

ARTE IMAGEN Y SONIDO



REVISTA DE INVESTIGACIÓN EN ARTE Y CULTURA
vol. 6, núm. 12, julio-diciembre, 2026


UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES

 Centro de las
ARTES Y
LA CULTURA

ARTE IMAGEN Y SONIDO. Volumen 6, número 12, julio-diciembre 2026, es una publicación semestral editada por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, a través del Centro de las Artes y la Cultura, dictaminada por pares ciegos. Av. Universidad No. 940, Edificio 214, piso 2, Ciudad Universitaria, C. P. 20100, Aguascalientes, Ags., México, Tel. (449)9107400, ext. 58205. <https://revistas.uaa.mx/index.php/ais>, armando.andrade@edu.uaa.mx. Editor responsable: Armando Andrade Zamarripa. Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo del Título 04-2022-102110425100-102; e-ISSN: 2954-4017, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número: Armando Andrade Zamarripa, Av. Universidad No. 940, Ciudad Universitaria, C.P. 20100, Aguascalientes, Ags. Fecha de última modificación: 30 de julio de 2026.

Imagen de Portada: *Ilustraciones para Semillags* (2025) de María Paula Hinojosa
Publicado: 2026-07-30

Universidad Autónoma de Aguascalientes

Mtro. en D. Juan Carlos Arredondo Hernández
Rector

Dr. en D. Fernando Ruvalcaba Villalobos
Secretario General

Dra. en Ling. Blanca Elena Sanz Martín
Decana del Centro de las Artes y la Cultura.

Dr. en Cinem. Armando Andrade Zamarripa
Editor General

Comité Editorial

Dr. Armando Andrade Zamarripa
Editor General

Dra. Raquel Mercado Salas
Editora Auxiliar

Dra. Brenda María Antonieta Rodríguez Rodríguez
Editora de sección

Dra. María Isabel Cabrera Manuel
Editora de sección

Mtro. Salvador Plancarte Hernández
Editor de sección

Dr. Luis Álvarez Azcárraga
Editor de sección

Imagen de Portada:

Ilustraciones para Semillags (2025) de María Paula Hinojosa, ilustraciones digitalizadas.

Índice

Artículos Académicos:

*La descentralización del humano ante el micelio:
una lectura ecocrítica material, posthumanista y ecogótica en
'The Last of Us' y 'Aquí la tierra es mala'*

(1-24)

Daniel Isaí Mata Velázquez

*Pola Weiss, Valie Export y Shigeko Kubota.
El cuerpo como símbolo, el videoarte como herramienta*

(25-44)

Juan Pablo Meneses Gutiérrez

*Acustemologías del dato:
Una genealogía de la sonificación artística en México (2000-2026)*

(45-64)

Jalil Felipe Cervantes Martínez

*Poéticas sonoras de la precarización en el cine:
el sonomontaje como experiencia sensible
en 'La camarista' y 'La paloma y el lobo'*

(65-92)

Armando Andrade Zamarripa & César Gabriel Seañez Fernández

*Estrategias pedagógicas apoyadas
en narrativas transmedia:
Un análisis para su implementación educativa*

(93-106)

Armando Navarro Suárez & Rubén Guillermo García Martínez

Metodologías en las artes:

*Encanar la resistencia:
Un taller de diálogos performativos
entre mujeres desde tres dramaturgias iberoamericanas*

(107-122)

Xime Gómez Goyzueta

*Del signo lingüístico al arte:
trayectos de un proceso investicreativo*

(123-142)

Isidro Martínez Bueno & Blanca Elena Sanz Martín

Índice

Ensayos académicos:

Los tiempos resuenan.

El sonido y la escucha en 'Memoria' de Apichatpong Weerasethakul

(143-164)

Mariela Herrero

Pentagramas y algoritmos.

Reflexiones sobre las competencias tecnológico-musicales y los horizontes de la educación superior en música en una era post-digital

(165-182)

Gustavo Alberto Servín Viveros

Reseñas:

Reseña de Contra-pedagogías de la crueldad.

Una guía sobre los cuidados y la vida cotidiana para la producción e investigación en arte, coordinado por Raquel Mercado Salas

(183-189)

Belinda Guadalupe Camarena Vázquez

Sobre el dossier*

Este número 12 de Arte Imagen y Sonido cierra la entrega del dossier temático "*Pensamiento Crítico y Producción de Arte, Imagen y Sonido en la era de los Simulacros y Tecnoprácticas del Neofascismo*" compuesto por siete artículos, dos ensayos y una reseña crítica. Esta publicación reúne un conjunto de investigaciones que evidencian la consolidación de un campo expandido de los estudios artísticos contemporáneos, donde las fronteras entre creación, teoría, tecnología, pedagogía y política se vuelven cada vez más porosas. Los trabajos aquí reunidos comparten una preocupación por comprender las transformaciones de la experiencia estética desde perspectivas críticas, situadas e interdisciplinarias, al tiempo que desplazan la atención hacia corporalidades, materialidades, ecologías, prácticas sonoras y metodologías de investigación-creación que cuestionan los paradigmas humanistas y representacionales dominantes. En conjunto, el dossier propone pensar el arte no sólo como objeto de estudio, sino como dispositivo epistemológico capaz de producir conocimiento sobre las condiciones materiales, afectivas y políticas del presente.

Abre este número "La descentralización del sujeto humano ante el micelio: una lectura ecocrítica material, posthumanista y ecogótica en *The Last of Us* y *Aquí la tierra es mala*", de Daniel Isaí Mata Velázquez, quien desarrolla una lectura comparativa entre la serie *The Last of Us*, el videojuego *The Last of Us II* y la novela *Aquí la tierra es mala*, articulando la ecocrítica material, el ecogótico y el posthumanismo para examinar la figura del zombi fúngico como expresión del Capitaloceno. El estudio plantea que el micelio opera como una metáfora material de la descentralización del sujeto humano, abriendo una reflexión sobre las relaciones transcorpóreas entre lo humano y lo no humano.

Desde otra genealogía crítica del cuerpo, Juan Pablo Meneses Gutiérrez, en "Pola Weiss, Valie Export y Shigeko Kubota. El cuerpo como símbolo, el videoarte como herramienta", propone un estudio comparativo de tres figuras fundamentales del videoarte pionero. A partir del análisis de procesos creativos, archivos y obras audiovisuales, el autor examina cómo estas artistas convirtieron el cuerpo femenino en un dispositivo performativo y al video en una herramienta de experimentación estética y política, contribuyendo a reescribir la historiografía del videoarte desde una perspectiva transnacional y feminista.

El vínculo entre tecnología, sonido y conocimiento constituye el eje de "Acustemologías del dato: una genealogía de la sonificación artística en México (2000-2026)", de Jalil Felipe Cervantes Martínez. El artículo reconstruye históricamente el desarrollo de la sonificación artística en México mediante el análisis de un corpus de cincuenta y dos obras, mostrando cómo los datos se convierten en experiencias estéticas capaces de articular arte, ciencia y tecnología. La investigación propone el concepto de una acustemología situada que desplaza el dato hacia una experiencia crítica de escucha y percepción.

Las dimensiones políticas de la escucha continúan desarrollándose en "Poéticas sonoras de la precarización en el cine: el sonomontaje como experiencia sensible en *La camarista* y *La paloma y el lobo*", de Armando Andrade Zamarripa y César Gabriel Seañez Fernández. Mediante el análisis de dos óperas primas del cine mexicano contemporáneo, los autores estudian cómo el sonomontaje configura experiencias sensibles de explotación laboral, silenciamiento y violencia estructural. El sonido deja de ser un elemento complementario de la imagen para convertirse en un dispositivo estético y político que hace audible la precarización de las juventudes contemporáneas.

La dimensión performativa del arte como práctica de transformación social aparece en "Encarnar la resistencia: un taller de diálogos performativos entre mujeres desde tres dramaturgias iberoamericanas", de Ximena Gómez Goyzueta. A partir de la experiencia desarrollada con mujeres sobrevivientes de violencia en un albergue de Aguascalientes, el artículo articula crítica teatral, pedagogías del oprimido y perspectiva de género para mostrar cómo el diálogo performativo puede constituirse en una estrategia de resistencia simbólica, memoria y reconstrucción colectiva. El corpus está integrado por las dramaturgias de Federico García Lorca, Elena Garro y Griselda Gambaro.

La reflexión metodológica ocupa un lugar central en "Del signo lingüístico al arte: trayectos de un proceso investicreativo", de Isidro Martínez Bueno y Blanca Elena Sanz Martín, quienes presentan la investicreación como una metodología propia de las artes que integra investigación académica y producción artística. El texto parte de un análisis semántico y discursivo del capitalismo para mostrar cómo los hallazgos investigativos pueden materializarse en obra plástica conceptual, proponiendo una articulación entre lingüística, análisis crítico del discurso y creación artística.

Las relaciones entre narrativas contemporáneas y formación audiovisual son abordadas por Armando Navarro Suárez y Rubén Guillermo García Martínez en "Estrategias pedagógicas apoyadas en narrativas transmedia: un análisis para su implementación educativa". Mediante un estudio comparativo entre la novela y la adaptación audiovisual de *Temporada de huracanes*, los autores examinan el potencial pedagógico de las narrativas transmedia para fortalecer procesos de análisis, adaptación y creación audiovisual en contextos universitarios, proponiendo modelos didácticos acordes con las transformaciones del ecosistema mediático actual.

En el apartado de ensayos, Mariela Herrero ofrece "Los tiempos resuenan. El sonido y la escucha en *Memoria*, de Apichatpong Weerasethakul", una reflexión que sitúa la escucha como principio organizador de la experiencia cinematográfica. A partir del análisis del filme *Memoria*, la autora explora las relaciones entre temporalidad, resonancia, paisaje y memoria, proponiendo una lectura donde América Latina aparece como un territorio afectivo y vibrátil que desestabiliza los modelos tradicionales de representación y privilegia una poética de la escucha.

También en la sección de ensayos, Gustavo Alberto Servín Viveros, en "Pentagramas y algoritmos. Reflexiones sobre las competencias tecnológico-musicales y los horizontes de la educación superior en música en una era post-digital", analiza las transformaciones que las tecnologías digitales y la inteligencia artificial producen sobre la práctica musical y la formación universitaria. El ensayo plantea la necesidad de construir una pedagogía post-digital crítica que conjugue sensibilidad artística, pensamiento ético y dominio tecnológico para afrontar los desafíos contemporáneos de la educación musical.

Finalmente, el número cierra con la reseña de Belinda Guadalupe Camarena Vázquez, dedicada a *Contra-pedagogías de la crueldad. Una guía sobre los cuidados y la vida cotidiana para la producción e investigación en arte*, coordinada por Raquel Mercado Salas. La autora destaca el valor de esta publicación como una invitación a repensar las prácticas artísticas desde los cuidados, la vida cotidiana y la ternura radical, recuperando el pensamiento de Rita Segato para proponer formas de creación e investigación comprometidas con la transformación de los vínculos sociales.

En su conjunto, los trabajos reunidos en este sexto volumen evidencian que los estudios contemporáneos sobre arte, imagen y sonido atraviesan un momento de profunda renovación epistemológica. Frente a un escenario marcado por la crisis ecológica, las mutaciones tecnológicas, la violencia estructural y las transformaciones de la experiencia sensible, las investigaciones aquí presentadas proponen nuevas formas de pensar el cuerpo, la escucha, la creación, la pedagogía y la materialidad de las imágenes. Más que ofrecer respuestas definitivas, este número busca abrir conversaciones críticas que fortalezcan el diálogo entre disciplinas, prácticas artísticas y comunidades de investigación, reafirmando el compromiso de Arte Imagen y Sonido con la producción de conocimiento situado, interdisciplinario y socialmente comprometido.

Dr. Armando Andrade Zamarripa
Editor General

* Este dossier especial estuvo organizado y convocado por el *Cuerpo Académico de Estudios y Producción de Arte, Imagen y Sonido* (UAA-CA-120) desde el IV Coloquio Internacional de Arte, Imagen y Sonido en el año 2025.

En la portada y contraportada

*Ilustraciones de María Paula Hinojosa, de la serie de ilustraciones
en apoyo a la Colectiva SemillAgs*

Conocí el trabajo visual de María Paula Hinojosa aproximadamente en el 2023, cuando fue seleccionada para un fondo de producción para artistas mujeres por parte del Instituto Cultural de Aguascalientes y, posteriormente, en la exhibición de las piezas resultado del trabajo de dicho financiamiento. Desde ese momento supe que su estilo único era evidente: las mujeres-pájaro comenzaron a volar en la imaginación de quienes nos encontrábamos con sus imágenes. Seres híbridos frágiles, a la vez que decididos a emprender el vuelo en una sensación íntima y onírica. Comencé a ver y seguir su trabajo con mayor cuidado y, finalmente, la pude conocer un poco más como persona activista y militante. Tengo la fortuna de conocer su trato como persona, la profundidad con la que selecciona las palabras para hablar no solamente de las imágenes, sino de los encuentros que propician, de los diálogos que entabla a través de ellas con las personas. De la convicción con la que enseña a pensar visualmente, de las pedagogías críticas y el entusiasmo con el que ayuda a las personas que se acercan a los procesos de producción.

Una parte de los resultados de esos encuentros sociales y del destino de la ilustración de María Paula Hinojosa es el que podemos observar en la portada y contraportada del número doce de la revista Arte, Imagen y Sonido, que deriva de la serie de ilustraciones en apoyo a la Colectiva Semillags. Los encuentros se llevaron a cabo durante el año del 2025 cuando distintas convocatorias sociales comenzaron a tejer redes para apoyo de las causas que se encuentran íntimamente relacionadas: los derechos humanos, la defensa del territorio, los derechos laborales, la movilidad y migración, entre muchos otros que comenzaron a tomar posición frente a la emergencia de las redes de ultraderecha en la región centro-occidente del territorio nacional. *Semillags* (@semillags) y la artista María Paula Hinojosa (@autoficción) acordaron la serie que da identidad a la portada de la revista para recaudar fondos en distintos sentidos: donaciones para la familia de Farah, una joven palestina que vive en Gaza, para llevar agua a Gaza a través de Ele Elna Elak, para llevar comida a Gaza a través de cocina comunitaria HEAL Palestine, así como para reunir firmas que presionen al gobierno de nuestro país a terminar relaciones con Israel.

Desde la revista Arte, Imagen y Sonido nos sumamos a hacer eco de las iniciativas para seguir hablando de la liberación del pueblo Palestino, el cual desde los albores del siglo XX ha visto una paulatina colonización de asentamiento en sus territorios, la cual se ha agudizado en los últimos tres años, desde el 7 de octubre del 2023, con el genocidio de un pueblo entero. Agradecemos a María Paula Hinojosa permitirnos hacer uso de sus imágenes de la serie, para que quede memoria y registro de lo que desde el arte se pronuncia: ¡Libre Palestina!

Dra. Raquel Mercado Salas
Editora Auxiliar

La descentralización del humano ante el micelio: *una lectura ecocrítica material, posthumanista y ecogótica en 'The Last of Us' y 'Aquí la tierra es mala'*



The Decentralization of the Human in the Face of Mycelium:
*A Material, Posthumanist, and Ecogothic Ecocritical Reading of
'The Last of Us' and 'Aquí la tierra es mala'*

Daniel Isaí Mata Velázquez

daniel.isai.mataavzq@gmail.com

Investigador Independiente

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-6660-1955>

ARTÍCULO ACADÉMICO

Recibido: 09/08/2025

Aprobado: 19/05/2026

Resumen

La presente investigación propone un análisis comparativo de *The Last of Us* (2023), *The Last of Us II* (2025) y *Aquí la tierra es mala* (2018) de J. G. Mesa con base en un marco teórico centrado en la ecocrítica material y el ecogótico, así como el posthumanismo y el Cthuluceno propuesto por Haraway, a fin de comprender el cuerpo zombi fúngico como resultado de un colapso ecológico causado por el Capitaloceno. Se defiende que los infectados por el *Ophiocordyceps unilateralis* descentralizan al sujeto humano como agente único al cuestionar la soberanía del yo, visibilizar zonas de contacto con lo no-humano y revelar las redes de interconexión biológica a través de formas transcorporales. Lo anterior deriva en un giro posthumanista que distribuye la agencia humana y no humana en una ecología compartida —aunque no necesariamente armónica— que fractura el pensamiento autocomplaciente del antropocentrismo al exponer cuerpos multiespecie y contaminados en una red de relaciones e intra-acciones según Barad, al mismo tiempo que revela las responsabilidades del humano como sujeto material interconectado en sus ecologías locales.

Palabras clave: Posthumanismo, Cthuluceno, Ecogótico, Ecocrítica Material, Eco-zombi.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-No comercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

DOI 10.33064/12ais8386

Abstract

This research proposes a comparative analysis of *The Last of Us* (2023), *The Last of Us II* (2025), and J. G. Mesa's *Aquí la tierra es mala* (2018). This analysis is based on a theoretical framework centered on material ecocriticism and ecogothic, as well as posthumanism and the Cthulucene as proposed by Haraway, in order to understand the fungal zombie body as a result of an ecological collapse caused by the Capitalocene. It is argued that those infected by *Ophiocordyceps unilateralis* decentralize the human subject as the sole agent by questioning the sovereignty of the self, making zones of contact with the non-human visible, and revealing networks of biological interconnection through transcorporeal forms. The foregoing leads to a posthumanist turn that distributes human and non-human agency in a shared—though not necessarily harmonious—ecology that fractures the self-satisfied thinking of anthropocentrism. It does this by exposing multispecies and contaminated bodies in a network of relationships and intra-actions, according to Barad, while also revealing the responsibilities of the human as a material subject interconnected in its local ecologies.

Keywords: Posthumanism, Cthulucene, EcoGothic, Material Ecocriticism, Ecozombie.

Introducción

La aparición de nuevas narrativas del zombi —en las que el monstruo actúa como huésped de un agente parasitario fúngico que provoca una transformación física y conductual— se ha expandido a diversos lenguajes audiovisuales y literarios, como *The Last of Us* (TLOU) y *Aquí la tierra es mala* (ALTEM). Este giro enfatiza la evolución del zombi desde el siglo XVII hasta su reformulación en las narrativas contemporáneas, donde el muerto viviente funciona como tropo que canaliza ansiedades culturales, políticas y, más recientemente, ecológicas. Es lógico que las obras ambientadas en mundos infestados por zombis generen un marco interpretativo amplio que enriquece el significado de sus monstruos.

Sin embargo, no existe una revisión crítica consolidada del zombi desde los estudios filológicos y culturales hispánicos, pese a un corpus literario significativo en lengua española. Esta escasez se acentúa frente al ámbito anglosajón, donde hay abundantes análisis teóricos y críticos sobre esta figura. Por ello, esta investigación analiza dos obras contemporáneas que imaginan al zombi fúngico —originado por el *Ophiocordyceps unilateralis*— en contextos geográficos distintos: la serie *TLOU* (HBO, 2023 y 2025) y la novela *ALTEM* de J. G. Mesa (2020). En ambas, el cuerpo infectado revela una subjetividad multiespecie inscrita en una estética posthumana que cuestiona la agencia egocéntrica del sujeto humano y visibiliza su interdependencia con lo no humano. Esta desestabilización de la jerarquía ontológica representa el colapso biopolítico y ecológico que el propio sistema ha generado en el Capitaloceno.

El análisis se desarrolla mediante una metodología de lectura comparativa apoyada en la ecocrítica material, el posthumanismo y el ecogótico. Para ello, se identifican y clasifican tres operaciones narrativas recurrentes en ambas obras: a) las manifestaciones de agencia no humana, entendidas como acciones o efectos producidos por el *cordyceps*, las redes miceliales, el entorno ecológico o los procesos materiales que modifican el curso de los acontecimientos, b) las formas de subjetividad distribuida o multiespecie, observables cuando los límites entre el sujeto, el cuerpo y el entorno se vuelven inestables debido a su integración biológica con el hongo o a su inserción en redes ecológicas compartidas, y c) las representaciones ecogóticas asociadas a la pérdida de autonomía corporal, la contaminación de las fronteras entre lo humano y lo no humano y la emergencia de espacios ecológicos amenazantes. Estas categorías permiten examinar de manera sistemática cómo las narrativas construyen al infectado fúngico como una figura que cuestiona la centralidad humana y pone de manifiesto redes complejas de interdependencia entre organismos, materia y entorno.

Sobre las obras

ALTEM (2018) es una novela escrita por Juan González Mesa, que se inscribe en el terror ecológico. La trama sigue la expansión de un hongo entomopatógeno amazónico introducido accidentalmente en Cádiz

mediante un proyecto científico internacional, y su posterior mutación en un laboratorio clandestino instalado en una antigua base militar, donde se investigó el patógeno para fines farmacéuticos y corporativos. Debido a su mutación, logra infectar también a mamíferos, lo que desencadena un colapso ecológico y una crisis sanitaria. El comportamiento y morfología de sus huéspedes dependen del clima y del ecosistema costero, así como las órdenes del sustrato (“La madre”). Narrada de forma no lineal a través de varios personajes, la historia sigue a Norma y Paula, atrapadas en una cuarentena tras la infección del padre de esta última. Mientras sobreviven, descubren las complejas conexiones ecológicas que el hongo ha tejido con el ecosistema local, lo que llaman un “jardín silencioso”.

Por su parte, *TLOU* es una de las obras más reconocidas sobre zombis fúngicos en el medio audiovisual. Creado por el estudio Naughty Dog, el universo se desarrolla en un mundo postapocalíptico causado por la mutación del *ophiocordyceps unilateralis*, que, según la serie de HBO, evolucionó por el calentamiento global y se propagó globalmente por las redes comerciales alimentarias. El colapso de la civilización da lugar a comunidades militares y religiosas regidas por el autoritarismo y la violencia.

La historia comienza veinte años después del brote, cuando Joel, un contrabandista que perdió a su hija Sarah al inicio de la pandemia, debe escoltar a Ellie, inmune al hongo, fuera de la Zona de Cuarentena de Boston hacia el grupo rebelde de las Luciérnagas, que busca una cura. Sin embargo, el procedimiento implica sacrificarla al extraer tejido cerebral infectado para elaborar un compuesto químico capaz de engañar al parásito. Joel se niega y la salva, matando a los médicos responsables y desatando una espiral de violencia. En la segunda parte, Abby, hija de uno de los médicos, asesina a Joel, lo que empuja a Ellie a buscar venganza junto a su pareja, Dina. El viaje las enfrenta a comunidades militares y religiosas en un entorno aún más hostil, donde la violencia se presenta como patrón social y único medio de resolución de conflictos.

Ecocrítica material y posthumanismo: fundamentos teóricos para una aproximación no antropocéntrica a la agencia y la subjetividad

Antes de presentar el análisis de ambas obras, es fundamental realizar una revisión del posthumanismo y de la ecocrítica material, con el fin de establecer un marco teórico pertinente que sustente el análisis aplicado en *ALTEM* y en *TLOU*. En primer lugar, se parte del supuesto de que la ecocrítica material es una teoría literaria de carácter interdisciplinario, cuyo objeto de estudio se centra en las relaciones materiales con los productos culturales. Sus argumentos giran en torno a los fenómenos materiales del mundo, entendidos como “nudos en una vasta red de agencias, que pueden ser ‘leídos’ e interpretados como formaran narrativas, historias”¹ (Iovino y Oppermann, 2014, traducción propia). Estas narrativas surgen de la capacidad creativa de la materia para configurar nuevos significados y sustancias en un campo de interacciones que la vinculan con el ser humano (Velázquez, 2024, p. 257).

La ecocrítica material adopta un enfoque no antropocéntrico, ya que reconoce que tanto el mundo humano como el no humano están inmersos en una distribución de agencia que genera significados a través de múltiples formas, todas ellas materiales, que se influyen mutuamente mediante su interacción e interconexión. En este sentido, no resulta extraño que no todo aquello que afecta a los sistemas vivos esté necesariamente “vivo” en un sentido biológico. Elementos como el agua o los compuestos químicos, por ejemplo, pueden influir en la biosfera en su conjunto:

La agencia adopta múltiples formas, todas ellas caracterizadas por una característica importante: son materiales, y los significados que producen influyen de diversas maneras en la existencia tanto de la naturaleza humana como de la no humana. La agencia, por lo tanto, no debe asociarse necesaria y exclusivamente con los seres humanos y con la intencionalidad humana, sino que es una propiedad omnipresente e intrínseca de la materia, como parte integrante de su dinamismo generativo. A partir de este dinamismo, la realidad surge como un flujo entrelazado de fuerzas materiales y discursivas, más que como un conjunto de actores individuales organizados jerárquicamente. (Iovino y Opperman, 2014, traducción propia).²

[1] Texto original: “knots in a vast network of agencies, which can be “read” and interpreted as forming narratives, stories”

[2] Texto original: “Agency assumes many forms, all of which are characterized by an important feature: they are material, and the meanings they produce influence in various ways the existence of both human and non-human natures. Agency, therefore, is not to be necessarily and exclusively associated with human beings and with human intentionality, but it is a pervasive and inbuilt property of matter, as part and parcel of its generative dynamism. From this dynamism, reality emerges as an intertwined flux of material and discursive forces, rather than as a complex of hierarchically organized individual players.”

