso la noción de espacio laboral y la figura del propio trabajador. Woodside ejemplifica esta transformación con un hecho cotidiano y revelador, al señalar que:

Esto ya es un hecho, pues incluso los trabajos manufactureros se han empezado a espectacularizar en redes sociales, tal como se puede apreciar en infinidad de videos virales de TikTok e Instagram donde aparecen personas trabajando el campo o en alguna cadena de producción (si, siempre musicalizados).<sup>140</sup>

De igual forma, el rol de estas industrias informáticas, junto con las de entretenimiento, afecta en la conciencia histórica de una generación al construir un entorno tecnológico dependiente de estas mismas industrias y del monopolio de sus mediaciones. Un ejemplo claro de ello son las plataformas sociales, nutridas por los archivos de una población que participa activamente en ellas. Woodside lo ilustra con un caso contundente:

Está el tema del archivo como identidad. En 2019 se difundió que toda la música subida a MySpace antes de 2015, cerca de 50 millones de canciones de 14 millones de artistas, se perdió al migrar la información entre servidores. Mucha de la música que marcó a una generación ha desaparecido, pues varios artistas no tenían respaldo.<sup>141</sup>

En esta línea, Thiago Lima e Ian Kisil, en el libro *América Latina en la historia global*, advierten que las políticas de memoria impulsadas por el Estado o por archivos personales de figuras públicas no son neutrales, sino que ejercen control sobre los recursos con los que se componen las narrativas históricas. Ejemplo de esto, podría considerarse un archivo personal la mega empresa Meta fundada por Mark Zuckerberg.<sup>142</sup> Con este ejemplo, Lima y Kisil nos recuerdan los trabajos de Michel Foucault y Jacques Derrida al respecto, al advertirnos que:

---

140 Woodside, *¿Distopía o utopía?*, 19.

141 *Ibid.*, 51.

142 En los siguientes apartados se ahonda en las implicaciones del archivo, su importancia en los acervos y los distintos enfoques y estrategias que en la actualidad hacen del archivo un recurso altamente valorado.



Si el archivo es un dispositivo de poder, como lo interpretan Michel Foucault y Jacques Derrida, las políticas de memoria capitaneadas por el estado o por archivos personales de grandes personalidades públicas implican un cierto control sobre los recursos de composición de las narrativas sobre el pasado.<sup>143</sup>

Entendamos que Internet tiene una estructura en la que el consumidor de contenido de este medio, también actúa como productor en esta lógica híbrida. Retomemos las palabras del inventor del *mouse* (puntero de las computadoras), Dug Engelbrat y su concepción teórica del Internet:

La invención del telégrafo, el teléfono, la radio y el ordenador sentó las bases para esta integración de funcionalidades sin precedentes. Internet es a la vez una herramienta de emisión mundial, un mecanismo para diseminar información y un medio para la colaboración y la interacción entre personas y sus ordenadores, sin tener en cuenta su ubicación geográfica.<sup>144</sup>

Con el surgimiento de los medios de comunicación masivos y la industria del espectáculo, cambió no solo la configuración de la imagen y su representación, sino también la implementación de una sociedad del espectáculo. Se trata de un cambio realmente profundo para la sociedad entera, pasando de una estructura gremial a una cultura de masas que la era industrial promovía. Hoy en día estamos experimentando, al menos en los últimos veinte años, otro cambio de paradigma profundo: de una sociedad industrial a una informática, donde estas estructuras participativas reconfiguran la sociedad, de una “masificación”, a una “hiperfragmentación” de nichos.<sup>145</sup>

No es coincidencia que, a partir del perfeccionamiento de Internet con tecnologías como el DSL (línea de abonado digital) en los noventa y la implementación de la fibra óptica, surgieran dispositivos que integran tecnologías de grabación, como la cámara digital en los teléfonos celulares. El Motorola T20i (2002) tuvo un alto impacto en las juventudes mexicanas, gracias a que en esos mismos años surgieron las primeras redes sociales como MySpace (2003), así como

---

143 Thiago Lima Nicodemo y Ian Kisil Marino, *América Latina en la historia global*, ed. Catalina Banko et al. (Ciudad de México: CLACSO / Siglo XXI Editores, 2022), 421.

144 Engelbart, “A Brief History of the Internet.”

145 Alvin Toffler, *La tercera ola* (Bogotá: Círculo de Lectores, 1993), 149.

medios de video digital casero como YouTube (2005), ambas tecnologías dependientes del desarrollo de la fibra óptica y la banda ancha.<sup>146</sup>

Esta integración de tecnologías transformó la vida cultural, generando movimientos como el emo, una subcultura alimentada por las redes sociales en Internet, que posteriormente la industria del espectáculo absorbería, vaciando su significado y convirtiéndola en mercancía.<sup>147</sup>

Con este ejemplo puede observarse una correlación evidente entre tecnologías que permiten una transmisión rápida de datos y aquellas tecnologías integradas para la captación y generación de archivos multimedia, desembocando en un medio digital que socializa y distribuye archivos creados por los propios consumidores, todo ello como engranaje dentro de una maquinaria mediática global. En consecuencia, los empleos cada vez más dependientes de estas tecnologías (WhatsApp, correo electrónico, videollamadas, redes sociales), están sujetos a una nueva forma temporal del trabajo. A palabras de Steyerl:

Del mismo modo que la estética del cut-and-paste, el tiempo fragmentado resultante provocó un caos de gran escala para las personas que tuvieron que organizar sus propias vidas alrededor de calendarios y horarios de trabajo cada vez más difíciles, fracturados y a menudo impagos. En resumen, el presente se siente como si estuviera constituido por un vaciamiento del futuro para mantener una versión en loop de un pasado que nunca existió.<sup>148</sup>

Para entender este cambio, Alvin Toffler analiza y propone tres etapas de organización en la producción de valor, tanto económico, como cultural. Las llamadas “olas” dividen las fases de la organización humana en: sociedades agrarias (primera ola), sociedades industriales (segunda ola) y sociedades informáticas (tercera ola). Toffler argumenta que el tipo de

146 Ana Lacasa, “Del dial-up al 5G: la evolución histórica de la banda ancha,” *BlogSudima*, 2024, <https://blogs.udima.es/ingenieria-informatica/del-dial-up-al-5g-la-evolucion-historica-de-la-banda-ancha> (consultada el 11 de agosto de 2025); *Tecnolo.go*, “T720i del año 2002, el primero en México con cámara y pantalla a color,” *Milenio*, 2023, <https://www.tiktok.com/@tecnolo.go/video/7272915751890160901> (consultada el 11 de agosto de 2025); iSolated, “16 años de MySpace, la red social que lo tenía todo,” *iSolated*, 2019, <https://www.isolated.es/blog/myspace-red-social> (consultada el 11 de agosto de 2025); Nazareno Rosen, “El primer video de YouTube cumple 20 años: de qué era la grabación y cómo surgió la idea,” *Infobae*, 2025, <https://www.infobae.com/historias/2025/04/23/el-primer-video-de-youtube-cumple-20-anos-de-que-era-la-grabacion-y-como-surgio-la-idea> (consultada el 11 de agosto de 2025).

147 Sydney DeHaven, “Emo explicado: sus orígenes, evolución y resurgimiento,” *WVAU*, 2024, [https://wvau-org.translate.goog/blogs/emo-explained-its-origins-evolution-and-revival/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://wvau-org.translate.goog/blogs/emo-explained-its-origins-evolution-and-revival/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc) (consultada el 11 de agosto de 2025).

148 Steyerl, *Arte duty free*, 32.

sociedad en la que vivimos hoy en día basa su economía en el conocimiento y la información, en lugar de la producción industrial.

A partir de esta idea, podemos comprender cómo la industria de los medios de comunicación se transforma en una industria tecnológica de la información y la comunicación: como las redes sociales y canales oficiales “.com”, la digitalización de datos y su análisis en procesos industriales, del mismo modo que la manufactura de autopartes o microchips.<sup>149</sup> No obstante, Toffler no contempla en su análisis la extracción de minerales raros, como el litio necesarios para la fabricación de baterías, ni la industria manufacturera de microchips que sustenta gran parte de la economía global, que durante la crisis del COVID-19, se evidenció la dependencia casi irrompible del mundo con Taiwán, en particular con la empresa TSMC, principal fabricante de semiconductores a nivel mundial.<sup>150</sup> La relevancia del análisis de Toffler radica en su visión sobre la división del trabajo y la configuración híbrida entre consumidores y productores, a los que denomina “prosumidores”. En sus palabras:

Una forma más reveladora de considerar la economía es estimarla compuesta de dos sectores. El sector A comprende todo el trabajo no pagado que realizan directamente por sí mismas las personas, sus familiares o sus comunidades. El sector B comprende toda la producción de bienes o servicios para su venta o permuta a través de la red de intercambio, o mercado.<sup>151</sup>

En esta lógica de A y B que propone Toffler, el sector A, trabajo no remunerado, constituye la fuente principal de generación de contenidos que, por ejemplo, alimentan redes sociales como Instagram, Twitter, TikTok o YouTube, donde los usuarios producen sus propios contenidos y públicos específicos. Sin embargo, se ha demostrado que el sector B, integrado por marcas, corporaciones e industrias tecnológicas, también participa activamente en estos mismos circuitos de información y producción de contenido. Desde publicidad pagada en todas las plataformas digitales, hasta la compra de información de las métricas de consumo de los usuarios para estudios de mercado (*data analytics*), y recientemente, en la explotación

---

149 Toffler, *La tercera ola*, 171.

150 Guillermo D. Olmo, “Cómo TSMC se convirtió en el principal fabricante mundial de chips, un bien que escasea en medio de la pandemia de coronavirus,” *BBC News Mundo*, 2021, <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-57081566> (consultada el 10 de julio de 2024).

151 Toffler, *La tercera ola*, 172.

de estas bases de datos alimentando programas de generación predictiva por estadísticas, comúnmente llamada inteligencia artificial.<sup>152</sup>

Podemos decir que vivimos en una época en la que, si bien su base económica continúa siendo la explotación de recursos materiales por parte de distintas industrias, las TIC (tecnologías de información y comunicación) han propiciado la aparición de nuevas industrias que, junto con las ya existentes, se desterritorializan, se vuelven multipropósito, como Sony, Amazon, Panasonic, Yamaha, y se interconectan en una red global de producción tecnológica.

El *smartphone* es un claro ejemplo de esta convergencia: un dispositivo que integra tecnologías de múltiples compañías y, al mismo tiempo, se ha convertido en una extensión del cuerpo y de la memoria social.

Junto con esta base industrial de compañías tecnológicas, la interconexión de distintos medios de visualización, como redes sociales, canales de streaming y aplicaciones móviles, posibilita que tanto los prosumidores como las industrias representen sus memorias individuales y colectivas desde los archivos informales que circulan en estos entornos digitales, trasladando los debates y los espacios de socialización y, por tanto, de representación a estas plataformas.<sup>153</sup>

Woodside propone entonces una nueva forma de teorizar el panorama cultural contemporáneo en esta era de mediaciones digitales y convergencia tecnológica. El autor sugiere que:

Habría que pensar a las plataformas no desde una lógica de entretenimiento, sino de circulación cultural, pues muchas de las tensiones sociales contemporáneas están atravesadas por la creciente digitalización post-pandémica y porque buena parte de nuestras dinámicas cotidianas están mediadas por tecnologías que sistematizan nuestros hábitos, intereses y lógicas de interacción y vinculación emocional y profesional.<sup>154</sup>

---

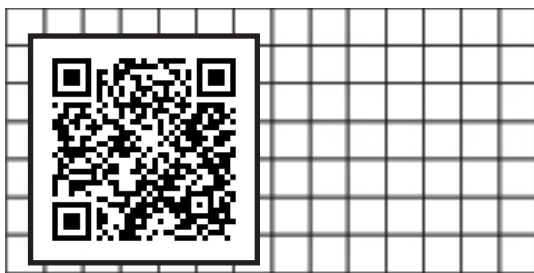
152 *Forbes Staff*, “Anuncio de Meta sobre uso de datos personales para alimentar su IA causa revuelo entre usuarios,” *Forbes México*, 2024, <https://www.forbes.com.mx/anuncio-de-meta-sobre-uso-de-datos-personales-para-alimentar-su-ia-causa-revuelo-entre-usuarios/> (consultada el 10 de julio de 2024).

153 Naciones Unidas, “Historia y antecedentes | Naciones Unidas,” *The United Nations*, <https://www.un.org/es/situation-in-occupied-palestine-and-israel/history> (consultada el 18 de abril de 2025). Ya hemos mencionado el caso de Myspace, pero lo mismo pasa con los archivos informales que circulan en la red sociales de conflictos, como el genocidio de Israel a palestina. Que aunque este conflicto tiene una antigüedad, para algunas organizaciones, desde 1948, se ha exacerbado notoriamente en los últimos años, al igual que documentando vía online a tiempo real desde el 7 de octubre del 2023. Un precedente de la documentación de la violencia nunca antes visto.

154 Woodside, *¿Distopía o utopía?*, 120.

En este sentido, resulta pertinente nombrar nuestra época como “Postmediática”, donde personas participan performativamente en campañas de marketing asimiladas como eventos sociales, alojados en distintos medios interconectados, creados por las industrias tecnológicas, de comunicación y entretenimiento, desplazando a estas plataformas digitales parte de su vida social, laboral, espacio íntimo, espacio público, creencias religiosas y políticas.<sup>155</sup>

En los próximos apartados ahondaremos en las nuevas tensiones que enfrentan los artistas ante este fenómeno y revisaremos, desde las prácticas contemporáneas del arte, las estrategias que buscan responder a la crisis aquí planteada, como época postmediática. Del mismo modo, se examinarán las implicaciones político-ideológicas que atraviesan la creación de tecnologías empleadas en dichas estrategias culturales.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap2sub1>

---

155 *BBC Mundo*, “15 claves para entender el escándalo de Cambridge Analytica que hizo que Facebook perdiera US\$37.000 millones en un día,” *BBC News Mundo*, 2018, <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43472797> (consultada el 10 de julio de 2024). No hay que olvidar el gran escándalo que se tuvo por la manipulación de opinión pública para las elecciones de Trump en Estados Unidos, en las que estuvo involucrado Facebook, donde Zuckerberg aseguró que jamás se vulneró su seguridad: “Los usuarios cedieron su información; no hubo infiltración en los sistemas y no hubo robo de contraseñas ni de información sensible de datos”. La posterior venta de esa base de datos y análisis por parte de Cambridge Analytica hacen palpable que las redes sociales y la información que generan estas plataformas pueden cambiar el panorama sociopolítico de una región.

# Herramientas para la construcción de tecnología vernacular



## 2.2 El artista como editor en la época postmediática

*Además de producir obras, los artistas, o de modo más general los proveedores de contenidos, hoy en día tienen que brindar incontables servicios adicionales, que lentamente parecen volverse más importantes que cualquier otra forma de arte*

—Hito Steyerl, *Arte duty free*

El Internet, con su integración en diversas mediaciones, tiene un peso cada vez más determinante en la representación del arte y sus productores. El artista que participa en estos medios se encarga, de manera individual o junto con un equipo de producción, de gestionar su contenido, su visibilidad y su propio archivo. El productor es, muchas veces, su propio editor: clasifica, argumenta y edita su producción, al tiempo que construye una imagen de artista-emprendedor, generando valor tanto económico como cultural. Socializando su vida cotidiana, sus intereses, gustos y procesos creativos, así como la obra misma, ante un público que ha construido en sus redes sociales.

Steyerl es provocadora ante este hecho, en su libro *Arte duty free: El arte en la era de la guerra civil planetaria*, critica la constante presión que enfrentan los productores de arte ante la necesidad de socializar su imagen construida en redes sociales digitales, incluso por encima de la exposición de su obra. En palabras de la autora:

Las entrevistas posteriores son más importantes que la proyección, la conferencia en vivo más que el texto, el encuentro con el artista más que el encuentro con la obra. Por no hablar del embrollo de formatos cuasi académicos y de relaciones públicas en las redes sociales, que multiplican las plantillas en las que la presencia no alienada supuestamente debe concretarse.<sup>156</sup>

Es importante analizar y proponer, qué funciones ha adquirido el artista en esta nueva sociedad postmediática, ya que este no solo es un productor, sino también un editor, en varios sentidos de la palabra.

156 Steyerl, *Arte duty free*, 39.

En primera instancia, la incorporación de la figura del “prosumidor” en la sociedad hace que el artista participe de manera constante en todas las mediaciones que le impone la época. Las redes sociales, por ejemplo, se ha convertido progresivamente en la plataforma performática de la vida social y, por lo tanto, en el espacio de representación de los individuos.<sup>157</sup>

Como se ha mostrado a lo largo de este texto, gran parte de esta actividad de creación de contenido se desarrolla fuera de los mecanismos económicos del sector B, pero son esenciales para las relaciones socioeconómicas de esta era. Es necesario reconocer y visibilizar que el artista trabaja buena parte de su representación personal para estas plataformas, del mismo modo en que lo hace para galerías y otros espacios del arte.

Ante este hecho, Steyerl enuncia el fenómeno como una “economía de la presencia”, la cual no necesariamente implica una presencia física, sino una participación mediática en plataformas y foros digitales a los que se está cada vez más sujeto.

Citemos su hilarante comparación para reafirmar este hecho: “El artista tiene que estar presente, como en la epónima performance de Marina Abramóvic. Y no solo presente, sino exclusivamente presente, presente por primera vez, o en algún otro rol frenético de la novedad”.<sup>158</sup>

Otro punto importante es la necesidad de que los artistas o sus equipos adquieran habilidades de edición. Como se ha mencionado en este texto, estas plataformas heredaron no sólo la infraestructura de los medios de comunicación, sino también su estética. El artista debe saber cómo enfocar y establecer planos de cámara, así como manejar la iluminación, conocimientos heredados de la industria televisiva.

De igual manera, ciertas prácticas artísticas se han visto beneficiadas por su afinidad con el registro digital, como la pintura, la música y la literatura, mientras que otras han sido relegadas por las normas que los administradores de estos medios imponen. Ejemplo de ello es la censura en desnudos o de contenido violento en *performances*.

---

157 Hoy en día es raro que artistas tengan solo un perfil de una red social, la incorporación de perfiles múltiples en todas las plataformas es posible gracias a la expansión de mega conglomerados de visualización como Meta que ha adquirido varios medios (Whatsapp e Instagram).

158 Steyerl, *Arte duty free*, 39.

En este punto, podemos entender que esta era postmediática está alimentada por una gran cantidad de información postproducida. Con esto me refiero, a la digitalización de casi todos los procesos de grabación y generación de archivos, lo que facilita su posterior edición y estandarización para estos medios.

No cabe duda de que en esta sociedad informática, los archivos y su información, tanto individual como en masa, adquieran cada vez mayor valor, tanto económico como estético. Casos como el vaporwave surgen con mayor frecuencia, de manera diaspórica y global. Sin embargo, estas nuevas expresiones que emplean archivos digitales se construyen, cada vez con mayor frecuencia, de forma más reificada y próxima a las industrias del entretenimiento y la publicidad. Esto se debe a que han nacido y migrado dentro de las mediaciones digitales, conglomerados y corporaciones transnacionales que influyen directamente en las dinámicas culturales de la web.<sup>159</sup>

Al asumir y visibilizar estas nuevas actividades que realizan los artistas en la contemporaneidad, queda en evidencia el poder y responsabilidad que tienen los productores, no solo para generar contenido, sino también para preservarlo, ya que en ello están en juego los archivos y, por lo tanto, la representación cultural de una generación. No está demás mencionar que las industrias y los dueños de estas mediaciones digitales reifican activamente esos archivos, que son representaciones culturales, para obtener beneficios económicos individuales: desde productos y campañas publicitarias, como la controversia de los tenis “feministas” de Panam en 2021,<sup>160</sup> hasta la exposición de la actividad de consumo cultural de los usuarios, como la campaña de marketing *Spotify Wrapped*, que desde el 2015, realiza Spotify en Instagram cada fin de año, utilizando los datos de consumo de todos los usuarios de la plataforma de streaming, incluidos los artistas y sus métricas de oyentes alcanzados.<sup>161</sup>

---

159 Dharma Bum, “Vaporwave, the Millennial Legacy of Daniel Lopatin,” *Revista cultural El Hype*, 2020, <https://elhype.com/en/Vaporwave-the-millennial-legacy-of-daniel-lopatin/> (consultada el 17 de julio de 2024). El Vaporwave es un movimiento cultural que nació en Internet en 2009; involucró lo visual y lo sonoro de décadas pasadas, digitalizando o utilizando nativamente su estética y reconfigurándola para una experiencia estética digital.

160 *El Universal*, “Tunden en redes a Panam por campaña de tenis ‘feministas’,” *El Universal*, 2021, <https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/tunden-en-redes-panam-por-campana-de-tenis-feministas/> (consultada el 17 de julio de 2024).

161 Kelly Pau, “Spotify Wrapped, Unwrapped,” *Vox*, 2021, <https://www.vox.com/cultura/22814121/spotify-wrapped-2021-algorithm-data-privacy> (consultada el 17 de julio de 2024).



Es a través de mecanismos como la autoedición y la construcción de repositorios y directorios digitales gratuitos y abiertos, como *Internet Archive* (<https://archive.org>), que la cultura del acervo digital adquiere una gran relevancia para la representación de nichos culturales.<sup>162</sup> Artistas como Mónica Mayer y Víctor Lerma, con su proyecto *Pinto mi raya*, comprenden perfectamente estas implicaciones de preservar, distribuir y administrar archivos como actividad del arte, memoria y pensamiento crítico de una generación. En la página oficial del acervo Pinto mi raya (<https://www.pintomiraya.com>) puede experienciarse de primera mano lo que un artista en esta contemporaneidad digital es capaz de llevar a cabo como proyecto postmedial.<sup>163</sup>

Su página se convierte en un repositorio de archivos y se especializa en la recopilación, catalogación y preservación de publicaciones, entrevistas, noticias y críticas relacionadas con el arte contemporáneo en México. Sin embargo, este proyecto no solo funge como repositorio: por la naturaleza de la digitalidad, también se convierte en una plataforma de diálogo con otros artistas que desean participar de *Pinto mi raya*, mediante videos, artículos y otras fuentes documentales. De esta manera, Mayer y Lerma se consolidan como artistas-editores de esta plataforma-obra conceptual, manteniendo y accionando este dispositivo de teorización, consulta y conservación del pensamiento del arte contemporáneo en México.<sup>164</sup>

La curadora e investigadora Sol Henaro, en su emotivo artículo dedicado a Mayer y Lerma para la revista digital *La pala: Revista virtual de arte contemporáneo*, explica el creciente interés en el archivo.

---

162 *Internet Archive*, “About IA,” *Internet Archive*, 2014, <https://archive.org/about> (consultada el 12 de agosto de 2025). “Internet Archive es uno de los proyectos más importantes para la preservación de la historia de Internet. Desde 1996, esta iniciativa de biblioteca pública ha estado catalogando y alojando en sus servidores el Internet mismo. Accesible gratuitamente a través de la *Wayback Machine*, ha trabajado con más de 1200 bibliotecas y otras instituciones mediante el programa *Archive-It*, para identificar páginas web relevantes. Mientras que otras bibliotecas se encargan de resguardar archivos efímeros del periódico, Internet Archive se ha dedicado a preservar los archivos igualmente efímeros de la red. Además, es un referente en las políticas del dominio público, pues busca, cataloga y aloja material digitalizado que ha pasado al dominio público, haciendo de este un repositorio gratuito al alcance de cualquier persona con conexión a Internet.”

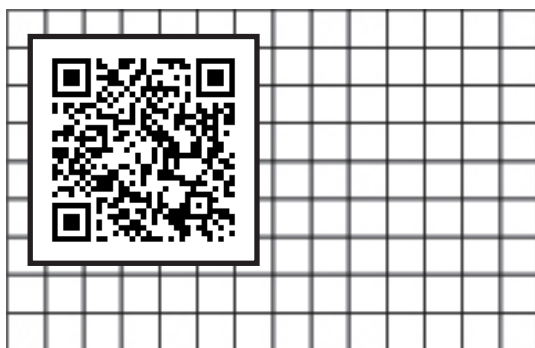
163 Sol Henaro, “Archivo activo: O del modesto acto que devino gran gesto,” *La Pala: Revista virtual de arte contemporáneo*, 2012, <https://www.la-pala.com/articulos/item/207-archivo-activo-o-del-modesto-acto-que-devino-gran-gesto.html> (consultada el 17 de julio de 2024).

164 Mónica Mayer y Víctor Lerma, “Listado de proyectos de Pinto mi Raya,” *Pinto mi Raya*, <https://www.pintomiraya.com/pmr/pinto-mi-raya/lista-de-proyectos-pmr> (consultada el 19 de diciembre de 2024). Hagamos énfasis en el hecho de que Mayer y Lerma lo denominan un proyecto de arte conceptual.

Cada vez más, este ejercicio de archivar, va dejando su nicho de especialización para ser el protagonista. El estudio del archivo se transforma así en un eje de investigación autónomo, capaz de ser teorizado y empleado por distintas disciplinas y actores involucrados en los procesos de generar, producir y conservar archivos para encaminarlos a distintos fines culturales. Enfatizemos este punto con las palabras de Sol Henaro:

Hoy ya no sorprende o al menos no nos es ajeno el que un artista visual recurra a archivos para sus investigaciones artísticas o incluso que tome al archivo mismo como dispositivo enunciator o articulador de su propia obra; tampoco sorprende que otros agentes del medio artístico -que no necesariamente son investigadores académicos- generen investigaciones puntuales en torno a distintos acervos documentales ya sea con el afán de revisitar la historia, para intervenir genealogías o al menos para impugnarlas.<sup>165</sup>

Con esto en mente, cada vez surgen más proyectos que comparten esta visión y que, sin duda, serán pilares fundamentales para comprender este momento histórico. Estas iniciativas sientan las bases de los mecanismos que permitirán regular y resguardar nuestra cultura, tanto dentro como fuera de lo digital y sus mediaciones. En este sentido, instituciones como el Centro de Cultura Digital, con su proyecto de radio y su labor editorial, tanto física como digital, constituyen un pilar fundamental para el pensamiento que sustenta esta investigación.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap2sub2>

165 Henaro, “Archivo activo”.

## Herramientas para la construcción de tecnología vernacular



### 2.3 Tras la digitalización, estrategias de acervo en la práctica artística

*Resulta inevitable volver a preguntarnos qué entendemos por archivo hoy, cuando irónicamente son las apps de Android y los dispositivos como Fitbit Blaze o Apple Watch los que se encargan de almacenar, monitorizar y medir los registros sobre las horas que dormimos. Así, la pregunta por la noción de archivo y su funcionamiento nos obliga entonces a comprender este término de una manera distinta a la acuñada por la disciplina archivística en el siglo XIX*  
—Andrés Tello, *Anarchivismo: tecnologías políticas del archivo*

Hoy en día existen nuevas prácticas para la generación de acervos, gracias a los archivos digitales. Poco a poco, las instituciones han desarrollado metodologías para documentar y resguardar estos materiales, lo que ha propiciado que investigadores de distintas disciplinas, en diversas partes del mundo, muestren interés en prácticas que generalmente están fuera de foco de los circuitos oficiales o de los discursos hegemónicos de la cultura.

Un ejemplo significativo es el proyecto *Artropología: Un acercamiento entre dos disciplinas*, coordinado por el artista y docente José Miguel Gonzales Casanova y la antropóloga y artista Geneviève Saumier. El libro resultante de este proyecto pedagógico y expositivo evidencia el interés tanto de las artes como de la antropología en la generación de acervos como proyectos artísticos, gestionados por instituciones, como el MUAC, al igual que de los propios artistas desde sus acervos individuales. Citemos, en la voz de los autores, lo que entienden por archivo y sus implicaciones culturales:

El archivo dará cuenta de la necesidad del ser humano de perpetuar la parte simbólica, llevando a que existan distintas búsquedas de permanencia de productos culturales puntuales provenientes de distintos momentos históricos. Lo anterior tiene una relación intrínseca con la búsqueda de resguardar una parte del saber, como el poder de lo que se debe saber y lo que se debe proteger. Es así como el archivo contiene la posibilidad de articular una parte de la memoria colectiva.<sup>166</sup>

166 José Miguel González Casanova y Geneviève Saumier, *Artropología: Un acercamiento entre dos disciplinas* (Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Museo Uni-

De igual manera Alejandra Mateos, en este libro multidisciplinario, explica las motivaciones y la importancia que tienen los proyectos institucionales de acervo, como el Centro de Documentación Arkheia, para la generación de nuevas lecturas y agenciamientos culturales a partir de la reactivación y consulta de archivos. Describamos el proyecto *Arkheia* en palabras de Mateos:

Mediante el proyecto del Centro de Documentación Arkheia, el MUAC contribuyó a generar políticas de memoria con el objetivo de constituir un acervo público y universitario cada vez más complejo...El Centro de Documentación Arkheia está constituido por un acervo documental y un acervo bibliográfico. El primero se especializa en arte contemporáneo mexicano y cuenta actualmente con 50 fondos y dos colecciones documentales. En gran mayoría, los fondos se ubican entre las décadas de los setentas a los noventas. Gira en torno a artistas, colectivos y grupos, espacios independientes, además de la crítica y teoría del arte, libros de artista, museólogos, museógrafos y movilizaciones sociales.<sup>167</sup>

Históricamente, el archivar ha sido una práctica realizada desde las instituciones y el poder hegemónico para establecer una memoria colectiva, en consonancia al gran relato nacional. El investigador argentino Andrés Tello, en su libro *Anarchivismo: Tecnologías políticas del archivo*, cuestiona y analiza cómo las estructuras de poder utilizan los archivos para ejercer control, y a su vez, cómo estos pueden ser subvertidos para liberar el conocimiento.

Como se mencionó a manera de conclusión en el apartado anterior, el archivo se está convirtiendo cada vez más en un eje de investigación independiente, lo que conlleva a un replanteamiento del archivo y del acervo en todas las disciplinas y prácticas dentro de esta contemporaneidad digital. Tello nos advierte sobre este retorno del archivar en los siguientes términos:

Diferentes voces han diagnosticado la emergencia de un “archival turn” en las humanidades, las artes y las ciencias sociales, es decir, de un nuevo giro hacia el fenómeno del archivo, ya no como mero insumo de trabajo sino como un objeto de estudio por sí mismo, de carácter complejo y vasto. Así pues, todo apunta a que la cuestión del archivo deja ya de ser una preocupación exclusiva

---

versitario Arte Contemporáneo, 2019), 382.

167 *Ibid.*, 382–83.

de profesionales de la archivística o el insumo preparatorio del que-hacer historiográfico, para convertirse ahora en una suerte de eje transversal en la reflexión crítica de distintas áreas, un nodo que propicia el cruzamiento de saberes.<sup>168</sup>

Esto permite que nuevas generaciones de artistas cuenten con herramientas y referencias para incorporarlas en sus producciones, heredando sensibilidades, ideologías, investigaciones y una abundante información que difícilmente habría resistido dentro de este ecosistema cooptado por las grandes industrias del entretenimiento y mediación, cuyas implicaciones socioculturales hemos ido desarrollando a lo largo de este texto.

El caso de Kathleen Hanna resulta particularmente significativo en este sentido. Desde los inicios de su carrera como vocalista de Bikini Kill y su consolidación junto a otras varias bandas feministas en el movimiento de *Riot Grrrl* en Washington y Londres a mediados de los noventa, Hanna a sido una figura que no solo ha trabajado con la expresión sonora, sino también mediante *performance* desde la universidad y la co-creación de múltiples ediciones de fanzines, algunos acompañados de cassettes, durante los primeros volúmenes del movimiento *Riot Grrrl*. Hanna ha demostrado lo que significa ser un artista intermedial, apropiándose de distintos formatos y tradiciones artísticas para militar desde la práctica creativa la lucha de género y denunciar la violencia estructural que impera en la escena del rock.<sup>169</sup>

No fue hasta el año 2010 que se donaron fanzines, grabaciones, correspondencias y otros materiales del movimiento *Riot Grrrl* a la biblioteca de la Universidad de Nueva York. Estos espacios se han ido abriendo, cada vez más, para incluir en sus acervos este tipo de prácticas y discursos periféricos.<sup>170</sup>

Es gracias a los esfuerzos de personas interesadas en la conservación de este ejercicio editorial “informal” que podemos comprender la importancia de resguardar, documentar y revisar estas

168 Andrés Tello, *Anarchivismo: tecnologías políticas del archivo* (Adrogué, Argentina: La Cebra, 2018), 11.

169 Sini Anderson, *The Punk Singer*, dir. (Estados Unidos: Sundance Selects, 2013), documental, 80 min, [https://youtu.be/6hzmZDob\\_Ro?si=ZFij5qjxH85YOOQI](https://youtu.be/6hzmZDob_Ro?si=ZFij5qjxH85YOOQI) (consultada el 20 de febrero de 2024).

170 Rachel Greenwald Smith, “In the Riot Grrrl Archive: Punk and the Limits of Individualism,” *The Yale Review*, 2021, <https://yalereview.org/article/in-the-riot-grrrl-archive> (consultada el 20 de febrero de 2024).

prácticas, para fortalecer la visibilidad y la pluralidad de la cultura. María Sánchez tiene clara esta necesidad y ha trabajado para integrar dichas prácticas en su proyecto Anarchivo Feminista, incorporando fanzines feministas—cui a los acervos del arte, como ocurrió con la adquisición de fanzines por parte del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en 2015. Citemos, en palabras de su autora, las estrategias que propone para introducir estas prácticas en el ámbito institucional:

La forma que he usado para visibilizar estos fanzines ha sido la exposición, a partir de la participación y del estudio, buscando colaboración con redes autogestionadas y de autoedición, añadiendo nuevas fuentes gracias a una incipiente investigación y creación de conocimiento en el contexto hispano sobre autoedición de práctica feminista-queer; y con la institución arte, que comprende academia, museo y centro de arte, proponiendo nuevos modelos de archivo.<sup>171</sup>

Cabe señalar que toda práctica sensible se comprende en relación con el entorno en el que se desarrolla. Esta relación constituye una constante búsqueda de sí misma: desde sus formatos, modos de producción y medios de inserción. En ella intervienen diversos agentes que, a su vez, mantienen una relación de creación y ruptura con sus propias formas de nombrarse, generando registros y documentos que dan cuenta de ese proceso. Este texto busca evidenciar que no existe una única manera de creación artística, ni un solo medio de inserción. Más bien, refleja la necesidad de vincularnos con aquello que nos interpela en nuestra memoria cultural. Se trata de una búsqueda permanente de nuevas formas de ser, hacer y permanecer, donde el archivo se convierte en la herramienta que posibilita heredar las sensibilidades específicas de un momento sociocultural activo.

Un claro ejemplo de este planteamiento es la publicación postmedial *El armamento sonoro del ejército Asháninka 1980 - 2000* (2021), de Nahun Saldaña Macedo. En esta edición independiente, Saldaña mapea el surgimiento del conflicto armado interno en Perú y muestra cómo la violencia se replegó hacia las comunidades más vulnerables. La investigación está nutrida por testimonios de la comunidad Asháninka, así como de registros fotográficos

---

171 María Sánchez, *Anarchivo feminista: Metodologías de archivo desde prácticas artísticas contemporáneas* (Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2016), 4.

y sonoros, que documentan las principales herramientas de protección de la comunidad: los silbidos como lenguaje sincrético, creados por los Asháninka para resguardarse de las incursiones paramilitares de Sendero Luminoso.<sup>172</sup> Este lenguaje queda registrado en la publicación mediante una cuenta de SoundCloud vinculada por código Qr al cuerpo editorial, convirtiendo al proyecto en un testimonio híbrido entre un dispositivo editorial y un acervo digital de investigación cultural sonora.<sup>173</sup>

Puede decirse que esta publicación es hermana, o al menos orbita con gran afinidad, respecto al formato propuesto en esta investigación, el cual se desarrollará en el último apartado.

Es de incumbencia para este texto reconocer que existen múltiples formas de producir prácticas estéticas fuera de las mediaciones digitales y de las instituciones del arte. Sin embargo, por limitaciones económicas, de difusión e infraestructura, dichas prácticas no pueden competir en igualdad de condiciones con las industrias culturales y de generación de contenidos. Por ello, analizar, teorizar e incorporar estas prácticas periféricas dentro de los discursos oficiales y de los espacios institucionales puede propiciar una revaloración, conservación y difusión, además de enriquecer a las propias instituciones con una mirada más amplia y crítica frente a los fenómenos que atraviese la cultura.

Un ejemplo de ello fue la crisis mundial declarada pandemia el 11 de marzo de 2020, causada por el SARS-CoV-2: un hecho global sin precedentes, no por su magnitud, sino por la rapidez con que se propagó a casi todo el planeta y, sobre todo, porque evidenció las relaciones sociomateriales y económicas que el ser humano mantiene con las nuevas mediaciones digitales en contextos de crisis.

Dicho acontecimiento fue documentado, archivado y difundido tanto en medios oficiales como en medios “informales”, gracias a los hábitos de participación en las plataformas sociales y a las tecnologías de grabación y generación de archivos digitales.<sup>174</sup> Ante este panorama, el ensayo “Archivo digital en América Latina a escala global”, de Thiago Lima e Ian Kisil, compilado en el libro *América Latina en la historia*

---

172 Nahun Saldaña Macedo, *El armamento sonoro del ejército Asháninka 1980–2000* (Cianguilla, Perú: Nahun Saldaña Macedo, 2021).

173 Nahun Saldaña Macedo, “Armas del sonido. Ejército Asháninka,” *SoundCloud*, 2018, <https://on.soundcloud.com/rs1bK3Nt3SD5OpEA21> (consultada el 12 de agosto de 2025).

174 Catalina Banko y Magdalena Broquetas, *América Latina en la historia global*, eds. Carlos Ríojas López y Stefan Rinke (Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores, 2023), 403.

*global*, plantea la problemática actual en torno a la documentación y el acervo de los fenómenos contemporáneos. En palabras de los autores:

El tema es complejo, pues a pesar de la representatividad de América Latina en la tragedia histórica del covid-19, el continente tiene una relativa escasez de iniciativas para recopilar información y documentos relacionados con la experiencia de la pandemia, en comparación con Europa y Estados Unidos.<sup>175</sup>

Actualizando una vez más el problema de las grandes narrativas, Lima y Kisil advierten sobre las condiciones estructurales que determinan la producción del conocimiento histórico a escala mundial, mencionando que: “Esta imagen acompaña el diagnóstico establecido por Conrad y otros historiadores globales sobre las condiciones estructurales para la promoción de la historia global: para ser “global” se necesita dinero”.<sup>176</sup>

No obstante, existen iniciativas y procesos fuera de las instituciones que aprovechan tanto las características de la convergencia de medios digitales como la figura del prosumidor en esta era postmediática. Gracias a tecnologías basadas en software libre, se han llevado a cabo procesos de digitalización, aunque en muchos casos inconclusos, en colaboración con organizaciones de la sociedad civil y con empresas especializadas. Estas prácticas han impulsado el uso de tecnologías de patente libre o de código abierto. Citemos algunas de las iniciativas mencionadas por los autores:

Los sistemas basados en software de código abierto como DSpace y Omeka permiten el intercambio institucional de herramientas con la posibilidad de adaptarse a las necesidades específicas de cada colección. Así, iniciativas brasileñas de digitalización como la del Instituto Hercule Florence y la Biblioteca Brasileira Digital, utilizan este tipo de recursos en sus procesos de digitalización, adaptados en cada caso por sus propios equipos técnicos.<sup>177</sup>

El acervo y sus prácticas han sido uno de los dispositivos de poder más vigilados por los discursos hegemónicos, incluso antes de la instrumentalización de la propaganda y sus medios. Esto implica un control directo sobre los recursos con los que se construyen las narrativas. La convergencia tecnológica y los medios digitales

---

175 *Ibid.*

176 *Ibid.*, 411.

177 *Ibid.*



de grabación y visualización constituyen, en este contexto, una navaja de doble filo. Como se explicó en capítulos anteriores, la reificación en esta era postmediática se produce a través de estos instrumentos y mediaciones. Sin embargo, podemos como sociedad organizada, utilizar estos mismos medios y tecnologías para crear nuestras propias narrativas.

Los investigadores Thiago Lima e Ian Kisil retoman a Auerbach para comprender el valor del archivo informal, proponiendo que: “Auerbach identificó en el archivo informal un recurso para que las comunidades marginadas pudieran reaccionar ante la casi segura exclusión por parte del poder de decisión del archivo oficial.”<sup>178</sup>

En consecuencia, los autores sugieren estudiar la informalidad de los archivos digitales como una herramienta de resistencia frente a las grandes narrativas. Sin embargo, esta condición de informalidad también conlleva una serie de desafíos que es necesario superar. Como mencionan los propios autores, sobre la complejidad del fenómeno del archivo informal y su potencial como contraparte narrativa:

Surge el sentido de disputa de narrativas y modulación de memorias desplegado por el archivo digital que, en su manifestación natodigital e informal, actúa como competidor de la hegemonía de las políticas archivísticas y patrimoniales tradicionales. El estudio teórico de la constitución de estos archivos presenta algunos desafíos, como la falta de claridad en sus criterios y la multiplicidad de enfoques singulares para cada caso. Aun así, cabe señalar que existe una recurrencia del uso de recursos técnicos de plataformas privadas populares para la composición, almacenamiento y presentación de los archivos.<sup>179</sup>

En México han existido casos en los que las cúpulas culturales han sido productoras de modelos alternativos de medios y acervos. Tal es el caso del sello discográfico *Nuevo ricos*, fundado por el artista Carlos Amoraes, el compositor Julián Lede y el diseñador André Pahl, quienes redefinieron lo que significa pertenecer a la industria discográfica. Entendiendo que los sellos discográficos son acervos privados que compilan y editan material sonoro y visual. Asimismo, funcionan como medios de difusión de experiencias estéticas sonoras, a través de la escucha de los archivos grabados en el formato, y de manera visual, por la tradición de incorporar material impreso que

178 *Ibid.*, 426.

179 *Ibid.*, 425.

refuerza la identidad gráfica de cada proyecto editado. Citemos a Carlos Amoraes, en una entrevista realizada por Diana Cuéllar para la revista *ArtNexus*, donde explica sus intenciones y la experiencia de este proyecto:

Más que una obra de arte, Nuevos Ricos fue un movimiento cultural expandido. Operó durante seis años dentro de los circuitos consagrados del arte internacional y simultáneamente fuera, a un nivel popular. Un día se presentaba en un foro académico en Harvard y al otro ponía a bailar a Ciudad Juárez (México). En ambos contextos, el acontecimiento en cuestión era oportuno y enriquecedor para la audiencia, con la que conseguía comunicarse sin fricciones.<sup>180</sup>

Sin embargo, este proyecto no solo involucró lo sonoro; con sus presentaciones en diversos espacios. También se pensó, de manera particular, la estrategia mediante la cual sus archivos digitales serían distribuidos. La descarga gratuita desde su página en Internet, que funcionó como acervo digital, provocó que otros elementos no previstos se afianzaran en el proyecto. Tal fue el caso de la piratería: el comercio informal se apropió de estos archivos digitales, lo que derivó en el rediseño de la gráfica de las portadas, así como en la maquila y distribución del formato entero en CDs con arte no oficial.

La piratería, como un tercer actor que en México se ha incrustado en la esencia urbana, no solo destaca por la venta barata e ilegal de formatos “ripeados digitales”, como los CDs Mix Éxitos del Momento de DJ Shark, sino también por el paisaje sonoro y la estética visual que genera en el país. La piratería es un agente que, en el ámbito estético, configura una realidad fuera de la lógica “primermundista”; una estética que surge, en parte, de una asimilación tecnológica desde la informalidad y el reacondicionamiento de tecnología obsoleta o ilegal.

Nettrice Rosallye Gaskins, artista digital, académica, crítica cultural afroestadounidense, propone llamar a este fenómeno *Tech-no-Vernacular Creativity* (creatividad tecno-vernacular).

En su tesis doctoral en Georgia Institute of Technology, Gaskins agrupa bajo este concepto las prácticas culturales de comunidades marginales aledañas al eje del “Norte Global”, las

---

180 Diana Cuéllar Ledezma, “Anarquismo y rebelión en su obra. El hombre que quiso licuar todas las cosas prohibidas,” *ArtNexus* 99, n.º 145 (febrero 2016), <https://www.artnexus.com/es/magazines/article-magazine-artnexus/5fbc593ac6a763059deba7ea/99/carlos-amoraes>. (consultada el 22 de mayo de 2025).

cuales generan innovaciones propias, sociales y diversas mediante procesos como la reapropiación de elementos dominantes, la improvisación con recursos limitados y el *remix* o bricolaje.<sup>181</sup>

En el contexto del arte mexicano, sin embargo, este mismo proceso de reacondicionamiento tecnológico que ocurre en la Ciudad de México ha sido nombrado por Jesús Fernando Monreal Ramírez como ciberchilango: un fenómeno que, desde los años ochenta y noventa, los artistas evocan satíricamente para referirse al uso de tecnología reacondicionada en un país aspiracional como México en esas décadas. Monreal describe este fenómeno en los siguientes términos:

El ciberchilango se ubica en este contexto y es un espécimen del modernizado generado en la agencia entre subjetividad y tecnologías, en un marco de un país subdesarrollado en el que la modernización no acabó de llegar. De ahí que el ciberchilango se haya subjetivado más en relación con la obsolescencia tecnológica que con las nuevas tecnología, y haya ironizado sobre las ideas de modernización y progreso que acompañaba a las mesas de la revolución digital.<sup>182</sup>

Así, aprovechando la inevitable condición que caracteriza la piratería musical y, sobre todo, el contexto en que este formato se distribuye y consume, el proyecto Nuevos Ricos se inserta en los flujos del cotidiano latinoamericano. La compra y reventa de esta piratería alude y participa de modelos alternativos a los derechos de autor, sobre los cuales la industria de las grabaciones ha tratado de ejercer presión desde sus inicios, y que posteriormente se vieron en crisis con la creación de los archivos digitales y su alojamiento en servidores conectados a Internet.

Esta crisis se intensificó, con el nacimiento del formato MP3 y los sistemas de distribución de datos no centralizados por Internet, como el sistema de intercambio *peer to peer* (P2P), que las comunidades en la red desarrollaron para promover un libre flujo de información. Estas tecnologías, que constriñen las ganancias de la industria de las grabaciones sonoras, proporcionan las herramientas para que, desde

---

181 Nettrice Rosallye Gaskins, *Techno-Vernacular Creativity, Innovation and Learning in Underrepresented Ethnic Communities of Practice* (tesis doctoral en Medios Digitales, Georgia Institute of Technology, 2014), 2–3.

182 Monreal Ramírez, *Máquinas para descomponer la mirada*, 189.

las periferias, se cree un flujo constante de información y, sobre todo, de cultura sonora.<sup>183</sup>

En esta reflexión sobre la relación entre tecnologías, archivos y estrategias de consumo y distribución de discursos periféricos, el proyecto narrativo y de acervo Silente Sonoro,<sup>184</sup> ejemplifica y amplía el campo de acción de los proyectos de acervo en las artes. En palabras de uno de los integrantes, Vladimir Flores, que describe el sentido del proyecto en el libro *Artropología: Un acercamiento entre dos disciplinas*:

Silente Sonoro es un proyecto narrativo que utiliza sonidos para investigar y documentar fragmentos de realidades geográficamente determinadas por el patrimonio sonoro. Generar archivos y transmisiones multimedia para contribuir desde la cultura fonográfica al análisis estético y la comunicación del entorno acústico que nosotros, en tanto devenir de ser humano, hemos creado en torno a las distintas percepciones del sonido y el silencio.<sup>185</sup>

Es interesante notar que la construcción de acervos en proyectos artísticos funge siempre como un medio para accionar sensibilidades en comunidades y espacios específicos. El archivo se convierte, entonces, en un detonador de múltiples narrativas, y el artista desempeña el papel de editor y estrategia de las posibles líneas de lectura que el acervo, como dispositivo, puede generar. Vladimir Flores, en sus palabras, describe las múltiples estrategias para activar este proyecto: “Silente Sonoro se expresa mediante conciertos, programas de radio, acción educativa y otras obras culturales que buscan contribuir a la conservación de la escucha atenta y el sonido”.<sup>186</sup>

Ahondemos en el archivo y sus implicaciones en las artes. Para quienes se interesan en las prácticas archivísticas, resulta un parte aguas el proyecto expositivo y de conferencias que decantó en dos volúmenes titulados *Archivos fuera de lugar: Desbordes discursivos, expositivos y autorales del documento*. Este proyecto, gestionado por el Ex Teresa Arte Actual, en el cual involucró a la gestora del Centro Documental Arkheia del MUAC, Sol Henaro,

---

183 Sterne, *MP3*, 206–7.

184 Vladimir Flores, “Suenas tu imaginario acústico,” *Silente Sonoro*, 2021, <https://silente.dyne.org/> (consultada el 2 de enero de 2024).

185 González Casanova y Saumier, *Artropología*, 402.

186 *Ibid.*

compiló diversas reflexiones surgidas de las mesas de diálogo. En él se exploraron las prácticas archivísticas en el arte contemporáneo y se abordó, cómo los documentos y archivos se integran en circuitos expositivos, digitales y comerciales, afectando su interpretación y valor. Entre estas reflexiones, resulta de particular interés la distinción entre el archivo y el archivo digital que, en palabras de Sol Henaro establece que:

A diferencia del archivo, basado en la lógica y en el aura del ítem original o representativo, lo digital se basa en la lógica y el mecanismo de la copia que permite la migración de un sistema o formato a otro que garantiza la conservación. Resulta interesante que el aura, un resultado del proceso de selección, pueda traspasarse a las copias digitales archivadas en las colecciones. El aura puede tener que ver tanto con la naturaleza del proceso de selección como con el estatus de la cosa misma.<sup>187</sup>

Dada la distinción entre archivo y archivo digital, es necesario acotar qué significa archivar en la digitalidad. En esta era, donde cada día se crean e implementan tecnologías que registran, almacenan, comparten y, ahora más que nunca, analizan las cantidades masivas de información que el ser humano genera en casi todos los aspectos de su vida, el acto de archivar adquiere nuevos matices.

En el lenguaje computacional *config/archive* designa una instancia para archivar, con espacios y parámetros específicos para los archivos que un operador va a interactuar.<sup>188</sup> No obstante, el archivar en la digitalidad responde más a una cuestión de voluntad y de compromiso. Quien posee la capacidad de comprar, mantener y acceder como administrador a estas bases de datos es, al final de la cadena, el dueño de esta infraestructura y el que decide el destino de todos los archivos alojados en ella. Sin embargo, esta idea en apariencia evidente se diluye cuando la base de datos está, como se diría coloquialmente en el lenguaje computacional, “montada en la red pública” y es pilar de innumerables aplicaciones que operan en la red. En otras

---

187 Carrillo Herrerías y Henaro, *Archivos fuera de lugar*, 43.

188 Red Hat, “¿Qué es un archivo de configuración?”, Red Hat, 2024, <https://www.redhat.com/es/topics/linux/what-configuration-file> (consultada el 19 de diciembre de 2024). “Podríamos pensar que un archivo config es solo una herramienta de personalización de tecnología avanzada, pero en realidad estos archivos permiten que un operador determine la ruta de almacenamiento y seleccione los plugins que va a incluir y los colores e imágenes que se pueden usar para los fondos y las interfaces.”

palabras, el excesivo uso cotidiano y masivo de estas tecnologías en aparente “gratuidad”, ofusca el poder que las empresas tecnológicas como YouTube, TikTok o ChatGPT, entre muchas otras, ejercen sobre el acto de archivar. Una vez más, retomemos en palabras de Andrés Tello, las implicaciones políticas que nos advierte sobre el acto de archivar digitalmente:

El archivo nunca es una formación involuntaria sino más bien la expresión de lo que Deleuze y Guattari denominarán como máquinas sociales, esto es, la conexión variable de cuerpos y tecnologías, que instituyen una forma de organización maquínica de la producción social, como en el sueño de la Biblioteca total de Borges, pero también de Google: un ordenamiento que se materializa en formas de clasificación y distribución de los registros producidos en la superficie social.<sup>189</sup>

Al final Mark Zuckerberg es dueño de las bases de datos de Meta y, con ello, tomando la analogía que propone Tello, ejerce el poder “borgiano” de la biblioteca infinita en la que su empresa se está convirtiendo.