La agencia, para esta teoría literaria, no es exclusiva para el ser humano —o su intencionalidad—, sino que es una propiedad que es inherente a la materia y de su dinamismo generativo. Este se traduce en una visión distribuida de la agencia en la que el mundo físico está constituido por una red material-semiótica de agentes humanos y no humanos, que generan tanto sus encarnaciones como sus eventos. Por ende, este deja de ser un lugar pasivo para convertirse en una entidad híbrida, vibrante y viva en la que la humanidad es incapaz de declarar su independencia debido a las interacciones materiales que establece continuamente.

Al sostener Iovino y Oppermann que todas las entidades materiales, incluyendo lo inanimado y las fuerzas no humanas, tienen una agencia distribuida dentro de una red material-semiótica, dialogan con el *reenchantment of nature* del posmodernismo ecológico, en el sentido de que se percibe a la materia con una creatividad agentiva, cargada de vitalidad, experiencia y narrativas, lo que desafía las teorías antropocéntricas. De esta manera, la creatividad de la materia se entiende como “una forma de narración transmitida a través de los intercambios de materia orgánica e inorgánica, la continuidad de fuerzas humanas y no humanas, y la interacción de naturalezas corporales, todo ello formando compuestos activos” (Oppermann, 2014, traducción propia).³

En consecuencia, la ecocrítica material dialoga bien con el posthumanismo propuesto por Braidotti (2013), especialmente con lo que significa la condición posthumana. Esta implica un cambio de carácter cualitativo que motiva a pensar cuál es la unidad básica de referencia para el ser humano, su organización política y su relación con aquello que no es humano. El posthumanismo plantea interrogantes hacia cómo se han erigido las estructuras de nuestra identidad en medio de las transformaciones sociales, políticas y científicas del siglo XX y XXI, dentro de sociedades globalizadas mediadas por la tecnología. Este cuestionamiento implica la descentralización del “Hombre” (que no sea “humano” no es casual) como especie dominante, lo que supone una pérdida ontológica de su posición de dominio. En pocas palabras, un

[3] Texto original: “a form of narrative transmitted through the interchanges of organic and inorganic matter, the continuity of human and nonhuman forces, and the interplay of bodily natures, all forming active composites”

cambio de paradigma en cómo es entendida la vida y la condición humana en el contexto contemporáneo: “la condición poshumana es una suposición sobre la estructura vital, autoorganizada y, sin embargo, no naturalista de la materia viva misma” (Braidotti, 2013, traducción propia)⁴

Para el posthumanismo, según Braidotti, es fundamental adoptar una visión dinámica de la vida —equiparable a la visión distributiva de la agencia—, en la que esta se organiza por sí misma debido a su capacidad interna de transformación y complejidad, más allá de una comprensión naturalista en la que los seres vivos y los seres humanos están determinados por una naturaleza esencial. Al contrario de esta perspectiva conservadora, el posthumanismo apuesta por una visión monista y no dicotómica en la que la naturaleza (lo dado) está en constante relación con elementos culturales, tecnológicos y sociales (lo construido). Esto es lo que Braidotti entiende como “the nature–culture continuum” (continuo naturaleza-cultura), donde no hay una división entre lo biológico y lo construido socialmente, sino que se plantea una relación incesante en la que el ser humano es una entidad relacional, situada en redes complejas de interacción con lo no humano. Lo anterior origina una subjetividad poshumana que rechaza el individualismo egocéntrico y plantea una comunidad que se construye y amplía en redes ecológicas donde lo humano, lo no humano, lo inhumano y lo antihumano coexisten.

En consecuencia, el “giro posthumano” (*posthuman turn*), de acuerdo con Bignall y Braidiotti (2019, p. 1) se presenta como una convergencia entre el posthumanismo y postantropocentrismo, a fin de “denunciar el excepcionalismo humano como base del privilegio de la especie, al tiempo que se atiende a la especificidad de la responsabilidad y el potencial humanos al conceptualizar formas adecuadas de respuesta a los daños derivados significativamente de la actividad humana” (Bignall, 2019, p. 4, traducción propia)⁵

[4] Texto original: “the posthuman condition is an assumption about the vital, self-organizing and yet non-naturalistic structure of living matter itself”

[5] Texto original: “decry human exceptionalism as the basis for species privilege, while also attending to the specificity of human responsibility and potentiality in conceptualising adequate forms of response to the damages arising significantly from human activity”

Ambos postulados teóricos, tanto ecocríticos como posthumanistas, se ven enriquecidos con la teoría del realismo agente de Karen Barad, quien postula que los fenómenos constituyen el mundo en su "devenir continuo" (*ongoing becoming*) (citada por Iovino y Opperman, 2014) a través de los fenómenos emergentes e "intra-acciones" (*intra-actions*), donde las agencias materiales y discursivas están fusionadas de tal modo que designan la vitalidad radical, el dinamismo y agencia del mundo. "La intraacción designa la vitalidad radical del mundo, su dinamismo y agencia (Meeting 33) pero, más importante aún, también se refiere a una topología dinámica donde nada precede a otra cosa, ni los humanos preexisten a las relaciones (Meeting 177)" (Karen Barad, 2007, citada por Oppermann, 2014, traducción propia).⁶

Todo este aparato teórico, invita a eliminar dinamismos antropocéntricos para reconocer, en cambio, la agencia como un actor en la configuración del mundo, y reflexionar sobre la responsabilidad humana por el modo en que intra-actúa con su entorno y los otros habitantes de sus distintos ecosistemas.

En términos generales, tanto la ecocrítica material como el posthumanismo parten de una idea sencilla, que los seres humanos no existen de manera aislada ni constituyen el único centro de acción en el mundo. Ambas perspectivas sostienen que la vida se configura a partir de relaciones constantes entre cuerpos, organismos, tecnologías, sustancias y entornos que se afectan mutuamente. Desde esta óptica, la agencia no debe entenderse únicamente como la capacidad consciente de actuar propia de los sujetos humanos, sino como el conjunto de efectos y transformaciones que diferentes entidades materiales pueden producir dentro de una red de interdependencias. De forma similar, la subjetividad deja de concebirse como una identidad individual, estable y autónoma para entenderse como un proceso relacional que se configura mediante vínculos continuos con otros seres humanos y no humanos. Estas premisas permiten abordar las representaciones del *cordyceps* no como simples amenazas biológicas, sino como figuras narrativas que cuestionan la centralidad del sujeto humano y evidencian la complejidad ecológica de la existencia compartida.

[6] "Texto original: "Intra-action designates the world's radical aliveness, its vitality, dynamism, and agency (Meeting 33), but, more important, it also refers to a dynamic topology where nothing precedes another thing, nor do humans preexist relations (Meeting 177)"

La ecología gris y el eco-zombie: una aproximación a lo monstruoso y la transcorporalidad en los cuerpos compartidos

El zombi, como monstruo, ha sido estudiado preferentemente como denuncia de un sistema totalitario, ya sea el capitalista, el colonial, el biopolítico o el extractivista, puesto que es una figura que parte de las desigualdades sociales. Dentro de este camino crítico, tampoco ha quedado fuera el acercamiento medioambiental o con un enfoque ecocrítico. Es así como nace el *eco-zombi*, un subconjunto de la categoría del zombi natural propuesto por Sarah Lauro, a fin de canalizar al muerto viviente como resultado accidental de la innovación humana y como represalia por parte de la naturaleza por la mala praxis antropocéntrica. De tal modo que a esta se le describe como una deidad que reacciona ante los abusos que el ser humano ha ejercido hacia el medio ambiente como una venganza por su manipulación del entorno debido a una lógica capitalista, según Oloff (2012, p. 34).

Lo anterior no resultaría extraño si se retoma el Capitaloceno propuesto por Andreas Malm (Haraway 2020), como un sustituto más apropiado que el antropoceno, puesto que consiste en considerar el capitalismo y el neoliberalismo como los principales causantes de los problemas medioambientales actuales, y que, mediante sistemas de opresión y desigualdad basados en el productivismo industrial y agrícola impulsados por el dinero y la tecnología, las multinacionales serían las responsables de la destrucción ambiental (Laso, 2010, p. 362).

De tal manera, el zombi ha sido entendido en los estudios actuales como un aparato retórico para abordar los temas medioambientales contemporáneos, ya que, por su carácter antinatural, representa un ensamblaje de elementos extraños entre sí que nunca debieron encontrarse, pero que el ser humano ha puesto en contacto al desafiar el orden natural bajo una lógica capitalista. No obstante, Lauro subraya que, en la creación del muerto viviente, interviene otra fuerza además de la humana, sin que ello exima al sujeto humano de su responsabilidad en su génesis: una categoría más amplia de lo natural que dota a la naturaleza de una agencia sobrenatural, caracterizada por un poder siniestro.

A medida que vemos al zombi cada vez más asociado con fenómenos naturales, con el maltrato «antinatural» de los recursos naturales por parte de la humanidad o con su manipulación malintencionada de los elementos de la estructura biológica, la trayectoria del mito comienza a asemejarse a una asíntota, inclinándose hacia un límite familiar pero inalcanzable: al dar origen al zombi, la naturaleza ocupa el lugar que antes habría tenido una deidad en los relatos de espectros sobrenaturales, como la fuerza que resucita a los muertos para castigar los pecados humanos. De hecho, la naturaleza se imbuje de un poder casi siniestro en esta zona gris que denomino el Eco-Zombi. (Lauro, 2011, traducción propia)⁷

Por ello, analizar al eco-zombi implica utilizar el ecogótico como un cruce entre la ecocrítica y la teoría de la literatura gótica, para estudiar las ansiedades que los autores expresan hacia el mundo natural en sus obras, donde se articulan representaciones góticas y una estetización romántica del entorno como algo vivo, oscuro y poderoso. Pero no solo se trata de esto: entender al eco-zombi como una posibilidad del ecogótico también implica estudiar cómo se articula el cuerpo dentro de estas narrativas, especialmente a través del sufrimiento. Estok (2014) sostiene que el dolor constituye una parte fundamental de la ontología humana, ya que permite teorizar y comprender la importancia de las relaciones culturales entre el dolor, la materia y el medio ambiente. En el marco de la ecocrítica material, los cuerpos humanos han surgido como sitio y fuente de preocupación respecto a nuestras relaciones cambiantes con el mundo material, convirtiéndose en espacios expresivos en constante enfrentamiento con un exterior amenazante —como los patógenos—, dado que la corporalidad se vuelve un nodo donde confluyen diversos discursos y agentes materiales que configuran su ser.

Lo anterior se conecta directamente con la ecología gris de Cohen, que permite ampliar el análisis de la fuerza que utiliza la naturaleza para ejercer su carácter siniestro en la creación de monstruos. Esto es especialmente relevante, ya que Cohen define este espacio liminal como un territorio monstruoso (Cohen, p. 383), en el que el cuerpo sigue un

[7] Texto original: "As we see the zombie increasingly associated either with natural phenomena, or with humanity's 'unnatural' mistreatment of natural resources, or his foul-intentioned tampering with the elements of biological structure, the trajectory of the myth begins to resemble an asymptote, bending towards a familiar, but unreachable limit: by bringing forth the zombie, nature comes to occupy the place that would have formerly been held by a deity in tales of supernatural revenants, as the force which raises the dead to enact retribution for human sins. Indeed, Nature is imbued with an almost sinister power in this gray area that I call the Eco-Zombie."

ciclo vital cuya decadencia representa una oportunidad de crecimiento, un proceso de transformación de la naturaleza violentada (p. 389). En este sentido, la decadencia del ser humano provocada por el eco-zombi puede entenderse como la transformación del retorno de lo ecológico reprimido (Lauro), es decir, de lo no-humano que nos habita (Cohen, p. 382).

Además, esto permite expandir el análisis de la naturaleza como materia dotada de agencia, vitalidad y autonomía en el cuerpo del eco-zombi, a partir de lo que Cohen denomina *zombie-oriented ecology* (ZOE), derivada de la object-oriented ontology (OOO) de Graham Harman. Esta es una forma de análisis filosófico centrada en la cosa como entidad con agencia, autonomía y un misterio último (Cohen, p. 389). En este marco, el ZOE es una ecología orientada a zombis que revela la corporalidad del no-muerto como una entidad plural, en la que coexisten y cohabitan distintas partes orgánicas: “[ZOE] pone de manifiesto la condición de objeto del cuerpo como una concatenación heterogénea de partes que funcionan en armonía, o que ejercen su propia voluntad, o que se desvanecen de forma entrópica, o que se relacionan deliberadamente con otras fuerzas, con otras cosas.” (Cohen, 2017 p. 390, traducción propia).⁸ Esta concepción guarda una estrecha relación con el término *holobionte* propuesto por Haraway. Este concepto parte de la idea de que todo organismo funciona como un ensamblaje simbiótico dentro de una biología compuesta y dinámica, conformada por unidades preexistentes. No obstante, ello no implica necesariamente una relación de beneficio mutuo, sino más bien un entramado corporal de posibilidades y procesos heterogéneos que se entrelazan en nudos materiales. En su dinamismo, estos nudos configuran una ontología múltiple y distribuida, lo cual permite comprender las relaciones materiales entre el micelio y el cuerpo en las obras analizadas.

Esto favorece la comprensión del eco-zombi como un ser transcorporal, con base en Stacy Alaimo, es decir, como un territorio de materialidad y discurso en el que la corporalidad humana se entrelaza con lo extrahumano o no-humano (Cohen, 2017, p. 391) en un camino de

[8] Texto original: “[ZOE] makes evident the objectal status of the body as a heterogeneous concatenation of parts, working in harmonious relation, or exerting their own will, or entropically vanishing, or willfully relating to other forces, other things.”

constante transformación. En este contexto, se vuelve posible identificar tanto la transcorporalidad que propone la ecocrítica material como la "filosofía del devenir" que articula el posthumanismo propuesto por Braidotti influenciado por Deleuze y Guattari, para describir procesos de transformación y autodefinición de un sujeto no unitario, multi-estratificado y dinámico, mediante la interacción con múltiples "otros". Como indica Hillard: "Stacy Alaimo, una de las voces clave de este movimiento, señala que [i]maginar la corporalidad humana como transcorporeidad, en la que el ser humano está siempre entrelazado con el mundo más que humano, subraya hasta qué punto la sustancia del ser humano es, en última instancia, inseparable del «entorno»" (2017, traducción propia)⁹

El devenir zombi como giro posthumanista: la dimensión híbrida y relacional del cuerpo infectado

A partir de las categorías metodológicas planteadas, el análisis se centra en dos indicadores principales. El primero corresponde a las manifestaciones de agencia no humana, reconocibles cuando el hongo y el entorno influyen sobre la conducta de los personajes, modifican relaciones ecológicas o producen transformaciones corporales que exceden la voluntad humana. El segundo se refiere a las formas de subjetividad distribuida, identificadas en aquellos momentos en que los límites entre individuo y entorno se vuelven inestables y emergen identidades compartidas entre organismos humanos y no humanos. El estudio comparado de estos indicadores permite observar cómo ambas obras construyen un imaginario posthumano centrado en la interdependencia ecológica y la descentralización del sujeto moderno.

En la serie *TLOU*, el hongo no se configura sólo como un agente destructivo, sino como un monstruo colectivo que articula una red micelial capaz de conectar los cuerpos infectados; es decir, una entidad multiespecie que remite a nociones como el "Chthuluceno" de Donna Haraway, que conecta la vida y la muerte, la tierra y lo subterráneo, más

[9] Texto original: "Stacy Alaimo, one of the key voices in this movement, notes that [i]magining human corporeality as trans-corporeality, in which the human is always intermeshed with the more-than-human world, underlies the extent to which the substance of the human is ultimately inseparable from 'the environment.'"

allá de la lógica de los límites del sujeto humano. Desde este enfoque, la red fúngica no actúa de manera arbitraria, sino que manifiesta una forma de agencia distribuida que descentraliza al humano como núcleo de sentido y control. Lo mismo ocurre con los pacientes infectados por el *cordyceps* en *ALTEM*, al estar conectados en una red micorrízica conocida como la “Madre”, que les da órdenes y los sumerge en una subjetividad compartida. Si bien es cierto que tanto los monstruos de la serie como los del libro comparten la similitud de ser el resultado de nudos corporales entre el humano y el hongo, presentan diferencias claras. En *TLOU*, los infectados se diferencian según el grado de evolución del estado parasitario del huésped, con la excepción de aquellos que, en la segunda temporada, presentan un nivel de conciencia y creatividad superior al de otros, siendo incluso capaces de establecer estrategias (Mazin, 2025, min. 42); mientras que, en el libro, la distinción entre los enfermos responde a las diferentes funciones que cumplen para el patógeno: ya sea la alimentación, llevada a cabo por los *aurigas*, quienes transportan materia al sustrato conocido como la “Madre”; o bien la reproducción, realizada por los *nuntius*, a través de la dispersión de esporas.

Este último mecanismo resulta más cercano a la biología y ecología reales del *Ophiocordyceps unilateralis*, que es uno de los principales entomopatógenos en ecosistemas tropicales, que provoca epizootias en poblaciones de arácnidos y hormigas. El ciclo de vida del hongo inicia cuando una espora se adhiere a la cutícula del insecto, donde germina y penetra el celoma para desarrollarse en el interior de su cuerpo. Posteriormente, la hormiga o el arácnido asciende a una plántula de aproximadamente veinticinco centímetros de altura y muerde una vena central o secundaria de la hoja, donde permanece hasta morir debido al crecimiento del parásito. Una vez muerto el huésped, el *cordyceps* genera un esclerocio en el celoma y, posteriormente, emerge con un estroma maduro o un sinema del amorfo a través del cuerpo del insecto. En esta última fase, el hongo produce esporas que infectarán a otros individuos.

Este mismo intercambio de sustancias, así como la transformación conductual y corporal del huésped, se hace visible en los *nuntius*¹⁰ de

[10] *Nuntius* es una palabra latina que significa “mensajero” o “portador de noticias”.

ALTEM, quienes, como su nombre lo indica, transportan las esporas. Este tipo de infectado busca condiciones climáticas favorables para la dispersión del hongo, como el levante mediterráneo en Cádiz. Cuando llega el momento indicado, el infectado asciende a un lugar elevado mediante una mutilación parcial de sus dedos, lo que le permite sujetarse con el hueso, por ejemplo, a la superficie de un árbol donde contorsiona su cuerpo con el fin de exponer al máximo su cráneo y permitir así que de él emerja el estroma del patógeno: “En cuanto se haga de noche, con el viento este, tu padre va a querer subirse a lo más alto que encuentre para que le estalle la cabeza y lanzar millones de esporas, y que el levante las esparza. [...] Si yo fuera el hongo es lo que haría” (Mesa, p. 257). Estos infectados, a diferencia de los que presenta *TLOU*, se relacionan de manera más estrecha con el modo de parasitismo del patógeno, lo que permite una interconexión más marcada del huésped con el ecosistema de Cádiz, incluyendo factores como el viento y la humedad.

Si bien en la serie y el videojuego mencionados el hongo también se transmite mediante esporas, este mecanismo de reproducción difiere del dinamismo biológico observado en la naturaleza, así como de la agencia más activa que se le atribuye al parásito en la obra literaria, sin que esto implica una renuncia a su agencia material. Un ejemplo significativo en la serie televisiva ocurre cuando Ellie persigue a Norma hasta una sección del edificio infectada por el micelio de *cordyceps*, donde otros soldados de los Lobos han sido infectados y permanecen integrados en una especie de red de nudos corporales con el patógeno, en una compleja interconexión fúngica. Esta zona, oscura y saturada de esporas, termina por infectar a Norma, quien es posteriormente agredida por Ellie con el fin de obtener información sobre el paradero de Abby (Mazin, 2025, min. 35, T2:E6). Tanto la serie *TLOU* como *ALTEM* profundizan en la capacidad adaptativa del hongo, tanto en su forma como en su funcionalidad, bajo diferentes condiciones medioambientales, a través de su pleomorfismo, característica que ha permitido optimizar su control biológico como agente parasitario para contribuir a la transcorporalidad de los cuerpos humanos en un devenir-hongo (Godínez, 2021, p. 62; Sanjuán et al., 2001, p. 79), lo que en la ecocrítica material se entendería como un aspecto creativo de la materia.

Ambas imágenes, donde el cuerpo humano es invadido por el hongo, le dotan al patógeno de características que reconocen su agencia como entidad híbrida, vibrante y viva en la que la humanidad es incapaz de ser un personaje independiente, debido a las interacciones materiales que establece continuamente con su entorno y el patógeno que lo infecta — una ecología gris según Cohen. Esto se observa tanto en el contagio por esporas, esparcidas por el viento después de que los infectados escalan grandes alturas para liberar el estroma del patógeno en la novela de Mesa, como en la imagen del cuerpo humano atrapado en un sistema micelial que lo transforma físicamente hasta integrarlo a un solo sistema biológico dentro de redes de interdependencia ecológica. Esta última visión dialoga con lo que Haraway entiende como “holobionte”: un tejido de nudos corporales en relaciones mutuas que, en su dinamismo, generan una ontología múltiple y distribuida; imágenes que la obra literaria también reitera con frecuencia:

De la cabeza no acertaba a decir si aquella primera elevación de carne y hueso era la barbilla, lo cual indicaría que el cuello estaba estirado radicalmente, [...] Esquirlas de un material orgánico desconocido, que salían de estructuras anatómicas levantadas hacia afuera, nardos psicodélicos, enhiestos, pinchos de bambú acabados en bolas de carne o de algodón color carne. Malvaviscos, la carne del hombre era una piñata de malvaviscos. (Mesa, p.143)

Dicho entramado corporal, aunque no refleja una simbiosis armónica entre especies, puede comprenderse como un palimpsesto material de devenires compartidos, en el que se inscriben historias a través del dolor. En este contexto, la corporalidad está inmiscuida en un enfrentamiento con un entorno amenazante gobernado por el micelio, que la desestabiliza y desintegra en un compostaje de sustancias. Esto genera confrontaciones ecofóbicas de vida o muerte para los humanos, quienes se ven inmersos, sin quererlo, en un sistema que digiere el cuerpo para apropiarse de él o utilizarlo como mensajero biológico de esporas.

Para Velázquez (2024), la corporalidad de los huéspedes del cordyceps en *ALTEM* es ecogótica e híbrida, pues difumina las fronteras entre la vida y la muerte, así como entre lo natural y lo antinatural. Este efecto, característico del gótico, experimenta con la ecofobia a través de la creatividad de la materia y del patógeno, dando lugar a una narrativa

encarnada. Así, se descentraliza al sujeto humano, se cuestiona la soberanía del yo y se revelan redes de interconexión biológica mediante formas transcorporales (p. 269). En este sentido, Velázquez entiende al hongo entomopatógeno como el principal monstruo de la novela, debido a su potencial para ser interpretado como un “otro gótico”, que, por un lado, encarna la ecofobia humana hacia su entorno y, por el otro, reencanta la naturaleza con una agencia siniestra.

Es claro, entonces, que, en ambas narrativas, estas tensiones se manifiestan mediante elementos del imaginario gótico —el sitio oscuro al que va a parar Norma o los sótanos de la universidad donde están los enfermos en el libro, por ejemplo, son equiparables a las mazmorras del gótico tradicional—. El hecho de que, tanto en *TLOU* como en *ALTEM*, el *cordyceps* se presente como una entidad gótica que desestabiliza al humano liberal —es decir, al sujeto propietario de sí mismo y autónomo— para convertirlo en un sujeto heterogéneo naturalizado, encarna, desde los propios pilares estéticos del gótico, las ansiedades (entendidas como ecofobia) de un sistema antropocéntrico ante una vida posthumana liderada por el micelio, que revelan la imposibilidad del sujeto humano como especie dominante y autónoma en un mundo materialmente interconectado.

Newman (2019) amplía esta perspectiva al proponer una lectura del cuerpo infectado como una figura posthumana reparadora, que posibilita el entrelazamiento interespecie. Sostiene que la fusión entre lo humano y el hongo da lugar a “*chthonic beings*” (p. 39), criaturas míticas que habitan el inframundo, espacios oscuros de muerte, de *un-becoming* o *re-becoming*, ubicados fuera de las nociones antropocéntricas del ser (p. 39). Según Newman, los infectados representan a la madre ctónica —concepto que parte del *Cthuluceno* de Haraway y la “Madre Arcaica” de Barbara Creed, y que remite a una entidad que encapsula lo múltiple, lo abyecto y lo partenogenético—, que amenaza con desestabilizar el orden simbólico y los límites antropocéntricos que definen al ser humano. Esta figura permite imaginar un “compost” caracterizado por una coexistencia multiespecie propia del *Cthuluceno*, como resultado de los enredos interespecie que dicha co-existencia intrínseca exige.

En este sentido, la dimensión híbrida y relacional del cuerpo infectado no debe entenderse únicamente como una figura monstruosa, sino como la encarnación de una forma de comunidad multiespecie que emerge bajo los términos de la ecofobia del sujeto humano hacia una alteridad que le resulta amenazante: en este caso, el micelio, que a su vez se conecta con los seres ctónicos del *Cthuluceno* propuesto por Haraway, a través de las intra-acciones que suceden en el subsuelo mediante las redes micorrízicas de intercambio tanto discursivo como material entre el hongo, los cuerpos humanos, no humanos y el entorno.