Retomemos el desenlace mencionado anteriormente sobre la librería Other Books and So de Ulises Carrión, y la conclusión que derivó en Other Books and So Archive. La construcción de un acervo no sólo genera un vestigio o fuente de información, sino que también se constituye como un medio en sí mismo para organizar, representar e involucrar a una comunidad en torno a sus sensibilidades, archivos y conocimientos de un momento sociocultural específico.

Con este contexto, y a la luz de los conceptos y estrategias desarrollados a lo largo de esta investigación, podemos reformular cuáles son las implicaciones del archivo y sus prácticas postmediales en las artes en la actualidad. Una vez más es necesario mirar al archivo y sus prácticas, en esta era postmediática.

Una de las conclusiones alcanzadas en las mesas de diálogo del proyecto *Archivos fuera de lugar* fue advertir la expansión del concepto archivo y sus prácticas en distintos aspectos e instituciones, tanto económicas como culturales. Afirmando en el libro compilatorio que: “El término archivo abarca cada vez más significados: se ha vuelto intercambiable con guardar, contener, grabar, subir, conservar y compar-

---

189 Tello, *Anarchivismo*, 28.

tir así como con sistemas de organización como colecciones, bibliotecas, inventarios y museos, entre otros”.<sup>190</sup>

Uno de los grandes aportes que el arte correo y las prácticas editoriales nos dieron para el análisis de los proyectos de acervo en las artes fue comprender que, en cada acto de archivar y distribuir, se crean comunidades creativas. El acto de archivar es, entonces, una consecuencia de la interacción con la sociedad, de generar lazos en comunidad. Retomemos el proyecto de Mónica Mayer y Víctor Lerma, *Pinto mi raya*,<sup>191</sup> ahora en las palabras de Maribel Escobar Varillas, quien profundiza en esta obra de arte conceptual en el libro *Artropología: Un acercamiento entre dos disciplinas*:

Este vasto archivo de artista, descrito a grandes rasgos en este texto, puede ser leído en su conjunto como un dispositivo, una provocación que no termina en el acto -de por sí importante e indispensable de recopilar, organizar y preservar. Ese proceso de hacer archivo o de cuidar un archivo está atravesado por un deseo de diálogo y de fomentar la construcción de comunidades comprometidas con sus procesos de memoria y de producción de discurso.<sup>192</sup>

De igual manera el deseo de conectar y hacer comunidad está presente en la publicación editada por el Centro de Cultura Digital, *Autoría distributiva y comunidades creativas*. En ella, este interés se refleja en proyectos como *NetBehaviour*, mostrando él como la interacción social produce, además de conocimiento, una red de productores con intereses en común.<sup>193</sup> Aprovechando las características participativas de la era digital, propias de estas postmedias, la plataforma funciona simultáneamente como mediación y acervo de las prácticas que el proyecto realiza. Citemos cómo opera este proyecto, según la publicación antes mencionada:

*NetBehaviour* existe como “una comunidad de lista de correos abierta” que se vuelca en “el proceso de compartir y hacer evolucionar activamente acercamientos críticos, métodos e ideas enfocados en la práctica contemporánea de las artes en medios interconectados.”<sup>194</sup>

190 Carrillo Herrerías y Henaro, *Archivos fuera de lugar*, 39.

191 <https://www.pintomiraya.com/pmr/pinto-mi-rama/lista-de-proyectos-pmr>

192 González Casanova y Saumier, *Artropología*, 393.

193 *NetBehaviour* <—> *A Networked Artists Community*, 2017, <https://netbehaviour.org/> (consultada el 2 de enero de 2024).

194 Simon Biggs y Penny Travlou, *Autoría distributiva y comunidades creativas* (Ciudad de México: Centro de Cultura Digital, 2012), 21.

Con la genealogía de las prácticas alternativas del arte enfocadas al archivo y los medios, que mencionamos en apartados anteriores, junto con el análisis de las características de esta sociedad postmediática y de la importancia de los proyectos artísticos de acervo, se conforma una brújula y un mapa que permiten ubicar y encauzar el papel del arte en la actualidad. Desde sus metodologías de producción, pasando por distintas mediaciones y formas de consumo, hasta la figura del artista-editor y su autoría en esta época postmediática, estos capítulos analizan tanto las posibilidades de acción como las implicaciones ideológicas de diversas expresiones artísticas. Todo ello con el propósito de vincularnos a una genealogía del arte que nos conduzca hacia la construcción de un dispositivo artístico crítico ante las problemáticas que atraviesan la representación y la conservación de la cultura.

Cerramos este capítulo con el manifiesto de Mónica Mayer, alojado en el libro *Artropología: Un acercamiento entre dos disciplinas*, Y que a su vez, fué publicado como entrada de blog y obra conceptual de arte, en la pagina oficial de *Pinto mi raya* (<https://pintomiraya.com>), el día 25 de septiembre de 2015, a manera de reflexión sobre la importancia de regular, resguardar y dar permanencia a las prácticas de archivar en los proyectos artísticos. Este texto funciona como un protocolo inicial para futuros proyectos de acervo que surjan de esta investigación:

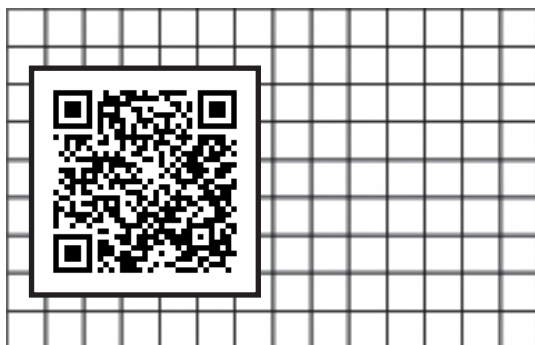


## Cuestionario para propietarios de archivos de arte silvestre (archivos personales) Mónica Mayer

Responde a las siguientes preguntas.

1. ¿Tienes conciencia de la importancia de tu archivo?
2. ¿Lo tienes ordenado y/o catalogado?
3. ¿Tienes familiares, amigos o cómplices profesionales que entiendan su valor?
4. ¿Tu archivo es consultado y reactivado?
5. ¿Tu archivo cuenta con la infraestructura mínima para que se conserve bien?
6. ¿Tienes recursos para conservarlo a largo plazo ya sea física y/o digitalmente?
7. ¿Ya hiciste un testamento en el que se defina claramente su destino a tu muerte?
8. Si decidiste donar tu archivo, ¿ya firmaste los documentos necesarios y te aseguraste que no lo van a arrumbar?
9. ¿Vives en un país en el que las instituciones aprecian los archivos y les otorgan los presupuestos mínimos necesarios para que se conserven y se puedan consultar?
10. ¿Ya tienes una santa de tu devoción a la cual encomendarse para que, aun cuando tengas todo lo anterior tu archivo sobreviva desastres naturales y/o políticos?

Si no respondiste afirmativamente a por lo menos diez de las preguntas anteriores: ¡Quémalo!<sup>195</sup>



<https://descarga.cajaverdedisqueraseditorial.cloud/s/cap2sub3>

## Herramientas para la construcción de tecnología vernacular



### 2.4 Intercambiar archivos no es solamente una cuestión privada

*Hablar de copyright desde una lógica económica, y no cultural, limita el flujo orgánico de la experiencia cultural cotidiana bajo una falsa defensa de los derechos de los creadores, pues no se piensa en la comunidad en la que se insertan*

—Julían Woodside, *¿Distopía o utopía?*

A lo largo de los capítulos hemos nombrado la relación que la tecnología guarda con las expresiones estéticas en diversas etapas de la sociedad occidental. De igual manera, esta investigación ha trazado la consolidación de monopolios en las industrias tecnológicas y en los medios de comunicación, responsables de la implantación de discursos hegemónicos y de la perpetuación de un *status quo*. Este proyecto de investigación-producción muestra la importancia de retomar el estudio de los medios, los archivos y la construcción de acervo en las artes, con el fin de criticar estas industrias y sus prácticas monopólicas, y de proponer la creación y experimentación de dispositivos con estrategias de mediación, conservación y acervo digital.

En este apartado abordaremos otro aspecto de la tecnología que forma una guía ética y estructural del proyecto de producción: desde los mecanismos legales, hasta la idiosincrasia que se gestó en torno al uso libre de la información. Este capítulo busca exponer el potencial para construir, proteger y distribuir proyectos vinculados con el desarrollo tecnológico, metodológico y económico de nuevas tecnologías fuera de las lógicas corporativas. Con lo cual, buena parte de este apartado se sustenta en los trabajos y compilaciones alojados en el servidor del primer Partido Pirata de Suecia, fundado en el 2011 por Rick Falkvinge.<sup>196</sup> Podemos acceder a estos ensayos traducidos al español, gracias al Partido Interdimensional Pirata Argentino, que colaboró y tradujo varios de los textos en su repositorio.<sup>197</sup>

196 <https://falkvinge.net>

197 <https://partidopirata.com.ar>

Como primer tópico es importante nombrar el fenómeno del *copyright*, creado originalmente para controlar el avance no regulado de la imprenta: una tecnología de reproducción y distribución de información que transformó la sociedad completa. Esto gracias a que la imprenta posee, como medio, el poder de difundir narrativas que puede jugar a favor o en contra de los intereses de las altas esferas, sean reynos, instituciones o monopolios industriales.

La historia del monopolio sobre los derechos de quienes pueden usar y reproducir ciertas tecnologías, ha sido forjada con sangre, guerras y acuerdos de interés político desde mediados del siglo XIV hasta la actualidad.<sup>198</sup> Sin embargo existe un tabú o al menos la piel sensible al hablar de este tema en la esfera del arte, pues trastoca temas como la autoría (siempre individual), la distribución de las ideas (monopolizadas por una industria de lujo), y a medida que la era digital y la implementación de algoritmos generativos basados en estadística, lo que hoy llamamos inteligencia artificial, se implantaron en la sociedad, generaron muchos precipicios y ofuscaciones de quien o quienes tienen los derechos de reproducción. Como hemos mencionado a lo largo de esta investigación, a medida que la reproductibilidad técnica avanza pasando por la digitalidad, el archivo y su regulación adquieren mucho más valor y se complica cada vez más.

Tenemos que poner en claro, desde un principio, qué son y a quién benefician las leyes del *copyright*, con el fin de distinguirlas de los derechos de autor. Esta diferencia es fundamental para considerar la aparente protección y distribución de riquezas que la industria del *copyright* ofrece a los productores o autores. Según la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI):

En la terminología jurídica, la expresión “derecho de autor” se utiliza para describir los derechos de los creadores sobre sus obras literarias y artísticas. Las obras que se prestan a la protección por derecho de autor van desde los libros, la música, la pintura, la escultura y las películas hasta los programas informáticos, las bases de datos, los anuncios publicitarios, los mapas y los dibujos técnicos.<sup>199</sup>

---

198 Rick Falkvinge, *Historia del Copyright* (Argentina: Utopía pirata, 2013), 7-18.

199 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), “¿Qué es el derecho de autor?,” OMPI, <https://www.wipo.int/es/about-ip/copyright.html> (consultada el 20 de julio de 2025).

Parecería que este instrumento legal está en favor del resguardo y la justicia autoral del productor.

El derecho de autor proviene de la tradición jurídica continental europea (derecho civil), en países como Francia, Alemania, España y también en América Latina; mientras que el *copyright* surge del sistema anglosajón (*common law*), especialmente de Estados Unidos y Reino Unido.

El derecho de autor, sin embargo, para la OMPI también regula el derecho de copia, aunque con un enfoque en el sujeto moral. Ambos sistemas se encuentran regulados por convenios internacionales como el Convenio de Berna (1886) y la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).<sup>200</sup>

Aun así, al revisar la historia, vemos que tanto el *copyright* como su equivalente europeo han funcionado como mecanismos para favorecer o censurar medios de producción, tanto económicos como culturales, no convenientes a los intereses de un orden establecido. Rick Falkvinge ve a estos derechos de reproducción como: “un monopolio heredado de la censura, en el que autores y artistas no fueron ni siquiera considerados, creado desde el comienzo para asegurar las ganancias de los editores”.<sup>201</sup>

Invoco a un fantasma de gran polémica: ¿no es parte de la lucha de clases el tomar los medios de producción? Andrés Tello en su libro *Anarchivismo: tecnologías políticas del archivo*, explica que para Marx la tecnología no era solo una ayuda para las labores de la vida; por el contrario, es un “índice de la producción social”, ya que muestra las relaciones humanas con la naturaleza, las relaciones sociales y la representación intelectual que surgen de ellas.<sup>202</sup>

Entonces bajo esta pregunta, y con perspectiva histórica en la lucha de clases ¿El *copyright* que protege? respondamos en palabras de Falkvinge, con el ejemplo de una ley precursora del *copyright*:

En Francia el 13 de enero de 1535, cuando una ley fue promulgada a pedido de la iglesia católica, una ley que determinaba el cierre de todos los talleres de imprenta y decretaba la pena de muerte para quien fuese encontrado usando una imprenta.<sup>203</sup>

---

200 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), “El derecho de autor y los derechos conexos,” OMPI, <https://www.wipo.int/es/about-ip/copyright.html> (consultada el 20 de julio de 2025).

201 Falkvinge, *Historia del Copyright*, 18.

202 Tello, *Anarchivismo*, 112.

203 *Ibid.*, 8.

Este caso refleja el poder del medio de reproducción y distribución que es, hasta la fecha, la imprenta. Asimismo, pone en evidencia los intentos para frenar determinadas políticas ideológicas y el interés de monopolizar el recurso de la información. Pongamos otro ejemplo del mismo autor, para señalar la estrategia con la que se buscó establecer un monopolio a favor de su perpetuidad:

Maria I Desarrolló un sistema de monopolio, por medio del cual la Corporación de Impresores de Inglaterra tendría el monopolio de todo el material impreso en el reino, en contrapartida a la aceptación de la censura previa, por parte de la corona, sobre lo que sería impreso. Era un monopolio lucrativo para la corporación, que trabajaría duro para mantenerlo, a favor de la censura real.<sup>204</sup>

Este ejemplo sería la semilla y estándar de cualquier monopolio informático, que mediante regulaciones, en mayor o menor medida laxas, permiten a los dueños de los medios de reproducción y distribución eliminar o calmar a la competencia gracias a las ventajas estructurales que el estado facilitaba. Por otro lado, el beneficio que generan estas políticas monopólicas es perpetuar un discurso hegemónico, favoreciendo narrativas útiles para el imperio, dentro del archivo y sus mediaciones.

Retomemos el pasaje de capítulos anteriores y la insistencia en mencionar el monopolio de la telefonía y la grabación, ya que fueron estos mecanismos legales los que ayudaron a consolidar la infraestructura de la industria de grabación para mediados del siglo XX. citemos las palabras del fundador del primer Partido Pirata de Suecia, ya que esclarece el gran debate sobre los derechos de autor en torno a quienes interpretan, difunden y producen obra en los formatos sonoros físicos:

Así, después de la guerra, la IFPI se reunió en Portugal, un país para-facista en 1959. Italia ya no era apropiada. La conferencia preparó un proyecto de ley que les daría un monopolio idéntico al del copyright, llamado “derecho conexo”, para producir e imprimir obras creativas como la música. Ese monopolio sería prácticamente idéntico al monopolio comercial del copyright para la fijación (la grabación) de obras creativas.<sup>205</sup>

---

204 *Ibid.*, 13.

205 *Ibid.*, 38.

Ante estas regulaciones, la digitalidad y la implementación de Internet en la población civil pusieron en crisis estos mecanismos. Sin embargo, como se ha visto en la historia de Internet, la entrada de grandes capitales y una industria emergente de tecnologías de la información transformó, poco a poco, el páramo libre que significaba Internet. Reestructurando y parcelando como un terreno de propiedad privada, gracias a legislaciones y acuerdos comerciales. Ejemplifiquemos esta idea con un hecho contundente, documentado en el libro *Historia del copyright*:

Pero tal vez la más elocuente historia sobre cuán importantes son los monopolios artificiales para la hegemonía de los Estados Unidos ocurrió cuando Rusia pidió entrar en la OMC (por razones incomprensibles). Para aceptar la adhesión de Rusia, Estados Unidos exigió que la tienda de música AllOfMP3 fuese cerrada. Esa tienda vendía copias de archivos MP3 y estaba clasificada como una radio en Rusia, pagando sus licencias y considerada totalmente legal.<sup>206</sup>

El fundador del primer Partido Pirata en su Blog personal, publicó el 1 de febrero del 2011, siete capítulos que reestructura la historia del *copyright*, criticando las intenciones, métodos y acontecimientos de una política que perpetúa el poder de unos pocos. En su blog, Falkvinge es claro: intercambiar archivos es hacer política. Profundicemos en esta idea, citando de primera mano la declaración que forma parte de la ideología que sustenta esta investigación:

Intercambiar archivos no es solamente una cuestión privada. Es una cuestión de hegemonía económica global, siempre lo fue. Continuemos compartiendo y traslademos el poder desde los monopolios al pueblo. Enséñale a todo el mundo a compartir cultura y el pueblo vencerá sobre los cercenadores de libertades.<sup>207</sup>

Hay que pensar entonces que el *copyright*, además de restringir los flujos informáticos junto con sus tecnologías, contribuyen a mantener monopolios beneficiando económica y discursivamente a un sector privilegiado. También puede operar, en últimas instancias, como reclamo de esfuerzos y desarrollos independientes, casi como quitarle el dulce a un niño. El investigador y militante en el movimiento hacker Johan Söderberg nos da el ejemplo preciso:

---

206 *Ibid.*, 47.

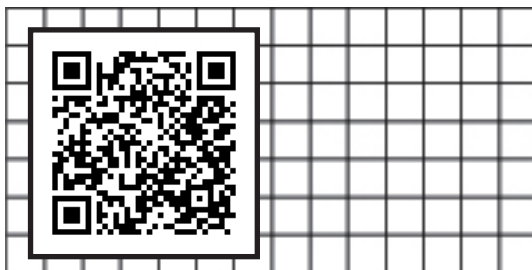
207 *Ibid.*

AT&T tomó noticia de que una empresa de marketing usaba una versión de Network Release 2. Entonces, demandó a Berkeley por infracción al copyright, ya que la universidad había licenciado el producto a la empresa. El caso fue llevado a juicio en 1992. Cuando el tribunal falló dieciocho meses más tarde, AT&T tuvo que renunciar a sus pretensiones sobre BSD UNIX. Pero el daño ya estaba hecho. Las programadoras se alejaron de BSD UNIX durante el juicio en la corte, ya que temían que su trabajo pudiera terminar como propiedad de AT&T [...] El intento de AT&T de apropiarse de UNIX demostró que el copyright puede ser utilizado para robar la obra a sus autoras, en total oposición al espíritu ideológico de la ley. Las hackers se dieron cuenta que la autoría colectiva de las desarrolladoras de software tenía que ser protegida de los poderes legalmente instituidos en una sola parte por la ley de copyright.<sup>208</sup>

Con esto comprendemos cómo una compañía multimillonaria puede obtener beneficios y absorber el resultado de años de esfuerzo de un nicho de desarrollo independiente con recursos muy limitados.

Bajo este escenario de control y políticas agresivas para regular las tecnologías, los archivos y los discursos, han surgido luchas y movimientos en contra de estas prácticas. En ellos se han generado estrategias de sabotaje, herramientas legales alternativas y, sobre todo, tecnologías que, tanto en su uso como en su construcción, han sido pensadas para y por las personas.<sup>209</sup>

El ejemplo más claro sería el movimiento Hacker, que responde a un sentido más lúdico de reapropiación de la tecnología, antes que de un modelo de negocios dentro de ella. Los movimientos Hackers llaman FOSS (*Free and Open Source Software*) es el esfuerzo colectivo para desarrollar tecnologías de software libre, creadas por y para su comunidad y gente afines interesadas en la libertad tecnológica.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap2sub4>

208 Johan Söderberg, *Hacking Capitalism: The Free and Open Source Software Movement* (Nueva York: Routledge, 2015), 24, 30–31.

209 *Ibid.*, 4. Como los luditas, que fue un movimiento pre obrero, para sabotear máquinas de hilar. “El nacimiento del sabotaje coincidió con la primera informatización de un lugar de trabajo.”

## Herramientas para la construcción de tecnología vernacular



### 2.5 Libre de libertad de expresión: Hacking y el movimiento FOSS

*Karl Marx hizo una alegoría muy conocida entre la lucha de clases y un topo. Éste desaparece bajo la tierra durante largos periodos de tiempo para reaparecer de nuevo en un momento y en un lugar inesperado. La estrategia del capital para someter al trabajo en sus conflictos con la ayuda de las computadoras ha dado lugar simplemente a la reaparición del topo en Internet*

—Johan Söderberg, *Hackeando al capitalismo*

Se puede trazar una línea ideológica conductora al hablar de la “democratización de la tecnología”, o, mejor dicho, de la toma de los medios de producción en el marco de una lucha de clases. No obstante, está claro que esta lucha no ha concluido y una nueva forma de distribuir las riquezas y la información sigue buscándose.

Ejemplos como la máquina de telar de Jacquard de 1801, considerada el primer sistema informático aplicado a una proto línea de producción, detonaron los primeros movimientos de sabotaje y reacondicionamiento tecnológico por parte de sus operadoras. Del otro extremo temporal, la creación de GNU/Linux, un sistema operativo alternativo al monopolio de la industria tecnológica informática, surgió como resultado de un movimiento cada vez más influyentes de prosumidores informáticos, llamados “*hackers*”.

Ambas tecnologías responden a una industria altamente cooptada por medios de producción especializados. Sin embargo, en éste último caso, dos siglos después del primero, comienza a vislumbrarse un reacomodo de las fuerzas productivas: poco a poco, se está gestando un movimiento descentralizado que subvierte, y a la vez alimenta, los flujos de información de las industrias hacia formas de organización participativa y autogestiva de nichos culturales.

Pese a todo, las estrategias de sabotaje en contra de la tecnología no han cesado hasta nuestros días y continúan como parte de las actividades militantes.<sup>210</sup> Un ejemplo reciente, son las manifestaciones en Hong Kong de 2019, contra el reconocimiento facial, mediante el uso de punteros láser dirigidos a las cámaras, pintura en aerosol y

210 Todo un catálogo de dispositivos se han inventado contra esta tecnología



máscaras improvisadas, se lograron inhabilitar los sistemas de vigilancia en plazas públicas y calles de la ciudad asiática.<sup>211</sup>

Sin embargo, la historia demuestra que el sabotaje o la destrucción de la tecnología no es suficiente para beneficiar o entorpecer una hegemonía o una minoría. El ejemplo del apartado anterior, para frenar la imprenta sería solo uno entre muchos. En el otro extremo, podemos entender el mal desenlace que tuvieron los movimientos de sabotaje de 1801, a partir de la investigación de Johan Södeberg, cuyos estudios analizan los movimientos de resistencia vinculados a las tecnologías de la información desde una perspectiva marxista. En su libro *Hackeando al capitalismo*. Södeberg argumenta que la derrota de los movimiento luditas se debió a que no poseían los recursos, ni los medios informáticos y tecnológicos, para desarrollar su propio medio de producción, alternativo a la máquina de telar Jacquard. Södeberg reflexiona así sobre este hecho:

Teniendo en cuenta la logística y los recursos manejados por el estado y los capitalistas, las trabajadoras no tuvieron prácticamente ninguna oportunidad de detener al sistema capitalista emergente. Una debilidad fundamental de las luditas era que carecían de los medios para desarrollar una tecnología alternativa propia. Sólo podían confiar en su dominio de las tecnologías antiguas contra las innovaciones y la economía demayor escala impuesta por el capital.<sup>212</sup>

Si bien los movimientos luditas encarnaron las primeras resistencias ante la mecanización, su derrota marcó la necesidad de pensar formas alternativas de reapropiación tecnológica. En ese sentido, los movimientos *hacker* pueden considerarse los herederos contemporáneos de aquella lucha, aunque bajo nuevas condiciones históricas y tecnológicas.

No obstante, se tiene que tener precaución al analizar los movimientos hacker, ya que es fácil idealizar su lucha e imponer ideales o pretensiones que el movimiento nunca ha sostenido. La propaganda de parte de la industria cinematográfica, particularmente de Hollywood, ha contribuido a espectacularizar la

---

211 R3D, “Manifestantes en Hong Kong libran una batalla contra el reconocimiento facial,” *Red en Defensa de los Derechos Digitales*, 2019, <https://r3d.mx/2019/08/01/manifestantes-en-hong-kong-libran-una-batalla-contra-el-reconocimiento-facial/> (consultada el 31 de marzo de 2025).

212 Södeberg, *Hackeando al capitalismo*, 4.

figura del *hacker*, entre héroes y villanos, el imaginario del *hacker* ha adquirido nuevas dimensiones en la cultura popular. Un ejemplo claro es la película *Hackers: piratas de la informática* (dir. Iain Softley, 1995), donde el *thriller* informático presenta una competencia juvenil de inadaptados, pero bellos blancos hegemónicos, para determinar quién es el mejor “vándalo digital”, nombrando al ganador, a la persona que logre desestabilizar las bases de datos del gobierno y bancos, robando identidades e información digital bancaria sin ser atrapados.<sup>213</sup>

La película trata de banalizar el movimiento hacker, reduciéndolo a una ocurrencia sin intención política o emancipatoria; se trata únicamente de “ser *cool* por ser irreverente”. Se hace evidente el burdo mecanismo de propaganda que este tipo de producciones tratan de implementar. El discurso apolítico que se inocular en el sentido común provoca que temas como políticas laborales o luchas de clase se perciban como lejanos o pasados de moda.

La ironía es que, hoy como siempre, cada nueva tecnología que se inserta en la vida cotidiana se convierte en un campo de batalla para repensar dichos temas y redirigir esfuerzos y luchas en torno a ellos. En este sentido, Södeberg en sus palabras nos advierte del peligro de lo apolítico:

El problema con un punto de vista apolítico es más bien que no se mantiene alejado de la política. Cuando la conciencia de clase se pierde, el vacío es colonizado por la ideología de derecha, la ideología del sentido común.<sup>214</sup>

Entonces, ¿que busca el movimiento *hacker*, además de robar cuentas bancarias y llenar de pornografía la Internet? Esto a manera de broma, también revela uno de los brazos de las sociedades digitales: espacios no centralizados, poco regulados y, en ocasiones, moralmente ambiguos. Una parte minúscula de las zonas más grises de la red.

Richard Stallman, físico, programador, activista y fundador del movimiento del Software Libre, difunde una de las intenciones pilares del hacking con su célebre frase: “*Free as in freedom of speech. This doesn't mean free as in free beer.*”<sup>215</sup>

213 Filmaffinity, “Hackers: piratas de la informática,” Filmaffinity España, <https://www.filmaffinity.com/es/film347629.html> (consultada el 29 de marzo de 2025).

214 Södeberg, *Hackeando al capitalismo*, 23.

215 J. T. S. Moore, *Revolution OS* (Estados Unidos: WonderView Productions, 2001), documental, 85 min, disponible en YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=k0RYQVkJmWU>

Este lema, ampliamente citado en distintos libros de código abierto y programación colaborativa, esclarece la intención de los hackers y desarrolladores, como una política de producción y distribución. Como diría Södeberg:

El hacking es emancipador en la medida en que extiende la posibilidad de acceso a la tecnología informática a una innumerable cantidad de personas. En otras palabras, su política consiste en decidir qué desarrollos tecnológicos trascenderán sus profesiones y/o subculturas.<sup>216</sup>

Al permitir el acceso del código fuente de un software, se crean comunidades colaborativas, especializadas y descentralizadas.<sup>217</sup> Con estas características y estatutos ideológicos, aunque del lado de la ilegalidad, el fenómeno de la piratería digital ha compartido estos valores ideológicos, pero con acciones directamente transgresoras a las leyes de derecho de copia. Los colectivos *crackers* y los sistemas de intercambio *peer to peer* (P2P) son un caso ampliamente conocido por la industria musical: Satanizados por las disqueras y los defensores del *copyright*, pero también, paradójicamente, beneficiados por ellos.

Kalika N. Doloswala, en su estudio “Creativity and Access in Electronic Music: Cracked and Pirated Software Instruments” para la Universidad de Western Sydney, rastrea las cifras de uso de programas crackeados y tecnologías afines en los principales softwares de producción sonora (Ableton Live, Reason, Pro Tools, entre otros) durante el periodo 2004-2005.<sup>218</sup> Los resultados muestran que fue gracias al acceso de estas herramientas, liberadas ilegalmente en la

---

(consultada el 29 de marzo de 2025). Al español, el juego de palabras entre free y freedom pierde parte de su sentido original: “Libre como en ‘libertad de expresión’, no como en ‘cerveza gratis’.” Para quien desee adentrarse en la historia del desarrollo del software libre y la creación de GNU/Linux, este documental ofrece una introducción ideal.

216 Johan Södeberg, *Hackeando al capitalismo*, 9.

217 Fernán García de Zúñiga, “¿Qué es el código fuente? ¿Cómo ver el código fuente?,” *Arsys*, 2024, <https://www.arsys.es/blog/que-es-el-codigo-fuente-como-ver-el-codigo-fuente> (consultada el 29 de marzo de 2025). “El código fuente corresponde a los archivos de texto que conforman un programa informático, escritos en lenguaje de programación; es, en otras palabras, el código que determina el funcionamiento de las aplicaciones.”

218 Christian A. Bravo, “Qué es un crack de un programa y cuáles son sus riesgos,” *ESET Latinoamérica*, 2024, <https://www.eset.com/latam/blog/cultura-y-seguridad-digital/que-es-un-crack-de-un-programa-y-cuales-son-sus-riesgos> (consultada el 21 de septiembre de 2025). “Un crack es una modificación no autorizada del software original, cuyo objetivo es alterar su comportamiento para eludir las restricciones de pago o licencia.”

web por la piratería de ese momento que, aumentó la usabilidad y la especialización de estos programas, beneficiando a la generación de nuevo conocimiento en el campo de la producción sonora digital. Además, Doloswala propone que dicho acceso liberado, impulsó la creación de saberes y su difusión, favoreciendo a individuos, generalmente en etapa de formación, al igual que de nichos culturales de escasos recursos. Esto derivó en la creación de productos culturales, la consolidación de un mercado y consumo formal, además de un posicionamiento de marca e imaginario estético y técnico para la industria musical. En consecuencia, las compañías desarrolladoras y la industria del sonido también se beneficiaron, a largo plazo, de esta liberación ilegal de su software.<sup>219</sup>

La ilegalidad y lo legal del copyright coexisten en una relación de beneficio y abuso mutuo. Sin embargo, movimientos como el DIY (*Do It Yourself*), el *copyleft*, el movimiento FOSS (*Free and Open Source Software*), así como la organización Creative Commons, surgieron para plantear alternativas y defensa desde la legalidad, en contraposición a los derechos de autor y la tendencia de diseñar tecnologías como “cajas negras”.<sup>220</sup>

En el apartado donde analizamos el fenómeno de lo post-mediático, planteamos varias características que se tiene hoy en día: la convergencia de medios, el prosumidor y la descentralización, tanto física como informática, en los procesos de producción. Estas características son, de igual manera, constitutivas del movimiento *hacker*, pero también forman parte de un modelo reestructurado de explotación laboral. El modelo del software libre se convierte así en una hoja de doble filo, beneficiando, paradójicamente, a las mismas compañías que dice subvertir. El modelo económico postfordista,<sup>221</sup>

---

219 Kalika N. Doloswala, *Creativity and Access in Electronic Music: Cracked and Pirated Software Instruments* (Sydney: University of Western Sydney, 2005), 297, <https://quod.lib.umich.edu/cgi/p/pod/dod-idx/creativity-and-access-in-electronic-music-cracked.pdf?c=icmc;idno=bbp2372.2006.061;format=pdf> (consultada el 31 de marzo de 2025).

220 MSMK University, “¿Qué es la caja negra?,” MSMK University, 2024, <https://msmk-university/que-es-la-caja-negra-msmk-university/#:~:text=Caja%20negra%20de%20software%3A%20En,conocen%20las%20entradas%20y%20salidas> (consultada el 31 de marzo de 2025).

221 Rémi Dormois, “Economías fordistas y posfordistas: ¿qué diferencias hay?,” *Ciudades, Territorios, Gobernanza*, 2013, [https://www.citego.org/bdf\\_fiche-document-2454\\_es.html](https://www.citego.org/bdf_fiche-document-2454_es.html) (consultada el 21 de septiembre de 2025). “El modelo de trabajo en un régimen posfordista se caracteriza por la división internacional del trabajo, resultado de la automatización y la interconectividad digital. Esta organización permite la operación de la fábrica en distintos puntos del mundo, modificando los flujos de capital, tanto privados como públicos, así como el consumo y el ensamblaje final de lo producido.”

se aprovecha de esta condición para intensificar la explotación del trabajo del sector A (trabajo voluntario no pagado) y del B (trabajo pagado pero precarizado). En *Hackeando el capitalismo*, Johan Söderberg reformula esta paradoja de las tecnologías libres desde la teoría marxista, afirmando que:

La digitalización se origina en la relación antagónica entre trabajo y capital. La reproducibilidad infinita de la información digital significa lo mismo que la mano de obra infinitamente redundante. Con un simple “copiar y pegar”, una cantidad dada de trabajo materializado se duplica al instante. La teoría marxista sugiere que esta forma extrema de la automatización en el sector informático fuerza al capital a explotar el trabajo vivo en otros sectores de la economía. En el capítulo se sugiere que los usuarios se han convertido en una fuente importante de mano de obra excedente para el capital. El reclutamiento de las comunidades FOSS por las corporaciones es parte de un patrón más general en el capitalismo posfordista, donde el público y los usuarios están “obligados a trabajar”.<sup>222</sup>

Se sabe que gran parte del trabajo desarrollado bajo este modelo ocurre en los tiempos libres de una infinidad de programadores que laboran a tiempo completo en empresas del sector de desarrollo informático. Richard Stallman, Eric S. Raymond y Linus Torvalds, son grandes figuras que encabezan una lista gigante del sector A: personas que, en un inicio, desarrollaron sus proyectos sin presupuesto y en momentos extra laborales. Hoy en día, las corporaciones han comprendido el beneficio de incorporar y mantener los desarrollos de código abierto, reduciendo así los costos administrativos y de innovación. En consecuencia, actualmente se ha intensificado la precarización del trabajo formal debido a esto.

Una vez más, extendiendo mi preocupación y lanzo al aire una pregunta que, hasta la fecha, sigue abierta: ¿Cómo luchar contra la explotación de nuestro quehacer y emprender la liberación de nuestra condición social en este contexto? Reflexionemos, entonces, sobre cómo las estructuras y los flujos de poder atraviesan nuestra producción cultural, para asumir conscientemente esta espada de doble filo en la que muchos estamos inmersos.

---

222 Söderberg, *Hackeando al capitalismo*, 12.

Cierro este capítulo con las palabras de Södeberg, respecto a la toma de los medios de producción, para que el lector de esta investigación, formule sus propias respuestas y, ojalá encuentre en ellas la semilla de futuros posicionamientos frente a esta problemática:

Cómo el proletariado puede hacerse cargo de los instrumentos de trabajo que ya posee. La apropiación de los medios de producción ha resultado ser una condición insuficiente para lograr la libertad. La razón es que las herramientas productivas están inmersas dentro de una máquina social que no es libre.<sup>223</sup>



## Herramientas para la construcción de tecnología vernacular

### 2.6 Visitando el bazar de Babel: Proyectos de software libres

# 2

Ahondemos un poco más en la estructura operacional de los movimientos FOSS (*Free and Open Source Software*), ya que el proyecto de investigación-producción se ha construido desde su infraestructura tecnológica e informática a partir de las tecnologías desarrolladas por estos movimientos. De igual manera, el proyecto ha adquirido un peso ideológico congruente, tanto por la investigación como por el uso activo de dichas herramientas.

En 1999, Eric S. Raymond publicó un artículo en el que relataba sus decisiones, proyectos y, sobre todo, sus reflexiones en torno al desarrollo del *software* libre. *The Cathedral and the Bazaar*; fue el aglutinante ideológico e histórico fundamental para muchos estudiosos

223 *Ibid.*, 170.

y entusiastas del movimiento del *software* libre. En este ensayo, ahora libro y artículo digital, Raymond plantea que existen dos tipos de estructura operacional en cuanto al desarrollo de software.

Basado en su experiencia trabajando en proyectos como *UNIX* y observando a la mega compañía Microsoft, Raymond asocia la estructura de una “catedral” como proyecto de integración monolítica, sostenidos por grandes recursos y una estructura fuertemente centralizada. En este modelo, la programación se concibe como una construcción vertical y progresiva, que produce complejas “megaestructuras” antes de su lanzamiento al mercado. Sin embargo, al conocer a Linus Torvald y su proyecto *Linux*, éste influenció y trastocó la forma de concebir la organización de proyectos grandes y complejos de desarrollo de software. Raymond asociaba la estructura abierta y colaborativa de *Linux*, más cercana a un bazar en la torre de Babel, donde una multiplicidad de participantes de distintas formaciones, lenguajes y necesidades, aportan al desarrollo de una megaestructura.<sup>224</sup>

En tal caso, un proyecto bazar puede operar flujos informáticos complejos, sin perder el rumbo del proyecto general, gracias a que, por su estructura, cada participante aporta la solución a una problemática específica, motivada por intereses personales, sin necesidad de abordar el proyecto completo. Por la naturaleza compleja de los softwares, un proyecto de esta índole siempre puede ser retrabajado y optimizado para un mejor desempeño en sus múltiples aristas y variantes. Además, cada solución es indexada y socializada dentro de la comunidad, contribuyendo al proyecto general, al tiempo que se resuelven problemas de otros proyectos aledaños impulsados por individuos interesados en el tema. Todo este trabajo, además de los intentos de la industria por absorber sus resultados, llevaron a que la comunidad desarrollara mecanismos jurídicos que protejan la autoría colaborativa, como la Licencia Pública General de GNU (GNU GPL), junto con otras licencias libres de código abierto.<sup>225</sup>

---

224 Eric S. Raymond, *La catedral y el bazar*, trad. José Soto Pérez (Biblioweb-Sindominio, 1999), [https://biblioweb-sindominio-net.translate.google/telematica/catedral.html?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://biblioweb-sindominio-net.translate.google/telematica/catedral.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc) (consultada el 31 de marzo de 2025).

225 Malcolm Bain, Manuel Martínez Ribas, Manuel Gallego y Judit Rius, *Introducción a los aspectos legales del software libre* (Cataluña, España: Universidad Oberta de Catalunya, 2009), [https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/229/2/Aspectos%20legales%20y%20de%20explotación%20del%20software%20libre\\_Módulo1\\_Introducción%20a%20los%20aspectos%20legales%20del%20software%20libre.pdf](https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/229/2/Aspectos%20legales%20y%20de%20explotación%20del%20software%20libre_Módulo1_Introducción%20a%20los%20aspectos%20legales%20del%20software%20libre.pdf) (consultada el 31 de marzo de 2025).



Todo parece indicar que estamos ante el replanteamiento de la autoría, propiciado por una nueva lógica de creación de conocimiento y tecnología colectiva, resultado de la era digital y su capacidad infinita de copia, al igual que de transmisión masiva informática, junto con su respectiva codificación.

Ante este escenario, fue más que necesario el replanteamiento de nuevos instrumentos legales. El *copyleft* que irónicamente depende de la aceptación y ejercicio del *copyright*, protege los derechos autorales desde una lógica colectiva de creación y distribución. Ejemplos de ello son las licencias de *software* libre, como la GNU y las de Creative Commons.

Esta última resulta especialmente relevante para la investigación, como recurso legal de una nueva lógica colaborativa en la producción de la cultura. Su aplicación se ha extendido, por ejemplo, en la creación de música digital, debido a la facilidad de tomar *sampleos* y post producirlos.<sup>226</sup> También el Creative Commons se ha utilizado desde los inicios de las redes sociales, la creación de Imágenes en una cultura, que en su digitalización, se ha masificado y mediado en plataformas digitales, hace que de la imagen, sea un recurso hiper referencial (memes, videos virales).

Caso particular es DeviantArt, ya que esta plataforma social, de inicios los años 2000, pertenecía a una comunidad incipiente dedicada al intercambio y creación de arte digital, tanto profesional como entusiasta, que buscaba acondicionar el entorno visual de los reproductores de música de los ordenadores de aquella época. En el décimo aniversario de Creative Commons, se dedicó un artículo a las iniciativas que han participado de este mecanismo legal. El abogado en derechos de autor de DeviantArt, quien también trabajó para LimeWire, menciona: “Siempre vio las licencias CC como un complemento natural para la comunidad de dA. O, como él lo expresó: “Cuando recién empezaba, Creative Commons era parte de tu ciudadanía en Internet si eras un geek”.<sup>227</sup>

En este artículo se expresa cómo las comunidades formadas en Internet, han integrado de forma natural el Creative Commons como

226 Julián Woodside, “Samplear el mundo para apre(he)nderlo,” (Ciudad de México: Centro de Cultura Digital, 2017), <https://www.centroculturaldigital.mx/revista/samplear-el-mundo-para-aprenderlo> (consultada el 2 de abril de 2025). “Por definición, el sampleo es la inserción de un objeto sonoro previamente grabado y rastreable al interior de una nueva composición musical.”

227 Elliot. “#cc10 Featured Platform: deviantART.” *Creative Commons*, 2012. <https://creativecommons.org/2012/12/07/cc10-featured-platform-deviantart> (consultada el 21 de septiembre del 2025).



parte de una vida digital. Esto refuerza la idea de que las interacciones que se daban en un Internet menos corporativo, operaban bajo una lógica más cooperativa y comunitaria.

El sistema Creative Commons es un instrumento jurídico abierto y gratuito, creado por la organización del mismo nombre en 2001. El fundador, ya citado anteriormente en esta investigación, Lawrence Lessig, exprofesor de derecho de la Universidad de Stanford, ofrece este instrumento legal a cualquier productor o “creativo”, como una manera simple y estandarizada de compartir y usar obras bajo los términos y condiciones que mejor se ajusten a sus necesidades dentro del marco del derecho de autor. De este modo, las licencias Creative Commons permiten cambiar fácilmente los términos y condiciones de derechos de autor de la obra, de “todos los derechos reservados” a “algunos derechos reservados”.<sup>228</sup>

Con esto planteado, quedan abiertas las puertas del bazar de Babel a cualquier persona interesada en desarrollar un proyecto que solucione su problema o alimente su interés personal. El ejemplo más contundente sería la comunidad Linux, que desarrolló un sistema operativo tan confiable y con estándares tan altos que hoy en día compete con el sistema operativo Windows, de Microsoft.<sup>229</sup>

A partir de este ejemplo, podemos hacer una relectura de las fuerzas productivas, Södeberg plantea una visión del software bajo este modelo de producción, proponiendo como un producto tecnológico en progresiva evolución, una subcultura en la estructura productiva y un instrumento de regulación. Este nuevo replanteamiento del software el autor menciona que: “Esto proporciona un ejemplo concreto de la afirmación de Negri de que las fuerzas productivas y las relaciones de producción se han desdibujado hasta hacerse indistinguibles”.<sup>230</sup>

Entonces bajo la visión que hemos desarrollado, gracias al análisis de las problemáticas de los derechos de reproducción y el

228 Creative Commons.” *Wikipedia: La enciclopedia libre*. [https://es.wikipedia.org/wiki/Creative\\_Commons](https://es.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons) (consultada el 31 de marzo de 2025). Es curioso que el coordinador de la entrada de Wikipedia sea el mismo Creative Commons, ya que ambos proyectos se dedican a gestionar, cada uno a su manera, el conocimiento colaborativo, libre y abierto. Por ende, pueden considerarse proyectos hermanos del movimiento FOSS.

229 Branka. “Estadísticas de Linux – 2024.” *Truelist*, 2024. [https://truelist-co.translate.google/blog/linux-statistics/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://truelist-co.translate.google/blog/linux-statistics/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc) (consultada el 31 de marzo de 2025). Si se desea revisar la relación de uso en varios sectores del desarrollo informático, se deja el enlace actualizado a 2024.

230 Johan Södeberg, *Hackeando al capitalismo*, 73.

replanteamiento de las fuerzas productivas que movimientos como el FOSS nos han propuesto, mencionaremos varios ejemplos que sirven directamente como recursos para la propuesta de producción de la investigación aquí realizada.

Retomando el apartado donde se mencionaron las estrategias de acervo en las prácticas artísticas, el servidor web Apache es fundamental en la construcción de estas prácticas en la digitalidad, ya que esta tecnología de código abierto permite administrar y distribuir archivos a través de Internet, alojados en una base de datos. *Arkheia* del MUAC o *Pinto mi raya* de Mayer y Lerma Lerma utilizan este tipo de tecnologías.<sup>231</sup>

Es tal la importancia de este código abierto, que la mega compañía Microsoft con su servidor web privado, para el 2006, solo tenía el 20% del mercado a diferencia del 70% del que contaba Apache. Su impacto en el mercado hizo que compañías como IBM adoptaran el software abandonando el suyo aún en desarrollo.<sup>232</sup>

Aledañas a estas tecnologías existen métodos para nutrir las bases de datos, como el *crowdsourcing*, implementado en iniciativas independientes como *Coronavirus nas favelas*, proyecto organizado por el Diccionario de Favelas Marielle Franco, en Brasil. Esta iniciativa utiliza herramientas de red colaborativa inspiradas en Wikipedia, otra plataforma de código abierto, y ha nutrido sus acervos con protocolos de prevención, iniciativas de mapeo, contabilización de datos, medios de contribución financiera, relatos y numerosos archivos relacionados con la pandemia y su impacto en las favelas.<sup>233</sup> El *crowdsourcing*, también ha favorecido modelos de negocios aplicados en bases de datos, como el de Gracenote, compañía que ofrece información y análisis sobre títulos de canciones alojadas en su base de datos. A través de estrategias de mercadotecnia, incentivó a los usuarios a crear reseñas y detalles sobre sus discos favoritos. De este modo, Gracenote, dueño de la infraestructura, construyó una de las bases de datos musicales más grandes del mundo,

---

231 MDN Web Docs. “¿Qué es un servidor web? Aprende desarrollo web | MDN.” *MDN Web Docs*, 2025. [https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn\\_web\\_development/Howto/Web\\_mechanics/What\\_is\\_a\\_web\\_server](https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn_web_development/Howto/Web_mechanics/What_is_a_web_server) (consultada el 2 de abril de 2025). “Al nivel más básico, cuando un navegador necesita un archivo que está almacenado en un servidor web, el navegador solicita el archivo al servidor mediante el protocolo HTTP. Cuando la petición alcanza al servidor web correcto (hardware), el servidor HTTP (software) acepta la solicitud, encuentra el documento requerido y lo envía de regreso al navegador, también a través de HTTP.”

232 Johan Söderberg, *Hackeando al capitalismo*, 31.

233 Banko y Broquetas, *América Latina en la historia global*, 417–423.

reduciendo sus costos de operación, en otras palabras, al prescindir de empleados dedicados a esas tareas.<sup>234</sup>

Resulta paradójico el vínculo tecnológico del siglo pasado con el actual desarrollo FOSS, decantado en un solo proyecto. Napster sería el detonante de numerosas prohibiciones y “caza de brujas” hacia los sistemas de intercambio P2P.<sup>235</sup> Jonathan Sterne en su libro *MP3: The meaning of a format*, nos muestra esta paradoja tecnológica: entre el *KyTTYhead*, logotipo de Napster (1999), y los estudios electroco-cleográficos de Wever y Bray (1930), quienes experimentaron con cócleas de gatos aún en funcionamiento. La paradoja no se limita en la referencia visual, según el testimonio de Shawn Fanning, fundador de Napster, fue involuntaria. Los estudios de audio que Sterne desarrolla en torno al nacimiento del MP3 muestra que los desarrolladores de tecnologías sonoras entendían la percepción auditiva como un sistema informático, cuya entrada a la “caja negra”, la cabeza del receptor, implicaba un proceso de decodificación, lectura y codificación de la información.<sup>236</sup>

Planteado eso, Napster introduciría una tecnología disruptiva en los mercados sonoros gracias a su capacidad descentralizada de manejo de la información: perdiendo control administrativo sobre los archivos, pero ganando adaptabilidad de infraestructura y flujo de información, entre más usuarios participen de la red, más fuerte y difícil de rastrear la información sería. En ese sentido, la máxima del movimiento FOSS, la acumulación de pequeñas voluntades en una máxima de flujo y libertad de información, se cristalizó en tecnologías de tipo P2P.

A estas alturas del capítulo, es evidente la intención del listado de tecnologías enunciadas: mostrar una megaestructura tecnológica compleja y adaptable que trastoca los flujos informativos y los modos tradicionales de producción. Hoy, más que nunca, podemos observar el bazar de Babel desde la base, comenzando por los contenedores de información y sus gestores, continuando con las tecnologías que conectan y distribuyen los flujos de información. El movimiento FOSS y sus características del *free hard/software*, han abierto las puertas de ese mítico relato.

234 Sterne, *MP3*, 52.

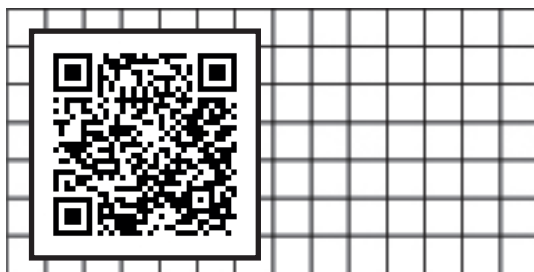
235 IONOS. “¿Qué es P2P (peer to peer)?” *IONOS Digital Guide*, 2023. <https://www.ionos.com/es-us/digitalguide/servidores/know-how/que-es-p2p-peer-to-peer> (consultada el 2 de abril de 2025). “Las redes peer to peer, o P2P para abreviar, no tienen la típica estructura cliente-servidor. En su lugar, todos los datos se distribuyen de forma descentralizada, ya que todos los ordenadores de la red actúan por igual como servidor y cliente.”

236 Sterne, *MP3*, 89-90.

Enunciemos las herramientas de visualización y post-producción de contenido que también circulan en este bazar de Babel. La creación audiovisual y su postproducción, desde programas como Krita, desarrollado en 2015 para competir contra las licencias cada vez más restrictivas de Photoshop, hasta Blender, *software* libre de modelado 3D, conforman un sector de la producción cultural que está optando por este ecosistema comunitario. Este último programa ha demostrado estar a la altura de herramientas digitales de una industria con estándares altísimos, ayudando a obtener premios y reconocimientos a directores independientes como Gints Zilbalodis, director de la película *Flow* (2024), quien con su obra realizada en Blender, ganó el Oscar a la mejor película de animación en 2025, compitiendo contra compañías como DreamWorks y Universal.<sup>237</sup>

Como nota adicional sobre los programas de licencias abiertas, cada *software* o herramienta genera una comunidad. Esto provoca que el éxito de uno de sus miembros se convierta en un impulso creativo y técnico para todo el colectivo, promoviendo correcciones y el desarrollo de nuevas funciones sobre el programa o herramienta correspondiente. De esta manera, cualquier proyecto de producción bajo esta red colaborativa resulta perfeccionable y escalable, sin perder la identidad o la libertad de generar variaciones.