Sin embargo, ambas posturas se ven contrastadas por el estudio de Lee (2024), quien cuestiona las lecturas optimistas del posthumanismo al interpretar el cuerpo múltiple del infectado como un dispositivo narrativo que refuerza el individualismo posesivo y antropocéntrico. Si bien reconoce a los monstruos de *TLOU* como híbridos para “plasmar de forma literal una recuperación de la naturaleza que encuentra su paralelo en la puesta en escena general de lo postapocalíptico” (Lee, 2024, p. 45, traducción propia),¹¹ ubicados en un “imaginary dwelling place” (p. 47) que fractura las categorías distintivas entre lo humano y la naturaleza — figuras abyectas según la teoría de Kristeva—, esta combinación antinatural personifica una ansiedad liberal-humanista, es decir, la del individuo posesivo ante la pérdida de subjetividad y la vida post-individuada, concebida como una forma de catástrofe. Esta reacción se origina en una fuente de repulsión vinculada a la centralidad de la subjetividad individual, que rechaza la desindividualización propia del entrelazamiento interespecie posthumano. Para Lee, esto convierte a *TLOU* en una obra anti-posthumanista, ya que es:

un juego inmensamente antropocéntrico que está firmemente arraigado en la tradición humanista liberal. El juego defiende fundamentalmente que se debe dar prioridad no solo al ser humano, sino específicamente al individuo posesivo, planteando la autoconciencia como algo que se posee y que, crucialmente, constituye la diferencia clave entre lo humano y lo no humano (p. 38, traducción propia)¹²

[11] Texto original: “literalize a reclamation of nature that is paralleled in the general mise-en-scène of postapocalyptic”.

[12] Texto original: “an immensely anthropocentric game that is firmly rooted in the liberal humanist tradition. The game fundamentally argues in favour of privileging not only the human being, but specifically the possessive individual, positing self-consciousness as something that is owned and, crucially, is the key difference between human and nonhuman.”

Los planteamientos de Lee resultan convincentes, especialmente en cuanto a cómo los infectados desafían la categoría de sujeto fijo del humanismo liberal al convertirse en figuras abyectas en el sentido kristeviano, y en señalar la necesidad de matizar las interpretaciones que entienden al zombi fúngico como una oportunidad regenerativa para imaginar una subjetividad multiespecie armónica, dado que este representa una amenaza ontológica al estetizar la pérdida del yo frente a la naturaleza como forma de catástrofe —lo que Estok (2014) entendería como un desafío al excepcionalismo del humano y una tragedia del mismo al declarar la preeminencia de su Yo antropocéntrico.

No obstante, su análisis también requiere ser matizado. En su lectura se omiten, por una parte, elementos propios del ecogótico, como la desestabilización del sujeto frente a fuerzas que rebasan sus límites corporales y psicológicos, donde la naturaleza se presenta como un espacio de crisis conectado con lo ecológico; y, por otra, el apartado teórico de la ecocrítica material, que permitiría una interpretación más compleja de *TLOU*, al dificultar cualquier comprensión exclusivamente antropocéntrica. Esto, en tanto que ambos productos culturales revelan agencia y creatividad del patógeno, como ya se ha revisado en este artículo, lo cual da cuenta de la ambivalencia y la riqueza ontológica del cuerpo infectado. Por ello, la lectura que hace Lee de lo monstruoso como algo exclusivamente abyecto no considera que, desde una perspectiva poshumanista, estos cuerpos pueden ser entendidos como formas de subjetividad no humana, dotadas de agencia, creatividad y *sympoiesis*, aunque no respondan a los parámetros de la subjetividad del humanismo liberal.

El ecogótico, entonces, permite abordar con mayor precisión la dificultad de interpretar aparatos culturales que presentan formas de vida múltiples, dadas sus dinámicas de intercambio material e informacional, sin caer en lecturas radicales que los entiendan exclusivamente como ejemplos de una vida posthumana armónica entre lo humano y lo no humano, o como aparatos conservadores antiposthumanos.

Infectados fúngicos en el Capitaloceno: eco-zombis en el colapso capitalista

Es forzoso detenerse aquí para explicar cómo logra mutar el *cordyceps* en ambas obras, con el fin de reflexionar sobre su naturaleza como eco-zombis. El hongo se presenta como una especie invasora que llega a ecosistemas que le son ajenos para alterar su orden ecológico. En el *ALTEM*, se muestra como el resultado de una investigación, primero con fines científicos y luego farmacéuticos, vinculada al extractivismo corporativo que altera la evolución del hongo y produce la mutación del patógeno, causando una crisis sanitaria y ecológica. En el caso de la serie, el hongo evoluciona a causa del cambio climático y se propaga a nivel global a través de las cadenas de comercio transnacional, como consecuencia de una globalización capitalista que afecta los sistemas ecológicos y a las comunidades locales.

En el libro, el hongo es exportado desde Brasil a España, donde muta y se convierte en un “otro gótico” mediante la forma de “La Madre”, que es el sustrato donde evolucionó. En la serie, el parásito logra evolucionar en su hábitat natural debido al desequilibrio climático causado por el Capitaloceno, y se propaga por el mismo sistema que lo originó: a través de la cadena alimentaria. Esto se revela cuando Joel le explica a Ellie que se cree que las personas comenzaron a infectarse por consumir ciertos productos alimenticios hechos a base de harinas, lo cual se confirma al inicio del segundo episodio. En esa escena, un soldado le explica a una profesora indonesia de micología que los primeros infectados se encontraron en una zona de molinos, un hábitat adecuado para el patógeno:

Muchos creen que el *cordyceps* mutó y pasó a la cadena de alimentos. Tal vez a un ingrediente básico como la harina o el azúcar. Había marcas de alimentos que se vendían en toda la nación, en todo el mundo. Pan, cereales, mezcla de panqueques. Si comías mucho de eso, te infectabas. La comida contaminada llegó a las tiendas al mismo tiempo un jueves. La compraron, la comieron esa noche o a la mañana del viernes. Transcurrió el día. Empezaron a enfermar. Por la tarde, por la noche, empeoraron. Y empezaron a morder.” (Mazin, 2023, min. 13, T1:E3).

En ambos casos, el hongo inicia sus expresiones materiales desde su hábitat, donde forma parte de una ecología con controles biológicos que permiten un equilibrio entre los agentes no humanos y humanos. Sin embargo, debido a la alteración provocada por el capitalismo avanzado y las tecnologías biogenéticas, en el caso del libro, se engendran, según Braidotti (2013), formas perversas de lo posthumano. Esto permitiría entender a los infectados fúngicos como *eco-zombis*, de acuerdo con Lauro, bajo el supuesto de que la naturaleza ejerce su carácter siniestro en la creación de monstruos mediante la mezcla antinatural de elementos materiales que no tendrían que haberse encontrado. Lo anterior genera una transcorporalidad monstruosa que fractura al sujeto humano como agente narcisista y antropocéntrico, sin que ello lo exima de su responsabilidad en la creación del monstruo.

Si bien es cierto que el *eco-zombi* permite, a través de su violencia ecocéntrica, un proceso de transformación de la naturaleza violentada, no ocurre lo mismo en el paisaje de ambas obras. De acuerdo con Farca y Ladevèze (2016), la naturaleza en *TLOU* se recupera después del colapso social provocado por la infección del *cordyceps*, mientras la narrativa critica las problemáticas del presente —como el exceso tecnológico y el desequilibrio con la naturaleza—, lo que sugiere un retorno a la vida en armonía con lo no humano como una solución utópica. En este sentido, la infección causada por el parásito funciona como un regulador natural que permite el desarrollo de la vida en equilibrio con el entorno. A su vez, Newman (2019) complementa esta visión al señalar que, en el mundo presentado en *TLOU*, otras formas de vida no humana regresan en ausencia de la destrucción antropocéntrica, lo que apunta a una reclamación de la Tierra por parte de la propia naturaleza (p. 47).

Aunque en *TLOU* sucede la transformación del retorno de lo ecológico reprimido, en el caso del libro, el espacio de las Canteras se convierte en un espacio monstruoso debido al dominio que ejerce el hongo (“La Madre”) en el subsuelo, transformando el entorno natural en un espacio contaminado, al no existir mecanismos naturales de contención del parásito.

Lo notaba en los árboles, luchando contra las raíces de los pinos centenarios y de los arbustos más recios. Allí se había declarado una batalla épica, bajo sus pies, como la que hubo en el club de tiro. El bosque luchaba y el sol había acudido en su ayuda. Luego llegaría la noche y daría fuerzas al sustrato. Y luego el día, luego el otoño y el invierno, la primavera y el verano. (Mesa, p. 425)

Esto causa no solo una crisis sanitaria, sino una epizootia generalizada en el territorio. Entonces, las Canteras, como espacio monstruoso, se construyen como una ecología de conflicto biológico, gobernada por el silencio, y habitada por sus propios monstruos, resultado de la agencia de la materia al crear transcorporalidades individuales que habitan el bosque.

Conclusiones

TLOU y *ALTEM* proponen dos configuraciones del infectado fúngico que revelan fenómenos de transcorporalidad y devenir posthumano al desdibujar las fronteras entre lo humano y lo fúngico. Ambas obras cuestionan la concepción antropocéntrica del sujeto como entidad autónoma y autosuficiente, al mostrar que la existencia humana se encuentra inmersa en redes materiales de interdependencia con organismos, entornos y fuerzas no humanas. De este modo, las narrativas desplazan la centralidad del individuo moderno y la sustituyen por formas relacionales de subjetividad construidas a través de intra-acciones ecológicas.

El análisis comparativo permitió identificar que las principales manifestaciones de agencia no humana se concentran en la capacidad adaptativa del *cordyceps*, en el funcionamiento de las redes miceliales y en la influencia material que los entornos ejercen sobre los cuerpos infectados. Asimismo, las formas de subjetividad distribuida presentes en ambas obras evidencian una erosión progresiva de la concepción liberal del individuo autónomo, reemplazada por configuraciones corporales y ecológicas en las que la identidad emerge de relaciones multiespecie. En consecuencia, el infectado fúngico puede entenderse como una figura narrativa que redistribuye la agencia entre actores humanos y no

humanos y que obliga a reconsiderar la existencia desde marcos relacionales y ecológicos más amplios.

Siguiendo las observaciones de Lee (2024) y Estok (2014), estas representaciones también ponen en escena el temor a la pérdida de la autonomía individual. Sin embargo, más que una desaparición absoluta de la agencia, las obras muestran una redistribución de esta dentro de ensamblajes biológicos y ecológicos que exceden al sujeto humano. La experiencia de horror que producen los infectados surge precisamente de este desplazamiento, pues confronta al individuo con su dependencia de redes materiales que desafían el ideal moderno de independencia y dominio sobre la naturaleza.

TLOU y *ALTEM* construyen al infectado fúngico como una figura narrativa que descentraliza la posición privilegiada del sujeto humano y cuestiona la separación entre humanidad y naturaleza. Este análisis comparativo mostró que esta operación se articula mediante tres elementos principales: la agencia material del *cordyceps*, las redes de interdependencia ecológica que vinculan cuerpos y entornos, y las formas de subjetividad distribuida que emergen cuando los límites entre lo humano y lo no humano se vuelven inestables. Lejos de representar únicamente una pérdida de agencia individual, los infectados ponen en escena su redistribución dentro de ensamblajes biológicos y ecológicos más amplios. Desde esta perspectiva, el «eco-zombi» se configura como una figura ecogótica que visibiliza las consecuencias del Capitaloceno y que permite pensar formas relacionales de existencia más allá del individualismo antropocéntrico.

En el estudio de estas obras concretas, los resultados sugieren que las narrativas del zombi fúngico constituyen un espacio privilegiado para reflexionar sobre los desafíos ecológicos actuales. Al representar la vulnerabilidad compartida entre humanos y no humanos, estas ficciones contribuyen a problematizar imaginarios de dominio sobre la naturaleza y favorecen la construcción de una conciencia ecológica centrada en la interdependencia y la responsabilidad ambiental. En este sentido, la ecocrítica material y el posthumanismo ofrecen herramientas útiles no sólo para la interpretación literaria y audiovisual, sino también para comprender cómo la cultura contemporánea imagina, negocia y comunica las crisis ecológicas del presente.

Referencias

- Bignall, S., & Braidotti, R. (2019). Posthuman systems. En *Posthuman ecologies: Complexity and process after Deleuze* (pp. 1–16). Rowman & Littlefield.
- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Polity Press.
- Cohen, J. J. (2017). Grey: A zombie ecology. En S. Lauro (Ed.), *Zombie theory: A reader* (pp. 381–394). University of Minnesota Press.
- Estok, S. C. (2014). Painful material realities, tragedy, ecophobia. En S. Iovino & S. Oppermann (Eds.), *Material ecocriticism*. Indiana University Press.
- Farca, G., & Ladevèze, C. (2016). *The journey to nature: The Last of Us as critical dystopia*. En *Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-journey-to-nature-the-last-of-us-as-critical-dystopia/>
- Godínez Álvarez, H. (2021). Las hormigas zombis. Un ejemplo del impacto del parásito sobre la conducta de su hospedero. *Elementos*, 123, 61–64.
- Haraway, D. J. (2020). *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
- Hillard, T. J. (2017). Perverse nature: Anxieties of animality and environment in Charles Brockden Brown's Edgar Huntly. En *Ecogothic in nineteenth-century American literature*. Routledge.
- Iovino, S., & Oppermann, S. (2014). Introduction: Stories come to matter. En S. Iovino & S. Oppermann (Eds.), *Material ecocriticism*. Indiana University Press.
- Laso, E. (2010). La literatura infantil y juvenil: El nacimiento de una conciencia medioambiental. En *Ecocríticas: Literatura y medio ambiente* (pp. 339–367). Iberoamericana Vervuert.
- Lauro, S. J. (2011). The eco-zombie: Environmental critique in zombie fiction. En *Generation zombie: Essays on the living dead in modern culture*. McFarland.
- Lee, A. (2024). What could be worse than death? Untangling entangled existence in *The Last of Us*. *The Neutral: Graduate Journal of Cinema and Media Studies*, (3).
- López Mesa, J. G. (2019). *Aquí la tierra es mala*. Dolmen Editorial.
- Mazin, C. (Guionista y director). (2023). *Long Long Time* (Temporada 1, episodio 3) [Episodio de serie de televisión]. En C. Mazin & N. Druckmann (Productores ejecutivos), *The Last of Us*. HBO.
- Mazin, C. (Guionista y director). (2025). *Future Days* (Temporada 2, episodio 1) [Episodio de serie de televisión]. En C. Mazin & N. Druckmann (Productores ejecutivos), *The Last of Us*. HBO.
- Mazin, C. (Guionista y director). (2025). *Scars* (Temporada 2, episodio 6) [Episodio de serie de televisión]. En C. Mazin & N. Druckmann (Productores ejecutivos), *The Last of Us*. HBO.
- Newman, G. (2019). Fungal zombies and tentacular thinking: The chthonic mother in the game *The Last of Us*. *Studies in the Fantastic*, 7(1), 39–50.
- Oloff, K. (2012). "Greening" the zombie: Caribbean Gothic, world-ecology, and socio-ecological degradation. *Green Letters*, 16(1), 31–45.
- Oppermann, S. (2014). From ecological postmodernism to material ecocriticism: Creative materiality and narrative agency. En S. Iovino & S. Oppermann (Eds.), *Material ecocriticism*. Indiana University Press.

- Sanjuan, T., Amat García, G., & Henao, L. G. (2001). Anamorfos y cepas del hongo entomopatógeno *Cordyceps* en hormigas del bosque húmedo tropical del piedemonte putumayense. *Revista Colombiana de Entomología*, 27(1-2), 79-86.
- Velázquez, D. I. M. (2024). Una aproximación al *Ophiocordyceps unilateralis* y al monstruo en *Aquí la tierra es mala* de J. G. Mesa desde una perspectiva ecocrítica material y ecogótica. En *Folclore y gótico: Entornos y presencias sobrenaturales en la ficción occidental* (pp. 255-275). Tirant Humanidades.

Pola Weiss, Valie Export y Shigeko Kubota.

*El cuerpo como símbolo,
el videoarte como herramienta*



Pola Weiss, Valie Export and Shigeko Kubota.
The body as a symbol, video art as a tool

Juan Pablo Meneses Gutiérrez

pablo.meneses@uaslp.mx

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6731-9687>

ARTÍCULO ACADÉMICO

Recibido: 26|02|2025

Aprobado: 19|06|2026

Resumen

Este artículo presenta un estudio comparativo de los procesos creativos, las obras audiovisuales y los contextos históricos de tres artistas pioneras del videoarte: Pola Weiss (México), Valie Export (Austria) y Shigeko Kubota (Japón/Estados Unidos). A partir de un enfoque cualitativo y una metodología de estudio de caso múltiple, se analizan las estrategias artísticas mediante las cuales estas creadoras utilizaron el cuerpo femenino como dispositivo simbólico y el video como herramienta mediática y performativa durante la década de 1970. El análisis integra el estudio formal y discursivo de obras seleccionadas, así como la revisión de archivos y fuentes documentales, con especial énfasis en la Colección Pola Weiss del Centro de Documentación Arkheia (MUAC-UNAM). Desde una perspectiva transnacional, el artículo identifica convergencias y particularidades en el uso del cuerpo, la cámara y los recursos tecnológicos emergentes, situando la obra de Pola Weiss en diálogo directo con las prácticas de Export y Kubota. Como resultado, se propone una relectura crítica del videoarte pionero realizado por mujeres, que cuestiona las jerarquías historiográficas dominantes y reconoce la centralidad de estas prácticas en la consolidación del videoarte como campo expandido dentro del arte contemporáneo.

Palabras clave: Videoarte, Cuerpo Femenino, Performatividad, Archivo, Arte Contemporáneo.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-No comercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

DOI 10.33064/12ais8681

Abstract

This article presents a comparative study of the creative processes, audiovisual works, and historical contexts of three pioneering video artists: Pola Weiss (Mexico), Valie Export (Austria), and Shigeko Kubota (Japan/United States). Drawing on a qualitative approach and a multiple case study methodology, the article analyzes the artistic strategies through which these artists employed the female body as a symbolic device and video as a mediatic and performative tool during the 1970s. The analysis integrates formal and discursive examinations of selected works, as well as the review of archival materials and documentary sources, with particular emphasis on the Pola Weiss Collection at the Arkheia Documentation Center (MUAC-UNAM). From a transnational perspective, the article identifies both convergences and specificities in the use of the body, the camera, and emerging technological resources, situating Pola Weiss's work in direct dialogue with the practices of Export and Kubota. As a result, the article proposes a critical re-reading of pioneering video art produced by women, challenging dominant historiographical hierarchies and recognizing the central role of these practices in the consolidation of video art as an expanded field within contemporary art.

Keywords: Video Art, Female Body, Performativity, Archives, Contemporary Art.

Introducción

*Para mí el cine sería la épica,
la televisión la novela
y el videoarte la poesía.*

PolaWeiss

Durante las décadas de 1960 y 1970, el campo artístico experimentó una transformación profunda que desplazó el objeto tradicional hacia prácticas procesuales, efímeras y experimentales. En este contexto, lenguajes como el performance, el body art y el arte conceptual encontraron en el video una herramienta privilegiada para explorar la relación entre cuerpo, tiempo e imagen, cuestionando los modelos de representación heredados y ampliando las gramáticas visuales del arte contemporáneo.

De manera paralela, las prácticas artísticas desarrolladas por mujeres adquirieron un papel central al articular estrategias críticas que vincularon el arte con el feminismo, la política y la exploración del cuerpo como territorio simbólico y social. En estas propuestas, el cuerpo dejó de operar únicamente como objeto de representación para convertirse en un dispositivo activo de producción de sentido, particularmente en aquellas prácticas que incorporaron el video como medio emergente.

El surgimiento del videoarte en la década de 1970 supuso una expansión de las prácticas artísticas hacia territorios híbridos, donde el cuerpo, la performance y los medios tecnológicos se articularon como lenguajes experimentales dentro del campo expandido del arte contemporáneo (Krauss, 1979; Meigh-Andrews, 2014). En este marco, Pola Weiss (México), Valie Export (Austria) y Shigeko Kubota (Japón/Estados Unidos) desarrollaron, de manera casi sincrónica, propuestas pioneras que situaron el cuerpo femenino en el centro de sus procesos creativos y utilizaron el video como una extensión tecnológica de la experiencia corporal.

No obstante, a pesar de las convergencias temporales, formales y conceptuales entre sus obras, estas artistas han sido estudiadas mayoritariamente desde narrativas fragmentadas o jerarquizadas, en las que la producción latinoamericana suele ocupar un lugar periférico frente a los relatos dominantes del videoarte europeo y estadounidense. En particular, aunque la obra de Pola Weiss ha sido reconocida como fundacional para el desarrollo del videoarte en América Latina, rara vez ha sido analizada en diálogo comparativo con otras pioneras internacionales del medio.

A partir de este problema, el presente artículo plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera operó el cuerpo como dispositivo simbólico y mediático en las prácticas pioneras del videoarte desarrolladas por Pola Weiss, Valie Export y Shigeko Kubota durante la década de 1970, en distintos contextos geopolíticos?

El objetivo del estudio es analizar comparativamente las estrategias artísticas de estas tres creadoras, atendiendo a sus procesos creativos, al

uso del cuerpo frente a la cámara y a la experimentación con el video como medio emergente. Desde una perspectiva transnacional, el artículo propone una lectura que sitúa la obra de Pola Weiss en un plano de equivalencia conceptual y estética con la de Export y Kubota, cuestionando las jerarquías historiográficas que han marcado el estudio del videoarte.

El aporte de esta investigación radica en articular un análisis comparativo sustentado en el estudio del archivo como eje metodológico, permitiendo comprender la relación entre cuerpo, tecnología y memoria en la configuración de estas prácticas pioneras. El artículo se organiza en cuatro apartados: metodología; análisis de la obra de Pola Weiss; estudio comparativo con Valie Export y Shigeko Kubota; y, finalmente, una discusión de resultados centrada en el cuerpo y el video como ejes articuladores.

Metodología

La presente investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo, con un diseño de estudio comparativo aplicado a prácticas pioneras del videoarte realizadas por mujeres durante la década de 1970. Este enfoque se inscribe dentro del campo de la investigación artística, entendida como una modalidad de producción de conocimiento que se desarrolla a través de prácticas creativas y reflexivas, donde el proceso es tan relevante como el resultado.

Desde esta perspectiva, el análisis de obras de videoarte no se limita a su dimensión formal, sino que considera los contextos de producción, los archivos y los cuerpos implicados como dispositivos epistemológicos. Asimismo, el uso del estudio de caso múltiple permite articular una comparación situada entre prácticas artísticas desarrolladas en distintos contextos geopolíticos, sin perder de vista sus singularidades (Yin, 2018).

La investigación se centra en tres casos de estudio: Pola Weiss (México), Valie Export (Austria) y Shigeko Kubota (Japón/Estados Unidos), seleccionadas por su coincidencia temporal, el uso del video como medio principal y la centralidad del cuerpo femenino como eje

de sus procesos creativos. El estudio adopta una metodología de caso múltiple, entendiendo cada práctica artística como una unidad analítica autónoma pero comparable. La comparación no se establece a partir de criterios biográficos, sino a partir de estrategias artísticas y mediáticas compartidas, lo que permite identificar convergencias y particularidades en contextos geopolíticos diferenciados.

El análisis se realiza a partir de un estudio formal y discursivo de obras audiovisuales seleccionadas de cada artista, atendiendo al uso del cuerpo frente a la cámara, la relación entre cuerpo y dispositivo tecnológico, así como a los recursos técnicos y narrativos propios del video emergente. Asimismo, se incorpora la revisión de archivo y fuentes documentales —particularmente en el caso de Pola Weiss, a partir de la Colección Pola Weiss del Centro de Documentación Arkheia (MUAC-UNAM)— como herramienta metodológica para comprender los procesos creativos, las condiciones de producción y las estrategias de circulación de las obras. Estos criterios permiten establecer una comparación transversal que reconoce tanto las convergencias conceptuales como las especificidades contextuales de cada práctica artística.

La selección de obras para esta investigación no sólo atiende a una relación temporal, sino a un vínculo en la conceptualización, la realización técnica y los aspectos temáticos. Las concepciones sobre corporeidad y mediación tecnológica se vinculan en el proceso de producción del video como herramienta, el cuerpo como símbolo y la autorrepresentación como estrategia para crear obras que buscaban acabar con el sexismo y la opresión y exponer la feminidad. En este sentido se abordan las obras *Tap and Touch Cinema / Tapp und Tastkino* (1968), *Body Configurations* (1976), *Auflegung* (1972) y *Action Pants: Genital Panic* (1969) de Valie Export; *Vagina Painting* (1965) y *Nude descending a Staircase* (1976), de Shigeko Kubota y *Flor cósmica* (1977), *Ciudad-Mujer-Ciudad* (1978) y *Mi Co-ra-zón* (1986) de Pola Weiss, al considerar que abonan a esta discusión.