La conclusión que deja el capítulo es una propuesta abierta a llevar este sistema de bazar a las prácticas del arte: optar por deshacerse del tótem del genio artista y proponer, cada vez más, proyectos en las artes que operen con estructuras transparentes y equitativas en los flujos organizacionales de trabajo, reconocimiento y ganancias en la creación artística.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap2sub6>

---

237 Benjamin Lee. “Flow gana el Óscar a la mejor película de animación.” *The Guardian*, 3 de marzo de 2025. [https://www-the-guardian-com.translate.goog/film/2025/mar/03/os-car-flow-best-animated-feature? x\\_tr sl=en& x\\_tr tl=es& x\\_tr hl=es& x\\_tr pto=tc](https://www-the-guardian-com.translate.goog/film/2025/mar/03/os-car-flow-best-animated-feature? x_tr sl=en& x_tr tl=es& x_tr hl=es& x_tr pto=tc) (consultada el 2 de abril de 2025).

## Herramientas para la construcción de tecnología vernacular

### 2.7 Del Go a la matriz de respuesta rápida



Es necesario dedicar un apartado específico al análisis de la tecnología del código QR, ya que, por su flexibilidad y capacidad de almacenamiento informático, esta herramienta resulta de mucha ayuda en la construcción de proyectos que intersectan distintas mediaciones, tanto físicas como digitales. Revisemos desde sus características e historia, así como las connotaciones socioculturales por las que ha transitado esta tecnología de código abierto, la cual constituye una de las herramientas principales para la producción del formato postmedial propuesto en esta investigación-producción.

El código de respuesta rápida, o código QR (*Quick Response*), es una tecnología basada en matrices informáticas, un lenguaje de codificación visual diseñado para su lectura por máquinas. El código QR ha sido incorporado por la población mundial en los últimos años, pese a contar con más de dos décadas de existencia. Su popularización reciente se debe a la crisis sanitaria provocada por la pandemia del COVID-19, ya que se convirtió en una medida preventiva económica y flexible para evitar el contagio por contacto entre personas, así como para reducir el manejo de materiales y objetos de uso compartido. Además, ha encontrado aplicaciones en el mapeo, el control de asistencias y la detección de contagios en espacios cerrados.<sup>238</sup>

La industria de la publicidad, el marketing y el diseño gráfico adoptaron rápidamente esta tecnología, que facilita la conexión entre un mensaje, sea imagen, texto, ilustración, fotografía, empaque o cualquier medio gráfico, y otro espacio digital, como páginas web, enlace de descarga, transacciones bancarias, pla-

238 Microsoft. “Una breve historia de los códigos QR.” *Microsoft 365*, 2023. [https://www-microsoft-com.translate.goog/en-us/microsoft-365-life-hacks/privacy-and-safety/brief-history-qr-codes?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://www-microsoft-com.translate.goog/en-us/microsoft-365-life-hacks/privacy-and-safety/brief-history-qr-codes?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc) (consultada el 4 de abril de 2025); *Agencia Digital de Innovación Pública*. “Para el Sistema para la identificación de contagios en espacios cerrados y el tratamiento de los datos personales, atendemos recomendaciones de sociedad civil.” *Agencia Digital de Innovación Pública*, 2020. <https://adip.cdmx.gob.mx/comunicacion/nota/para-el-sistema-para-la-identificacion-de-contagios-en-espacios-cerrados-y-el-tratamiento-de-los-datos-personales-atendemos-recomendaciones-de-sociedad-civil> (consultada el 4 de abril de 2025).

taformas de streaming o listas de reproducción en Spotify, es decir, cualquier recurso que tenga una URL.<sup>239</sup>

Además, esta tecnología de conexión híbrida, cuenta con la flexibilidad de permitir cambios en los contenidos sin que el código QR pierda su funcionalidad, siempre que el administrador de las cuentas vinculadas los actualice. De este modo, puede entenderse que cualquier medio, físico, lumínico o digital, que en su visualización contenga la matriz del código QR, se convierta en una post-mediación, al enlazar otros medios digitales que, a su vez, puedan conectar otras mediaciones en red. Todas estas instancias con capacidad de edición, participación, operación y lecturas diversas.<sup>240</sup>

El código QR está sustituyendo progresivamente a la tecnología de código de barras UPC (*Universal Product Code*), desarrollado por IBM a mediados de la década de 1960. El código de barras es una tecnología basada en patrones de líneas gráficas que almacenan información. Se implementó de manera cotidiana en los años setentas, principalmente en las cadenas de suministros alimentarios, alcanzando su auge en la década de 1980 ochenta. Esta tecnología resultó ser una herramienta eficaz para agilizar el control de inventarios y el flujo de objetos en las cajas registradoras de los incipientes supermercados.<sup>241</sup> Sin embargo, el código de barras presenta limitaciones por contar con un único vector de captura de información y por contar con una patente tradicional, lo que restringió su uso y optimización en otras tecnologías. A diferencia de ello, el código QR cuenta con una licencia abierta. Su facilidad y rapidez de generar matrices gratuitas y la disponibilidad de lectores integrados en prácticamente todas las cámaras de los smartphones, ha impulsado la incorporación en una gran variedad de proyectos de distintas índoles, además de su presencia en múltiples sectores productivos.<sup>242</sup>

---

239 MDN Web Docs. “¿Qué es una URL?” MDN Web Docs, 2025. [https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn\\_web\\_development/Howto/Web\\_mechanics/What\\_is\\_a\\_URL](https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn_web_development/Howto/Web_mechanics/What_is_a_URL) (consultada el 17 de junio de 2025). “Un Uniform Resource Locator (Localizador de Recursos Uniforme), comunmente llamado link o URL, es la dirección asignada a un recurso único en la web, como páginas HTML, documentos CSS o imágenes.”

240 Ferroza. “Datos imprescindibles sobre la historia de los códigos QR: Desde 1994 hasta el presente.” *QR Tiger*, 2025. <https://www.qrcode-tiger.com/es/qr-code-history> (consultada el 4 de abril de 2025).

241 Shopify. “Códigos de barras: qué son, para qué sirven, qué tipos hay y cómo se consiguen.” *Shopify*, 2024. <https://www.shopify.com/es/blog/guia-completa-sobre-el-uso-de-codigos-de-barras> (consultada el 3 de abril de 2025).

242 Ferroza, “Datos imprescindibles sobre la historia de los códigos QR”.

Masahiro Hara, empleado de Denso Wave, subsidiaria de Toyota, desarrolló junto con su equipo de dos personas el código QR en 1994. Frustrado por las complicaciones de tener más de un código de barras para un solo paquete dentro de la cadena de ensamblaje, Hara explico en una entrevista al canal de Youtube, Veritasium, que se inspiró en el juego de mesa Go y su casi infinita variabilidad de patrones en una retícula de puntos blancos y negros.<sup>243</sup>

Hara revolucionó las matrices informáticas al agregar un vector al sistema de reconocimiento, lo que potenció la capacidad de codificación de la información e incorporó un sistema de corrección de errores por ausencia o daño en la matriz. La flexibilidad de esta retícula del código QR permite su aplicación sobre cualquier superficie como pantallas, impresos, proyecciones, etc.

Esta idea la lleva al extremo Derek Muller, divulgador científico, director y presentador del canal antes mencionado, quien, utilizando las fórmulas y calculando los pasos necesarios para hacer un código de respuesta rápida, construyó manualmente un código QR con un tablero de Go. Dicho código manual, al escanearlo, dirige al espectador al canal oficial de YouTube de Veritasium. Esta demostración expone detalladamente su funcionamiento, los cálculos asignados a cada espacio de la matriz, revelando el enorme potencial de adaptación e incorporación de esta tecnología. En el mismo video, Hara comenta que la misma comunidad entusiasta de esta tecnología la ha implementado en formas inesperadas, mencionando ejemplos como drones alineados en el cielo para formar un QR, tatuajes que redirigen al historial clínico de la persona y muchas otras aplicaciones en la vida cotidiana. A palabras de su inventor, esta tecnología, en el ámbito de los medios impresos, representa una evolución de la gráfica.<sup>244</sup>

Aunque el código QR cuenta con una licencia abierta y han sido implementado por numerosos desarrolladores en *hardware* y *software*, no se encuentra bajo un sistema de creación tipo “bazar”; podría decirse que es una “catedral” que se abrió por decisión de su creador, consciente de las ventajas que ofrecen las licencias libres para la optimización, implementación, adaptación y distribución de cualquier tecnología. La decisión de mantenerlo bajo el esquema de código abierto es uno de sus mayores

243 Derek Muller, *¿Cómo funcionan los códigos QR? (Construí uno yo mismo para averiguarlo)* (Veritasium en español, 2024). [https://youtu.be/4XTkiudd-\\_E?si=rEStxPKjVkJA00JIB](https://youtu.be/4XTkiudd-_E?si=rEStxPKjVkJA00JIB). (consultada el 4 de abril del 2015).

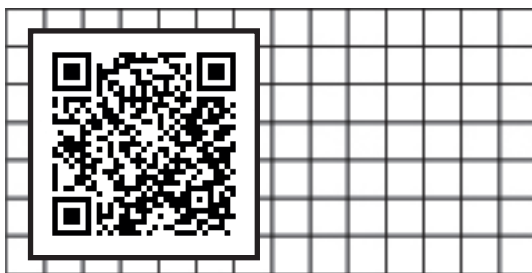
244 *Ibid.*



aciertos, aunque también representa uno de sus puntos débiles: la generación gratuita de códigos QR han propiciado malas prácticas, como redirecciones a sitios fraudulentos y enlaces falsos. Sin embargo, concuerdo con su creador al señalar que es la sociedad con sus valores como comunidad y sus hábitos de higiene digital, la que harán segura cualquier tecnología digital, sea o no de código abierto.<sup>245</sup>

Queda señalado que esta tecnología se incorporó al formato propuesto en esta investigación con el propósito de que las piezas editadas puedan activarse en los dispositivos personales del público, y tengan una inserción accesible. Estudios realizados por agencias de *booking* en la industria discográfica,<sup>246</sup> como Artist.tools, muestran que la forma popular de consumo de los archivos sonoros hoy en día es mediante streaming (83%), y que el *smartphone* concentra aproximadamente el 75 % de toda esta actividad, siendo el principal dispositivo para la reproducción de música, podcast y otros archivos sonoros.<sup>247</sup> Además, el *Smartphone*, sin importar la marca, incorpora de forma gratuita un lector de códigos QR.

En el siguiente apartado se abordarán las características tecnológicas, como el código QR aquí analizado, las cualidades técnicas y funcionales, así como los fundamentos ideológicos del dispositivo artístico propuesto en esta investigación. Así mismo, se presentará la relatoría de los procesos que dieron forma a su desarrollo, al igual que su puesta en acción en eventos públicos y la descripción de su organización interna, junto con las estrategias de producción del dispositivo y su formato planteado en esta investigación.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap2sub7>

245 Hugh Aver. “QR: ¿qué rápido o qué peligroso?” *Kaspersky Daily*, 2021. <https://latam.kaspersky.com/blog/qr-code-threats/21842/?srsltid=AfmBOOrTbN8mCBsxA5awtURQId-Fd45ue-qQOpJkdMUus5d7rYfeGqPGI> (consultada el 4 de abril de 2025).

246 Una agencia de booking es una empresa que indexa el material de un artista a las distintas plataformas de streaming. Spotify, Deezer o Tidal son plataformas de streaming sonoras por pago, que solo permiten integrar a su catálogo de música, mediante estas agencias de booking, sino tienes unas disquera.

247 *Artist.tools*. “Top Music Streaming Statistics You Need to Know in 2025.” *Artist.tools*, 2025. <https://www.artist.tools/post/top-music-streaming-statistics-you-need-to-know-in-2025> (consultada el 4 de septiembre de 2025).



# 3

Impresos  
con  
descarga  
de  
archivos  
digitales  
(IDAD)  
c o m o  
formato de  
diversifi-  
c a c i ó n  
para las  
prácticas  
sonoras y  
su  
imple-  
mentación  
en  
disposi-  
tivos de  
arte post-  
medial

**Disquera Editorial  
y su formato IDAD**



### 3.1 Una práctica sin nombre: Testimonio sobre la creación del formato postmedial

En el año 2015, la producción en la que me encontraba inmerso trazaba dos caminos paralelos. Por un lado, la influencia del libro chino de las transmutaciones, el *I ching*, dirigía mi atención hacia el fenómeno de los baldíos periféricos de la ciudad, comprendidos como entes flexibles que crecen entre los intersticios del abandono humano. Espacios bellos por su misma existencia: contemplativos, suspendidos en el tiempo y carentes de pertenencia simbólica. La exploración de los territorios dio origen a instalaciones, pinturas y dibujos que replantearon el fenómeno del abandono en el entorno urbano.

Por otro lado, el surgimiento de movimientos underground en el Internet, como el *vaporwave*, despertaron mi interés por la producción musical, derivando en ejercicios incipientes de ese género. La influencia del libro *Para los pájaros: Conversaciones con Daniel Charles de John Cage*, aportó un criterio en la creación de paisajes sonoros y en la experimentación con archivos sonoros alojados en el Internet, que existió en ese momento.

Como se ha explicado en apartados anteriores, la necesidad de reunir y manifestar en un solo fenómeno diversas expresiones estéticas, como parte de la vida misma, ha sido tarea y motivación de muchos artistas y colectivos que, al transitar por multiplicidad de medios, fueron configurando su propio lenguaje. De igual manera, la producción y las inquietudes de aquel periodo se consolidaron en la exposición *Entre la forma y el vacío*, inaugurada en 2017.

Dentro de esta muestra, sin nombramiento o claridad, se expuso *Estática en el paisaje* (2015), pieza editorial y sonora que, en retrospectiva, diez años después, puede considerarse el punto de partida de una alternativa para aglomerar expresiones visuales conectadas con las sonoras. Esta propuesta anticipa el formato que constituye el eje central de la presente investigación: una práctica que hoy en día podemos considerar postmedial.

*Estática en el paisaje*, fue el título del Ep, que integraba dibujos, citas de libros y mapas de la ciudad, editados y reunidos en una publicación autoeditada. Esta incluía un enlace de descarga que, al introducirse manualmente en el navegador web de un ordenador, redirigía a una cuenta de Dropbox desde la cual podían descargarse cuatro archivos sonoros digitales. En ellos se volcaron las inquietudes sonoras mencionadas en párrafos anteriores.<sup>248</sup>

Fue gracias a la asesoría editorial de Daniel Benitez, compañero y amigo durante la licenciatura, al final de la carrera de Artes Visuales en la entonces ENAP, que me introdujo al mundo editorial y, sobre todo, al de la autopublicación. Con el ejercicio de posteriores ediciones personales, el formato fue adquiriendo cuerpo editorial y una dirección clara, denominando a dicha práctica *Ediciones sonoras*.

Es necesario mencionar que, mientras se producían nuevas ediciones sonoras, fue preciso adquirir de manera autodidacta tanto herramientas teóricas en el campo de la grabación sonora como el equipo necesario para su realización. Esto debido a las exigencias impuestas por los estándares de “calidad” que la industria de las grabaciones sonoras ha normalizado.<sup>249</sup>

*Estática en el paisaje*, fue la semilla inicial de una serie de inquietudes y tensiones que, con el paso del tiempo, construyeron el andamiaje práctico de este proyecto. A partir de los resultados de la investigación de gabinete desarrollados en el primer capítulo, centrado en las expresiones sonoras y sus formatos cada vez más distantes del canon tradicional de las artes, así como en la exploración de modos expandidos de producción, lectura y distribución del arte, se replanteó el nombre del formato y se realizó una revisión tanto histórica como teórica del dispositivo en el que se estaba trabajando.

De igual manera, el segundo capítulo, mediante su análisis de los medios masivos, la expansión y consolidación de ciertas industrias y sus tecnologías, propició la comprensión de un entorno postmediático.

---

248 Cristina Acebal. “¿Qué es un LP y un EP? | Cultura.” *Expansión*, 12 de mayo de 2022. <https://www.expansion.com/fueradeserie/cultura/2022/05/12/62750de3468aebf6098b4574.html> (consultada el 14 de abril de 2025). “EP (Extended Play) se traduce al español como “reproducción extendida” en el ámbito de los formatos sonoros.”

249 No está de más comentar que la supuesta “calidad” de un formato sonoro fue el resultado de una lucha por domesticar la percepción auditiva, estableciendo parámetros de legibilidad sobre sistemas de captación que superaban la información perceptible por el oído humano. Para profundizar en este tema, véase Jonathan Sterne, *MP3: The Meaning of a Format* (Durham: Duke University Press, 2012).

Este panorama dio pie a la propuesta del nombramiento del formato y a la definición de sus ejes ideológicos, además de plantearse la necesidad de crear una infraestructura tecnológica coherente con la nueva idiosincrasia que la investigación fue delineando.

El proceso descrito no solo documenta los caminos que a tomado mi práctica artística en pos de una aglomeración total de mis inquietudes, sino que, a partir de del proceso de investigación realizado, permite comprender el dispositivo no como un objeto finalizado, sino como una plataforma en constante desarrollo, capaz de articular sonido, imagen, texto y red en un mismo flujo postmedial.

De este modo, se cierra la fase analítica y contextual del proyecto para dar paso al estudio detallado del dispositivo artístico, sus componentes, su funcionamiento y su activación pública, aspectos que se desarrollarán en los siguientes apartados.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap3sub1>

## **Disquera Editorial y su formato IDAD**

3.2 formato para la mediación postmedial en las artes contemporáneas: Impresos con Descarga de Archivos Digitales (IDAD)

3

Retomemos las conclusiones desarrolladas en los capítulos anteriores como punto de partida para la propuesta de producción de este proyecto.

El arte es una práctica que se cuestiona su propia definición, expandiendo las líneas sensoriales y divisorias que constituyen el fenómeno artístico. Las prácticas expandidas del arte, por su cualidad de integrar múltiples medios, convierten al objeto artístico en un

medio informático de sensibilidad multidimensional, libre de jerarquías o estructuras rígidas para su creación y lectura.

La construcción de medios informáticos en las artes surge del replanteamiento de la condición misma del objeto artístico, su autoría y su acervo. Este proceso ha revelado tanto las fortalezas como las debilidades de la colectividad entre productores provenientes de varias disciplinas culturales.

En este contexto, persiste una lucha en el terreno de la representación y la mediación de las expresiones estéticas. El principio rector “arte igual a vida” representa la militancia directa contra la mercantilización y espectacularización de la vida misma.

La condición actual de los medios informáticos se debe a la convergencia tecnológica de estos medios, a la capacidad del prosumidor de producir y consumir contenido en un mismo entorno tecnológico, al igual que la implementación de políticas de derechos de reproducción que han contribuido a la formación de una megaestructura industrial monopólica.

La asimilación del espectáculo en el Internet, y por lo consiguiente la reificación de sus representaciones, ha afectado los modos de producción, consumo y acervo de las expresiones artísticas. Esto ha generado en los artistas nuevas responsabilidades en torno a su visualización, performatividad y acervo de su persona y obra.

Por lo tanto, denominar al formato propuesto simplemente como “ediciones sonoras”, resulta insuficiente frente a todas las condiciones expuestas a lo largo de esta investigación. En consecuencia, se propone el nombre de Impresos con Descarga de Archivos Digitales (IDAD) para definir un formato que articula lo editorial y lo sonoro dentro de un mismo campo postmedial.

El IDAD aprovecha el abaratamiento y la expansión del uso de la gráfica en prácticamente cualquier superficie, esto resultado de la reproductibilidad masificada y del desarrollo de tecnologías especializadas en la producción visual digital sobre soportes físicos, como la serigrafía contemporánea o la impresión por inyección de tinta; en la reproducción, como la fotocopia; en la postproducción, como los programas de Adobe; y en la estandarización digital de la imagen, como los formatos PDF, PNG o JPG.<sup>250</sup>

---

250 Marisa Massone. “Libros expandidos: prácticas de lectura de fotocopias y PDFs en las clases de historia.” *Clio & Asociados. La historia enseñada*, núm. 32 (mayo de 2021). <https://>

De este modo, el formato IDAD se configura como una convergencia de tecnologías que integran múltiples sistemas informáticos: imágenes, texto, e incluso la condición del impreso como objeto artístico. Este sistema facilita el consumo, la circulación y el acervo de las piezas bajo este formato.

De igual forma el IDAD incorpora *softwares* de gestión de base de datos de código abierto, que generan enlaces de descargas y códigos QR, los cuales representan una solución económica y accesible para conectar los impresos con el mundo digital. En consecuencia, todo impreso o visualización que incluya un enlace de descarga o el código QR se convierte en una mediación informática digital, adaptable a cualquier superficie. Además, esta tecnología permite modificar sus contenidos digitales por parte de cualquier usuario con los permisos correspondientes para el manejo de las bases de datos, sin que la matriz de respuesta rápida cambie. Esta flexibilidad convierte al soporte físico en un medio expandido que actualiza sus contenidos sin perder la matriz o el contenidos físicos. Por lo tanto, estas cualidades consolidan al IDAD como una post mediación, capaz de articular lo editorial y lo digital dentro de un mismo flujo tecnológico y estético.

Como se ha argumentado en apartados anteriores, el entorno digital contemporáneo, en el que opera la postmediatización, ha transformado la relación entre productores y consumidores de los medios digitales. Esto ha propiciado que los usuarios administren sus propias bases de datos, aunque en la mayoría de los casos no sean los dueños de esas bases de datos, así como los registros de hábitos de navegación en Internet, constituyen una forma de trabajo no remunerado, que beneficia a las corporaciones propietarias de las infraestructuras informáticas. Estas industrias, además, han orientado sus tecnologías hacia modelos de servicios de suscripción o renta, desplazando la noción de herramienta como medio de producción. Como resultado,

[portal.amelica.org/ameli/journal/111/1112174001/html/#:~:text=La%20primera%20fotocopiadora%2C%20Xerox%20914%2C%20una%20m%C3%A1quina,reduce%2C%20iniciando%20la%20%E2%80%9Cera%20de%20las%20copias%E2%80%9D](http://portal.amelica.org/ameli/journal/111/1112174001/html/#:~:text=La%20primera%20fotocopiadora%2C%20Xerox%20914%2C%20una%20m%C3%A1quina,reduce%2C%20iniciando%20la%20%E2%80%9Cera%20de%20las%20copias%E2%80%9D) (consultada el 20 de junio de 2025).

La electrofotografía (fotocopia) impactó desde los años setenta hasta los noventa tanto en oficinas como en la producción de fanzines autoeditados, como en el caso de las Riot Grrrls mencionadas en apartados anteriores. De igual forma, esta tecnología ha sido fundamental en la práctica de la enseñanza y la investigación, gracias a la convergencia con los medios digitales. La fotocopia de un libro y su posterior digitalización en formato PDF ha nutrido a generaciones de estudiantes e investigadores.

se pierde progresivamente el derecho a la capacidad de acervo de nuestros archivos y soberanía tecnológica que las producen y visualizan. Hoy resulta común que cualquier usuario disponga de una cuenta en la nube: servicios de música o video por *streaming*, almacenamiento de fotografías o textos digitales. Sin embargo, en este modelo, los sujetos se ven obligados a pagar o trabajar de manera coercitiva por sus propios archivos y visibilidades, cediendo los derechos de almacenamiento y distribución de lo que, en gran medida, constituye la representación cultural de nuestra época.

Es este contexto, ya desarrollado en apartados anteriores, que el formato IDAD adquiere relevancia al devolver al usuario el derecho de descargar y conservar los archivos que conforman la obra, proponiendo una alternativa de circulación que milita contra las condiciones tradicionales de acceso, distribución y propiedad de la obra. En pocas palabras, los partidarios de este formato creen en la libertad de alojar y compartir libremente los archivos digitales, que son una forma de producción y testimonio cultural de nuestro tiempo.

El formato aquí planteado está regulado y protegido por la figura legal de Creative Commons. El autor de esta investigación confía en la capacidad organizativa de las voluntades y valores que permiten construir una comunidad beneficiada por tecnologías y dispositivos que facilitan la producción, difusión y representación de la sensibilidad de su entorno sociocultural.

Como ejemplo de una IDAD, se puede mencionar la autopublicación *LOW 420*, de Minus G, proyecto sonoro del autor de este texto, realizada en 2025. La publicación fue concebida bajo los estándares y metodologías de producción, tanto sonoras como visuales, del género musical *underground*, *vaporwave*. Desde su título, esta publicación establece una referencia directa al género, así como de una de sus piezas sonoras más emblemáticas *4:20* del álbum *Floral shoppe* (2011) producida, mezclada y subida a Bandcamp y YouTube por Macintosh Plus.<sup>251</sup>

Esta IDAD emplea, a manera de collage y remix, tres archivos sonoros provenientes de íconos de la cultura pop mexicana, “Hoy el aire

---

<sup>251</sup> Es necesario acotar que el género ha sido relegado en los canales de distribución masivos como Spotify, debido a su uso no autorizado de archivos que infringe los derechos de autor. Sin embargo, el vaporwave, surgido en los rincones de Internet, pertenece a una rica tradición de collage sonoro, al igual que el hip hop o el plunderphonics. Para profundizar en esta problemática, se recomienda leer *Remix Manifesto* y el documental *Rip! A Remix Manifesto* (2008), dirigido por Brett Gaylor.

huele a ti” de Luis Miguel (1990) y “Tu melodía” de José José (1976), además de un fragmento representativo del estereotipado *R&B* y *soul* estadounidense de los años setenta, “Early Years” de Barry White (1978). A partir de la manipulación mediante *loops*, distorsiones, *flangers* y *samples* de anime, se produjeron tres tracks acompañados de tres imágenes digitales.

Durante el proceso de postproducción se aplicaron técnicas análogas en el ámbito de las artes visuales: distorsiones y repeticiones de imagen, collages con las portadas de los discos sampleados, así como tratamientos de color y textura. El conjunto final se compone de seis piezas digitales, tres sonoras y tres visuales, junto con un texto informativo sobre el formato IDAD, conformando los archivos descargables alojados en el servidor particular del dispositivo. Estos materiales se encuentran disponibles mediante un enlace de descarga y un código QR generado desde el servidor de código abierto File Browser, instalado en el hardware diseñado para la base de datos del proyecto.<sup>252</sup>

De manera física, esta IDAD se compone de una impresión por inyección de tinta a modo de guarda de libro, que remite a los impresos incluidos en las cajas de videojuegos físicos de la generación de 2011. En su interior se encuentra impresa la información autoral, título, productor, año, *samples* utilizados, diseño editorial y redes, con el propósito de facilitar su citación, rastreo y acervo. Asimismo, en el impreso se especifica la modalidad del Creative Commons bajo la cual opera el formato IDAD, junto con el enlace de descarga y el código QR que conectan directamente con la base de datos donde se alojan los archivos correspondientes a la publicación.

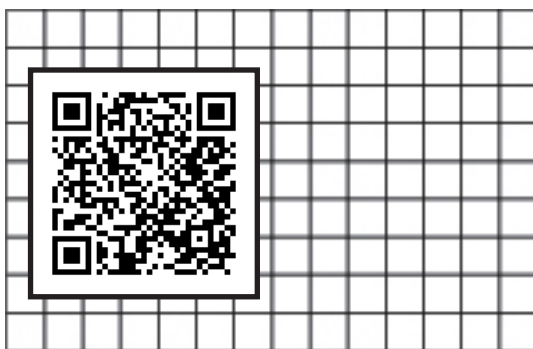
En el interior de la publicación se adosa una guarda que contiene un poster doble vista de las tres imágenes digitales, impresos en formato tamaño carta doblado por su extremo más largo, sobre papel de mayor gramaje.

Esta publicación constituye una de las múltiples variantes mediante las cuales una IDAD puede articularse. Lo único que, hasta ahora, se ha mantenido constante en la experimentación con este formato, es la implementación de archivos digitales alojados en un servidor, conectados de algún modo a un sistema de reconocimiento informático impreso o proyectado sobre una superficie visual.

252 El proceso de desarrollo del servidor tiene su propio apartado en este texto.



En los apartados siguientes de este texto, se desarrollarán las cualidades operacionales y las posibilidades que el dispositivo y su formato ofrecen, utilizando como ejemplos otras ediciones realizadas durante el periodo de investigación-producción del proyecto aquí presentado.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap3sub2>

## Disquera Editorial y su formato IDAD

### 3.3 Construcción de un dispositivo para la autorepresentación



*El arte entendido como inclusión de todo lo que puede ser considerado artístico, es decir, como suma de procesos sensibles de significación creativos y libres, ajeno a las estructuras verticales de legitimación que establecen el mercado y el Estado, genera la posibilidad de la autorrepresentación y el intercambio equitativo del tiempo de vida*

—José Miguel González Casanova y Annie Saumier, *Artropología*

En Septiembre de 2017, la Ciudad de México sufrió un fuerte terremoto que sacudió no solo las casas de sus habitantes, también los destrozos que ocasionó el sismo afectaron gravemente los servicios de agua y transporte especialmente el sur de la capital, lo que forzó el desplazamiento de muchas personas afectadas. En este contexto, el proyecto adquirió su nombre, ya que, tras el sismo y la pérdida de mi vivienda, habité un cuarto en la azotea de un edificio al sur de la ciudad. Aquel espacio, reacondicionado con plantas y paneles acústicos, además del apoyo y ánimo brindado por amigas como la

artista Anahi Galaviz, vinculada a la escena del fanzine y gestora participante del acervos de fanzines de Piso 16, y Sue Lugo, artista de *performance* sonoro, la “caja verde” en donde habitaba, adquirió su nombre y propósito: editar, de manera sonora y gráfica, publicaciones en formato de fanzines que conectaran archivos sonoros, inicialmente llamados “ediciones sonoras”.<sup>253</sup>

El proyecto se formalizó con la creación de una identidad gráfica, papelería, redes sociales y dirección de correo electrónico. En su fase digital, se apoyó en un inicio con un cuenta de Google Drive como base de datos, conectando los archivos mediante códigos QR genéricos para su mediación. Se montó una cabina de grabación sonora junto con una pequeña estación de impresión y maquila. Caja Verde adoptó así la figura de una *Disquera Editorial*, encargada de grabar, compilar y distribuir material sonoro, como un sello discográfico, además de producir material gráfico en formato de autopublicación, como una editorial independiente.

Hoy, tras el desarrollo y la consolidación de diversas tecnologías implementadas desde 2015, como los servidores personales, el *software* de código abierto y la utilización del código QR, y gracias a la adopción acelerada de herramientas digitales provocada por la crisis sanitaria del COVID-19, ha sido posible la creación autogestiva de un dispositivo como el aquí propuesto. De esta manera, durante el periodo de investigación y producción de este proyecto se replantearon las implicaciones socioculturales y la perspectiva histórica dentro las artes, con el propósito de discernir que:

Una Disquera Editorial es un dispositivo postmedial cuya práctica, vinculada con las artes de los medios y su condición digital en una era postmediática, se sustenta con el uso de tecnologías libres, además de utilizar estrategias editoriales propias de las expresiones del arte contemporáneo. Este dispositivo integra múltiples medicaciones físicas y digitales, base de datos construidas mediante la participación de distintos productores, así como la utilización de grabaciones sonoras tanto analógicas como digitales.

Este dispositivo postmedial se apoya en estrategias de producción colaborativa, subvirtiendo la figura del genio autor in-

253 La decisión de tomar el nombre respondió a la condición espacial del lugar habitado; sin embargo, durante la realización de esta investigación fue gratificante descubrir la existencia de la obra de Marcel Duchamp del mismo nombre. Este hallazgo potenció las intenciones del proyecto y reafirmó su configuración como una postmediación.

dividual, otorgando a cada participante la autoría compartida de la pieza propuesta. De igual manera, el dispositivo cuestiona la producción de la obra de arte única mediante la reproductibilidad técnica tanto en su dimensión física por la maquila impresa como de su copia infinita de los archivos digitales, cualidad inherente a su condición tecnológica. En otras palabras, una Disquera Editorial es un proyecto artístico cuya obra radica en las estrategias intermediales de vinculación y realización de experiencias estéticas expandidas dentro de la esfera de lo sonoro y lo gráfico, apoyándose de una infraestructura postmedial y en las dinámicas que esta posibilita.

Asimismo, al adquirir una pieza bajo este formato, su condición postmedial le permite activarse en los espacios privados del usuario. De esta forma, las tecnologías de almacenamiento digital y las librerías físicas personales se convierten en posibles colecciones y bases de datos artísticas, ampliando la experiencia estética hacia los entornos cotidianos.

Este dispositivo representa el resultado del esfuerzo de las comunidades FOSS, en el desarrollo de servidores y bases de datos de acceso libre, así como de la comunidad artística vinculada a la autopublicación, generalmente situada en las periferias del discurso oficial del arte.

Como resultado de producir una amplia variedad de obras, el dispositivo genera, por su propia estructura, vínculos de amistad, diálogo y comunidad entre productores de distintas disciplinas. Además, al poseer capacidades de acervo y difusión, propicia la creación de una base de datos centrada en expresiones tanto sonoras como gráficas, vinculadas al contexto en el que este proyecto se inserta.

Considerando lo anterior, se hace evidente la necesidad de proteger el proyecto, frente a una posible absorción, explotación o monopolización de este dispositivo. Por ello, se tomó la decisión de utilizar la herramienta legal del Creative Commons y de construir su infraestructura digital mediante *software* y *hardware* libre, lo que obstaculiza la creación de patentes que puedan privatizar las tecnologías utilizadas y, por consiguiente, expropiar el dispositivo junto con su formato.

Como ejemplo, puede mencionarse la pieza *TEFRA* del artista Skylaruz y el productor sonoro Subzafra, editada por Caja

Verde Disquera Editorial en 2023, la cual permite ilustrar las principales características del dispositivo.

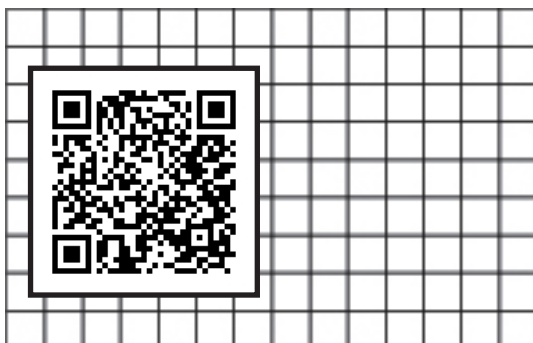
La pieza está compuesta por tres imágenes digitales realizadas por Skylaruz de manera independiente bajo sus intereses. Sin embargo, al plantear el proyecto por parte de Raúl González, productor musical de distintos proyectos como DaCorpusbeat, Uirdom y Subzafra, los archivos digitales de las obras de Skylaruz fueron cedidos para su reinterpretación sonora, dando origen a tres composiciones que conforman la parte sonora de la obra. En conjunto, las seis piezas digitales, además de un documento informativo que detalla el formato y la modalidad del Creative Commons empleada, se encuentran alojadas en el servidor de Google Drive de la cuenta oficial de Caja Verde Disquera Editorial, desde el cual, pueden descargarse gratuitamente mediante un código QR o un enlace de descarga.<sup>254</sup>

En su condición objetual *TEFRA* utiliza dos de las tres imágenes de Skylaruz para construir el contenedor a manera de carpeta, cuyo formato remite al de un vinilo de siete pulgadas, tanto por sus dimensiones como por su forma. Esta carpeta contiene en su parte interna, la información y las redes sociales de todos los participantes que hicieron posible esta pieza: desde la autoría de las imágenes y los archivos sonoro mencionados, hasta la mezcla y masterización realizada por el estudio Forja del Aire, el diseño editorial y administración de la base de datos a cargo del editor de Caja Verde Disquera Editorial. Asimismo, se otorga crédito a la impresora Femka, responsable de la serigrafía de la tercera imagen de Skylaruz, concebida como una impresión independiente del cuerpo principal. Esta serigrafía como obra principal, presenta un doblez en su parte más angosta, donde se ubican el enlace y el código QR que permiten la descarga gratuita del contenido digital. Regresando a la carpeta, esta contiene los avisos legales correspondientes a la licencia Creative Commons, así como una carta del editor en la que se explican las motivaciones y los propósitos del proyecto realizado.

*TEFRA* representó una conexión significativa tanto por los flujos de trabajo, como en los vínculos afectivos entre los participantes que conformaron esta publicación, poniendo en práctica un trabajo en colaboración de muchos actores creativos. Como corollario, esta edición permitió reconectar amistades que alguna vez

254 El servidor y la base de datos del proyecto aún no se habían desarrollado en ese momento.

compartieron el mismo espacio, al tiempo que visibilizó de manera creativa un momento de quiebre tras el encierro provocado por la pandemia de COVID-19.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap3sub3>

## **Disquera Editorial y su formato IDAD**

### **3.4 Estructura de producción horizontal aplicada a proyectos de arte colaborativos**

3

Para explicar cómo se organiza el dispositivo en su estructura interna, así como los procesos de búsqueda e integración de nuevos colaboradores, partamos de la premisa de que los intereses al pilotear este dispositivo responde a una línea de investigación orientada en los estudios sonoros. Estos estudios entienden el fenómeno acústico como una sensibilidad expandida capaz de generar conocimiento.

El dispositivo se encuentra fuertemente influenciado por las líneas de investigación desarrolladas en el ámbito de los estudios sonoros del L.i.S.E., dirigido por el artista, docente e investigador Edgar Hernández, cuyas aportaciones han marcado un eje para ampliar las formas de producción y análisis en el arte contemporáneo.

El propósito del proyecto al crear el dispositivo de la Disquera Editorial es accionar en la sociedad como fenómeno artístico a través del formato IDAD, propuesto en esta investigación. Asimismo, el dispositivo se integra al discurso de “arte igual a vida”, estableciendo una línea editorial que promueve

y visibiliza discursos habitualmente ignorados en los espacios museísticos o por la industria del espectáculo.

En este sentido, el dispositivo responde a la necesidad de integrar la sensibilidad de productores o grupos culturales que desarrollan prácticas desde una alteridad en las artes más consagradas, tanto visuales como sonoras.

No fue hasta 2020, en plena pandemia de COVID-19, cuando se trabajó la posibilidad de editar y producir colaborativamente ediciones bajo el nombre del proyecto postmedial Caja Verde Disquera Editorial. Fue junto con la artista Sué Lugo que, de manera remota, se planeó el proyecto de edición. Sué estableció la conexión con el proyecto musical A flying fish, que colaboró de forma sonora a distancia. Con los tres actores de la producción se creó *Las crónicas del pollo sin cabeza*, una edición que integra la narrativa gráfica de Sué Lugo, la narrativa sonora y la producción musical a cargo de A Flying fish, articuladas mediante el diseño editorial, la gestión de la bases de datos y la maquila de la edición, desarrollas por Caja Verde Disquera Editorial.

Sin embargo, el ejemplo más contundente de una IDAD colaborativa, sería la edición realizada en 2023, de las dos primeras temporadas del programa de radio por Internet *Sonido Vago*, gestionada por la doctorante en filosofía de la ciencia de la UNAM, Areli Figueroa y producido en la cabina de grabación de Caja Verde Disquera Editorial.

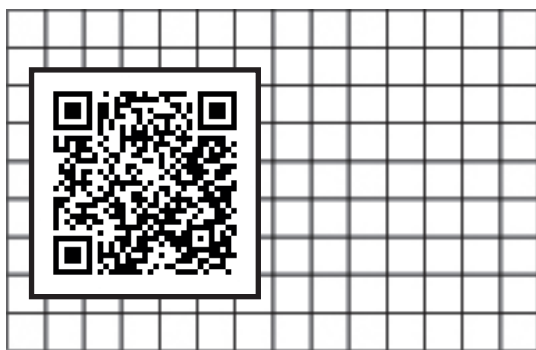
*Sonido Vago*, en su emisión quincenal, difundía investigación sobre cómo la música popular y urbana se ve atravesada por problemáticas socioculturales, analizando en gran medida los medios de comunicación y a los exponentes más representativos de la cultura pop de masas dentro del espectro sonoro. La edición por temporada consistió en los archivos digitales sonoros correspondientes a los siete capítulos que conforman una temporada. Caja Verde Disquera Editorial se encargó de la grabación y recopilación del material, así como de la post producción, que incluyó el establecimiento de la duración por cada capítulo, la mezcla y el máster para garantizar legibilidad. Además, la disquera editorial gestionó la recopilación de la bibliografía empleada en cada episodio y la administración

de las bases de datos, generando para cada temporada un enlace de descarga y un código QR.

La conductora y gestora del programa, Areli Figueroa, diseñó una convocatoria dirigida a artistas visuales de distintas trayectorias para que cada uno creara una imagen representativa por capítulo, de igual forma, redactó las sinopsis correspondientes. En coordinación con esta estrategia, el diseño editorial y la gestión de la maquila estuvieron a cargo en colaboración de Publicaciones Nomaseas, dirigida por el diseñador Daniel Benitez. Con todo el trabajo mencionado, se acordó el reparto de los gastos de producción, la realización de la maquila y la distribución de las ediciones a partes iguales entre todos los participantes de las dos temporadas editadas.<sup>255</sup>

Esta edición posee una potencia particular por su estructura y contenido. Al adquirir una edición de cualquiera de las temporadas, la persona obtiene una colección de obras gráficas de siete artistas, junto con una investigación comprometida y documentada, en el campo de los estudios sonoros. La propuesta recuerda las estrategias colaborativas y los resultados experimentales desarrollados en el arte correo, donde el intercambio, la reproductibilidad y la circulación de las obras formaban parte integral del proceso creativo.

En este sentido, esta edición podría considerarse una semilla para futuras investigaciones o un punto de partida para replantear las potencialidades del dispositivo aquí propuesto.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap3sub4>

---

255 Dentro de estas ediciones se incluyen excelentes trabajos de artistas como Arantxa Sánchez, Berna Barrera, Alina Estrada, Luis Erre, Minerva Ayon, Manuela Romo, entre muchas otras artistas.

## Disquera Editorial y su formato IDAD

### 3.5 Construir y adaptar tecnología: Descentralizar las herramientas de producción



A partir del estudio de gabinete desarrollado para el proyecto de investigación-producción, centrado en el análisis de las tecnologías libres y su dimensión ideológica colaborativa, así como de la crítica a los monopolios informáticos que han construido el ecosistema digital como un régimen de dependencia estructural, esta investigación sostiene que dichos monopolios informáticos inhiben la autonomía tecnológica y limitan la posibilidad de imaginar infraestructuras alternativas orientadas a las necesidades de representación cultural y democratización tecnológica. En este marco, la infraestructura digital hegemónica no sólo administra datos, sino que también configuran formas legítimas de conocimiento, determinando qué prácticas tecnológicas son consideradas válidas, eficientes o deseables. Por estas razones, se decidió cambiar la infraestructura de las bases de datos del dispositivo, al reconocer las desventajas tangibles que presentan los servicios “gratuitos” o de suscripción ofrecidos por las grandes compañías, como Google y su servicio Drive, para el desarrollo de dispositivos autogestivos.

Las condiciones cambiantes en las capacidades de almacenamiento, la reducción progresiva del espacio gratuito, las tarifas sobre la renta de almacenamiento en la nube, así como la vulnerabilidad ante la explotación o el uso no ético de información y la privacidad cuestionable que han demostrado los servidores de estas grandes empresas de datos, son motivos suficientes para replantear la infraestructura del dispositivo desde un enfoque autónomo.

El estudio de las comunidades FOSS ha arrojado luz sobre este panorama cooptado. En la revisión de las tecnologías desarrolladas bajo la estructura de bazar, característica del *software* libre, se identificó una iniciativa de reacondicionamiento de placas Intel. El *ZimaBlade* fue creado por una comunidad de especialistas en servidores que, mediante la estrategia de fondeo Kickstarter, logró establecer una compañía y



desarrollar el antecesor del dispositivo: el *ZimaBoard* (2021).<sup>256</sup> Tras el éxito de esta tecnología, se conformó una comunidad activa en torno a ella, lo que derivó en la creación de un dispositivo de escritorio, recordando la lógica de financiamiento y colaboración del ya emblemático *Arduino* (2005).<sup>257</sup> Los Zimas, por su condición de tecnología abierta, representan una alternativa a los dispositivos NAS, tanto por su bajo costo como por su versatilidad para ser implementados en distintos proyectos.<sup>258</sup> Esto es posible gracias a la instalación de la aplicación CasaOS, que hereda funciones del ampliamente utilizado Apache.<sup>259</sup>

Durante el Seminario de Especulación Ejecutiva Artística (SEEA) del Posgrado en Artes Visuales de la UNAM, integrado por estudiantes de maestría y doctorado en Artes Visuales, junto con el artista y docente Juan Manuel Marentes, se decidió utilizar estas tecnologías para diseñar y construir el soporte de montaje del *ZimaBlade*, incorporando un disco duro de 2 terabytes, especializado para servidores.

El proceso resultó especialmente complejo debido a la falta de conocimientos previos en configuración de servidores. Gracias a los foros de la comunidad FOSS, como Reddit, y a los repositorios de GitHub, fue posible desarrollar y adaptar una tecnología orientada a una comunidad en las artes.<sup>260</sup>

La experiencia de trabajo dentro de estas comunidades de desarrollo evidenció la existencia de una alternativa segura y de bajo

256 Zima, "Welcome to Zima Space," *Zimaspace Docs*, *ZimaBoard*, 2025, <https://www.zimaspace.com/docs/zimaos/> (consultada el 16 de abril de 2025). "ZimaBoard es un servidor de placa única de código abierto diseñado para uso doméstico. Fue creado por IceWhale y constituye el primer servidor compacto de la línea de productos Zima."

257 Arduino, "¿Qué es Arduino?", *Arduino.cl*, <https://arduino.cl/que-es-arduino> (consultada el 8 de septiembre de 2025). "Arduino es una plataforma de desarrollo de hardware libre basada en una placa electrónica con un microcontrolador reprogramable y una serie de pines hembra que permiten la conexión con sensores y actuadores de forma sencilla."

258 IBM, "¿Qué es el almacenamiento conectado a la red (NAS)?", *IBM Think Topics*, 2024, <https://www.ibm.com/mx-es/think/topics/network-attached-storage> (consultada el 22 de septiembre de 2025). El almacenamiento conectado a la red (NAS) es un servidor centralizado que permite compartir y almacenar archivos entre varios usuarios a través de una red TCP/IP, mediante Wi-Fi o cable Ethernet.

259 Guilherme Oliveira, "Home Server on Docker and CasaOS," *Built In*, 2025, <https://builtin.com/articles/docker-casaos> (consultada el 2 de enero de 2024). "Los Zima no solo funcionan como servidores de nubes informáticas, sino que pueden aplicarse en diversos ámbitos, como consolas de videojuegos, probadores de tarjetas gráficas o instrumentos de medición, entre otros."

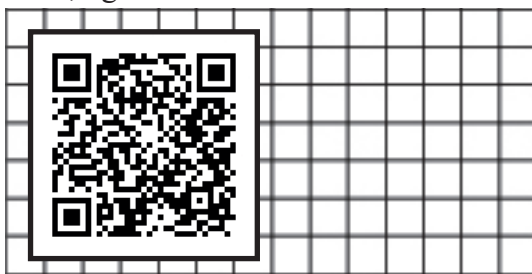
260 GitHub, "Acerca de GitHub y Git – Documentación de GitHub," *GitHub Docs*, <https://docs.github.com/es/get-started/start-your-journey/about-github-and-git> (consultada el 16 de abril de 2025). "GitHub es una plataforma web de alojamiento para repositorios, que permite a los desarrolladores almacenar, compartir y colaborar en proyectos de código de manera segura y organizada."

costo para conectar la base de datos, creada mediante el *ZimaBlade* y su disco duro de 2TB, a una red pública, sin necesidad de abrir los puertos de una red doméstica.<sup>261</sup> El Servicio gratuito de *Zero Trust*, ofrecido por la compañía de seguridad digital Cloudflare, permite la creación gratuita de túneles inversos.<sup>262</sup> De esta manera, junto con la renta de un dominio “.cloud”, se logró poner a disposición del público la base de datos del dispositivo propuesto en esta investigación.

<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud>

Este servidor otorgó la potencia y la capacidad de escalar el proyecto. De tener 15 GB en la nube de Google, el dispositivo ahora cuenta con 2 Terabytes y la capacidad de expandirse a 124 Terabytes según las necesidades futuras. Asimismo, proporcionó al proyecto una autonomía tecnológica al desvincularse de los servicios de alojamiento en la nube ofrecidos por las grandes corporaciones, como Google. En este nuevo esquema, el control de la base de datos y de toda la infraestructura digital recae en el administrador e investigador del dispositivo. Este servidor no solo representa lo antes mencionado, sino que también constituye un punto de partida para una amplia gama de investigaciones y aplicaciones orientadas al manejo, conservación y distribución de datos digitales vinculados a las artes.

Por esta razón, resulta fundamental que el proyecto se mantenga bajo un modelo de código abierto, siguiendo los lineamientos de Creative Commons y su ideología militante, orientada hacia la emancipación de los mecanismos tecnológicos coercitivos y la crítica a las estructuras de explotación laboral.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap3sub5>

261 *Xiaomi*, “Cómo cambiar de red pública a privada en Windows 10,” *ADSLZone*, 2025, <https://www.adslzone.net/esenciales/windows-10/red-publica-vs-red-privada/> (consultada el 16 de abril de 2025). “Una red pública es una red de comunicación de datos disponible para el público en general, usualmente conectada a Internet.”

262 *Qbee*, “Reverse SSH Tunneling: The Ultimate Guide,” *qbee.io*, 2023, [https://qbee-io.translate.google/misc/reverse-ssh-tunneling-the-ultimate-guide/?x\\_tr\\_sl=en&x\\_tr\\_tl=es&x\\_tr\\_hl=es&x](https://qbee-io.translate.google/misc/reverse-ssh-tunneling-the-ultimate-guide/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x) (consultada el 16 de abril de 2025). “La tunelización SSH inversa es una técnica que permite establecer una conexión segura desde un servidor remoto o dispositivo IoT hacia una máquina local, mediante una conexión SSH cifrada en dirección opuesta a la habitual.”



### 3.6 Afinando los engranajes: pilotaje e inserción del dispositivo artístico

A lo largo de este apartado se ha desarrollado un recorrido que permitió explicar los componentes teóricos, ideológicos y tecnológicos del proyecto, junto con su capacidad operacional y su estructura organizativa, tanto interna como externa. Asimismo, se ha descrito el formato propuesto en esta investigación-producción. Puede afirmarse, entonces, que la flexibilidad del dispositivo le permite adaptarse e integrarse a diversos territorios, generando lecturas múltiples del proyecto. Enunciando cualidades que no habrían sido evidentes dentro en una sola comunidad.

Un ejemplo de esta versatilidad fue la presentación de las dos temporadas de *Sonido Vago*, realizadas el 11 de noviembre de 2023, en el Centro Cultural Casa del Tiempo de la UAM. En el cual consistió en una feria-exposición que reunió a todos los artistas participantes de ambas temporadas, e incluyó conferencias con los expositores y una transmisión en vivo del programa *Sonido Vago*. La coordinadora del centro cultural, la maestra Cynthia Martínez Benavides, manifestó su interés en la capacidad organizativa del proyecto y su entusiasmo ante el formato IDAD, al considerarlo un dispositivo capaz de preservar memorias colectivas de espacios culturales, como esa casa del periodo porfiriano convertida en centro cultural.

Contraponamos las valiosas observaciones de la Maestra Martínez, con la participación de Caja Verde Disquera Editorial en la Feria de Formatos Sonoros Físicos, organizada por Vinilogramas los días 15 y 16 de marzo de 2025. En este evento, participantes como la tienda autogestiva Viejo Vago Brujo señalaron que el dispositivo representaba una tregua entre la digitalidad y el formato físico. Joselo, fundador de dicha tienda de vinilos, fanzines y ropa, expresó textualmente: “Esta loquisimo este pedo!! es vender papel sonoro! da para volverse loco produciendo muchas cosas!”.

Esta comunidad de amantes del formato sonoro físico, lejos de rechazar la naturaleza digital del IDAD, manifestó entusiasmo y deseo de participar en el proyecto, al reconocer en este formato una posibilidad emancipatoria frente a los servicios de streaming, sin perder el atractivo sensorial y de coleccionismo del formato físico.