Pola Weiss, pionera del video arte en México

El México de finales de los sesenta y principios de los setenta estuvo marcado por el movimiento estudiantil de 1968, los Salones Independientes y la denominada Generación de los grupos; fenómenos atravesados por los Conceptualismos que tuvieron una fuerte resonancia en América Latina. Para el arte, influido por movimientos sociales y políticos, fue una época de experimentación, mientras el mundo estaba pendiente de la Guerra Fría.

En el campo del video y medios filmicos, destacaron “creadoras como Sarah Minter (1953-2016), Silvia Gruner (n. 1959) Ximena Cuevas (n. 1963) y Pola Weiss (1947-1990), quienes generaron propuestas artísticas independientes. Aprovechando la flexibilidad y la intimidad que ofrecen las películas y los videos de Súper 8, exploraron las posibilidades de estos medios para representar una relación distinta entre sujeto y objeto”. (Cordero Reiman et al., 2017). De este modo, Minter, Cuevas, Gruner y Weiss, quien se asumía como teleasta, se consolidaron como pioneras del videoarte.

Si en los años sesenta la utopía de los medios masivos como expansión de las potencialidades corporales planeaba el deseo todavía incluso de una aldea global, el caso de Pola Weiss embona a la perfección al usar el cuerpo y la cámara de video como principal herramienta de creación artística, sin dejar de lado la premisa de que la televisión es la madre del video. “En el campo del videoarte, especialmente en las prácticas desarrolladas por artistas mujeres desde los años setenta, el medio se constituyó como una herramienta crítica para cuestionar las representaciones tradicionales del cuerpo y explorar temas de identidad y subjetividad ligados a las luchas feministas” (Leuzzi, 2023).

La producción artística feminista de la década de 1970 representó una ruptura crítica frente a las estructuras patriarcales que históricamente habían definido la representación de las mujeres en el arte y la cultura visual. En este contexto, Mónica Mayer afirmó que “el arte feminista es una herramienta política efectiva”, entendiendo la práctica artística como

un espacio de transformación social y de cuestionamiento de las relaciones de poder que atraviesan la producción de imágenes (Mayer, 2009). Desde esta perspectiva, muchas artistas feministas recurrieron a estrategias como la performance, el video, el uso del cuerpo y la participación colectiva para evidenciar las desigualdades de género, denunciar la violencia simbólica y generar nuevas formas de representación desde la experiencia femenina. Así, el arte feminista no sólo reformuló las imágenes de las mujeres, sino también las condiciones políticas y culturales desde las cuales dichas imágenes eran producidas y legitimadas.

La producción artística de Pola Weiss se centró en la experimentación con medios como la danza y el videoarte. Hizo de la cámara una extensión de su cuerpo —incluso la llamaba su escuincla y la consideraba su confidente—, explorando sus posibilidades estéticas, tecnológicas, emotivas e incluso orgánicas. Weiss defendía la necesidad de concebir un «arte de televisión, televisión de arte, arte televisivo» y denominó a sus producciones *arTV*, debido a su «capacidad masiva de comunicación». En términos históricos, su obra se desarrolló durante el proceso de consolidación del video como práctica artística, en el tránsito de las décadas de 1970 y 1980, periodo en el que el medio adquirió reconocimiento institucional y se configuró como un campo expandido del arte contemporáneo, en estrecho diálogo con el performance y el arte conceptual (Baigorri, 2012).

Para Sarah Minter (2008), Pola Weiss fue la primera artista en México que incorpora el vídeo como su herramienta principal de creación, con una conciencia clara del medio. También, fue casi la única representante mexicana del vídeo en foros internacionales en esos años. Algunos otros artistas contemporáneos a ella utilizaron el video esporádicamente, o de manera complementaria en la búsqueda de nuevos lenguajes, Pola Weiss trabajó desde una perspectiva lúdica, abordó los problemas de género, asumió y expuso su propio cuerpo y su intimidad como materia y sujeto de representación, subvirtiendo el rol femenino. Estas fueron algunas de las características que definieron sus temáticas y cuestionaron el lenguaje del propio medio.



Figura 1. *Mi Co-ra-zón* de Pola Weiss (1986), still del video.

Fuente: Elaboración propia a partir de Pola Weiss: *Mi Co-Razón* (Videoarte México, 1986), YouTube.

La construcción simbólica de las piezas de Weiss surge del cuerpo femenino y su dimensión cultural y social. La relación corporal y el espacio público fueron los ejes medulares de su obra, utilizando como referente la psicodelia y recursos como la solarización y el cruce disciplinar entre el video y la danza. El texto como herramienta persuasiva, la poesía, el sonido y los movimientos corporales, son parte intrínseca de su producción artística. “...las constantes eran: su cuerpo, la intimidad, el cuestionamiento del rol femenino, la maternidad, etc. En el abordaje de estas temáticas utilizó blue-screen y efectos psicodélicos, muy en boga en ese momento” (Minter, 2008).

Para Weiss el cuerpo femenino se convirtió en un espacio central de producción de sentido, no sólo como representación, sino como agente activo frente a la cámara, cuestionando las estructuras tradicionales de la mirada y la autoría en el arte.



Figura 2. Pola Weiss. *La TV te ve* (2014), MUAC, UNAM, Ciudad de México, vista de la exposición.
Fuente: Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC), UNAM

Gabriela Aceves Sepúlveda (2019) plantea una interesante manera de entender las piezas de Weiss. Para ella, la obra de Pola se puede clasificar de la siguiente manera: "extraPOLating" (haciendo que el espectador vea imágenes), "interPOLating" (interrumpiendo al espectador para interrumpir la narrativa) y "POLArizing" (invitándolo a reflexionar sobre lo que vio). Una muestra de esto, son sus videoartes: *Flor Cósmica* (1977), *Mi Co-ra-zón* (1986), *Merlín* (1987), entre otros. Solía incluir la participación del público e interpolaba imágenes en las videodanzas y performances que realizaba en espacios públicos, como el que llevó a cabo afuera del Museo de Arte Moderno (s.f.) o en *Papalotl* (1979) y, por último, en *POLArizing*, obra en la que se percibe, se analiza y se completa la pieza a partir del bagaje cultural del público, la forma de percepción y la significación individualizada que le da relevancia a la obra de Weiss.

Weiss, pionera en el uso de video y televisión, superpuso el curvilíneo cuerpo desnudo de una bailarina en colores psicodélicos y movimientos caleidoscópicos constantes paneos en blanco y negro del paisaje urbano, equiparando la explotación ecológica que ha dejado a la ciudad sin suficiente agua y aire fresco con la represión y violencia ejercida sobre el cuerpo de lo femenino, expresado en una voz que grita: "Me estoy moviendo, sintiendo... ¡por qué no me dejas... parar!". (Cordero Reiman et al., 2017).

Video arte. Aproximaciones a las obras de Shigeo Kubota y Valie Export en relación con la obra de Pola Weiss.

En el contexto internacional, otras mujeres como Hannah Wilke, Mary Lucier, Ana Mendieta, Carolee Schneemann, Joan Jonas, Ulrike Rosenbach, Shigeo Kubota y Valie Export expusieron su cuerpo y utilizaron performance y video para realizar sus piezas. Las dos últimas, realizaron sus propuestas creativas casi sincrónicamente —aunque en contextos muy distintos— con la de Pola Weiss.

Disruptivas y disidentes, en diferentes latitudes —Nueva York, Viena y Ciudad de México—, Weiss, Export y Kubota coincidieron temporalmente, (Kubota y Weiss sí se conocieron, incluso se mandaban correspondencia). Shigeo Kubota formó parte de la Vanguardia de Tokio, perteneciente al movimiento Fluxus; Valie Export, fue una de las pioneras en el trabajo multimedia, destacando su trayectoria en la performance y el cine feminista, mientras que Pola Weiss fue pionera del videoarte en América Latina.

Sorprendentemente, el trabajo de estas tres artistas tiene muchas convergencias, pues aportaron valiosas innovaciones en el campo de las artes visuales. La explosión de su proceso creativo ocurrió en los mismos años. En contextos sociales y políticos muy diversos construyeron el imaginario del uso del video como herramienta y extensión de sus trabajos. Emplearon lenguajes, estrategias, soportes y recursos técnicos convergentes y generaron ideas innovadoras, transgresoras y rebeldes.

Su producción coincide con la denominada primera generación de videoartistas en los años ochenta del siglo XX, en la que destacan nombres como Vito Aconcci, Peter Campus, Bruce Nauman, Joan Jonas, Bill Viola o Gary Hill. En esa época, el video se consolidó institucionalmente, es decir, los museos aceptaron mostrar, difundir y consumir estos productos. A la par, comenzó una digitalización paulatina que terminó por diluir y desvanecer los medios analógicos. Además, el video se empezó a utilizar como soporte en otras estrategias como el performance, generando piezas que tienen la cualidad de no ser únicas.

Para Peter Weibel, este fenómeno forma parte de una tendencia general que va de un arte de la ilusión —arraigado desde el Renacimiento— hacia un arte de la anti-ilusión, que se gestó a partir de las vanguardias y se consolidó en las líneas experimentales de las décadas de los 50, 60 y 70. Desde la música experimental hasta el body art, pasando por el cine underground, se cuestionan los modelos de representación institucionales y se experimenta con los materiales (el piano, el cuerpo o la materialidad de la película) como fuentes creativas. En este contexto, la imagen-tiempo se posicionó en diferentes imaginarios, y así ocurrió en el caso de Weiss, Kubota y Export.



Figura 3. *Einkreisung* [Encirclement] (1976) de Valie Export, de la serie *Body Configurations*, fotografía.
Fuente: Valie Export Foundation, Viena. [Archivo oficial de la obra](#)

En el contexto del videoarte de los años setenta, las prácticas de estas tres artistas convergen en la utilización del cuerpo, la tecnología y la imagen electrónica como estrategias críticas frente a los sistemas de representación dominantes de su tiempo. Desde contextos culturales distintos exploraron el video como un medio expandido que permitía cuestionar las estructuras patriarcales, los dispositivos mediáticos y la relación entre percepción, identidad y espacio público. Sus divergencias responden a las particularidades históricas y sociales de cada entorno: Kubota, vinculada al espíritu experimental de Fluxus y a la diáspora

japonesa en Estados Unidos, incorporó una visión híbrida entre escultura, performance y tecnología; Export, desde la radicalidad del Accionismo Vienés y el feminismo europeo, utilizó el cuerpo como confrontación política y crítica a la cultura visual occidental; mientras que Weiss desarrolló en México un lenguaje profundamente sensorial y televisivo, donde el video se relacionó con la danza, la psicodelia y la apropiación crítica de los medios de comunicación masiva.

Shigeko Kubota (Japón, 1937-2015) contribuyó a la transgresión estética de los años setenta y trasladó al video la idea de performance. La pieza Duchampiana: *Nude Descending a stair case* (1976) de Kubota, producida con película súper 8mm, transferida a video y utilizando sintetizadores de video, fue una de las primeras video-esculturas; en el mismo año Valie Export, creó su pieza *Invisible Adversaries* (1977), un filme experimental austriaco y un año después Pola Weiss realizó *Flor cósmica* (1977). Las coincidencias temporales y formales entre estas obras permiten establecer un diálogo comparativo sobre las exploraciones pioneras del video y el cuerpo.



Figura 4. *Nude Descending a Staircase* (1976) de Shigeko Kubota, videoescultura.

Fuente: ZKM | [Center for Art and Media Karlsruhe](https://www.zkm.de/en/center-for-art-and-media-karlsruhe).

El arte existe en un flujo de tiempo. En el video, el tiempo fluye cuadro por cuadro. Shigeko Kubota aportó una sensibilidad singular a su extenso cuerpo de esculturas de video, instalaciones multimedia y videos de un solo canal. Fusionando los procesos electrónicos, con referencias históricas y la conexión con la identidad femenina, reformuló la iconografía y las teorías de Marcel Duchamp. Sus cintas de video, muchas de las cuales se basan en imágenes de la naturaleza (nubes, plantas o formaciones rocosas), a menudo son mucho más atractivas y sofisticadas que sus contenedores tridimensionales.

Por el contacto con Jonas Mekas, Kubota se interesó en la curaduría de exposiciones de video en los museos, fue así como conoció a Weiss. Su actividad como curadora de nuevos medios hizo visibles a mujeres videoartistas y fue esencial para el vínculo entre artistas (creadores) japoneses y estadounidenses. Es decir, hacer la fusión entre el arte y la vida, Asia y América, la furia *Duchampiana* y *Levi-Straussiana*, la forma fría y el video caliente. Por su parte, desde 1970, Valie Export, nacida con el nombre Waltraud Lehner (1940, Linz, Austria), produjo «performances de guerrilla» en las que usó su cuerpo como arma para desafiar el *status quo* patriarcal. Estas demostraciones públicas son irreverentes y desafían sin filtro las convenciones sociales de la época, sometiendo su cuerpo ante la mirada ajena, al dolor, al asco o al placer, sin pudor.

La obra de Export explora el feminismo, cuestionando la ideología de género a través de la instalación, el video, la fotografía conceptual, el cine experimental y acciones, entre otras estrategias de producción artística. Pionera del Arte Feminista, su obra converge con la de Pola Weiss, por un lado, en su búsqueda de la identidad y el cuerpo femenino y por otro, en la experimentación y uso del video como parte fundamental en la construcción simbólica de sus piezas artísticas. Ambas fueron pilares del arte creado por mujeres después de la posguerra.

En sus piezas, Valie Export, utiliza el cuerpo para delimitar espacios urbanos, como hizo en *Auflegung* (1972), atravesando su propio cuerpo en el camino, imposibilitando el paso de cualquier vehículo. *Trapez*, de 1974; *Drei Figurationszeichen Drei Körperkonfigurationen* de 1976; *Einfügung* de

1976, son acciones frente a la cámara fotográfica, en las cuales la artista actúa, construye y escenifica para generar registros poéticos —al igual que Pola Weiss lo hace para su cámara de video— y devolver atributos que fueron quitados al cuerpo femenino.



Figura 5. *Erwartung* [Expectation] (1976) de Valie Export, de la serie *Reenactments*, fotomontaje.

Fuente: Valie Export Foundation, Viena. [Archivo oficial de la obra](#)

En el proceso creativo de Export prevalece la idea de que el arte proviene de la vida misma, creando su propia identidad. Su práctica multidisciplinaria busca deconstruir y desafiar al espectador a cuestionar las reglas, códigos y representaciones convencionales del cuerpo femenino, utilizando una fuerte conexión entre cuerpo y símbolo. Su

trabajo posterior, en los años noventa, se encaminó hacia la video escultura y las instalaciones interactivas experimentales, cambiando su producción hacia aspectos más tecnológicos. La relevancia del archivo en estas prácticas no radica únicamente en su función documental, sino en su capacidad para activar nuevas lecturas críticas y procesos de investigación artística a partir de materiales históricos, procesos y memorias corporales (Foster, 2004).

En Shigeko Kubota, obras performáticas como *Vagina Painting* (1965, performance con pincel adherido al cuerpo y pintura sobre papel), presentada durante el *Perpetual Flux Fest* en Nueva York, cuestionaron la tradición masculina del expresionismo abstracto y reformularon la relación entre cuerpo, gesto y tecnología dentro del contexto Fluxus. Por su parte, Valie Export desarrolló acciones de cine expandido y performance como *Tap and Touch Cinema / Tapp und Tastkino* (1968, performance e intervención urbana con dispositivo portátil sobre el torso) y *Action Pants: Genital Panic* (1969, performance y fotografía intervenida), donde confronta directamente la mirada masculina y los mecanismos de control mediático sobre el cuerpo femenino.

En diálogo con estas prácticas, Pola Weiss exploró el video como una extensión corporal y sensorial mediante obras como *Ciudad-Mujer-Ciudad* (1978, video monocal/performace televisiva) y *Mi Co-ra-zón* (1986, video experimental autobiográfico), donde integró danza, cuerpo, paisaje urbano y manipulación electrónica de la imagen desde el contexto mediático mexicano. Aunque Kubota se vinculó con la experimentación intermedia de Fluxus, Export con la radicalidad del Accionismo feminista europeo y Weiss articuló una visualidad más afectiva y psicocorporal, las tres artistas coincidieron en utilizar el performance y el video como estrategias críticas para desestabilizar las representaciones normativas del cuerpo femenino y expandir las posibilidades políticas de la imagen tecnológica en el arte contemporáneo.

Así, aunque comparten una búsqueda de emancipación estética y corporal a través de la imagen electrónica, cada una articuló el videoarte desde condiciones culturales específicas que evidencian distintas formas de modernidad y resistencia. Austria, Estados Unidos y México atravesaron transformaciones sociales, políticas y culturales que impactaron profundamente las prácticas artísticas y los discursos críticos emergentes. En Austria, el contexto de posguerra tardía y la crítica a las estructuras conservadoras impulsaron propuestas radicales vinculadas al Accionismo Vienés y al cuestionamiento del cuerpo, la sexualidad y los medios de comunicación, en un entorno marcado por tensiones entre tradición y modernización. En Estados Unidos, los movimientos por los derechos civiles, el feminismo de segunda ola, las protestas contra la guerra de Vietnam y el auge de los medios electrónicos favorecieron el desarrollo del videoarte, el performance y las prácticas conceptuales como herramientas de crítica social y política. Mientras tanto, en México, el impacto posterior al movimiento estudiantil de 1968 generó una profunda desconfianza hacia las instituciones estatales y motivó nuevas formas de producción cultural independientes, experimentales y colectivas. En este escenario, Export, Kubota y Weiss utilizaron el cuerpo, el performance, la fotografía y el video para cuestionar los roles de género, los discursos oficiales y las representaciones tradicionales de la mujer, estableciendo vínculos con las discusiones feministas y los lenguajes contemporáneos internacionales.

Su legado permanece en los archivos y documentos artísticos que de estas tres referentes del arte contemporáneo se encuentran resguardados en el Centre Linz, Centro de documentación de nuevos medios y performance, en Linz, Austria; en la Fundación Shigeko Kubota de video arte y medios electrónicos, y en el Centro de Documentación Arkheia del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) en la Ciudad de México.

A manera de hallazgos y conclusiones

El análisis comparativo de las prácticas de Weiss, Export y Kubota, permite identificar estrategias artísticas compartidas en torno al uso del video como medio performativo, así como diferencias derivadas de contextos geopolíticos y culturales específicos. Estos hallazgos, obtenidos mediante un estudio de caso múltiple centrado en el cuerpo y el archivo como ejes de análisis, permiten reflexionar sobre el papel de estas artistas en la consolidación del videoarte como campo expandido. Los resultados abren la posibilidad de reconsiderar la obra de la artista mexicana Pola Weiss dentro de una genealogía internacional del videoarte realizado por mujeres.

Lejos de constituir una mera exploración técnica del video, las prácticas de Valie Export, Shigeko Kubota y Pola Weiss, produjeron nuevas gramáticas visuales que articularon cuerpo, tecnología y contexto sociopolítico en narrativas experimentales no lineales. En este contexto, la obra de Pola Weiss, cuya aportación al desarrollo del videoarte en América Latina es fundamental, se confirma no como un fenómeno aislado o periférico, sino como parte de una genealogía internacional de prácticas pioneras realizadas por mujeres. Su trabajo dialoga en tiempo y forma con el de Kubota y Export, particularmente en la experimentación con la cámara como extensión del cuerpo, en la performatividad frente al dispositivo tecnológico y en la producción de lenguajes híbridos entre danza, performance y medios audiovisuales.

Un hallazgo relevante de esta investigación es el papel del archivo como eje articulador entre estas prácticas. Los fondos documentales dedicados a Weiss, Export y Kubota no sólo resguardan obra y procesos, sino que constituyen espacios activos de investigación artística, donde la memoria, la documentación y la organización del material forman parte del legado conceptual de las artistas. La atención consciente al archivo revela una preocupación compartida por la permanencia, la circulación y la reinterpretación de obras que, en su origen, fueron concebidas como experimentales y efímeras.

Kubota integró el archivo audiovisual dentro de instalaciones y esculturas de video que reinterpretan acciones Fluxus y experiencias personales, construyendo una memoria tecnológica híbrida entre autobiografía y experimentación mediática. Export, por su parte, utilizó la fotografía, el video y el registro performático como estrategias de evidencia y confrontación política, donde el archivo preserva acciones efímeras y al mismo tiempo activa una crítica a los dispositivos de vigilancia, representación y control del cuerpo femenino. En el caso de Weiss, el archivo videográfico adquirió una dimensión profundamente autobiográfica y televisiva: reutilizó grabaciones, intervenciones urbanas y manipulaciones electrónicas para producir una memoria afectiva del cuerpo en movimiento y de la experiencia mediática mexicana. Así, las tres artistas transformaron el archivo en una práctica expandida, performativa y feminista, donde conservar imágenes también implicaba reactivar experiencias corporales, cuestionar narrativas dominantes y disputar la construcción histórica de la visualidad contemporánea.

Las tres artistas, pioneras del video arte, del uso de imágenes hipnóticas, del Feminismo como discurso y del video como soporte ofrecen una perspectiva sobre el arte contemporáneo y del pasado desde un punto de vista tanto político como feminista. Kubota reflexionó que el video “era igual para hombres y mujeres porque era nuevo y bastante económico, y todos teníamos el mismo acceso a él” (Kubota, 2006). En las tres, el registro en video, la fotografía y los medios electrónicos funcionan simultáneamente como memoria, performance y producción de conocimiento crítico sobre el cuerpo y la imagen.

Las obras analizadas en esta investigación aportaron al campo del arte contemporáneo y del feminismo nuevas formas de comprender la relación entre cuerpo, imagen y tecnología. Más allá de su coincidencia temporal, las propuestas de Valie Export, Shigeko Kubota y Pola Weiss, consolidaron estrategias de autorrepresentación y experimentación técnica que transformaron la manera en que las mujeres podían producir y ocupar las imágenes dentro del arte. A través del performance, el video y la acción corporal, desplazaron la representación femenina tradicional para convertir el cuerpo en un espacio político, crítico y simbólico.

Obras como *Tap and Touch Cinema*, *Body Configurations*, *Action Pants: Genital Panic*, *Vagina Painting*, *Nude Descending a Staircase*, *Flor cósmica* y *Ciudad-Mujer-Ciudad* contribuyeron a cuestionar los discursos patriarcales presentes en la cultura visual y ampliaron las posibilidades del videoarte y las prácticas feministas. En conjunto, sus producciones no sólo evidenciaron formas de resistencia frente al sexismo y la opresión, sino que también abrieron nuevas rutas para pensar la subjetividad femenina, la mediación tecnológica y la relación entre arte y experiencia corporal.

Finalmente, este estudio contribuye a la reflexión sobre la investigación artística al demostrar que el análisis de prácticas audiovisuales desde una perspectiva comparativa permite ampliar la comprensión del videoarte como campo expandido, atravesado por el cuerpo, la tecnología y el contexto sociopolítico. Por otro lado, reconocer a Pola Weiss junto a Valie Export y Shigeko Kubota no sólo implica una revisión historiográfica, sino una reconfiguración crítica de las narrativas dominantes del arte contemporáneo, visibilizando aportaciones femeninas que han sido fundamentales para la validación del video como forma artística.

Referencias

- Aceves Sepúlveda, G. (2019). *Women made visible: Feminist art and media in post-1968 Mexico City*. University of Nebraska Press.
- Baigorri, L. (2012). *Video en Latinoamérica: Una historia crítica*. Brumaria.
- Cordero Reiman, K., Giunta, A., & Fajardo-Hill, C. (2017). *Radical women: Latin American art, 1960–1985*. Hammer Museum; DelMonico Books/Prestel.
- Foster, H. (2004). An archival impulse. *October*, 110, 3–22.
- Kubota, S. (2006, septiembre). *Shigeko Kubota with Phong Bui*. Entrevista por Phong Bui. *The Brooklyn Rail*. <https://brooklynrail.org/2006/09/art/shigeko-kubota-with-phong-bui>
- La Ferla, J. (Ed.). (2008). *Video en Latinoamérica: Una historia crítica*. Fundación Telefónica.
- Leuzzi, L. (2023). Representation and identity in contemporary women artists' video. *Arts*, 12(2), 62. <https://doi.org/10.3390/arts12020062>
- Meigh-Andrews, C. (2014). *A history of video art: The development of form and function* (2a ed.). Bloomsbury Academic.
- Minter, S. (2008). Video en Latinoamérica. En J. La Ferla (Ed.), *Video en Latinoamérica: Una historia crítica* (pp. 151–168). Fundación Telefónica.
- Rush, M. (2003). *Video art*. Thames & Hudson.
- Weibel, P. (2003). *La condición postmedia*. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo.
- Weiss, P. (1978). *arTV* [Manuscrito]. Fondo Pola Weiss, Centro de Documentación Arkheia, Museo Universitario Arte Contemporáneo, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Weiss, P. (s. f.). [Frase sobre cine, televisión y videoarte] [Mecanuscrito]. Fondo Pola Weiss, Centro de Documentación Arkheia, Museo Universitario Arte Contemporáneo, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.