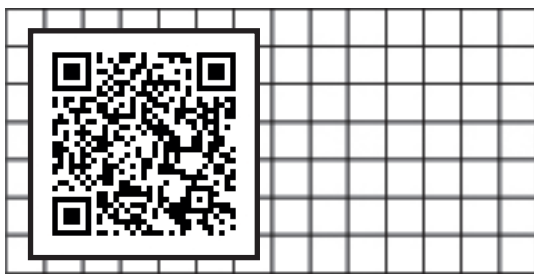
Otros participantes como la tienda Sentimientos en Vinyl, mencionaron que este formato reunía dos de sus grandes pasiones, refiriéndose a un sencillo de Minus G: un póster que reinterpreta *El beso* de Klimt (1907) con los personajes Misato y Kaji de la serie de animación japonesa *Neon Genesis Evangelion* (1995). Agregando a esto, en su descarga digital, la obra incluye la imagen digitalizada y un remix de “Fly me to the moon” en versión *house*, en clara referencia al *ending* de la serie. El carácter hiperreferencial que define la cultura contemporánea, puede funcionar como motivo y móvil para fomentar nuevas temáticas y conexión con la comunidad. De este modo, el formato IDAD, por su naturaleza digital y su tecnología postmedial, posee la capacidad de integrarse con facilidad en los flujos de la cultura digital.

Este dispositivo, en su fase de pilotaje, ha experimentado su inserción de distintas esferas culturales, como se ha mostrado en los ejemplos anteriores. En cada caso, el público participante ha contribuido al ajuste de su funcionamiento, al rendimiento y a la usabilidad del formato, permitiendo que el proyecto, afine progresivamente sus tecnologías, estrategias de producción, métodos de descarga e inserción en nuevos espacios.

Resulta emocionante preguntarse: ¿qué nuevas tecnologías surgirán y cómo este dispositivo podrá adaptarlas y emplearlas? Como Tetsuo en la película *Akira* (1988), la disquera editorial podría transformarse en un monstruo para los discursos hegemónicos de la tecnología y la información, o bien, en el micelio de las conexiones humanas y de sus flujos sensibles, frente a una realidad cada vez más saturada de información no humana.

Este proyecto, concebido como un proceso de largo aliento, posee la capacidad de mutar, multiplicarse e integrarse a iniciativas más amplias o complejas sin perder autonomía ni directriz. En cualquiera de sus posibles derivas, se proyecta como un estilo de vida, en la que el dispositivo opera como

punto de encuentro y diálogo entre múltiples creadores, proponiendo, desde la colectividad, nuevas alteridades en las prácticas artísticas.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap3sub6>

## **Disquera Editorial y su formato IDAD**

### **3.7 ¿Se puede construir un acervo? Perspectivas y estrategias**

3

Con la construcción del marco histórico-teórico expuesto y aplicado al proyecto de investigación-producción, es posible vislumbrar el camino que el dispositivo traza en el ejercicio de su propósito. Las cualidades emancipatorias que emergen en su producción y activación van articulando y reafirmando la hipótesis de que al construir un dispositivo, que en su codificación, subvierte las convenciones clásicas de producción en las artes, constituyen una alternativa viable dentro de una práctica cultural crítica y cooperativa.

Tras este proceso de desarrollo, se espera que el proyecto aquí planteado adquiera herramientas metodológicas, conceptuales y técnicas cada vez más complejas, que permitan la realización de nuevas ediciones orientadas a una sensibilidad profunda del entorno cultural al que corresponde.

Este documento, que incluye tanto el texto teórico como los archivos y las IDAD realizadas durante el periodo de investigación, funciona como material de autoconsulta y futura profundización. No obstante, también se concibe como un testimonio e índice que sirva de referencia para quienes se interesen en las prácticas postmediales del arte, ofreciendo una posible guía introductoria para com-

plementar los instrumentos de análisis de las mediaciones contemporáneas y su impacto en la producción cultural. De igual manera, el dispositivo aquí teorizado y ejecutado en esta investigación no se limita al presente proyecto. La experimentación y el alcance de sus tecnologías han demostrado su adaptabilidad y aplicaciones en otros contextos de creación e investigación.

Un ejemplo significativo es la implementación del formato IDAD y de su infraestructura de servidor en grupos académicos y de investigación artística como el Seminario de Especulación Ejecutiva Artística (SEEA), antes mencionado. En colaboración con el Centro de Investigación-Producción de la Facultad de Artes y Diseño, UNAM, se desarrolló una edición que documentó un ciclo de mesas de diálogo organizadas por el SEEA.

Esta edición centró su enfoque en los procesos de investigación de los artistas participantes, registrando sus testimonios y ponencias en formato podcast, acompañados de ensayos escritos derivados de dichas exposiciones.

El resultado final fue una IDAD, que contiene, en su mediación digital, los archivos sonoros editados de las mesas de diálogo y un documento explicativo del formato. En su versión física, la edición incluye una guarda impresa con los datos de los participantes y asistentes, además de un link de descarga y un código QR vinculados al repositorio correspondiente. Asimismo, incorpora una faja de papel que funciona como carpeta contenedora de los ensayos, y en su parte exterior presenta un texto del Dr. Juan Manuel Marentes, en el que se expone el propósito y la metodología del seminario.

Esta IDAD sirve como material de consulta y testimonio de una investigación que documenta las inquietudes de artistas dentro de una temporalidad específica. A partir del estudio de las estrategias de acervo digital en las artes desarrollado en esta investigación, se vislumbra la posibilidad de consolidar un acervo y aparato crítico en el campo de las artes.

La continuidad en el uso del formato IDAD aplicado al registro, preservación y socialización institucional de las investigaciones realizadas por artistas en los diversos seminarios y grupos de estudio del Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM, podría constituir una infraestructura sostenible de archivo y me-

moria colectiva. Conviene recordar el pronunciamiento de Mónica Mayer, citado anteriormente, quien enfatiza la importancia de construir proyectos de acervo que sean sólidos, longevos y de carácter participativo, cualidades indispensables para garantizar su vigencia y accesibilidad en el tiempo.

En ese matiz, no podemos apartar la mirada a proyectos que se consolidan en la misma dirección que esta investigación-producción y que actualmente, están siendo un mecanismo de investigación, al igual que de legitimación, dentro de las instituciones culturales. El caso del Centro de Cultura Digital, ha sido una guía importante en el manejo y dirección del dispositivo aquí planteado. Su proyecto, *Mpādi, Centro de Documentación*, puede entenderse como un dispositivo postmedial aplicado a las artes, articulando una base de datos que alberga el archivo editorial del CCD, junto con la creación continua de publicaciones a manera de fanzine y una radio por Internet. En esta infraestructura, la gestión de este dispositivo se centra en la investigación sobre la cultura digital y sus bemoles. *El Mpādi, Centro de Documentación* no es solo un acervo digital, sino una estrategia bien estructurada para generar públicos, pensamiento crítico y comunidad en torno al fenómeno digital, mediante una curaduría trimestral en coordinación con los contenidos de los laboratorios del CCD. Por lo tanto, resulta plenamente viable la implementación de dispositivos y formatos como la Disquera Editorial Caja Verde, en propuesta de investigación para la creación de proyectos de acervos e infraestructuras culturales a escala institucional.<sup>263</sup>

En otra perspectiva, el dispositivo propuesto en esta investigación, posee la capacidad de insertarse en diversos contextos culturales, como ferias del libro, librerías especializadas, exposiciones de gráfica, galerías dedicadas al libro de artista, acervos de fanzines, colecciones privadas y una amplia variedad de espacios potenciales para generar nuevos públicos y colaboradores.

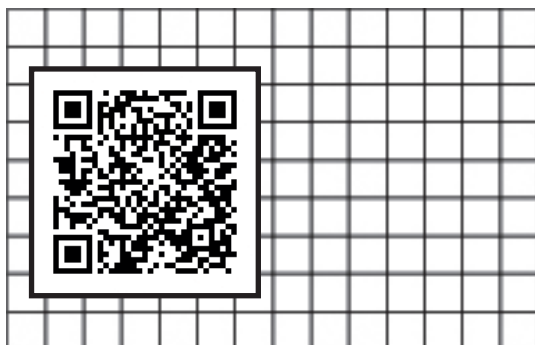
Considerado desde un enfoque histórico y archivístico, el proyecto desarrollado en esta investigación incorporó un sistema de control y registro editorial para cada edición. En cada impreso del formato IDAD se integró un paquete de información que incluye: número de edición, año de realización, tiraje total y número de ejemplar,

---

263 Centro de Cultura Digital. “Mpādi. Centro de Documentación” *Centro de Cultura Digital*. <https://centroculturaldigital.mx/mpadi>. (consultada el 16 de abril de 2025).

dispuesto en una pequeña matriz gráfica que remite a la tradición del grabado, donde se registraban las firmas y numeraciones de los artistas. Toda esta información se organiza en una hoja de cálculo destinada al control de inventario y análisis económico, además de ofrecer insumos para una futura arqueología de medios. Cuanta más información se preserve sobre un archivo, mayor será su potencial para reconstruir su contexto, su historia y su relevancia cultural.

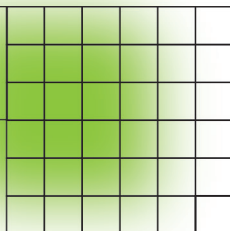
En ese sentido, las proximas conclusiones sintetizan los hallazgos conceptuales, técnicos y políticos de este proceso. Proyectando los futuros posibles del dispositivo y su papel en la construcción de un ecosistema artístico postmedial más libre, inclusivo y consciente de sus medios.



<https://descarga.cajaverdedisqueraeditorial.cloud/s/cap3sub7>



## Conclusiones



La investigación desarrollada, junto a la producción, activación del dispositivo y su formato aquí planteado, ha demostrado la capacidad organizativa y colaborativa de diversas comunidades creativas, orientadas a una mejor inserción o diversificación en sus prácticas culturales. Los artistas, productores y colaboradores que participaron en este proceso aportaron sus archivos, tiempo y conocimiento, configurando un espacio de diálogo y confrontación crítica sobre las condiciones contemporáneas de la creación artística. El entusiasmo y la disposición de los participantes a experimentar con modelos no convencionales de producción y mediación evidencian una crisis en los sistemas tradicionales de representación cultural, enmarcada por una lógica postmediática que tiende a reducir la obra y su autoría a un avatar cuantificable y especulable dentro de las plataformas digitales hegemónicas. Ya no es suficiente la participación en las redes sociales para construir públicos. Este proyecto demuestra que es posible articular infraestructuras culturales autónomas, capaces de reconfigurar los modos de producción, circulación y preservación del arte en la contemporaneidad.

El estudio de gabinete que se planteó en este proyecto, logró establecer una genealogía conductora en el arte, desde la reproducibilidad técnica, hasta las nuevas mediaciones. Sirviendo como índice, para el estudio y relectura, de varias expresiones artísticas que han expandido la noción, de que es producir arte hasta la era digital.

Gracias a esta investigación y el ejercicio práctico del proyecto, se comprende ahora que el archivo es algo vivo, expansivo, múltiple, donde el valor del archivo digital radica en la capacidad de su copia infinita. Por lo tanto, sin pretender monopolizar el archivo ni restringir su difusión o resguardo, todo archivo digital que en el formato aloja, tiene la capacidad de ser descargado, alojado y catalogado por cualquier persona que adquiera una edición realizada bajo la disquera editorial.

En conclusión, la noción de “piratería” pierde sentido cuando existe libertad para circular lo que nos transforma. La ética demostrada por el movimiento FOSS y por las comunidades que utilizan el Creative Commons señalan que la protección no radica en el candado, sino en el desarrollo y cuidado de nuestros propios archivos, tecnologías y mediaciones. Es en la comunidad física y digital, junto con sus códigos de ética, lo que ayudará al buen uso, resguardo y continuidad del formato propuesto en esta investigación.

Caja Verde Disquera Editorial es un dispositivo nodo que conecta diversos quehaceres artísticos. Su valía radica en su capacidad adaptable a las mediaciones digitales y gráficas, con el propósito de articular discursos sensibles que no solo le pertenezcan únicamente al editor. Es espacio, puente y móvil, de los diálogos que se generan en comunidad. El acervo y la consolidación de este proyecto dependerá de la militancia activa de los miembros de la disquera editorial, quienes creen en la comunidad que se está construyendo alrededor del formato. Queda abierta la posibilidad de expandir sus intereses y capacidades de acción, siempre que ello no implique subordinación ni alteración de sus principios de comunidad, difusión y producción.

Este proyecto, a futuro, se plantea como una matriz replicable, un caleidoscopio capaz de reproducirse fractalmente en proyectos colaborativos afines dentro de la comunidad creada. Proponiendo el desarrollo de infraestructuras híbridas de acervo y mediación, como acervos contruidos a partir de fanzines y sus bases de datos digitales, aplicables en estancias de investigación temprana o en proyectos de educación e investigación artística. Asimismo, el dispositivo podría adaptarse a proyectos de mediación cinematográfica, invitando a los directores a distribuir sus proyectos filmicos bajo una infraestructura híbrida que fomente retomar la gráfica para los carteles cinematográficos dentro del formato IDAD, proponiendo estrategias de reproducción y venta más justas, posteriores a las premieres de sus filmes.

Otro punto relevante que arrojó la investigación, y que se menciona en este apartado como una ventana abierta a la especulación, es la materia penal en la que este dispositivo se inscribe, al encontrarse en el borde de lo que es una obra de arte.

Asesorado con un abogado en materia de derechos de autor, se observó que este proyecto presenta una zona de conflicto legal, ya que el abogado recomienda registrarlo como marca en el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), por tratarse de un dispositivo que genera actividad económica. Sin embargo, al mismo tiempo, su registro como obra de arte en el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR) establecería un precedente inusual, al tratarse de una creación artística que, además, produce bienes económicos a través de sus ediciones. En esta línea, pueden mencionarse proyectos como la disquera Nuevo Ricos de Carlos Amoraes y Julián Lede, o el proyecto *CACAO*, de José Gonzales Casanova, los cuales comparten esta condición de operar en el límite entre obra, empresa y dispositivo cultural. Esto demuestra que tanto Caja Verde Disquera Editorial, como otros proyectos afines, expanden la noción contemporánea de lo que puede constituir una pieza de arte.

Con el ejercicio consciente de este proyecto, y la construcción de su infraestructura a largo de estos dos años, he podido reconocer sus límites y áreas a mejorar, no solo en el dispositivo, sino también como artista de los medios. Uno de los principales retos es profundizar en el conocimiento sobre bases de datos y programación, con el propósito de resolver problemas operacionales y mejorar la experiencia de interacción en la interfaz, siendo más amigable y fluida.

Durante este periodo de desarrollo en la institución, la infraestructura de la base de datos y su sistema de transmisión han sufrido dos reestructuraciones importantes, lo que provocó la pérdida de conexión de varias ediciones incipientes, forzando su adaptación y parcheo. Asimismo, se ha identificado la necesidad de fortalecer la seguridad de la base de datos, pues su constante expansión podría vulnerar información personal del administrador si no se gestiona de forma adecuada.

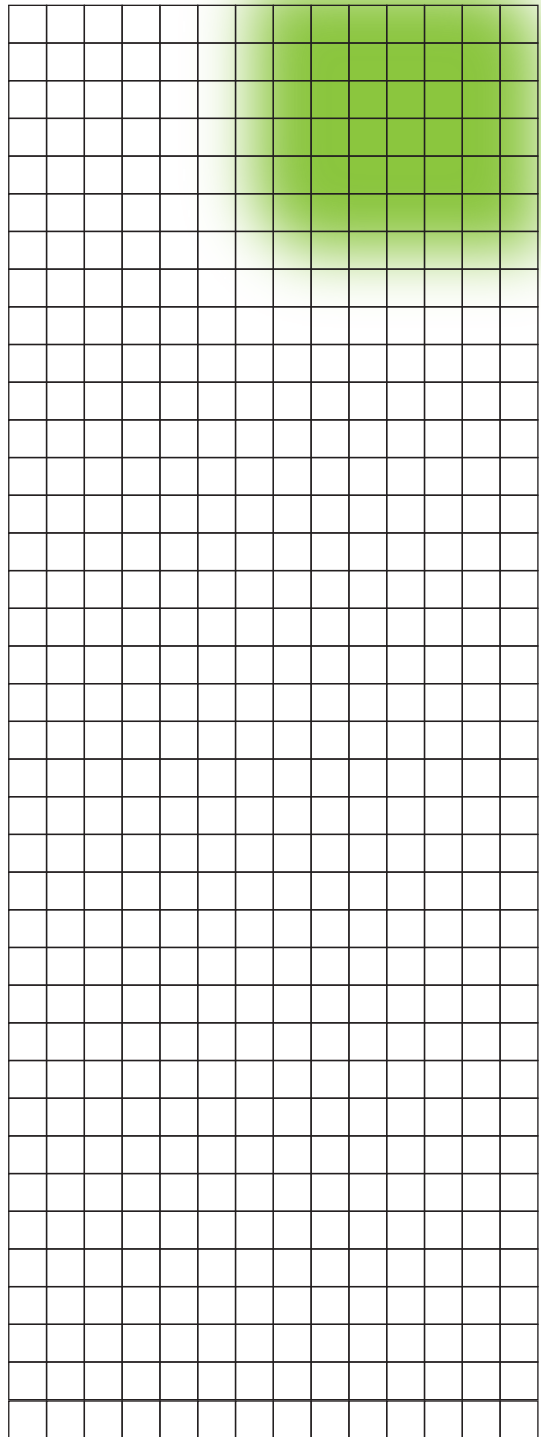
Otro aspecto a desarrollar es la consolidación de un equipo de trabajo que garantice la difusión, exposición y circulación constante del proyecto en distintos espacios culturales. Tal como se ha planteado en esta investigación, hoy más que nunca es necesaria una economía de la presencia en redes sociales como actividad de relaciones públicas.

Como conclusión final, puedo señalar que el ejercicio y permanencia de este dispositivo puede ser un engranaje complejo

de legitimación del arte, a través de la exposición, mediación y mantenimiento de un acervo vivo y participativo, perteneciente a un nicho cultural específico. En la actualidad, diversas instituciones culturales están adoptando estrategias híbridas similares, para la gestión de sus acervos y prácticas culturales. El Centro de Cultura Digital y el Centro Multimedia, pertenecientes al Centro Nacional de las Artes (Cenart), son algunos de los espacios que ya transitan por estas líneas de acción, explorando las posibilidades del arte dentro de una infraestructura postmedial y expandida.

Cierro mis conclusiones con las líneas que acompañarán a todas las ediciones futuras, con la esperanza de que sean el inicio de nuevas investigaciones y modos de hacer, compartir y permanecer en la cultura.

Por un hacer compartido, abierto y digno.  
Por una circulación viva del arte, sus voces y sus archivos.



## Referencias

Ariza Pomareta, Javier. 2008. *Las imágenes del sonido (2a edición corregida): Una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. La Mancha, España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Banko, Catalina, y Magdalena Broquetas. 2022. *América Latina en la historia global*. Editado por Carlos Riojas López y Stefan Rinke. N.p.: Siglo Veintiuno Editores.

Benjamin, Walter. 2003. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Traducido por Andrés E. Weikert y Bolívar Echeverría. D.F., México: Itaca.

Benjamin, Walter. 2014. *Radio Benjamin*. Editado por Lecia Rosenthal. Traducido por Joaquín Chamorro Miellke. N.p.: Titivillus.

Blánquez Gómez, Javier, y Omar Morera. 2002. *Loops. Una historia de la música electrónica*. Barcelona, España: Grupo Editorial Random House Mondadori.

Brea, José L., y José L. Brea Cobo. 2002. *La ERA Postmedia: Acción Comunicativa, Prácticas (Post)artísticas y Dispositivos Neomediales*. Salamanca: Consorcio Salamanca.

Burenina-Petrova, Olga, y Victor Tupitsyn. 2018. *VV AA, DADÁ RUSO (1914-1924)*. Madrid, España: Museo Nacional de Arte Reina Sofía.

Cage, John. 2019. *Para los pájaros: conversaciones con Daniel Charles*. CDMX, México: Alias.

Carrillo Herrerías, Sofía, y Sol Henaro, eds. 2019. *Archivos fuera de lugar: desbordes discursivos, expositivos y autorales del documento*. Vol. 2. CDMX, México: Taller de Ediciones Económicas.

Carrión, Ulises. 2012. *El arte nuevo de hacer libros*. Editado por Juan J. Agius. Traducido por Heriberto Yépez. México: Ediciones Tumbona.

Debord, Guy. 1995. *La sociedad del espectáculo*. Traducido por Rodrigo Vicuña Navarro. Santiago, Chile: Naufragio.

Debroise, Olivier. 2018. *El arte de mostrar el arte mexicano: Ensayos sobre los usos y desusos del exotismo en tiempos de globalización (1992–2007)*. Ciudad de México: Promotora Cultural Cubo Blanco.

Debroise, Olivier, y Cuauhtémoc Medina. *La era de la discrepancia: Arte y cultura visual en México, 1968–1997*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México / Turner, 2007.

Estella Noriega, Iñaki. 2013. *Arte hoy: Fluxus*. España: Editorial Nerea.

Falkvinge, Rick. 2013. *Historia del Copyright*. Argentina: Utopía Pirata.

Fascina, Francis, Jonathan Harris, Paul Wood, y Charles Harrison. 1999. *La modernidad a debate*. Traducido por Isabel Balsinde. Madrid, España: Ediciones Akal.

Freire, Cristina. 2017. *Archivos fuera de lugar: circuitos expositivos, digitales y comerciales del documento*. Editado por Joaquín Barriandos y Sofía Carrillo Herreras. Vol. 1. CDMX, México: Taller de Ediciones Económicas, MUAC, EX Teresa Arte Actual.

Galán Serrano, Julia. 1995. *Beuys, Fluxus, Duchamp: Historias de provocación*. España: Recerca.

Gaskins, Nettrice R. 2014. *Techno-Vernacular Creativity, Innovation and Learning in Underrepresented Ethnic Communities of Practice*. Tesis doctoral en Medios Digitales, Georgia Institute of Technology.

Gómez Aponte, Jorge A. 2021. *La liberación del sonido: las artes sonoras y su campo expandido*. Colombia: Ars Sonorus Ediciones.

González Casanova, José M., y Geneviève Sáumier. 2019. *Artropología: Un acercamiento entre dos disciplinas*. 1a ed. CDMX, México: FAD-FONCA.

Gramsci, Antonio. 2010. *Cuadernos de la cárcel. Los intelectuales y la organización de la cultura*. CDMX, México: Juan Pablos Editor.

Hernandez Robles, Edgar. 2022. *Islas resonantes: la escucha como acontecimiento pedagógico desde el sonido en las artes*. CDMX, México: Facultad de Artes y Diseño, UNAM.

Jiménez, José, Michel Sanouillet y Paul Matisse. 2019. *Marcel Duchamp: escritos, Duchamp del signo, seguido de Notas: escritos reunidos y presentados por Michel Sanouillet y Paul Matisse*. Traducido por José Jiménez. Barcelona, España: Galaxia Gutenberg.

Marchán Fiz, Simón. 1986. *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid, España: Ediciones Akal.

Marinetti, Filippo. 1909. *Le Futurisme*. Traducido por Ramón Gómez de la Serna. París, Francia: Le Figaro.

Martel, Frédéric. 2011. *Cultura mainstream: cómo nacen los fenómenos de masas*. Traducido por Núria Petit Fontseré. España: Santillana Ediciones.

Martín Prada, Juan. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. 2.<sup>a</sup> ed. Madrid: Akal, 2015.

Martín Barbero, Jesús. 1987. *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. 2a ed. Barcelona, España: Ediciones G. Gili.

Mayer, Mariano, ed. 2019. *Fluxus escrito: actos textuales antes y después de Fluxus*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

McLuhan, Marshall. 1996. *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Paidós Ibérica.



Molina Alarcón, Miguel. 2004. *Ruidos y susurros de las vanguardias: reconstrucción de obras pioneras del arte sonoro (1909-1945)*. Valencia, España: n.p.

Monreal Ramírez, Jesús F. 2020. *Máquinas para descomponer la mirada: estudios sobre la historia de las artes electrónicas y digitales en México*. CDMX, México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma.

Newhall, Beaumont. 2002. *Historia de la fotografía*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Saldaña Macedo, Nahun. 2021. El armamento sonoro del ejército Asháninka 1980-2000. Cieneguilla, Perú: Nahun Saldaña Macedo.

Sánchez, María. 2016. *Anarchivo feminista: metodologías de archivo desde prácticas artísticas contemporáneas*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Schaeffer, Pierre. 1996. *Tratado de los objetos musicales*. Traducido por Araceli Cabezón de Diego. Madrid, España: Alianza Editorial.

Simon, Biggs, y Penny Travlou. 2012. *Autoría distributiva y comunidades creativas*. Traducido por Javier Raya. CDMX, México: Centro de Cultura Digital.

Södeberg, Johan. 2015. *Hackeando al capitalismo*. Argentina: Partido Interdimensional Pirata.

Sterne, Jonathan. 2012. *MP3: The Meaning of a Format*. Londres: Duke University Press.

Steyerl, Hito. 2018. *Arte duty free: el arte en la era de la guerra civil planetaria*. Traducido por Fernando Bruno. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Tello, Andrés. 2018. *Anarchivismo: tecnologías políticas del archivo*. Adrogué, Argentina: La Cebra.

Toffler, Alvin. 1981. *La tercera ola*. Bogotá, Colombia: Plaza & Janés.

Vertov, Dziga. 1974. *Cine-ojo*. Madrid, España: Fundamentos.

Wooside, Julián. 2023. *¿Distopía o utopía? Sobre la digitalización de las industrias creativas en la post-pandemia*. CDMX, México: Remediabiles.

## Enlaces web

Acebal, Cristina. 2022. “¿Qué es un LP y un EP?” *Expansión*. <https://www.expansion.com/fueradeserie/cultura/2022/05/12/62750de3468aebf6098b4574.html>.