Acustemologías del dato: *Una genealogía de la sonificación artística en México (2000-2026)*



Acustemologies of data:
A genealogy of artistic sonification in Mexico (2000-2026)

Jalil Felipe Cervantes Martínez

jalil-chuen1994@hotmail.com

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-7532-8285>

ARTÍCULO ACADÉMICO

Recibido: 20|04|2026

Aprobado: 11|06|2026

Resumen

La sonificación de datos ha emergido como una práctica que articula arte, ciencia y tecnología, aunque en México carece de una sistematización histórica que permita comprender su especificidad. Este artículo propone trazar una genealogía de la sonificación artística mexicana entre 2000 y 2026, con el objetivo de analizar su contribución a una acustemología tecnológica situada. Se adopta un enfoque cualitativo basado en revisión documental y análisis de un corpus de 52 obras, seleccionadas por su uso central de la sonificación. El análisis considera variables como tipo de datos, estrategias de mapeo e intencionalidad estética. Los resultados evidencian una evolución desde prácticas individuales hacia ecologías de datos colectivas, con énfasis en lo no humano, la crítica socioambiental y la interdisciplina. Se concluye que la sonificación en México configura una acustemología situada que transforma datos en experiencias críticas. Su desarrollo amplía las narrativas del arte contemporáneo al incorporar lo sonoro, lo procesual y lo relacional.

Palabras clave: Sonificación de Datos, Arte Contemporáneo Mexicano, Arte Sonoro, Acustemología.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-No comercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

DOI 10.33064/12ais9084

Abstract

Data sonification has emerged as a practice that articulates art, science, and technology; however, in Mexico it still lacks a historical systematization that would allow for an understanding of its specificity. This article proposes tracing a genealogy of artistic sonification in the country between 2000 and 2026, with the aim of analyzing its contribution to a situated technological acoustemology. A qualitative approach is adopted, based on documentary review and analysis of a corpus of 52 works selected for their central use of sonification. The analysis considers variables such as data types, mapping strategies, and aesthetic intentionality. The results reveal an evolution from individual practices toward collective data ecologies, with an emphasis on non-human agencies, socio-environmental critique, and interdisciplinarity. It concludes that sonification in Mexico constitutes a situated acoustemology that transforms data into critical experiences. Its development expands the narratives of contemporary art by incorporating sonic, processual, and relational dimensions.

Keywords: Data Sonification, Contemporary Mexican Art, Sound art, Acoustemology.

Introducción

En el panorama del arte latinoamericano, existen prácticas que exploran lo sonoro como un espacio de conocimiento y crítica. Entre estas prácticas, la sonificación de datos, comprendida como la traducción artística de conjuntos de datos en experiencias sonoras, ha emergido en México como un campo de producción. Este artículo se propone trazar una genealogía de esta práctica entre 2000 y 2026, argumentando que configura una contribución distintiva al arte de la región, caracterizada por una hibridación multidisciplinar y una vocación ecológica.¹

La sonificación de datos se ha manifestado en las últimas décadas como una práctica que integra arte, ciencia y tecnología, se emplea tanto para el análisis científico, la creación artística y la comunicación pública.

[1] Thomas Bjørnsten, "From Particle Data to Particular Sounds: Reflections on the Affordances of Contemporary Sonification Practices," *Journal of Sonic Studies* 10 (2015), <https://doi.org/10.22501/JSS.220323>.

En el ámbito internacional, se reconocen convergencias entre comunidades de visualización y sonificación, ambas orientadas a hacer interpretable cualquier tipo de dato mediante representaciones visuales o auditivas.²

Metodología

Para trazar la genealogía de la sonificación de datos como práctica artística en México entre 2000 y 2026, se diseñó una metodología cualitativa de revisión documental y análisis de obras, estructurada en las siguientes fases: delimitación del corpus, definición de criterios de selección, protocolo de análisis y sistematización en tabla cronológica.

Delimitación temporal y antecedentes

Si bien el título acota el estudio al periodo 2000-2026, se incluyeron como antecedentes necesarios obras entre 1982 y 1999 (*Fantasia Cósmica* de Raúl Pavón Sarrelangue y *Plasmaht* de Ariel Guzik). Estas piezas no forman parte del corpus principal, pero se analizan como precursores que establecieron bases técnicas y poéticas de la sonificación en México.

Criterios de inclusión y exclusión

Se incluyeron obras que cumplieran simultáneamente con: haber sido producidas o presentadas por primera vez entre 2000 y 2026, utilizar la sonificación de datos como componente central de la piezas, contar con documentación accesible (registros audiovisuales, catálogos de museo, portafolios de artistas, publicaciones académicas o entrevistas), y ser de autoría mexicana o artistas que residen en México.

En este sentido se excluyeron: piezas donde el sonido es exclusivamente ilustrativo o ambiental sin una relación programática con los datos, obras sin suficiente documentación para verificar los criterios anteriores.

[2] K. Enge et al., "Open Your Ears and Take a Look: A State-of-the-Art Report on the Integration of Sonification and Visualization," *Computer Graphics Forum* 43, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.1111/cgf.15114>.

Fuentes consultadas

La investigación se basó en documentación primaria de obras (portafolios, sitios web, catálogos) y fuentes secundarias (tesis, artículos académicos y capítulos de libro).

Protocolo de análisis

Cada obra seleccionada fue analizada según un conjunto de variables organizadas en torno a las siguientes dimensiones:

1. *Datos de origen*: tipo de datos (ambiental, biológico, electromagnético, urbano, sísmico, acuático, social),
2. *Procedencia*: sensores en tiempo real, bases de datos históricas, flujos de redes sociales y escala temporal.
3. *Estrategia de mapeo*: técnica empleada para traducir datos a sonido (mapeo paramétrico directo, granulación, síntesis auditiva, control de MIDI, live coding) y grado de indexicalidad.
4. *Resultado sonoro y visual*: Materiales resultantes (instalación, composición fija, performance, dispositivo interactivo) y relación entre lo audible y lo visible.
5. *Intencionalidad comunicativa*: Si la obra busca principalmente exploración estética, concientización ambiental o crítica sociopolítica.

Adicionalmente, se aplicó el *modelo de estratos* de Mardakheh y Wilson para clasificar cada obra según el peso relativo de la estructura de datos versus la composición sonora (capa fuertemente indexada, alusiva o generativa).

Cuantificación del corpus

Se revisaron un total de 54 obras documentadas entre 1982 y 2026. De ellas, 2 se consideran antecedentes pre-2000, y 52 fueron integradas por los criterios descritos previamente. Estas piezas se encuentran en la tabla 1 como herramienta de navegación genealógica.

Estatuto del dato y consideraciones epistemológicas

El artículo parte de la premisa que el dato no se concibe como una representación neutra o transparente, sino como una construcción

técnica y poética, una huella indexada que porta decisiones de medición, recorte y agregación. En el contexto artístico, el dato deviene material poético cuyo mapeo a sonido implica decisiones estéticas que producen sentido crítico, no solo “traducción” de información. Por lo tanto el análisis no trata la sonificación como una ventana al mundo, sino como un dispositivo de producción de escucha situada, retomando la idea de acustemología de Steven Feld.

Definiciones y alcances de la sonificación artística

La sonificación se define habitualmente como la traducción sistemática de datos a sonido no verbal, de modo que las relaciones presentes en los datos se convierten en relaciones perceptibles en la señal sonora, con fines de interpretación o comunicación.³ En el arte, los datos se usan como materia prima para controlar parámetros sonoros y visuales, reinterpretándose para generar experiencias estéticas y afectivas. Van Ransbeeck subraya que, en contextos artísticos, el binomio “dato-sonido” se convierte en un bloque constructivo central de la obra, donde el objetivo es transformar datos abstractos en experiencias estéticas y compromiso crítico.⁴

Estratos, continuos y crítica del dato

Para clarificar el terreno intermedio entre sonificación y práctica artística, Mardakheh y Wilson proponen un enfoque por estratos, distinguiendo clases de sonificación artística según el peso de la estructura de datos y de la composición sonora.⁵ Una capa se apoya fuertemente en la estructura de los datos (por ejemplo, cuando el contexto de origen importa y la sonoridad remite claramente a ellos), otra es más alusiva y otra eminentemente generativa, donde los datos funcionan como punto de partida poco indexical pero musicalmente fértil.⁶

[3] David Angeler, Miguel Álvarez-Cobelas y Salvador Sánchez-Carrillo, “Sonifying Social-Ecological Change: A Wetland Laments Agricultural Transformation,” *Ecology and Society* 23, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.5751/es-10055-230220>.

[4] Samuel Van Ransbeeck, «Sonification in an Artistic Context», en *Playful Disruption of Digital Media*, ed. por Daniel Cermak-Sassenrath (Singapore: Springer, 2018), 151-166, https://doi.org/10.1007/978-981-10-1891-6_10

[5] Milad Mardakheh y Scott Wilson, «A Strata-Based Approach to Discussing Artistic Data Sonification», *Leonardo* 55, n.º 5 (2022): 516-520, https://doi.org/10.1162/leon_a_02257.

[6] *Ibid.*

Desde otra perspectiva, estudios sobre sonificación climática han introducido el modelo de *Aesthetic Perspective Space* (APS) , que sitúa los proyectos en un espacio bidimensional definido por la intencionalidad (grado en que la obra busca comunicar algo específico sobre los datos) y la indexicalidad (grado en que el sonido mantiene un vínculo reconocible con los datos de origen).⁷ En un corpus de 32 proyectos sobre cambio climático, Lindborg y colaboradoras identifican cinco factores esenciales, tales como: acción, técnica, contexto, perspectiva, y visualización. Con estos criterios muestran que la perspectiva y la diversidad léxica de los textos descriptivos predicen de forma significativa la posición de las obras en ese espacio estético.⁸

Diseño, intencionalidad y públicos

El paso de la sonificación como herramienta científica a práctica de comunicación pública exige considerar explícitamente objetivos, contextos, y públicos. Lenzi y Ciuccarelli proponen una escala de intencionalidad para evaluar el grado en que los autores diseñan su obra pensando en la comunicación de cuestiones socialmente relevantes a públicos más amplios.⁹ Su conclusión es que la transición hacia la comunicación pública requiere integrar saberes de diseño, cuidado del contexto de la escucha, legibilidad de los mapeos, narrativas accesibles y consideración de las condiciones sociales de recepción.¹⁰

Estudios cuantitativos del campo, como el ya mencionado análisis de 32 proyectos de sonificación climática, muestran que factores como el contexto descrito, la duración de los medios y la manera en que los autores enmarcan su trabajo están asociados con las dimensiones de intencionalidad e indexicabilidad del APS.¹¹

[7] PerMagnus Lindborg, Sara Lenzi y Manni Chen, «Climate Data Sonification and Visualization: An Analysis of Topics, Aesthetics, and Characteristics in 32 Recent Projects», *Frontiers in Psychology* 13 (2023): art. 1020102, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1020102>

[8] *Ídem*.

[9] Sara Lenzi y Paolo Ciuccarelli, «Intentionality and Design in the Data Sonification of Social Issues», *Big Data & Society* 7, n.º 2 (2020), <https://doi.org/10.1177/2053951720944603>.

[10] *Ídem*.

[11] Lindborg, Lenzi y Chen, "Climate Data Sonification and Visualization."

Crítica de medios y arqueología sonora de datos

Desde una perspectiva de arqueología de medios, Dunham y colaboradores abordan la material media sonification como un modo de arte sonoro que emplea técnicas de sonificación de datos para organizar sonido a partir de artefactos y tecnologías pasadas, equilibrando musificación y preservación de la huella de los datos.¹² Este enfoque muestra como la sonificación puede servir para interrogar genealogías tecnológicas y dispositivos históricos, una línea particularmente productiva para contextos latinoamericanos donde los archivos de tecnologías obsoletas, infraestructuras incompletas y restos mediáticos constituyen un campo de trabajo crítico.

Asimismo, estudios recientes sobre auralización y visualización del paisaje sonoro oceánico demuestran el potencial de la colaboración entre arte y ciencia para traducir datos sísmicos e hidro acústicos en experiencias inmersivas accesibles al público general.¹³

Aunque estos proyectos se han desarrollado en otros continentes, sus metodologías, residencias artísticas en instituciones científicas, co-diseño de instalaciones digitales, y énfasis en la experiencia multisensorial, nos ofrecen modelos replicables en laboratorios y observatorios latinoamericanos.

Proyectos latinoamericanos

Existen ejemplos, como la instalación *BUZU*, desarrollada en el marco de la exposición *Sons de Silicio*, que genera una imagen auditiva del sistema de transporte urbano de São Paulo, a partir de datos de planificación y comportamiento del sistema durante una semana específica de octubre de 2017.¹⁴ *BUZU* surge como resultado artístico del proyecto *InterScity* sobre internet del futuro y ciudades inteligentes, y explora estrategias de minería y procesamiento de big data del transporte público, métodos de

[12] Peter Dunham et al., «Material Media Sonification: Sounding the Visibly Present Artefact», *Organised Sound* 27, n.º 2 (2022): 243-253, <https://doi.org/10.1017/s1355771822000383>.

[13] Yu Ren et al., «Bridging Science and Art: Auralization and Visualization of the Ocean Soundscape», *iScience* 27, n.º 2 (2024): art. 108920, <https://doi.org/10.1016/j.isci.2024.110696>.

[14] Julián Arango et al., «Buscando un espacio de sonificación: Sons de silicio y la instalación Buzu», *Per Musi* 41 (2021): 1-14, <https://doi.org/10.35699/2317-6377.2020.26078>.

mapeo dato-sonido y diseño de estructuras auditivas.¹⁵

Este proyecto ejemplifica como en Latinoamérica, la sonificación articula investigación tecnológica y crítica de infraestructuras, al hacer audible el flujo de autobuses y la lógica de planificación, *BUZU* genera una forma alternativa de percepción de la movilidad y del espacio urbano.

Otro proyecto es *Radiação Obscura* que explora la sonificación de flujos de energía (luz, campos electromagnéticos), proponiendo una ontología del sonido como evento-dato, desvinculado de la vibración física tradicional y más cercano a la circulación de información en entornos digitales.¹⁶

Sonificación socio ecológica y cambio ambiental

En Europa, Angeler y colaboradores han empleado la sonificación de series temporales hidro climáticas para dar voz a la degradación de humedales, como en “*The Lament of Las Tablas de Daimiel*”, composición que traduce 71 años de datos de inundación y lluvia en voces musicales que narran la transformación agrícola y la crisis hídrica.¹⁷ Destacando la metodología, como el uso de datos a largo plazo, traducción a líneas melódicas diferenciadas, y la construcción de un relato musical de la degradación ecológica. Estos ejemplos muestran cómo la sonificación puede funcionar como tecnología afectiva de comunicación de injusticias ambientales y de sensibilizar ante el cambio climático.¹⁸

De la acustemología a la sonificación crítica

En este sentido partimos de considerar la sonificación no como una

[15] Julián Arango et al., «BUZU: Retrieving Public Transportation Data for Sonification», en *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Computação Musical (SBCM 2019)* (São João del-Rei, MG: Sociedade Brasileira de Computação, 2019), 113-120, <https://doi.org/10.5753/sbcm.2019.10420>.

[16] Hugo Paquete, Adérito Fernandes-Marcos y Paulo Bernardino Bastos, «*Radiação Obscura: Fluxos energéticos sonificados no limiar da experiência sonora*», en *Ao som dos fluxos da informação: processos de sonificação nas artes sonoras* (Lisboa, 2020), <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2020.a120>.

[17] David Angeler, Miguel Álvarez-Cobelas y Salvador Sánchez-Carrillo, «Sonifying Social-Ecological Change: A Wetland Laments Agricultural Transformation», *Ecology and Society* 23, n.º 2 (2018): art. 20, <https://doi.org/10.5751/es-10055-230220>.

[18] Lindborg, Lenzi y Chen, “Climate Data Sonification and Visualization.”

mera herramienta de visualización auditiva, sino como una práctica epistemológica en el sentido que le otorga Steven Feld con su concepto de acustemología, donde la comprende como un modo de conocimiento generado a través de la escucha situada y encarnada.¹⁹

Desde esta perspectiva, las obras analizadas no representan datos, sino que generan condiciones de escucha que permiten comprender de manera relacional procesos ambientales, biológicos y sociales.²⁰

Este enfoque sitúa la producción mexicana en diálogo con teorías globales, desde los estudios del paisaje sonoro²¹, hasta reflexiones sobre la sonificación, al tiempo que revela sus especificaciones locales.

Para analizar la práctica mexicana, es necesario situarla en un cruce teórico productivo. Por un lado, la tradición del *paisaje sonoro* planteada por Murray Schafer, centró la atención en el entorno acústico como un todo ecológico por conservar y afinar. Sin embargo, su enfoque tiende hacia la documentación y preservación de lo existente.

Mientras que la sonificación de datos artística, en cambio es inherentemente generativa y especulativa, ya que no registra sonidos del mundo, sino que hace audible lo que es silente, tales como flujos de datos, procesos microscópicos, fuerzas imperceptibles, información científica, y bases de datos. Esta diferencia es fundamental, más no limitativa.

El concepto de *acustemología*, desarrollado por el antropólogo Steven Feld, provee un marco más pertinente. Para Feld, el conocimiento no se extrae del mundo, sino que emerge de una escucha participativa y encarnada que genera formas de “estar en el mundo”. La sonificación, cuando se arraiga en un contexto específico, puede operar como una acustemología tecnológica, comprendida como un medio para facilitar una escucha atenta y dialógica con dimensiones de la realidad que

[19] Steven Feld, «Acoustemology», en *Keywords in Sound*, ed. por David Novak y Matt Sakakeeny (Durham: Duke University Press, 2015), 12-21.

[20] Steven Feld, «Una acustemología de la selva tropical», *Revista Colombiana de Antropología* 49, n.º 1 (2013): 217-239.

[21] R. Murray Schafer, «The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World» (1977; repr., Rochester, NY: Destiny Books, 1994).

escapan a los sentidos ordinarios. Este marco ilumina el núcleo de la práctica mexicana: su impulso relacional.

Desde el campo específico de la sonificación, las teorías de Alexandra Supper sobre el *insight* estético o la comprensión que emerge de la experiencia sensorial antes que del análisis racional.²² Otro aporte del teórico Paolo Ciuccarelli que argumenta que la sonificación debe entenderse como un proceso de diseño con dimensiones retóricas y políticas, no neutral.²³ En este sentido la investigadora Sara Lenzi (2023), añade una advertencia crucial contra el extractivismo de datos, abogando por modelos participativos. Estos marcos permiten ver la obra mexicana no como una aplicación técnica, sino como una práctica crítica situada.²⁴

La práctica mexicana

En México la sonificación de datos aparece como parte de la experimentación sonora en el país, misma que evolucionó mediante momentos discontinuos caracterizados por la interdisciplina, la autogestión y el uso de la tecnología. Desde los estridentistas en la década de los treinta, pasando por figuras como Carlos Chávez²⁵, Héctor Quintanar, o Raúl Pavón Sarrelangue, inventando el primer sintetizador hecho en México; el *Ominfón* (1982) que junto a su *Iconofón* permitían visualizar ondas sonoras. Con estos inventos realizó la pieza *Fantasia Cósmica* que jugaba con imágenes figurando elementos espaciales.²⁶ En esta década de los ochenta surgen proyectos como el Centro Independiente de Investigación Musical y Multimedia de Antonio

[22] Alexandra Supper, «Sublime Frequencies: The Construction of Sublime Listening Experiences in the Sonification of Scientific Data», *Social Studies of Science* 44, n.º 1 (febrero de 2014): 34-58, <https://doi.org/10.1177/0306312713496875>.

[23] Sara Lenzi y Paolo Ciuccarelli, «Designing Tools for Designers: The Data Sonification Canvas», en *DRS2024: Boston*, ed. por Colin Gray et al. (Boston: Design Research Society, 2024), <https://doi.org/10.21606/drs.2024.730>.

[24] Sara Lenzi, Paolo Ciuccarelli y Dietmar Offenhuber, «Towards a Definition of Autographic Sonifications: Listening as an Act of Knowledge», en *Proceedings of the 29th International Conference on Auditory Display (ICAD 2024)* (Troy, NY, 2024), <https://doi.org/10.21606/drs.2024.729>.

[25] Rossana Lara Velázquez, «Poner la escucha en corto circuito: arte electrónico y experimentación sonora en México: dos décadas» (tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, 2016), 1-3, <https://ru.dgb.unam.mx/items/d04557dd-1c80-483b-af98-709b7cbb2000>.

[26] Raúl Pavón Sarrelangue, «La electrónica en la música y en el arte» (Ciudad de México: Instituto Politécnico Nacional, 1976), 276-279, consultado el 10 de febrero de 2026, Repositorio de Investigación y Educación Artística, INBAL, <http://hdl.handle.net/11271/769>.

Russek, y el Laboratorio de Música por Computadora y Síntesis Digital en la Escuela Superior de Música (1987) con Roberto Morales.²⁷

A partir de los años noventa las instituciones de educación artística y museos comenzaron a integrar nuevas tecnologías, obras de arte electrónico y experimentación sonora. Se destacan el Centro Nacional de las Artes, Museo Ex Teresa Arte Actual, Museo Carrillo Gil, Museo Tamayo (Cyber Lounge), Museo Universitario de Ciencias y Artes UNAM (MUCA), y Museo Experimental ECO, todos en la Ciudad de México.²⁸

Es en esta década, específicamente 1996, cuando el investigador Ariel Guzik publicaría su álbum *Plasmaht*, música experimental que integraba grabaciones de su invento el *Espejo Plasmaht*, una interface análoga que permite la traducción de actividad eléctrica para activar cuerdas de un laúd. Estos sonidos se conjuntaron en composiciones que incluían baterías, saxofón y otros instrumentos.²⁹

Con el cambio de milenio aparecieron instituciones como el Laboratorio Arte Alameda, el Centro para la Música y las Artes Sonoras sede Morelia (CMMAS), el Laboratorio Cartodigital en Mérida, y la Fonoteca Nacional (2008), que promueven el arte tecnológico y manifestaciones sonoras.³⁰ En este contexto se manifiesta en la sonificación de datos, la emergencia de poéticas individuales que definieron los contornos del campo. En este sentido la obra de Ariel Guzik resulta fundamental. De entre los que destacan instrumentos-autómatas como; el *Resonador Espectral* (2000), *Plasmaht Laud* (2004) y *Cordiox* (2013)³¹, construcciones diseñadas para entablar un diálogo con fenómenos imperceptibles, tales como campos electromagnéticos, estados de la materia. O su proyecto *Nave Narcisa* que busca establecer comunicación acústica con ballenas. Guzik opera bajo una lógica acustemológica, en donde el conocimiento surge del encuentro sonoro, no de la representación.

[27] Lara Velázquez, "Poner la escucha en corto circuito," 1–3.

[28] Lara Velázquez, "Poner la escucha en corto circuito," 10–12.

[29] Ariel Guzik, «Plasmaht» (álbum), Bandcamp, 2013, <https://arielguzik.bandcamp.com/album/plasmaht>.

[30] Lara Velázquez, "Poner la escucha en corto circuito," 11.

[31] Ariel Guzik, «Resonador Espectral Armónico», video, Vimeo, 2012, <https://vimeo.com/31745987?share=copy>

Posteriormente destaca la pieza *Secuenciador ASML* (2005) de Iván Abreu, en donde sonifica textos de Cuauhtémoc Medina, Mario García, Olivier Debrouse, Osvaldo Sánchez, y Priamo Lozada.³² En paralelo Carlos Sandoval, con *Sotavento* (2006),³³ ancla la práctica al territorio, sonificando árboles de distintas latitudes. O el caso de la pieza *Axial* (2010) del artista, investigador y académico Hugo Solís, donde sonifica información científica del océano.³⁴

En esta línea se encuentra la destacada artista Leslie García, que en *Pulsu(m) Plantae* (2012),³⁵ aplicando la bio-sonificación, traduce la actividad eléctrica de las plantas. Estas prácticas proponen rasgos definitorios de la tecnología como un medium de relación y el interés por lo no-humano y el arraigo en lo fenomenológico.

A partir de 2013, tenemos las piezas, *Blanco* (2013) de Mario de Vega, donde a partir del dato “04510” genera una frecuencia sonora de “04510 Hz”,³⁶ y *Dolmen* (2015) que se encarga de concientizar al público sobre la presencia física de señales inalámbricas en el espacio.³⁷ Posteriormente se encuentra la obra *Red de información V1* (2016) de Hugo Solís, donde reflexiona ¿a qué suena la ciudad? A partir de sonificar información de agregadores de noticias, canales de Facebook y Twitter.³⁸

En este periodo, la práctica se colectiviza, diversifica y gana sofisticación técnica. Tal es el caso del colectivo *Interspecifics*, que se convierte en catalizador central con una serie de proyectos que sonifican agencias no-humanas, como lo son los proyectos: *Non-Human Rhythms* (2015) que traduce la actividad de microorganismos; *Tuning of a River* (2017) y *AIR* (2017) que convierte parámetros ambientales en composiciones en tiempo real. Su trabajo materializa una ecología política sonora, donde el dato deviene testimonio audible de la crisis ambiental.³⁹

[32] Iván Abreu, «ASML Sequencer», 2005, <https://ivanabreu.studio/asml-sequencer-2005/>.

[33] Laura Castellanos, «Captura el sonido de los árboles», *Reforma* (México D.F.), 12 de mayo de 2006, 7, <https://link.gale.com/apps/doc/A145678119/IFME?u=anon~92b2b84d&sid=sitemap&id=9b08afdc>.

[34] Hugo Solís, «Axial: A Sound Art Work of an Oceanographic Expedition», *Leonardo* 48, no. 5 (2015): 481, <https://muse.jhu.edu/article/594142..>

[35] Leslie García, *Pulsu(m) Plantae*, Less Null Void, consultado el 10 de febrero de 2026, <http://lessnullvoid.cc/pulsum/>.

[36] Museo de Arte Contemporáneo UNAM, «Mario de Vega», 2013, <https://muac.unam.mx/exposicion/mario-de-vega>.

[37] Mario de Vega, *Dolmen*, 2015, en Sonic Acts, <https://sonicacts.com/archive/mario-de-vega-dolmen>.

[38] Hugo Solís, *Red de información V1*, 2016, <https://hugosolis.net/es/projects/reddeinformcion>.

[39] Interspecifics, «Portfolio», <https://interspecifics.cc/work/>.

Paralelamente, Gilberto Esparza⁴⁰ explora simbiosis biotecnológica en *BIOSONOT* (2014-2017),⁴¹ mientras que Marcela Armas en *Sideral* (2016-2020) escala la sonificación a lo cósmico, traduciendo el magnetismo terrestre. Aquí, la escucha se expande para abarcar sistemas complejos de interdependencia, desde lo microbiológico hasta lo planetario. Así como la institucionalización académica de la práctica con investigaciones como las de Aketzalli Rueda Flores (2019) en el rubro genético,⁴² *Madis Agromusic* (2020) de la investigadora Laura Xóchitl Cruz, realizando música con plantas a partir de la construcción de su propio dispositivo, para la realización de sesiones de meditación, y comercialización de interfaces.⁴³ Así como el uso del sonido como método alternativo de producción de lechuga romana⁴⁴ o *AMI* (2021) de Fernando Colasanto en el desarrollo de software útil para la sonificación de datos.⁴⁵

El periodo más reciente muestra una conciencia local espacial. Tal es el caso de la artista e investigadora Malitzin Cortés, que desarrolla en su obra *Ocupas* (2018), sonificaciones de patrones del habitar el espacio arquitectónico.⁴⁶ Un año más tarde se encuentra el trabajo de Marianne Teixidó con *Unknown Author* (2019) cuestionando la idea de originalidad y la producción autoral mediante un dispositivo de navegación hecho de bases de datos,⁴⁷ y *Notas de la ausencia* (2020) articulando periodismo y programación para abordar las desapariciones forzadas, los feminicidios y la violencia de género.⁴⁸

[40] Alan Christian Maqueda Gálvez, «El trabajo embellece. La obra de Gilberto Esparza, el pretexto para hablar de la tecnología», *MAGOTZI Boletín Científico de Artes del IA* 5, n.º 10 (2017), <https://doi.org/10.29057/ia.v5i10.2508>.

[41] Gilberto Esparza, *BioSoNot*, <https://gilbertoesparza.net/portfolio/biosonot-2/>

[42] Aketzalli Rueda Flores, «El sonido de la vida vegetal - sonificación de genes MADS-box involucrados en el ciclo de vida de *Arabidopsis thaliana*» (tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México, 2019), <https://ru.dgb.unam.mx/items/b44dfb3e-6f5f-48b5-ac27-a8321b66f048>.

[43] Madis Agromusic, «Música a partir de plantas», video, YouTube, 8 de agosto de 2024, <https://www.youtube.com/@madisagromusic>.

[44] Laura Xóchitl Cruz Cárdenas, «Creación de obra musical específica como inductor físico para estimular el crecimiento de la lechuga romana a través de su exposición a dicha composición» (tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Querétaro, 2020), <https://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/8995>.

[45] Francisco Colasanto, «Ami: herramienta para la composición algorítmica y clasificación de datos simbólicos» (tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, 2021), <https://repositorio.unam.mx/contenidos/3588999>

[46] Malitzin Cortés, «OCUPAS», video, Vimeo, <https://vimeo.com/294187649>.

[47] Marianne Teixidó, *Unknown Author*, <https://teixido.cc/home/unknownauthor>.

[48] Marianne Teixidó, *Notas de ausencia*, <https://teixido.cc/home/notasdeausencia>.

Continuando en el tiempo está el trabajo del artista, investigador y académico Rodrigo Sigal con su pieza *Deep Flight* (2020), una instalación sonora que trabaja con análisis de frecuencias y su dispersión en el espacio para simular el movimiento de los vuelos comerciales que permanentemente circulan sobre nosotros.⁴⁹ O la pieza *Data Civitas* (2022) de Hugo Solís,⁵⁰ en donde reconstruye datos para reflexionar sobre la huella simbólica que dejó la era postpandemia en la Ciudad de México.

Mientras que Antonio Isaac, en *Oscilaciones del Iztaccíhuatl* (2020),⁵¹ y Jalil Cervantes “Jaxcan”, en *Biokau* (2023) y *Méxiflora* (2025),⁵² realizan sonificaciones situadas de un volcán y de la biodiversidad floral mexicana,⁵³ respectivamente. Su trabajo genera conocimiento específico sobre el territorio, operando como una acustemología local.

En este sentido resaltan también, los instrumentos *Heliófonos* (2025) de Diego Liedo que sintetiza el imaginario cósmico con la tecnología contemporánea, sonificando la radiación solar y cerrando un círculo genealógico que conecta con los orígenes experimentales.

Finalmente referimos la destacada orquestación *Tríptico Fluvial* (2026) que realiza la compositora e investigadora Nonis Prado Mercado, construida a partir de datos de temperatura, turbidez, oxígeno, y acidez para otorgar valores musicales desde información ambiental de un río.⁵⁴

[49] Rodrigo Sigal, *Deep Flight*, interpretada por Onix Ensamble, video, YouTube, 19 de julio de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=ZnP8dJtgG9U>.

[50] Hugo Solís, *Data Civitas*, video, YouTube, 22 de octubre de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=am966ePkv5c>.

[51] Antonio Isaac, *Oscilaciones del Iztaccíhuatl*, video, YouTube, 14 de octubre de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=iVIEpQvpwe0>.

[52] Jalil Felipe Cervantes-Martínez y Ana Mónica de Jhesú García-García, «Biokãu», *El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales*, no. 18 (agosto de 2024), <https://doi.org/10.36677/eot.v0i18.23205>.

[53] Jaxcan, «Inicio», canal de YouTube, <https://www.youtube.com/channel/UCrTAyu6zl15Ounc6luYmo6A>

[54] Nonis Prado Mercado, «La sonificación de datos medioambientales como herramienta de creación musical y como vínculo entre artes y ciencias» (tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, 2023), <https://web.siia.unam.mx/siia-publico/>.

Año	Obra/Proyecto	Autoría	No.
1982	<i>Fantasia Cósmica</i>	Raúl Pavón Sarrelangue	Antecedente
1996	<i>Plasmaht</i>	Ariel Guzik	Antecedente
2000	<i>Resonador Espectral Armónico</i>	Ariel Guzik	1
2004	<i>Plasmaht Laud</i>	Ariel Guzik	2
2005	<i>Secuenciador ASML</i>	Iván Abreu	3
2006	<i>Sotavento</i>	Carlos Sandoval	4
2010	<i>Axial</i>	Hugo Solís	5
2012	<i>Pulsu(m) Plantae</i>	Leslie García	6
2013	<i>CordioX</i>	Ariel Guzik	7
2013	<i>Blanco</i>	Mario de Vega	8
2014	<i>City Listeners</i>	Colectivo Interspecifics	9
2014 (2014-2017)	<i>Biosonot</i>	Gilberto Esparza	10
2015	<i>Dolmen</i>	Mario de Vega	11
2015	<i>Energy Bending Lab</i>	Leslie García	12
2015	<i>Action Potential</i>	Leslie García	13
2015	<i>Holoturian</i>	Ariel Guzik	14
2015	<i>Dimensions</i>	Colectivo Interspecifics	15
2015	<i>Non Human Rhythms 1: Geobacter</i>	Colectivo Interspecifics	16
2015	<i>Non Human Rhythms 2: Physarum</i>	Colectivo Interspecifics	17
2015	<i>Non-Human Rhythms 3: Río</i>	Colectivo Interspecifics	18
2016	<i>Sonificaciones Integradas</i>	Roberto Morales	19
2016	<i>Energía colectiva</i>	Omar Fraire	20
2016	<i>Red de información sonora VI</i>	Hugo Solís	21
2016 (2016-2020)	<i>Sideral</i>	Marcela Armas & Gilberto Esparza	22
2016	<i>Space, Data & Noise</i>	Colectivo Interspecifics	23
2016	<i>Microrhythms</i>	Colectivo Interspecifics	24
2016	<i>Topologies of Desire</i>	Colectivo Interspecifics	25
2017	<i>Tuning of River</i>	Colectivo Interspecifics	26
2017	<i>Air</i>	Colectivo Interspecifics	27
2017 (2017-2020)	<i>Speculative Communications</i>	Colectivo Interspecifics	28
2018	<i>Speculative Communications Live</i>	Colectivo Interspecifics	29
2018	<i>Terrestrial Ensemble</i>	Colectivo Interspecifics	30
2018	<i>Espejo Plasmaht</i>	Ariel Guzik	31
2018	<i>Ocupas</i>	Malitzin Cortes	32
2019	<i>Unknown Author</i>	Marianne Teixidó	33
2019	<i>El Sonido de la Vida Vegetal</i>	Aketzalli Rueda Flores	34
2019	<i>W: Silbato (Serie Plexus)</i>	Juan José Rivas	35
2019	<i>Helicoidal V 2.0</i>	Iván Abreu	36
2020	<i>Cicatrices</i>	Iván Abreu	37
2020	<i>Listening Space</i>	Afroditi Psarra	38
2020	<i>Notas de la ausencia</i>	Marianne Teixidó	39
2020	<i>Oscilaciones del Iztacchuatl</i>	Antonio Isaac	40
2020	<i>Madis Agromusic</i>	Laura Xóchitl	41
2020	<i>Deep Flight</i>	Rodrigo Sigal	42
2021	<i>AMI</i>	Fernando Colasanto	43
2022	<i>Plantopia</i>	Aide Aspici & Michel Soto	44
2022	<i>N: Nadar (Serie Plexus)</i>	Juan José Rivas	45
2022	<i>Correspondencias del Ártico</i>	Lena Ortega	46
2022	<i>Data-Civitas</i>	Hugo Solís	47
2022 (2022-2026)	<i>Tríptico Fluvial</i>	Nonis Prado Mercado	48
2023	<i>Autoconstrucción</i>	Iván Abreu & Malitzin Cortes (CNDSD)	49
2023	<i>Biokau</i>	Jalil Cervantes	50
2025	<i>Méxiflora</i>	Jalil Cervantes	51
2025	<i>Heliófonos</i>	Diego Liedo	52

Tabla 1. Proyectos de sonificación de datos en México (1982-2026)⁵⁵

Fuente: Elaboración propia a partir de obra y portafolios artísticos.

[55] Los proyectos incluidos en esta tabla tienen como eje central la sonificación de datos, entendida como traducción sistemática de conjuntos de datos a sonido no verbal. Se incluyen tanto obras que emplean esta traducción como bloque estructural principal, como aquellas que la integran en instalaciones interactivas, máquinas análogas, dispositivos transmedia o artefactos reactivos, siempre que exista un vínculo programático verificable entre los datos de origen y el resultado sonoro. Quedan excluidas las piezas donde el sonido responde a estímulos sin una traducción sistemática de datos.

Discusión. Hacia una epistemología sonora latinoamericana

Esta genealogía permite articular tres contribuciones: primero, una crítica sensorial al dataísmo, segundo, una ontología sensorial multiespecie, y tercero, una *acustemología* tecnológica mexicana. La primera se presenta frente a la abstracción y opacidad del dato en la cultura digital, estas obras lo reencarnan en experiencias sonoras inmersivas y corporeizadas, haciendo palpable su vínculo con lo vivo, lo material, lo espacial, y lo social.

La segunda, al dar “voz” audible a bacterias, plantas, ríos, océanos, y fuerzas cósmicas. Permite que las obras descentren la agencia humana y faciliten lo que Donna Haraway (2016) llamaría “estar con” (becoming-with) otras especies. El sonido actúa aquí como un medium de conexión y reconocimiento.⁵⁶

Por último, configura una acustemología tecnológica mexicana. Estas obras emplean sensores y algoritmos no para distanciarse del mundo, sino para sintonizar de manera más profunda con los ritmos del territorio mexicano. Generan un conocimiento situado que es a la vez ecológico, histórico y político.

En conclusión, la sonificación de datos en México entre 2000 y 2026 constituye un campo artístico diverso, cuyo trayecto revela una evolución desde la exploración especulativa individual hacia la construcción de ecologías de datos colectivos y críticos.

Esta práctica ha trabajado una poética regional característica dentro del panorama mundial del arte sonoro, distinguida por el interés ecológico y su conciencia social. En donde el arte contemporáneo busca ser un agente activo de reparación y transformación ambiental más allá de la representación.⁵⁷

[56] Donna J. Haraway, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* (Durham: Duke University Press, 2016), <https://doi.org/10.1215/9780822373780>

[57] Filipa Ramos, *The Artist as Ecologist: Contemporary Art and the Environment* (London: Lund Humphries, 2025).

Para la historia del arte mexicano, este corpus de proyectos plantea ensanchar las narrativas para integrar lo sonoro, lo procesual y lo multidisciplinario como categorías válidas.

Lejos de ser una práctica aislada, la sonificación de datos ha producido algunas de las respuestas estéticas que enseñan a escuchar el latido de un río, el pulso de una bacteria o la canción silenciosa de un volcán. Su futuro parece encaminarse hacia una mayor sofisticación tecnológica, el despliegue de lo inmersivo y la interactividad, y la articulación central y explícita de las luchas por la justicia ambiental. Marcando su lugar como capítulo del arte mexicano del siglo XXI.

Referencias

- Abreu, Iván. ASML Sequencer, 2005. <https://ivanabreu.studio/asml-sequencer-2005/>.
- Angeler, David, Miguel Álvarez-Cobelas, y Salvador Sánchez-Carrillo. "Sonifying Social-Ecological Change: A Wetland Laments Agricultural Transformation." *Ecology and Society* 23, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.5751/es-10055-230220>.
- Arango, Julián, et al. "Buscando un espacio de sonificación: Sons de silencio y la instalación Buzu." *Per Musi* 41 (2021): 1–14. <https://doi.org/10.35699/2317-6377.2020.26078>.
- Arango, Julián, et al. "BUZU: Retrieving Public Transportation Data for Sonification." En *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Computação Musical* (SBCM 2019). São João del-Rei, MG: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. <https://doi.org/10.5753/sbcm.2019.10420>.
- Bjørnsten, Thomas. "From Particle Data to Particular Sounds: Reflections on the Affordances of Contemporary Sonification Practices." *Journal of Sonic Studies* 10 (2015). <https://doi.org/10.22501/JSS.220323>.
- Castellanos, Laura. "Captura el sonido de los árboles." *Reforma* (México, D.F.), 12 de mayo de 2006. <https://link.gale.com/apps/doc/A145678119/IFME>.
- Cervantes-Martínez, Jalil Felipe, y Ana Mónica de Jhesú García-García. "Biokāu". *El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales*, no. 18 (agosto 2024). <https://doi.org/10.36677/eot.v0i18.23205>.
- Colasanto, Francisco. "Ami: herramienta para la composición algorítmica y clasificación de datos simbólicos." Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, 2021. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/3588999>.
- Cruz Cárdenas, Laura Xóchitl. "Creación de obra musical específica como inductor físico para estimular el crecimiento de la lechuga romana a través de su exposición a dicha composición." Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Querétaro, 2020. <https://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/8995>.
- Dunham, Peter, et al. "Material Media Sonification: Sounding the Visibly Present Artefact." *Organised Sound* 27, no. 2 (2022): 243–53. <https://doi.org/10.1017/s1355771822000383>.
- Enge, K., et al. "Open Your Ears and Take a Look: A State-of-the-Art Report on the Integration of Sonification and Visualization." *Computer Graphics Forum* 43, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.1111/cgf.15114>.
- Esparza, Gilberto. BioSoNot. <https://gilbertoesparza.net/portfolio/biosonot-2/>.
- Feld, Steven. "Acoustemology." En *Keywords in Sound*, editado por David Novak y Matt Sakakeeny, 12–21. Durham: Duke University Press, 2015.
- Feld, Steven. "Una acustemología de la selva tropical." *Revista Colombiana de Antropología* 49, no. 1 (2013): 217–39. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0486-65252013000100010.
- García, Leslie. *Pulsu(m) Plantae*. Less Null Void. Consultado el 10 de febrero de 2026. <http://lessnullvoid.cc/pulsum/>.
- Guzik, Ariel. *Plasmaht*. Álbum. Bandcamp, 2013. <https://arielguzik.bandcamp.com/album/plasmaht>.
- Guzik, Ariel. *Resonador Espectral Armónico*. Video, Vimeo, 2012. <https://vimeo.com/31745987>.

Haraway, Donna J. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press, 2016. <https://doi.org/10.1215/9780822373780>.

Interspecifics. "Portfolio." <https://interspecifics.cc/work/>.

Isaac, Antonio. *Oscilaciones del Iztaccíhuatl*. Video, YouTube, October 14, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=iVIEpQvpwe0>.

Jaxcan. "Inicio." Canal de YouTube. <https://www.youtube.com/channel/UCrTAyu6zll5Ounc6luYmo6A>.

Lenzi, Sara, y Paolo Ciuccarelli. "Designing Tools for Designers: The Data Sonification Canvas." En *DRS2024: Boston*, editado por Colin Gray et al. Boston: Design Research Society, 2024. <https://doi.org/10.21606/drs.2024.730>.

Lenzi, Sara, y Paolo Ciuccarelli. "Intentionality and Design in the Data Sonification of Social Issues." *Big Data & Society* 7, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.1177/2053951720944603>.

Lenzi, Sara, Paolo Ciuccarelli, y Dietmar Offenhuber. "Towards a Definition of Autographic Sonifications: Listening as an Act of Knowledge." En *Proceedings of the 29th International Conference on Auditory Display (ICAD 2024)*. Troy, NY, 2024. <https://doi.org/10.21606/drs.2024.729>.

Lara Velázquez, Rossana. "Poner la escucha en corto circuito: arte electrónico y experimentación sonora en México: dos décadas." Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, 2016.

Lindborg, PerMagnus, Sara Lenzi, y Manni Chen. "Climate Data Sonification and Visualization: An Analysis of Topics, Aesthetics, and Characteristics in 32 Recent Projects." *Frontiers in Psychology* 13 (2023): art. 1020102. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1020102>.

Madis Agromusic. "Música a partir de plantas." Video, YouTube, 8 de agosto de 2024. <https://www.youtube.com/@madisagromusic>.

Mardakheh, Milad, y Scott Wilson. "A Strata-Based Approach to Discussing Artistic Data Sonification." *Leonardo* 55, no. 5 (2022): 516–20. https://doi.org/10.1162/leon_a_02257.

Maqueda Gálvez, Alan Christian. "El trabajo embellece. La obra de Gilberto Esparza, el pretexto para hablar de la tecnología." *MAGOTZI Boletín Científico de Artes del IA* 5, no. 10 (2017). <https://doi.org/10.29057/ia.v5i10.2508>.

Museo de Arte Contemporáneo UNAM. "Mario de Vega." 2013. <https://muac.unam.mx/exposicion/mario-de-vega>.

Paquete, Hugo, Adérito Fernandes-Marcos, y Paulo Bernardino Bastos. "Radiação Obscura: Fluxos energéticos sonificados no limiar da experiência sonora." En *Ao som dos fluxos da informação: processos de sonificação nas artes sonoras*. Lisboa, 2020. <https://doi.org/10.37390/avancacinema.2020.a120>.

Pavón Sarrelangue, Raúl. *La electrónica en la música y en el arte*. Ciudad de México: Instituto Politécnico Nacional, 1976. <http://hdl.handle.net/11271/769>.

Prado Mercado, Nonis. "La sonificación de datos medioambientales..." Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, 2023.

Ramos, Filipa. *The Artist as Ecologist: Contemporary Art and the Environment*. London: Lund Humphries, 2025.

Ren, Yu, et al. "Bridging Science and Art: Auralization and Visualization of the Ocean Soundscape." *iScience* 27, no. 2 (2024): art. 108920. <https://doi.org/10.1016/j.isci.2024.110696>.

Rueda Flores, Aketzalli. "El sonido de la vida vegetal..." Tesis de maestría, UNAM, 2019.

Schafer, R. Murray. *The Soundscape*. 1977; repr., Rochester, NY: Destiny Books, 1994.

Sigal, Rodrigo. *Deep Flight*. Video, YouTube, 2020.

Solís, Hugo. "Axial: A Sound Art Work of an Oceanographic Expedition." *Leonardo* 48, no. 5 (2015): 481.

Solís, Hugo. *Data Civitas*. Video, YouTube, 2022.

Solís, Hugo. *Red de información VI*, 2016.

Supper, Alexandra. "Sublime Frequencies: The Construction of Sublime Listening Experiences in the Sonification of Scientific Data", *Social Studies of Science* 44, n.º 1 (febrero de 2014): 34-58, doi: 10.1177/0306312713496875. PMID: 28078968.

Teixidó, Marianne. *Notas de ausencia*, <https://teixido.cc/home/notasdeausencia>

Teixidó, Marianne. *Unknown Author*, <https://teixido.cc/home/unkownauthor>

Van Ransbeeck, Samuel. "Sonification in an Artistic Context", en *Playful Disruption of Digital Media*, ed. por Daniel Cermak-Sassenrath (Singapore: Springer, 2018), 151-166, https://doi.org/10.1007/978-981-10-1891-6_10.

Vega, Mario de, *Dolmen*, 2015. *Sonic Acts*, <https://sonicacts.com/archive/mario-de-vega-dolmen>.

Yu Ren et al. «Bridging Science and Art: Auralization and Visualization of the Ocean Soundscape», *iScience* 27, n.º 2 (2024): art. 108920, <https://doi.org/10.1016/j.isci.2024.110696>.

Poéticas sonoras de la precarización en el cine: *el sonomontaje como experiencia sensible en 'La camarista' y 'La paloma y el lobo'*



Sound Poetics of Youth Precarity in Cinema:
*Sound Montage as a Sensory Experience
in 'The Chambermaid' and 'The Dove and the Wolf'*

Armando Andrade Zamarripa

armando.andrade@edu.uaa.mx

Universidad Autónoma de Aguascalientes

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9377-4632>

César Gabriel Seañez Fernández

cesar.seanez@edu.uaa.mx

Universidad Autónoma de Aguascalientes

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8327-7384>

ARTÍCULO ACADÉMICO

Recibido: 16/03/2026

Aprobado: 13/06/2026

Resumen

La precarización se ha convertido en uno de los rasgos distintivos de la experiencia juvenil contemporánea, al atravesar de manera desigual las trayectorias laborales, afectivas y cotidianas de sujetos marcados por diferencias de género, clase, sexualidad y racialización. A partir de esta problemática, el presente artículo explora las poéticas sonoras de *La camarista* (Lila Avilés, 2018) y *La paloma y el lobo* (Carlos Lenin Treviño, 2019), dos óperas primas del cine mexicano contemporáneo que sitúan el sonido como un recurso central para hacer perceptibles las formas cotidianas de la violencia estructural. Mediante la articulación del análisis crítico del discurso cinematográfico con las nociones de audiovisión y sonomontaje desarrolladas por Michel Chion, la fenomenología de la escucha propuesta por Don Ihde y los planteamientos de Mary Ann Doane sobre la dimensión afectiva y política de la voz, se analizan secuencias en las que la relación entre sonido e imagen configura experiencias de explotación laboral, desplazamiento, silenciamiento, desgaste emocional y violencia. Los resultados evidencian regímenes de escucha diferenciados que, pese a sus particularidades estéticas, convergen en su capacidad para traducir la precarización en experiencia sensible. Se concluye que el sonomontaje opera como un dispositivo estético y político capaz de hacer audible, corporal y afectivamente, la violencia estructural que atraviesa a las juventudes mexicanas contemporáneas.