Agencia Digital de Innovación Pública. 2020. “Para el sistema para la identificación de contagios en espacios cerrados y el tratamiento de los datos personales, atendemos recomendaciones de sociedad civil.” *Agencia Digital de Innovación Pública*. <https://adip.cdmx.gob.mx/comunicacion/nota/para-el-sistema-para-la-identificacion-de-contagios-en-espacios-cerrados-y-el-tratamiento-de-los-datos-personales-atendemos-recomendaciones-de-sociedad-civil>.

Anderson, Sini, dir. 2013. *The Punk Singer*. Estados Unidos: Sundance Selects. [https://youtu.be/6hzmZDob\\_Ro?si=ZFij5q-jxH85YOOQQL](https://youtu.be/6hzmZDob_Ro?si=ZFij5q-jxH85YOOQQL)

Arduino. n.d. “¿Qué es Arduino?” *Arduino.cl*. <https://arduino.cl/que-es-arduino>.

artist.tools. 2025. “Top Music Streaming Statistics You Need to Know in 2025.” *artist.tools*. <https://www.artist.tools/post/top-music-streaming-statistics-you-need-to-know-in-2025>.

Aver, Hugh. 2021. “QR: ¿Qué rápido o qué peligroso?” *Kaspersky Daily*. <https://latam.kaspersky.com/blog/qrcode-threats/21842/>.

Bain, Malcolm, Manuel Martínez Ribas, Manuel Gallego y Judit Rius. 2009. *Introducción a los aspectos legales del software libre*. Catalunya, España: Universidad Oberta de Catalunya. <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/229/2/Aspectos%20legales%20y%20de%20explotación%20del%20software%20libre%20Módulo1%20Introducción%20a%20los%20aspectos%20legales%20del%20software%20libre.pdf>.

Branka. 2024. “Estadísticas de Linux – 2024.” *Truelist*. [https://truelist-co.translate.google/blog/linux-statistics/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://truelist-co.translate.google/blog/linux-statistics/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc)

Bravo, Christian A. 2024. “Qué es un crack de un programa y cuáles son sus riesgos.” *ESET Latinoamérica*. <https://www.eset.com/latam/blog/cultura-y-seguridad-digital/que-es-un-crack-de-un-programa-y-cuales-son-sus-riesgos>.

Cázares, Lilian. 2023. “Una breve historia: el álbum conceptual.” *Lilian Cázares Blog*. <https://www.liliancazares.com/blog/una-breve-historia-el-album-conceptual>.

Centro de Cultura Digital. n.d. “Mpädi Centro de Documentación.” *Centro de Cultura Digital*. <https://centroculturaldigital.mx/mpadi>.

Creative Commons. 2021. “¿Qué es Creative Commons?” *Creative Commons*. <https://creativecommons.org/about/>.

Creative Commons. n.d. “Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International: Legal Code.” *Creative Commons*. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.en>

Creative Commons. n.d. “Creative Commons.” *Wikipedia, La enciclopedia libre*. [https://es.wikipedia.org/wiki/Creative\\_Commons](https://es.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons).

Cuéllar Ledezma, Diana. 2016. “Anarquismo y rebelión en su obra. El hombre que quiso licuar todas las cosas prohibidas.” *ArtNexus* 99, no. 145 (febrero). <https://www.artnexus.com/es/magazines/article-magazine-artnexus/5fbc593ac6a763059deba7ea/99/carlos-amorales>

De la Garza, Armando. 2020. “Blockchain y Arte: La Revolución de los NFTs.” *Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/blockchain-y-arte-la-revolucion-de-los-nfts/>.

Díaz, Jorge. 2019. “Arte, tecnología y activismo en América Latina.” *Revista Errata*. <https://revistaerrata.gov.co/arte-tecnologia-activismo>.

Editorial / Centro de Cultura Digital. “Escrolear.” <https://centroculturaldigital.mx/glosario/escrolear>.

DataScientest. 2022. “¿Qué es un algoritmo y por qué es esencial en Data Science?” *DataScientest*. <https://datascientest.com/es/que-es-un-algoritmo>.

DeHaven, Sydney. 2024. “Emo explicado: sus orígenes, evolución y resurgimiento.” *WVAU*. <https://wvau-org.translate.google.com/translate?sl=en&tl=es&hl=es&ptoc=tr>

DocuSign. 2025. “Qué son las TICs, sus ventajas y ejemplos para incorporar en tu negocio.” *DocuSign*. <https://www.docusign.com/es-mx/blog/TICs>

Doloswala, Kalika N. 2005. *Creativity and Access in Electronic Music: Cracked and Pirated Software Instruments*. Sydney: University of Western Sydney. <https://quod.lib.umich.edu/cgi/p/pod/dod-idx/creativity-and-access-in-electronic-music-cracked.pdf?c=icmc;idno=bbp2372.2006.061;format=pdf>

Dormois, Rémi. 2013. “Economías fordistas y posfordistas: ¿qué diferencias hay?” *Ciudades, Territorios, Gobernanza*. [https://www.citego.org/bdf/fiche-document-2454\\_es.html](https://www.citego.org/bdf/fiche-document-2454_es.html)

Elliot. 2012. “#cc10 Featured Platform: deviantART.” *Creative Commons*. <https://creativecommons.org/2012/12/07/cc10-featured-platform-deviantart>

Engelbart, Dug. n.d. “Una breve historia de Internet.” *Internet Society*. <https://www.internetsociety.org/es/internet/history-internet/brief-history-internet/>

Henaro, Sol. 2012. “Archivo activo: O del modesto acto que devino gran gesto.” *La Pala: Revista virtual de arte contemporáneo*. <https://www.la-pala.com/articulos/item/207-archivo-activo-o-del-modesto-acto-que-devino-gran-gesto.html>

Excélsior. 2018. “Así fue la primera transmisión de televisión en el mundo.” *Excélsior*. <https://www.excelsior.com.mx/global/asi-fue-la-primera-transmision-de-television-en-el-mundo/1279820>

Excélsior. 2019. “Así se vivió la caída del Muro de Berlín.” *YouTube* (video, 3:01). <https://www.youtube.com/watch?v=z7NiH-Th1T20>

Hernández, Laura. 2020. “El performance digital y la expansión del cuerpo.” *Revista 404*. <https://revista404.com/el-performance-digital-y-la-expansion-del-cuerpo>

Fernández Aparicio, Carmen. n.d. “La mariée mise à nu par ses célibataires, même (La caja verde. La novia desnudada por sus solteros, incluso).” *Museo Reina Sofía*. <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/boite-verte-mariee-mise-nu-par-ses-celibataires-meme-caja-verde-novia-desnudada-sus>

Ferroza. 2025. “Datos imprescindibles sobre la historia de los códigos QR: desde 1994 hasta el presente.” *QR Tiger*. <https://www.qrcode-tiger.com/es/qr-code-history>

Filmaffinity. n.d. “Hackers, piratas informáticos.” *Filmaffinity España*. <https://www.filmaffinity.com/es/film347629.html>

Flores, Vladimir. 2021. “Suenas tu imaginario acústico.” *Silente Sonoro*. <https://silente.dyne.org/>

García de Zúñigañiga, Fernán. 2024. “¿Qué es el código fuente? ¿Cómo ver el código fuente?” *Arsys*. <https://www.arsys.es/blog/que-es-el-codigo-fuente-como-ver-el-codigo-fuente>

GitHub. n.d. “Acerca de GitHub y Git – Documentación de GitHub.” *GitHub Docs*. <https://docs.github.com/es/get-started/start-your-journey/about-github-and-git>

Gómez, Jorge. 2008. “El arte sonoro y el radioarte como géneros artísticos de la contemporaneidad.” *Parlante23* (blog). 31 de diciembre. <https://parlante23.blogspot.com/2008/12/el-arte-sonoro-y-el-radioarte-como.html>

Greenwald Smith, Rachel. 2021. “In the Riot Grrrl Archive: Punk and the Limits of Individualism.” *The Yale Review*. <https://yalereview.org/article/in-the-riot-grrrl-archive>

Guggenheim Bilbao. n.d. “Black Mountain College, EE.UU.: el aprendizaje en comunidad.” *Guggenheim Bilbao*. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/sabias-que/black-mountain-college-ee-uu-el-aprendizaje-en-comunidad>

Gutiérrez, Pablo. 2022. “Sister Rosetta Tharpe: la increíble historia de la mujer que inventó el ‘rock and roll.’” *El Español*. [https://www.elespanol.com/mujer/mujeres-historia/20221006/sister-rosetta-tharpe-mujer-invento-rock-and-roll/700180033\\_0.html](https://www.elespanol.com/mujer/mujeres-historia/20221006/sister-rosetta-tharpe-mujer-invento-rock-and-roll/700180033_0.html)

Henaro, Sol. 2012. “Archivo activo: O del modesto acto que devino gran gesto.” *La Pala: Revista Virtual de Arte Contem-*

poráneo. <https://www.la-pala.com/articulos/item/207-archivo-activo-o-del-modesto-acto-que-devino-gran-gesto.html>.

Higgins, Hannah B. n.d. “Intermedial Perception or Flushing Across the Sensory.” *On-Curating Issue 51*. <https://www.on-curating.org/issue-51-reader/intermedial-perception-or-flushing-across-the-sensory.html>.

IBM. 2024. “¿Qué es el almacenamiento conectado a la red (NAS)?” IBM. <https://www.ibm.com/mx-es/think/topics/network-attached-storage>.

IMER. n.d. “Febrero 1878: se patenta el fonógrafo por Thomas Alva Edison.” *Instituto Mexicano de la Radio (IMER)*. <https://www.imer.mx/micrositios/febrero-1878-se-patenta-el-fonografo-por-thomas-alva-edison/>.

Instituto Nacional de Antropología e Historia. 2018. “Actual: hoja de vanguardia.” *Enciclopedia de la Literatura en México (ELEM)*. <http://www.elem.mx/institucion/datos/3585>.

López, Marta. 2018. “Realidad virtual y arte contemporáneo.” *Artishock Revista*. <https://artishockrevista.com/2018/07/12/realidad-virtual-y-arte-contemporaneo/>.

Martínez, Sofía. 2021. “NFTs y mercado del arte: ¿burbuja o revolución?” *El Financiero*. <https://www.elfinanciero.com.mx/cultura/nfts-y-mercado-del-arte-burbuja-o-revolucion/>.

IONOS. 2023. “¿Qué es P2P (peer to peer)?” *IONOS Digital Guide*. <https://www.ionos.com/es-us/digitalguide/servidores/know-how/que-es-p2p-peer-to-peer/>.

iSolated. 2019. “16 años de MySpace: la red social que lo tenía todo.” *iSolated Blog*. <https://www.isolated.es/blog/myspace-red-social>.

Internet Archive. 2014. “About IA.” *Internet Archive*. <https://archive.org/about>.

Kuhn, Laura. n.d. “John Cage at the New School (1950–1960).” *John Cage Trust Blog*. <https://johncagetrust.blogspot.com/2014/08/john-cage-at-new-school-1950-1960.html>.

Lacasa, Ana. 2024. “Del dial-up al 5G: la evolución histórica de la banda ancha.” *BlogSUDIMA*. <https://blogs.udima.es/>

[ingenieria-informatica/del-dial-up-al-5g-la-evolucion-historica-de-la-banda-ancha.](#)

Lee, Benjamin. 2025. “Flow gana el Óscar a la mejor película de animación.” *The Guardian*. [https://www.theguardian.com.translate.google/film/2025/mar/03/oscar-flow-best-animated-feature? x tr sl=en& x tr tl=es& x tr hl=es& x tr\\_pto=tc.](https://www.theguardian.com.translate.google/film/2025/mar/03/oscar-flow-best-animated-feature?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=tc)

Massone, Marisa. 2021. “Libros expandidos: prácticas de lectura de fotocopias y PDFs en las clases de historia.” *Clio & Asociados. La historia enseñada* 32 (mayo). [https://portal.amelica.org/ameli/journal/111/1112174001/html/.](https://portal.amelica.org/ameli/journal/111/1112174001/html/)

Mayer, Mónica, y Víctor Lerma. n.d. “Listado de proyectos de Pinto mi Raya.” *Pinto mi Raya*. [https://www.pintomiraya.com/pmr/pinto-mi-raya/lista-de-proyectos-pmr.](https://www.pintomiraya.com/pmr/pinto-mi-raya/lista-de-proyectos-pmr)

MDN Web Docs. 2025. “¿Qué es una URL? Aprende desarrollo web.” *MDN Web Docs*. [https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn\\_web\\_development/Howto/Web\\_mechanics/What is\\_a\\_URL.](https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn_web_development/Howto/Web_mechanics/What_is_a_URL)

MoMA. n.d. “George Brecht: Water Yam.” *Museum of Modern Art (MoMA)*. [https://www.moma.org/collection/works/126322.](https://www.moma.org/collection/works/126322)

Moore, J. T. S., dir. 2001. *Revolution OS*. Estados Unidos: s.n., 2020. Formato digital. [https://www.youtube.com/watch?v=k0RYQVkJmWU.](https://www.youtube.com/watch?v=k0RYQVkJmWU)

msmk University. 2024. “¿Qué es la caja negra?” *MSMK University*. <https://msmk.university/que-es-la-caja-negra-msmk-university/#:~:text=Caja%20negra%20de%20software%3A%20En,conocen%20las%20entradas%20y%20salidas>

Muller, Derek. 2024. “¿Cómo funcionan los códigos QR? (Construí uno yo mismo para averiguarlo).” *Veritasium en Español*. [https://youtu.be/4XTkiudd- E?si=rEStxPKjVkJA00JIB.](https://youtu.be/4XTkiudd-E?si=rEStxPKjVkJA00JIB)

Museo de Arte Contemporáneo y Facultad de Arte de la Universidad de Chile. 2015. “Marcel Duchamp: recursos pedagógicos.” *Fluxus.artes.uchile*. [https://fluxus.artes.uchile.cl/MAC/content/documento/2015/septiembre/ficha\\_biografia\\_marcel\\_duchamp.pdf.](https://fluxus.artes.uchile.cl/MAC/content/documento/2015/septiembre/ficha_biografia_marcel_duchamp.pdf)

Museo Smithsonian de Arte Americano y su Galería Renwick. n.d. “Bárbara Kruger.” *Smithsonian American Art Museum (SAAM)*. [https://americanart-si-edu.translate.google/artist/barbara-kruger-2727?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://americanart.si.edu.translate.google/artist/barbara-kruger-2727?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc).

Naciones Unidas. n.d. “Historia y antecedentes.” *Naciones Unidas*. <https://www.un.org/es/situation-in-occupied-palestine-and-israel/history>.

NetBehaviour. 2017. NetBehaviour <—> *A Networked Artists Community*. <https://netbehaviour.org/>

Oliveira, Guilherme. 2025. “Home Server on Docker and CasaOS.” *Built In*. <https://builtin.com/articles/docker-casaos>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). n.d. “Derecho de autor: ¿Qué es el derecho de autor?” *OMPI*. <https://www.wipo.int/es/web/copyright#:~:text=Derecho%20de%20autor-,¿Qué%20es%20el%20derecho%20de%20autor?,mapas%20y%20los%20dibujos%20técnicos>.

Osorio, Víctor M. 2014. “AT&T: del teléfono de Bell a un gigante de las comunicaciones.” *Expansión*. <https://www.expansion.com/2014/08/27/directivos/1409160861.html>.

qbee. 2023. “Reverse SSH Tunneling: The Ultimate Guide.” *qbee-io*. [https://qbee-io.translate.google/misc/reverse-ssh-tunneling-the-ultimate-guide/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x](https://qbee-io.translate.google/misc/reverse-ssh-tunneling-the-ultimate-guide/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x)

MDN Web Docs. 2025. “¿Qué es un servidor web? Aprende desarrollo web.” *MDN Web Docs*. [https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn\\_web\\_development/Howto/Web\\_mechanics/What\\_is\\_a\\_web\\_server](https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn_web_development/Howto/Web_mechanics/What_is_a_web_server).

R3D (Red en Defensa de los Derechos Digitales). 2019. “Manifestantes en Hong Kong libran una batalla contra el reconocimiento facial.” *R3D*. <https://r3d.mx/2019/08/01/manifestantes-en-hong-kong-libran-una-batalla-contr-a-el-reconocimiento-facial/>.

Ramírez Monroy, Silvia. 2019. “Latinoamérica existe en los vínculos: prácticas artísticas más allá del territorio.” *Revista*



Unidades. <https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/hart/article/view/3522/2643>.

Raymond, Eric S., y José Soto Pérez. n.d. “La catedral y el bazar.” *Biblioweb-Sindominio*. [https://biblioweb-sindominio-net.translate.google.com/telematica/catedral.html?x\\_tr\\_sl=en&x\\_tr\\_tl=es&x\\_tr\\_hl=es&x\\_tr\\_pto=tc](https://biblioweb-sindominio-net.translate.google.com/telematica/catedral.html?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=tc).

Red Hat. 2024. “¿Qué es un archivo de configuración?” *Red Hat*. <https://www.redhat.com/es/topics/linux/what-configuration-file>

Revueltas, Silvestre, y Robert Kolb, comp. n.d. “Ocho por radio (8 x Radio).” *Datos Abiertos UNAM*. <http://datosabiertos.unam.mx/FaM:BDREV:MU41>.

Rosen, Nazareno. 2025. “El primer video de YouTube cumple 20 años: de qué era la grabación y cómo surgió la idea.” *Infobae*. <https://www.infobae.com/historias/2025/04/23/el-primer-video-de-youtube-cumple-20-anos-de-que-era-la-grabacion-y-como-surgio-la-idea/>.

Russolo, Luigi. 1996. *El arte de los ruidos*. Vol. 3. Castilla-La Mancha, España: Facultad de Bellas Artes, Universidad de Castilla-La Mancha. [https://monoskop.org/images/6/69/Russolo\\_Luigi\\_El\\_arte\\_de\\_los\\_ruidos\\_Manifiesto\\_Futurista.pdf](https://monoskop.org/images/6/69/Russolo_Luigi_El_arte_de_los_ruidos_Manifiesto_Futurista.pdf)

Saldaña Macedo, Nahun. 2018. “Armas del sonido. Ejército Asháninka.” *SoundCloud*. <https://on.soundcloud.com/rs1bK3Nt3S-D5OpEA21>

Shopify. 2024. “Códigos de barras: qué son, para qué sirven, qué tipos hay y cómo se consiguen (2025).” *Shopify*. <https://www.shopify.com/es/blog/guia-completa-sobre-el-uso-de-codigos-de-barras>

“SMS.” n.d. *Sensate Journal SMS*. <https://sms.sensatejournal.com>

Tecnolo.go. 2023. “T720i del año 2002, el primero en México con cámara y pantalla a color.” *Milenio / TikTok*. <https://www.tiktok.com/@tecnolo.go/video/7272915751890160901>

Trilnick, Carlos. n.d. “Luigi Russolo: ‘Intonarumori.’” *IDIS-Proyecto IDIS*. <https://proyectoidis.org/intonarumori/>.

Tripier, Pierre. 2009. “Reensamblar lo social.” *SciELO* México. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-35692009000200007](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-35692009000200007).

USHMM (United States Holocaust Memorial Museum). n.d. “Radio alemana: el receptor del pueblo.” *Artefactos, United States Holocaust Memorial Museum Exhibitions*. <https://exhibitions.ushmm.org/propaganda/german-radio-the-peoples-receiver>

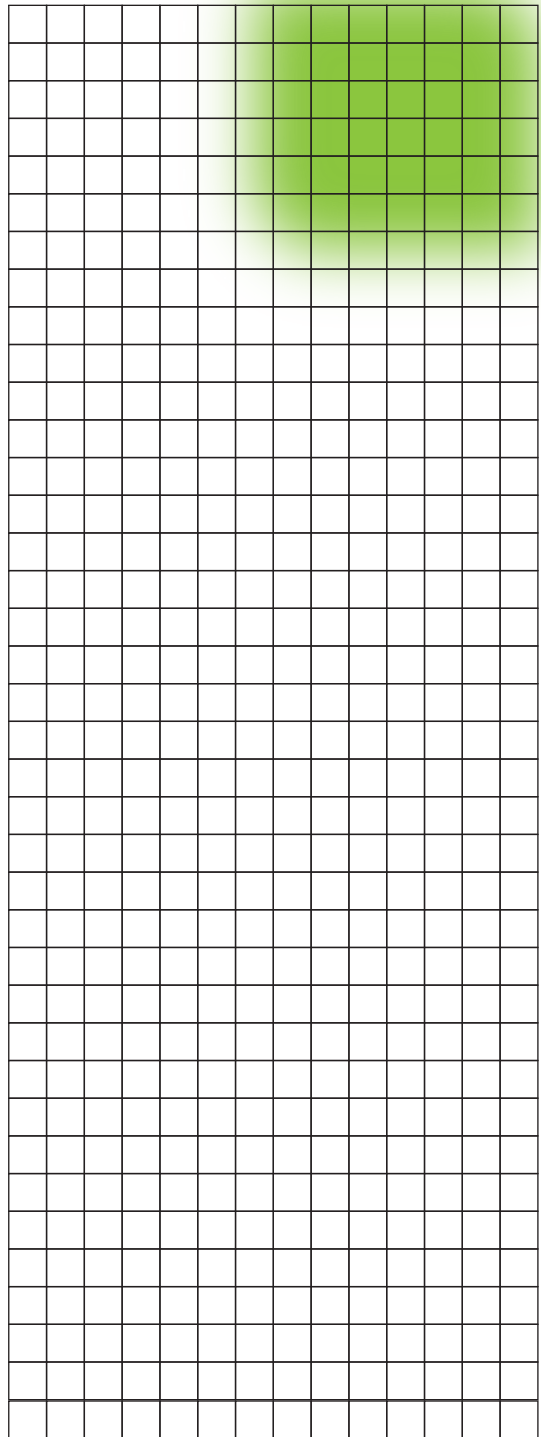
Vivanco, Felip. 2021. “Arte postal: cuando la obra de Duchamp, Man Ray y Yoko Ono llegaba a casa en una caja sorpresa.” *La Vanguardia Magazine*. <https://www.lavanguardia.com/magazine/experiencias/20210111/6166233/artefactos-correspondencia.html>.

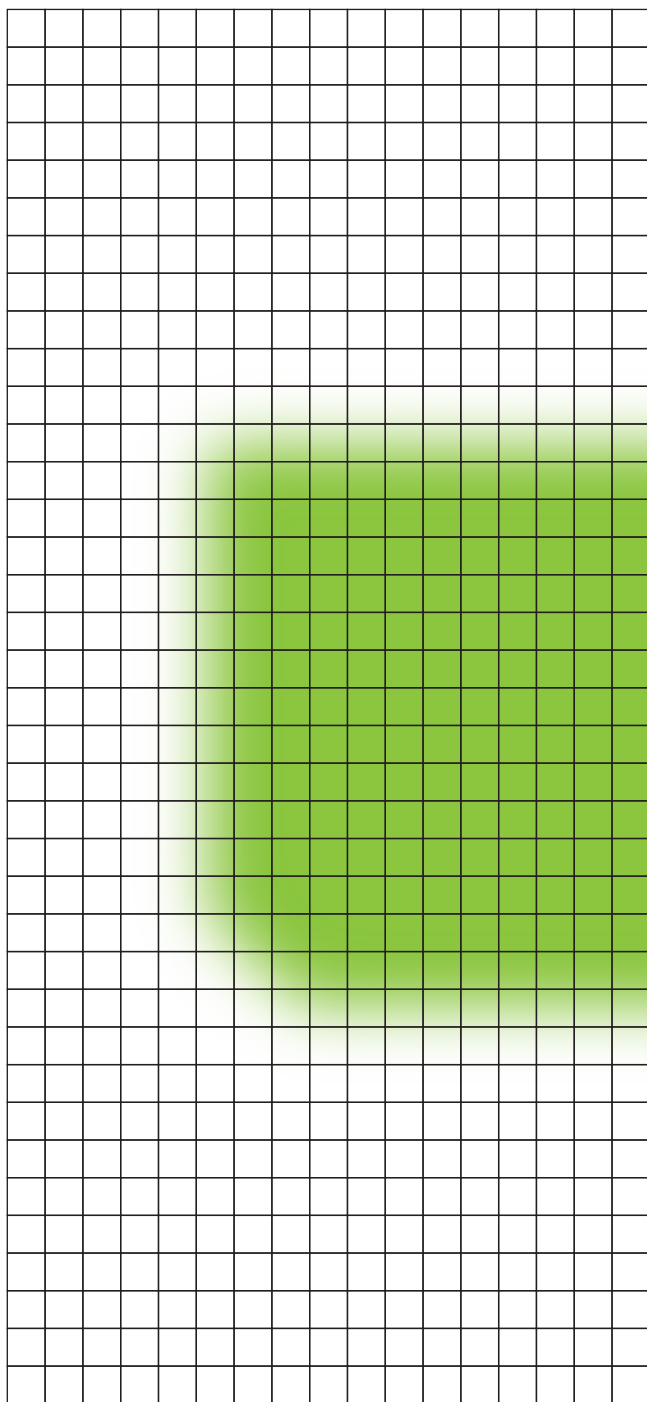
Wheeler, David A. 2015. “¿Por qué software de código abierto/software libre (OSS/FS, FLOSS o FOSS)? ¡Mira las cifras!” *dwheeler.com*. [https://dwheeler-com.translate.goog/oss\\_fs\\_why.html?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=tc](https://dwheeler-com.translate.goog/oss_fs_why.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc).

Woodside, Julián. 2017. “Samplear el mundo para apre(he)nderlo.” *Centro de Cultura Digital*. <https://www.centroculturadigital.mx/revista/samplear-el-mundo-para-aprehenderlo>.

Xiaomi. 2025. “Cómo cambiar de red publica a privada en Windows 10.” *ADSLZone*. <https://www.adslzone.net/esenciales/windows-10/red-publica-vs-red-privada/>

Zima. 2025. “Welcome to Zima Space | Zimaspace Docs.” *ZimaBoard*. <https://www.zimaspace.com/docs/zimaos/>





Impresos  
con  
descarga  
de  
archivos  
digitales  
(IDAD)  
c o m o  
formato de  
diversifi-  
c a c i ó n  
para las  
prácticas  
sonoras y  
su  
imple-  
mentación  
en  
disposi-  
tivos de  
arte post-  
medial