Palabras clave: Precarización Juvenil, Sonomontaje Cinematográfico, Regímenes de Escucha, Violencia Estructural, Cine Sensorial.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-No comercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

Abstract

Precarization has become one of the defining features of contemporary youth experience, unevenly shaping the labor, affective, and everyday trajectories of subjects marked by differences of gender, social class, sexuality, and racialization. Against this backdrop, this article explores the sonic poetics of precarization in *The Chambermaid* (*La camarista*, Lila Avilés, 2018) and *The Dove and the Wolf* (*La paloma y el lobo*, Carlos Lenin Treviño, 2019), two debut features of contemporary Mexican cinema that position sound as a central resource for rendering the ordinary forms of structural violence perceptible. By articulating critical discourse analysis of cinematic texts with Michel Chion's concepts of audiovisuality and sound montage, Don Ihde's phenomenology of listening, and Mary Ann Doane's theory of affective listening, the study examines film sequences in which the relationship between sound and image configures experiences of labor exploitation, displacement, silencing, emotional exhaustion, threat, and violence. The findings demonstrate that both films construct distinct yet convergent listening regimes capable of translating precarization into a sensory experience. The article concludes that sound montage functions as an aesthetic and political device that renders structural violence audible in bodily and affective terms, revealing the conditions that shape the lives of contemporary Mexican youth.

Keywords: Youth Precariousness, Film Sound Montage, Listening Regimes, Structural Violence, Sensory Cinema.

Introducción

Entre las posibilidades expresivas del cine, este estudio reflexiona en torno a la dimensión sonora en contrapunto con lo visual. Lejos de ocupar un lugar secundario o meramente ilustrativo, el sonido se ha consolidado como un componente estructural de la puesta audiovisual, capaz de producir sentido, afecto y posicionamientos críticos frente a la realidad representada. En el cine mexicano actual, este desplazamiento es particularmente visible en la profesionalización del diseño sonoro y de la composición musical para el medio audiovisual, así como en la incorporación de estrategias narrativas que problematizan la escucha como experiencia estética y política.

En este contexto, diversas óperas primas¹ han apostado por una concepción del sonido que explora sus posibilidades narrativas, sensoriales y discursivas. El «sonomontaje» —entendido como la organización relacional de sonidos, voces, ambientes y ruidos dentro y fuera de cuadro en tensión con la imagen— emerge como un recurso clave para construir atmósferas, marcar tonos narrativos en el relato, visibilizar ausencias y poner en escena dinámicas de poder y narrativas compartidas. Estas estrategias resultan significativas cuando se articulan para dignificar las vidas representadas al hacerlas audibles, como ocurre en las obras del corpus de análisis, cuyos sujetos padecen condiciones de precarización y violencia estructural que los sitúan en contextos de vulneración histórica. A través de una escucha atenta y crítica, se revelan poéticas sonoras que articulan las tensiones entre el cuerpo, el espacio y el sistema económico, al tiempo que interpelan al espectador desde zonas invisibles de la experiencia social.

Esto implica considerar un aparato crítico y una epistemología que amplían la teoría cinematográfica hacia campos como la audiovisión, la acusmática y los estudios del cuerpo y de la violencia. Desde estas perspectivas, el sonido no solo acompaña la imagen, sino que la cuestiona, la desborda y, en ocasiones, la contradice. En este sentido, el análisis del sonomontaje se propone como una herramienta teórico-metodológica pertinente en la revisión de las formas sensibles de representación de la precarización de la vida, en un entramado de las relaciones entre estética, política y experiencia sonora.

Vidas precarizadas por el capitalismo

Preciado (2022) propone el concepto de «capitalismo petrosexorracial» para definir al modo de organización social y económica que articula un conjunto de tecnologías de gobierno y de la representación cuya infraestructura epistémica se basa en la clasificación de los seres vivos de acuerdo con taxonomías de especie, raza, género y sexualidad. Para funcionar, este sistema establece categorías jerárquicas que pretenden justificar la dominación de unos cuerpos sobre otros y de unas especies

[1] La noción de «ópera prima» alude, en términos industriales y simbólicos, al debut de cineastas con su primer largometraje, entendiendo este formato como el estándar de circulación, legitimación y reconocimiento del cine a nivel internacional (Andrade Zamarripa & Seañez Fernández, 2024).

sobre otras, en aras de una producción constante basada en la combustión de energías fósiles altamente contaminantes y a costa de la destrucción de los espacios habitados por poblaciones precarizadas.

El capitalismo petrosexorracial opera a partir de la producción de discursos que reproducen ciertas narrativas y dinámicas de poder que precarizan ciertos cuerpos. En línea con lo anterior, Segato (2018) da cuenta de ciertas estrategias, denominadas como «pedagogías de la crueldad», que pretenden normalizar en los marcos de pensamiento compartidos, la violencia, la cosificación y la explotación de ciertas vidas que, de acuerdo con Butler (2006, 2010) no son consideradas duelables. En el ámbito cinematográfico, estas subjetividades suelen ser representadas como cuerpos sin voz o como presencias no audibles (De Lauretis, 1992).

De acuerdo con Valenzuela Arce (2017), el concepto de «precarización» “refiere a procesos y condiciones sociales, económicas y culturales, definidas y caracterizadas por diversas formas de inseguridad, carencias, escasez, baja calidad, insuficiencias e inestabilidades” (p. 40). La precarización puede manifestarse en ámbitos económicos, laborales, sociales, culturales y simbólicos, afectando de manera diferenciada a grupos históricamente marginados.

Si bien la precarización puede operar en varias esferas de la vida social, este estudio se centra en dos de ellas. Por un lado, la «precarización laboral», vinculada al empleo deficiente, la falta de oportunidades, la explotación y la violencia en el trabajo, así como entre otras condiciones relacionadas con la carencia de cobertura social. Por otro, la «precarización social» conformada por “escenarios de violencia estructural, obliteración de los canales de movilidad social, el quebranto de la educación como palanca de bienestar y sistemas de justicia deficientes, incompetentes y corruptos” (Valenzuela Arce, 2017, p. 41). Ambas dimensiones resultan especialmente relevantes para comprender las condiciones de vida de las juventudes mexicanas.

En México, las personas jóvenes constituyen uno de los grupos más precarizados, debido a la falta de estabilidad laboral, seguridad social, dificultades para acceder a una vivienda digna y jubilación, así como al alto índice de feminicidios, delincuencia y desapariciones forzadas para este sector poblacional. Frente a este panorama, Valenzuela Arce (2017) también propone el concepto de «juvenicidio» para describir cómo “se banaliza la muerte y, en especial, la muerte de las y los jóvenes sujetos al acto irreversible donde la conjunción de adscripciones precarizadas y desacreditadas resulta acto límite que arranca impune la vida juvenil” (p. 39). Estas problemáticas han sido ampliamente representadas en el cine mexicano reciente, cuyos relatos permiten observar las formas en que la desigualdad estructural moldea las experiencias cotidianas de sus protagonistas.

Como señala De Lauretis (1987, 1992), el cine es una tecnología de representación que históricamente ha contribuido a reproducir las miradas y los marcos de interpretación propios de los grupos sociales que ostentan el poder, incluidos aquellos vinculados al capitalismo petrosexorracial. No obstante, las cinematografías independientes y aquellas producidas en contextos universitarios han abierto espacios para la circulación de perspectivas críticas capaces de cuestionar los discursos hegemónicos. En este sentido, *La paloma y el lobo* (Carlos Lenin, 2019) y *La camarista* (Lila Avilés, 2018) constituyen dos obras que, a través de poéticas sonoras singulares, representan la precarización laboral y social de las juventudes e incitan a la reflexión crítica en torno a estas problemáticas socioculturales.

Sonomontaje y dispositivo cinematográfico

Abordar la noción de «sonomontaje», desde la creación y el análisis cinematográfico, a partir de las aportaciones teóricas de Michel Chion, permite reconocer la estrecha simbiosis entre imagen y sonido como una de las principales potencias expresivas del cine. En su “segunda piel”, inaugurada durante la década del 1920 con la incorporación del sonido, el dispositivo cinematográfico amplía de manera decisiva su abanico de

posibilidades narrativas, perceptivas y estéticas, desplazando la centralidad exclusiva de lo visual hacia una experiencia audiovisual compleja.

En particular, las aportaciones teóricas de Chion resultan fundamentales para pensar el sonomontaje como una categoría analítica. Obras como *La Audiovisión* (1993), *El sonido: música, cine, literatura...* (1999) y *La voz en el cine* (2004) abren una vía para el análisis audiovisual que problematiza tanto el verbocentrismo como el visualcentrismo dominante en la cultura occidental y en las prácticas cinematográficas tradicionales. Frente a este doble centralismo, Chion (1993) propone el concepto de «audiovisión» como una forma de percepción integrada en la que imagen y sonido se afectan mutuamente, generando un excedente de sentido que no puede reducirse ni a la imagen ni al sonido considerados por separado, ni tampoco a su mera sínresis o sincronismo audiovisual.

Desde esta perspectiva, el autor identifica distintos modos de escucha, entre ellos la escucha causal, la semántica y la reducida. Asimismo, describe diversos mecanismos sonoros que operan dentro y fuera del campo visual, como la acusmatización (sonidos *off* y fuera de campo), la desacusmatización (sonido *in*) y las distintas formas de divergencia audiovisual (sonido-territorio, sonido interno y sonido *on the air*). Estos recursos permiten producir una imbricación dinámica entre lo visible y lo audible, orientando la experiencia del espectador hacia una condición «transensorial», en la que los límites entre los sentidos se vuelven porosos en función de otras percepciones (Chion, 1993, p. 131). En este sentido, el autor sostiene que dichas experiencias perceptivas “pueden tomar prestado el canal de un sentido o de otro, sin que su contenido y su efecto queden encerrados en los límites de ese sentido” (Chion, 1999, p. 81).

Chion retoma, a su vez, los fundamentos de la música concreta desarrollados por Pierre Schaeffer, particularmente la noción de «escucha acusmática» o «escucha reducida», mediante la cual el sonido puede percibirse desligado de su fuente visible y emancipado de su origen causal (2004, p. 31). En el cine, esta posibilidad se materializa en la relación expresiva entre los sonidos en campo (visible) y fuera de campo (invisible).

Resulta pertinente extender la noción de dispositivo cinematográfico hacia la dimensión sonora, entendida como un componente constitutivo de la experiencia audiovisual. Si bien los análisis clásicos del dispositivo han privilegiado históricamente la imagen y la mirada como vías centrales de producción de sentido, el sonido —y de manera específica el sonomontaje— opera también como un elemento estructurante en la organización ideológica, subjetiva y afectiva del cine.

En diálogo con los planteamientos de Jean-Louis Comolli en *Cine contra espectáculo* (2010), es posible afirmar que el sonido participa activamente en la producción de la ilusión de transparencia característica del cine dominante, es decir, oculta el artificio. La continuidad sonora, los ambientes naturalizados, las voces nítidas y jerarquizadas, así como la música funcional subordinada a la progresión narrativa, contribuyen a invisibilizar las operaciones técnicas del montaje y a suturar las fracturas visuales. De este modo, el sonomontaje refuerza la sensación de un mundo coherente, estable y autosuficiente. Así, el sonido forma parte del aparato ideológico del cine, pues sostiene una experiencia de escucha que rara vez es problematizada por el espectador y que, precisamente por esa materialidad, resulta altamente eficaz para reproducir una determinada noción del mundo. Hacer audible el dispositivo —como sugiere Chion— implica intervenir críticamente en el régimen sonoro mediante rupturas, silencios, desfases o disonancias que revelen las mediaciones técnicas y las jerarquías de poder que organizan la experiencia audiovisual (1999, p. 172-181).

Esta dimensión ideológica del sonido puede comprenderse con mayor profundidad a partir de la concepción del cine como tecnología social de producción de subjetividad desarrollada por Teresa de Lauretis en *Alicia ya no: Feminismo, semiótica, cine* (1992, p.156), el dispositivo cinematográfico no solo transmite ideología, sino que interpela activamente al sujeto, configurando posiciones de identificación, deseo y experiencia. En este proceso, el sonido adquiere un papel central. Las voces, los ruidos del trabajo, los ambientes cotidianos y los silencios no se limitan a acompañar la imagen, sino que operan en un nivel corporal y afectivo, modelando formas específicas de estar y sentirse en el mundo. El sonomontaje participa así en la producción de sujetos

sexuados, racializados y socialmente situados, al organizar qué cuerpos son audibles, desde dónde se escucha y qué sonidos permanecen relegados al fuera de campo.

Desde una vertiente fenomenológica, Don Idhe, en *Listening and Voice* (2007), aporta herramientas fundamentales para cuestionar la primacía del visualcentrismo. A diferencia de la imagen, el sonido no se presenta como un objeto espacialmente delimitado, sino como un acontecimiento temporal que configura un campo dinámico de presencias. Por ello, la escucha nunca es pura ni inmediata, siempre se encuentra atravesada por la memoria, la imaginación y otras dimensiones temporales. La escucha no termina en el oído, se prolonga hacia la interioridad del sujeto, donde coexisten sonidos reales (percepción), recuerdos (memoria) y anticipaciones (imaginaciones).

No obstante, esta presencia sonora no emerge en un vacío técnico ni político. En este punto resulta fundamental la aportación de Mary Ann Doane (1985), quien sitúa la voz en una tensión fantasmática propia del régimen audiovisual, derivada del intento técnico por suturar la brecha entre el sonido grabado y el cuerpo proyectado. Al igual que Chion, Doane distingue diversos regímenes de espacialidad de la voz (*in, off, over*), pero enfatiza que la aparente unidad del sujeto cinematográfico constituye una construcción ideológica sostenida por el sincronismo audiovisual. Mientras Idhe subraya la plenitud fenomenológica de la escucha, Doane enfatiza su dimensión política, mostrando cómo el cine ha distribuido históricamente la autoridad vocal de manera diferencial según el género (la voz masculina narra y la voz femenina grita y adolece).

Por lo tanto, el sonomontaje puede ser entendido como una dimensión clave del dispositivo cinematográfico, en tanto articula ideología, subjetividad y sensibilidad. Al intervenir sobre el tiempo, el espacio y la atención, el sonido no solo construye continuidad narrativa, sino que produce afectos, intensidades y disposiciones perceptivas que condicionan la recepción del filme. La escucha cinematográfica se configura, entonces, como un terreno de disputa en el que se ponen en juego relaciones de poder, modos de representación y posibilidades de

resistencia. Desde esta perspectiva, el estudio del sonomontaje resulta indispensable para comprender cómo el cine contemporáneo organiza la experiencia sensible y cómo determinadas poéticas sonoras pueden hacer audibles formas de precarización, exclusión y violencia que permanecen invisibilizadas en otros niveles de representación.

Metodología para el análisis audiovisual de la precarización: *sonomontaje, audiovisión y escucha*

El estudio adopta un enfoque cualitativo de corte interpretativo que articula tres niveles de lectura: a) el análisis crítico del discurso cinematográfico, b) el análisis del sonomontaje y c) el análisis de los regímenes de escucha. El primer nivel permite identificar las formas de precarización laboral, social y afectiva que estructuran las trayectorias de los personajes, así como las relaciones de poder, el desgaste emocional y las formas cotidianas de violencia estructural que atraviesan sus experiencias. Este nivel dialoga con las nociones de precarización de Valenzuela Arce, las vidas vulnerables y no duelables de Butler, las pedagogías de la crueldad de Segato, el capitalismo petrosexorracial de Preciado y la producción cinematográfica de cuerpos audibles o silenciados en De Lauretis.

El segundo nivel se centra en el análisis del sonomontaje, entendido como la organización relacional de voces, ruidos, silencios, ambientes y espacialidades sonoras en tensión con la imagen. A partir de Michel Chion, se atienden categorías como audiovisión, escucha causal, escucha semántica, escucha reducida, acusmatización, desacusmatización, divergencia audiovisual y relaciones entre sonido en campo, fuera de campo, *off* y *on-the-air*. Estas variables permiten observar cómo el sonido amplía, contradice, desborda o intensifica la imagen, así como su participación en la construcción de atmósferas de encierro, amenaza, desgaste, suspensión o intemperie.

El tercer nivel aborda los regímenes de escucha y la experiencia sonora encarnada. Con base en la fenomenología de la escucha de Don Ihde y en la escucha afectiva de Mary Ann Doane, se analizan los modos en que el sonido afecta corporal y emocionalmente a los personajes y al espectador. Para ello, se consideran indicadores como fatiga, tensión, inmovilidad, llanto, sobresalto, ansiedad, culpa, intimidad, duelo y vulnerabilidad. Esta dimensión permite comprender que la precarización no se representa únicamente como tema narrativo, sino como una condición perceptiva que se escucha, se siente y se experimenta en el cuerpo.

La articulación entre discurso cinematográfico, sonomontaje y regímenes de escucha permite comprender cómo el sonido no solo acompaña la imagen, sino que participa activamente en la producción de sentido sobre la precarización juvenil. De este modo, las formas cotidianas de la violencia estructural se vuelven perceptibles en términos corporales y afectivos. Este entramado analítico se aplica a secuencias significativas de *La camarista* y *La paloma y el lobo*, seleccionadas por su capacidad para condensar conflictos de explotación laboral, desplazamiento, silenciamiento, desgaste emocional y violencia.

Composiciones sensibles de la escucha: sonomontaje y precarización laboral en 'La camarista' (Lila Avilés, 2018)

Las circunstancias de esta producción trazan una cartografía precisa de economía de recursos, sustentada en un trabajo sólido de guion y en una investigación de campo rigurosa. Antes del rodaje, Avilés realizó un proceso de observación directa del trabajo de las camaristas en el Hotel Presidente Intercontinental de la Ciudad de México, espacio que funcionó tanto como locación principal como estructura simbólica del relato (Rendón, 2019). Este proceso de exploración permitió ensayar el tema antes de fijar definitivamente la historia que generaba mayor empatía para la directora-guionista. De ahí deriva su poética minimalista e intimista, en la que la experiencia cotidiana del trabajo se convierte en materia cinematográfica.

La película prescinde por completo de música extradiegética y estructura su universo auditivo a partir de sonidos ambientales cuidadosamente trabajados. Como menciona la propia directora en entrevista: “(...) con Guido Berenblum. Que tuve la fortuna de hacer el sonido con él y regresé al hotel a regrabar 6 días o 5 días. Entonces teníamos todos los sonidos de la máquina. Desde el principio sabía que no quería una sola canción, [sino] que era de ambientes” (EnFilme, 2018, 00:05:50–00:06:10). Esta decisión responde a un posicionamiento estético y se inscribe directamente en el modelo de producción del filme. El énfasis en el sonido ambiente —máquinas, carros de limpieza, flujo de pasillos, elevadores, máquinas de hielo— refuerza la experiencia sensorial del trabajo repetitivo y sustituye la función emocional que tradicionalmente ocupa la música. Al mismo tiempo, evidencia una inversión estratégica de recursos: en lugar de privilegiar la composición musical, se opta por la grabación y regrabación de sonido directo, integrando el espacio laboral como un elemento narrativo activo.

El sonido opera así, como una extensión de la acústica de las labores ordinarias de la camarista, a partir de la cual se construye ritmo, atmósfera y tensión dramática. La ausencia de música subraya el carácter observacional del filme y refuerza la idea de una cámara y un oído que acompañan el trabajo sin subrayarlo de manera enfática. Desde esta perspectiva, el universo sonoro organiza una experiencia de escucha vinculada con la repetición, el cansancio y la invisibilidad del trabajo.

El análisis del sonomontaje en *La camarista* permite identificar una operación estética y política orientada a la construcción de una escucha precarizada. Esta escucha inscribe en el cuerpo de Eve —interpretada por Gabriela Cartol— las formas cotidianas de la violencia estructural que atraviesan el trabajo, el género y el espacio. En lugar de ilustrar la precarización social mediante mecanismos narrativos tradicionales, el filme la produce como experiencia sensorial, haciendo audible aquello que suele permanecer naturalizado en los regímenes de trabajo feminizados como la repetición, la saturación acústica, la subordinación de la voz y la imposibilidad de hacerse oír.

Desde la metodología propuesta, esta operación puede leerse en tres niveles. En el espectro del discurso cinematográfico, la película representa la precarización laboral y social de Eve a través de la sobrecarga de trabajo, la promesa de ascenso, la desigualdad de clase y la fragilidad de los vínculos de cuidado. En la práctica del sonomontaje, esos conflictos se materializan mediante ruidos industriales, ambientes cerrados, silencios, ausencia de música y una organización acústica que subordina la voz del personaje al entorno productivo. En el ámbito de los regímenes de escucha, el filme produce una experiencia sonora encarnada, en la que el cansancio, la frustración, el llanto y la imposibilidad de desahogo se perciben corporal y afectivamente. La precarización, entendida como un proceso multidimensional que articula inseguridad económica, social, simbólica y afectiva (Valenzuela Arce, 2017, p. 40), no se enuncia únicamente en el relato, sino que se sedimenta en la textura acústica del filme.

El cuarto de lavado como máquina de desgaste y silenciamiento

La escena del cuarto de lavado se distingue por una acción aparentemente simple, pero de alta densidad dramática y política. Eve ingresa al espacio con un vestido rojo de gala en las manos. Aún vestida con su uniforme de camarista, se interna en la zona más recóndita del lugar, despoja el vestido de su envoltura y lo azota contra los cerros de sábanas blancas. El gesto activa una ruptura momentánea del orden funcional del espacio. Sin embargo, el sonomontaje impide que dicha acción devenga catártica y liberadora.

El sonido produce un efecto anempático, ya que el entorno acústico no acompaña la emoción del personaje, sino que la ignora y la aplasta. Las lavadoras industriales, el vapor, los golpes mecánicos y los ruidos repetitivos configuran un paisaje sonoro continuo, carente de pausas o jerarquías afectivas, donde la inteligibilidad de la voz queda subordinada al ritmo de la maquinaria. El micrófono, situado a distancia, refuerza una escucha objetiva e institucional, que no se aproxima al cuerpo de Eve, sino que lo mantiene sometido al espacio productivo.

Este efecto no es meramente técnico, sino estructural y político. Como plantea De Lauretis, el silenciamiento de las mujeres no ocurre únicamente mediante la prohibición explícita del habla, sino también mediante la producción de condiciones materiales que impiden que la voz tenga efectos (1992, p. 256). En esta escena, el sonomontaje construye un entorno donde la voz femenina no puede competir con el ruido institucional del trabajo. La escucha corporalizada expresa así el exceso sonoro que invade el cuerpo y produce cansancio, desorientación y colapso emocional. El sollozo final de Eve no irrumpe como liberación, sino como índice de un cuerpo saturado por la escucha forzada. La violencia estructural, por tanto, no requiere agresión física directa, se ejerce mediante el ambiente sonoro.

Desde lo narrativo, la escena concentra una doble operación de precarización. El vestido rojo —objeto olvidado por los huéspedes y redistribuido por la administración como recompensa laboral— funciona como una prótesis simbólica (Preciado, 2022, p. 176), un artefacto que promete una transformación corporal, una feminidad visible y valorizada. Sin embargo, su aparición coincide con la negación del ascenso al piso 42, espacio simbólico de prestigio laboral dentro del hotel, asignado a MiniToy —interpretada por Teresa Sánchez—, compañera a quien Eve había apoyado durante jornadas de sobrecarga para cumplir con sus propias labores.

El sonomontaje yuxtapone el ruido insistente del trabajo con el mutismo de Eve, produciendo una tensión en la que el deseo de ascenso queda sofocado por la repetición acústica del sistema laboral. Siguiendo a Butler, el cuerpo de Eve es reconocible sólo en la medida en que reproduce la norma laboral. Así, la precarización no se manifiesta únicamente en la negación del ascenso, sino en la imposibilidad de que ese deseo encuentre una escena sonora en dónde ser reconocido.

En este sentido, *La camarista* utiliza el sonomontaje como una forma de crítica materialista del trabajo precarizado. El cuerpo de Eve no encuentra un espacio sonoro propio porque el régimen acústico del hotel no lo permite. El sonido revela, así, una verdad estructural, porque en este universo laboral no hay escucha posible para el desahogo, sólo ruido para la producción.

La huésped extranjera como suspensión acústica de la precarización social

La secuencia del encuentro entre Eve y la huésped extranjera, Romina, introduce una variación significativa en la economía sonora del filme. Aquí, el sonomontaje despliega una atenuación del ambiente laboral donde los ruidos del hotel se reducen, los silencios adquieren una cualidad afectiva y la voz de Romina irrumpe sin la dureza funcional que caracteriza las interacciones jerárquicas del espacio hotelero.

Este desplazamiento acústico produce una suspensión momentánea de la precarización social, pues el sonido modula la relación afectiva entre los cuerpos que habitan la escena. Romina interpela a Eve fuera de los códigos del trabajo, la invita a pensarse como mujer, como sujeto con derecho al cuidado y al tiempo propio. Sin embargo, esta aparente horizontalidad está atravesada por una violencia estructural más amplia, ya que Romina emplea clandestinamente a Eve como nana, externalizando así su propia precarización materna. El sonomontaje suaviza el encuentro, pero no lo idealiza. La calma sonora funciona como un paréntesis afectivo dentro de una red de desigualdades persistentes. La escucha se convierte en un espacio transitorio, no en una ruptura del sistema.

En términos de Teresa de Lauretis, la escena propone una tecnología de género alternativa, donde el vínculo entre mujeres no está mediado exclusivamente por la jerarquía y la obediencia, sino por la identificación y la confianza. El sonido sostiene esta posibilidad al crear un entorno donde la escucha está orientada a la atención mutua. Sin embargo, desde Butler y Preciado, esta secuencia también permite pensar la precarización como distribución diferencial de los cuidados y de la vulnerabilidad. Eve, imposibilitada de ejercer la maternidad bajo condiciones dignas debido a la sobrecarga laboral y a la movilidad forzada —por haber migrado de su pueblo natal a la Ciudad de México y haber dejado a su hijo encargado con su familia—, traslada esa carencia al bebé de Romina, a quien le acepta cuidar desde una posición de una precariedad suavizada.

El sonido revela, entonces, una precarización relacional, una empatía entre mujeres que se construye sobre una red de desigualdades que el filme no denuncia explícitamente, pero deja escuchar en los pliegues del montaje. La escucha se vuelve un espacio de ambigüedad ética. Esta relacionalidad está condicionada por la estructura social que organiza quién escucha y quién es escuchada, quién cuida y quién puede delegar el cuidado. La voz de Romina circula con fluidez, la de Eve permanece medida y contenida, incluso en un contexto aparentemente íntimo. El sonomontaje no libera completamente la voz de Eve, pero le concede un margen perceptivo distinto, un intervalo en el que el ruido del sistema se vuelve menos opresivo.

El helipuerto como exterioridad sonora y estallido del cuerpo

Como consecuencia de la frustración acumulada, Eve accede clandestinamente al piso 42 y, en un gesto de desahogo, se desplaza hacia el helipuerto del edificio. Esta secuencia constituye un punto de inflexión decisivo en el dispositivo sonoro de *La camarista*, en tanto reorganiza de manera radical la relación entre espacio, cuerpo y escucha. Por primera vez a lo largo del filme, Eve se sitúa en un exterior elevado, abierto al cielo y a la ciudad, aparentemente opuesto al régimen de ruido, encierro y repetición que caracteriza los espacios interiores del hotel.

A diferencia de las escenas previas, donde el sonido organiza el tiempo del trabajo y disciplina la escucha, aquí el sonomontaje propone una experiencia de apertura perceptiva. El paisaje sonoro se vacía de maquinaria, de voces normativas y de ritmos productivos. En su lugar emerge un viento sutil, casi envolvente, que produce una sensación de amplitud y suspensión auditiva. Este vacío relativo contrasta directamente con la saturación acústica que domina el cuarto de lavado y los pasillos del hotel, señalando una mutación cualitativa de la escucha.

La puesta en escena refuerza esta transformación mediante un paneo vertical ascendente que eleva simbólicamente a Eve hacia un campo visual donde el cielo ocupa progresivamente el encuadre y el cuerpo

adquiere centralidad. En el momento en que Eve gira en 360 grados, se inscribe en un espacio controlado por ella, sin jerarquías externas. Entonces, el sonomontaje introduce un silencio casi absoluto que suspende el espectro sonoro y provoca una sensación de detención temporal. No se trata de un silencio pleno, sino de una puesta en suspenso de la escucha, un intervalo donde el sistema perceptivo del filme parece desactivarse momentáneamente. Cuando la cámara regresa con parsimonia al rostro de Eve, ya no frontal sino de perfil, el sonido vuelve gradualmente con un viento más intenso y una vibración lejana de la ciudad que envuelve la escena.

El llanto de Eve, sin música que lo contenga, se impone como un gesto de desahogo corporal extremo, donde la precarización acumulada encuentra una vía temporal de descarga. El sonido ya no organiza el trabajo, ahora acompaña la pérdida de control mediante una sonoridad sutil y una escucha intersubjetiva entre Eve y el dispositivo cinematográfico. El helipuerto, espacio destinado al tránsito de élites, se resignifica como un territorio donde la violencia estructural se inscribe directamente en el cuerpo que escucha y es escuchado.

En conjunto, *La camarista* construye, a través del sonomontaje, una política de lo sensible donde la precarización se representa como condición perceptiva constante. Desde la saturación mecánica del trabajo, pasando por las suspensiones afectivas de los encuentros interpersonales —con sus compañeros de limpieza y sus huéspedes— hasta por la intemperie sonora del helipuerto, el filme traza una cartografía auditiva de la precariedad contemporánea.

El exterior no resuelve la violencia, la desplaza hacia otra forma de exposición. La escena final revela que no existe un “afuera” puro del sistema, sino distintas modulaciones de la precarización que se manifiestan a través del sonido. La escucha, así, como un espacio crítico donde el cine puede hacer sensible, de manera encarnada y corporal, la experiencia de la desigualdad. El helipuerto no clausura el relato, lo deja abierto en la intemperie, obligando al espectador a sostener una escucha empática, pero profundamente incómoda, frente al cuerpo precarizado de Eve.



Figura 1. *La camarista* (Lila Avilés, 2018, 01:35:10), fotograma.
Fuente: Captura de pantalla realizada por los autores a partir de *La camarista* (Lila Avilés, 2018)

Composiciones sensibles de la escucha: sonomontaje y violencia estructural en 'La paloma y el lobo' (Carlos Lenin Treviño, 2019)

El sonomontaje de *La paloma y el lobo* se caracteriza por una composición fragmentaria y maximalista. El trabajo sonoro, encabezado por Alejandro Ramírez, adquiere un valor estructural dentro de la película y opera como un agente estético y narrativo central. En consonancia con una poética que evita la representación visual explícita de la violencia, el sonido articula presencias y ausencias amenazantes mediante capas ambientales, texturas industriales, voces y silencios. La escucha se convierte así en una forma de percibir el peligro y el desgaste emocional, ya que desplaza la violencia hacia el fuera de campo y acentúa su inscripción cotidiana en los cuerpos y los espacios.

En consonancia con la metodología propuesta, se examina que desde el discurso cinematográfico, la película construye sentidos sobre la precarización social, el desplazamiento, la violencia criminal, la fragilidad afectiva y la pérdida de horizontes vitales. En términos del sonomontaje, estas condiciones se materializan mediante sonidos acusmáticos, voces fuera de campo, silencios, registros audiovisuales mediados y resonancias traumáticas. En los regímenes de escucha,

el filme configura una experiencia sonora encarnada en la que el miedo, la culpa, la inmovilidad, el llanto y el duelo afectan a los personajes. De este modo, la precarización no se limita a constituir un tema narrativo, sino que se convierte en una condición perceptiva.

El narcovideo como violencia sonora, opacidad visual y escucha traumática

En el espacio laboral de Lobo, interpretado por Armando Hernández, se desarrolla uno de los acontecimientos más densos del dispositivo sonoro de la película. Reunidos alrededor de la pantalla de un teléfono celular, sus compañeros observan un video en el que el sonido antecede, desborda y finalmente sustituye a la imagen. Lo que se escucha no constituye un relato plenamente inteligible, sino un paisaje acústico de violencia extrema: gritos, amenazas, lamentos y detonaciones. El enfrentamiento entre víctimas y victimarios carece de un anclaje visual preciso, pues no es posible determinar con claridad a qué cuerpos corresponden las voces, dónde ocurre la agresión ni cuánto dura.

El espectador, sin embargo, puede reconocer el código audiovisual y asociarlo con los registros de violencia difundidos en plataformas digitales vinculadas al narcotráfico. Esta asociación debe entenderse como una inferencia interpretativa, pues la película no identifica explícitamente el origen del video. La indeterminación resulta metodológicamente significativa, ya que el filme no busca documentar un hecho concreto, sino construir una forma de violencia mediada cuya circulación convierte el horror en una experiencia reproducible y cotidiana.

Esta referencia implícita cumple una doble función. Por un lado, sitúa la narración en un México marcado por la normalización de la violencia criminal y por la transformación de los regímenes de visibilidad y escucha. Por otro, introduce una modalidad de violencia consumida en pantallas pequeñas y fragmentarias, donde el sonido adquiere mayor peso que la imagen. El filme no muestra el contenido

del video sólo presenta el acto colectivo de escucharlo. El sonomontaje desplaza así la violencia del campo visual al auditivo y la configura como una experiencia simultáneamente compartida e íntima.

La escena se construye mediante un plano secuencia en el que la cámara avanza lentamente hacia el grupo, reunido entre los anaqueles industriales de una fábrica. La penumbra es casi absoluta y únicamente la luminiscencia del teléfono permite distinguir los contornos de los rostros. Este dispositivo visual reduce la escena a un estado de semiceguera y refuerza la primacía del sonido. La violencia no se ve, se escucha, se imagina y se intuye. La opacidad visual evita el espectáculo gráfico del horror y obliga al espectador a completar mentalmente aquello que permanece fuera de campo. Los gritos y disparos del video se sincronizan con una luz intermitente situada detrás de los trabajadores, cuyo destello evoca el arco eléctrico de una operación de soldadura. El parpadeo funciona como una traducción visual del estallido sonoro, cada destello actúa como resonancia de la agresión y cada apagón, como interrupción violenta de la percepción.

Cuando uno de los jóvenes obreros enciende una lámpara portátil, la iluminación repentina de los rostros no produce alivio, por el contrario, expone los cuerpos a una violencia sonora sobre la cual no pueden intervenir. Al concluir la reproducción, Chamuco, quien reproducía el video le entrega el teléfono a Lobo. Este lo recibe sin mirar directamente la pantalla y el video vuelve a escucharse mientras los destellos reaparecen sobre su cuerpo. La repetición no aporta información nueva, pero intensifica el efecto sensorial del registro, la violencia queda inscrita en la escucha de Lobo antes de convertirse en memoria traumática para sí.

La escena articula una escucha compartida, pero no dialógica. Los cuerpos permanecen juntos, aunque no existe un intercambio verbal significativo, predominan el silencio y las miradas. El sonido del video coloniza el espacio y suspende cualquier posibilidad de conversación. Se configura así una forma de socialización marcada por la violencia mediada, en la que el grupo se cohesiona mediante el consumo silencioso del horror. El dispositivo cinematográfico hace audible una pedagogía de la crueldad, ya que los personajes aprenden a incorporar el dolor ajeno como parte del ambiente cotidiano.

Los sonidos de la escena, gritos, detonaciones y amenazas, no quedan confinados al dispositivo telefónico. El filme los transforma en un *leitmotiv* que reaparece de manera desplazada en otros momentos del relato, ya no solo como grabación externa, sino como resonancia interior. Estos sonidos se reexponen en la escena del incendio de un bulto en llamas, bajo un puente urbano, donde Lobo permanece sentado, con la cabeza inclinada, en una postura que evoca la otrora contemplación del teléfono y, a su vez, la negación de atestiguar el acto.

La escucha del personaje queda marcada por el registro acústico de la violencia directa, ya no únicamente mediada por el video del celular. El sonomontaje sugiere que el trauma no necesita reproducirse visualmente para persistir, basta con su reactivación sonora, con su retorno como eco y amenaza latente. La escena del video funciona, por tanto, como matriz de una escucha traumática.

La violencia no se manifiesta únicamente como peligro físico inmediato, sino como una presencia sonora que invade la interioridad y condiciona la relación de Lobo con el espacio, con Paloma y consigo mismo. La precarización deja de ser solamente económica o territorial y adquiere una dimensión sensorial porque se inscribe en un cuerpo obligado a convivir con sonidos que no puede procesar ni expulsar.

La secuencia de desenlace como política de la escucha y confesión afectiva

La secuencia del desenlace comienza en una fonda rural, un espacio sonoro cotidiano y aparentemente desprovisto de amenaza. Sin embargo, la irrupción de Diego, un niño que se aproxima a Paloma y Lobo, introduce una interpelación ética: «¿Tú eres bueno o eres malo?». La pregunta no exige una respuesta moral definitiva, sino que desestabiliza la posición subjetiva del personaje. Como sugiere Butler, la precarización no solo expone la vulnerabilidad de los cuerpos, sino que pone en crisis los marcos de legibilidad moral desde los cuales estos pueden ser reconocidos (2006, p. 29). La afirmación de Lobo, «soy bueno», es inmediatamente cuestionada por Diego: «Mentiroso, no te creo». La escucha se transforma entonces en un lugar de juicio, no de absolución.

La escena introduce además una dimensión acusmática central. La voz de Ángel, hermano de Diego, emerge reiteradamente desde el fuera de campo y antecede a su aparición visual. Al escucharse sin que su fuente sea visible, la voz se impone inicialmente sin una localización precisa y produce inquietud. La repetición del nombre «Ángel» funciona como un signo sonoro que activa en Lobo una remembranza traumática. La reacción corporal precede a la verbalización, el sonido convoca al pasado antes de que la imagen lo confirme.

Cuando Ángel aparece y dirige la mirada hacia la cámara, correspondiente al punto de vista subjetivo de Lobo, la película construye una interpelación visual activada previamente por la escucha. La voz *off* de Lobo, «¿Ángel? El Ángel. ¿Te acuerdas de mí? Conocí a tu papá», no describe ni explica sólo invoca una ausencia. El sonomontaje articula aquí una política del fuera de campo, donde lo decisivo no reside en lo visible, sino en aquello que insiste desde la ausencia (Comolli, 2007, p. 215).

El salto elíptico al interior del autobús marca un nuevo umbral narrativo y sensorial. La imagen sugiere una estabilidad precaria, con Paloma y Lobo sentados juntos, pero la voz confesional de este último se apodera del relato al narrar *off* la muerte de Chango, padre de Ángel: «Lo estaban quemando vivo... me fui... ahí lo dejé». La violencia extrema no se reconstruye visualmente, sino que permanece en el registro sonoro. Esta decisión confirma la ética representacional de la película, que rehúye el espectáculo del horror. La confesión de Lobo no aspira a la redención, sino a la descarga, porque el lenguaje apenas logra contener el exceso traumático.

La secuencia nos hace volver a la escena inicial —Paloma y Lobo nadando juntos—, un desplazamiento estético decisivo. El sonido del viento se mezcla con el de la presa y prepara el tránsito hacia un espacio liminal entre la vida y la muerte. El prolongado movimiento de cámara que conduce hacia los cuerpos desnudos de Paloma y Lobo elimina progresivamente sus marcas sociales. La desnudez, lejos de inscribirse en una lógica erótica, opera como un despojo ontológico: los cuerpos se presentan como materia vulnerable y sensible. El plano cenital que los acompaña mientras nadan introduce una mirada distanciada que disuelve la identidad sonora en el movimiento y el flujo del agua.

A partir de este punto, el sonomontaje adquiere una autonomía relativa respecto de la imagen y organiza la secuencia como una constelación de remembranzas sonoras fragmentadas. La descripción del cuerpo mutilado de Chango irrumpe únicamente a través de la voz, mientras la imagen se niega a reproducir el acto violento. La violencia se convierte así en experiencia auditiva incorporada, no en objeto de contemplación.

El llanto repentino de Lobo se encabalga sobre el paisaje sonoro y marca una fractura del orden afectivo. Frente a este estallido, la voz de Paloma permanece contenida. Cuando responde, «Yo también te amo, pero yo me quiero quedar», su voz se quiebra, aunque el llanto no llega a dominar la banda sonora. Esta asimetría permite identificar dos regímenes de precarización afectiva, uno asociado con la explosión traumática y otro con la contención sostenida del dolor. La diferencia muestra cómo el género organiza no solo el relato, sino también las posibilidades de expresión y reconocimiento dentro del campo audible.

En los planos finales, el agua se convierte en el único espacio relativamente estable. Los cuerpos entran y salen del cuadro hasta que solo Paloma permanece. El encuadre vacío insiste en la ausencia de Lobo. «Nada más quería decirte adiós», Paloma, en *off*, marca el tránsito definitivo hacia la pérdida. Los movimientos verticales de la cámara acompañan su deriva sin ofrecer orientación, el relato deja de conducir y comienza a ser sólo evocación intersubjetiva, entre la pareja.

Esta voz *off* final emplaza a Paloma hacia el rol de narradora que, a manera de elegía y confesión, relata el desenlace de Lobo con una precisión: «Tenías un hoyo chiquito en la frente, no había sangre». El evento sonoro configura un contrapunto entre el relato y el recuerdo. Cuando Paloma afirma: «Yo siento que me viste», se formula una última política de la escucha, pues el vínculo afectivo persiste como resonancia aún en la ausencia. «Lobo», pronunciado junto al vocablo «amor», cierra el arco afectivo entre la pareja sin clausurarlo. Asimismo, esta revelación sugiere las posibles causas del trágico pasado de Lobo, quien, empleado ya sea como sicario o integrante de un grupo delictivo, no logró salvar al Chango ni a sí mismo. Por tanto, la desaparición de la imagen radicaliza la ética representacional de la película: la muerte no se exhibe, se escucha.

Finalmente, sobre la pantalla en negros y los créditos finales, la canción cardenche² *Una mañana muy transparente*, interpretada por la propia Paloma, consolida el desplazamiento de la película hacia una poética sonora integral. Este canto, como archivo vocal ligado a territorios atravesados históricamente por la violencia y la precarización social, funciona como una memoria colectiva encarnada. La voz reinscribe el dolor individual en una genealogía histórica más amplia y transforma la pérdida en resonancia compartida. La imagen ha desaparecido, pero la escucha sostiene aquello que permanece.

En conjunto, *La paloma y el lobo* construye un régimen de escucha fragmentario y espectral. La acusmatización, el fuera de campo, las voces confesionales, los silencios y la persistencia de los registros traumáticos convierten la violencia estructural en una presencia sonora que desborda la imagen. Si *La camarista* organiza la precarización mediante la saturación acústica del trabajo, esta película la articula mediante el retorno fragmentario de sonidos que los personajes no pueden olvidar ni expulsar. El sonomontaje produce así una experiencia sensible de la precarización social y afectiva, en la que escuchar implica habitar el miedo, la culpa, el duelo y la ausencia.



Figura 2. *La paloma y el lobo* (Carlos Lenin Treviño, 2019, 00:42:29), fotograma.

Fuente: Captura de pantalla realizada por los autores a partir de *La paloma y el lobo* (Carlos Lenin Treviño, 2019)

[2] El «cardenche» es una tradición polifónica a *cappella* originaria de la Comarca Lagunera, vinculada al trabajo agrícola, la memoria y la identidad regional. La ausencia de instrumentos se debe a la pobreza campesina y al desarraigo provocado por la Revolución Mexicana, cuyos repertorios evocan la ausencia, la pérdida y el anhelo (Romero, 2011).

Conclusiones

El análisis comparativo de *La camarista* y *La paloma y el lobo* permite confirmar que el cine mexicano contemporáneo encuentra en el sonomontaje un territorio fértil para replantear formas de representación que dignifiquen y eviten la revictimización. Lejos de ocupar un lugar subordinado a la imagen, el sonido constituye una dimensión fundamental del dispositivo cinematográfico, ya que organiza la experiencia perceptiva, interpela corporal y afectivamente al espectador y articula una crítica sensible de las dinámicas de violencia estructural que atraviesan a las juventudes y a otros sujetos precarizados.

La articulación metodológica entre el análisis crítico del discurso cinematográfico, el estudio del sonomontaje y la identificación de los regímenes de escucha permitió reconocer que, en ambas películas, la precarización no se presenta como un acontecimiento aislado o excepcional, sino como una condición perceptiva sostenida. Esta se inscribe en la escucha cotidiana mediante la repetición mecánica del trabajo, el silenciamiento de la voz, la circulación mediada del horror y la persistencia sonora de la memoria traumática. El sonomontaje configura así una política de lo sensible que desplaza la atención hacia aquello que no siempre puede verse, pero que insiste, resuena y afecta. La violencia no necesita mostrarse de manera explícita para hacerse presente, se escucha en los ambientes, las voces, los silencios, los alientos y los sonidos procedentes del fuera de campo.

En *La camarista*, el análisis identificó una poética sonora de la precarización laboral feminizada. El ruido institucional del hotel, la repetición de las máquinas, la saturación de los ambientes y la ausencia de música extradiegética configuran un régimen de escucha que subordina la voz de Eve al espacio productivo y limita sus posibilidades de desahogo y enunciación. La precarización se hace sensible mediante el cansancio, la frustración, el silenciamiento y la distribución desigual del cuidado. El sonido representa el trabajo, organiza corporalmente su duración, su desgaste y sus jerarquías.

La paloma y el lobo, en cambio, construye un régimen de escucha fragmentario y espectral, atravesado por la violencia criminal, la culpa, el desplazamiento y la pérdida. Los sonidos acusmáticos, las voces fuera de campo, los silencios y los registros audiovisuales mediados funcionan como resonancias traumáticas que exceden la representación visual. El sonomontaje convierte el horror en una presencia persistente que invade la memoria y condiciona la relación de los personajes con su entorno, con los demás y consigo mismos. La precarización adquiere aquí una dimensión social, territorial, sensorial y afectiva.

Estas diferencias establecen una relación complementaria entre las poéticas sonoras de ambas películas. Mientras *La camarista* hace perceptible la precarización mediante la saturación acústica y la repetición del trabajo, *La paloma y el lobo* la configura a partir de la fragmentación, la acusmatización y el retorno espectral del trauma. Ambas obras muestran que la violencia estructural puede operar tanto a través del exceso de ruido como del silencio, tanto en la clausura acústica de los espacios laborales como en la intemperie sonora de territorios atravesados por la violencia. Aquello que no puede ni debe exhibirse exige, aun así, ser escuchado.

El análisis también evidencia que las decisiones estéticas relacionadas con el sonido están vinculadas con los modelos de producción de estas óperas primas. La austeridad de recursos, la concentración narrativa y la elección del sonido como eje estructural no responden únicamente a restricciones presupuestales, sino también a una ética cinematográfica que concibe el cine como una práctica sensible, crítica y colectiva. En este marco, el sonomontaje constituye un espacio de convergencia entre economía, estética y política: montar sonidos supone organizar la experiencia de escucha del espectador y, mediante ella, intervenir en sus modos de percibir e interpretar el mundo.

El estudio del sonomontaje resulta, por tanto, indispensable para comprender algunas de las transformaciones estéticas y políticas del cine mexicano contemporáneo. La articulación entre audiovisión, discurso cinematográfico, experiencia sonora encarnada y precarización amplía los marcos tradicionales del análisis fílmico y propone una epistemología

crítica de la escucha. Desde esta perspectiva, escuchar estas películas constituye una forma de habitarlas críticamente: desplazar el visualcentrismo del cine, atender aquello que permanece fuera de campo y reconocer la resonancia de vidas atravesadas por la violencia y el despojo. Así, el cine puede contribuir a una restitución sensible de esas vidas al hacer perceptibles las condiciones que las vulneran y abrir un espacio reflexivo de su sonoridad.

Referencias

- Andrade Zamarripa, A., & Seañez Fernández, C. G. (2024). La ópera prima como plataforma profesionalizante de los programas de licenciatura en cine en México: El caso de la Licenciatura en Artes Cinematográficas y Audiovisuales (LACAV). *Docere*, 15(31), 41–47. <https://doi.org/10.33064/2024docere317862>
- Avilés, L. (Directora). (2018). *La camarista* [Película]. La Panda; Amplitud; Bambú Audiovisual.
- Butler, J. (2006). *Vida precaria: El poder del duelo y la violencia* (F. Rodríguez, Trad.). Paidós.
- Butler, J. (2010). *Frames of war: When is life grievable?* Verso.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (A. López Ruiz, Trad.). Paidós.
- Chion, M. (1999). *El sonido: Música, cine, literatura...* (E. Folch González, Trad.). Paidós Ibérica.
- Chion, M. (2004). *La voz en el cine* (M. Villarino Rodríguez, Trad.). Cátedra.
- Comolli, J.-L. (2007). *Ver y poder: La inocencia perdida: cine, televisión, ficción, documental* (V. Soumerou, Trad.). Aurelia Rivera.
- Comolli, J.-L. (2010). *Cine contra espectáculo: Seguido de Técnica e Ideología (1971–1972)* (H. Pons, Trad.). Manantial.
- De Lauretis, T. (1987). *Technologies of gender: Essays on theory, film, and fiction*. Indiana University Press.
- De Lauretis, T. (1992). *Alicia ya no: Feminismo, semiótica, cine* (S. Iglesias Recuero, Trad.). Cátedra.
- De Lauretis, T., & Mayorga, S. (1992). Repensando el cine de mujeres: Teoría estética y feminista. *Debate Feminista*, 5, 251–277. <http://www.jstor.org/stable/42624050>
- Doane, M. A. (1985). The voice in the cinema: The articulation of body and space. En E. Weis & J. Belton (Eds.), *Film sound: Theory and practice* (pp. 162–176). Columbia University Press.
- EnFilme. (2018). *La camarista: Entrevista con la directora Lila Avilés* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=97ZFklv4ClS>
- Ihde, D. (2007). *Listening and voice: Phenomenologies of sound* (2.^a ed.). State University of New York Press.
- La Corriente del Golfo. (2024, 16 de octubre). El misterio y la intuición (Lila Avilés + Laura Citarella) [Episodio de pódcast]. En *MUBI Podcast: Encuentros*. Spotify. <https://open.spotify.com/episode/7r9tjXFslSUOD4w6JP5vra>
- Lavallée, E. (2019). *Interview: Lila Avilés – The Chambermaid (La camarista): 2018 Marrakech Intl. Film Festival* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FnteNXciKO4>
- Preciado, P. B. (2022). *Dysphoria mundi*. Anagrama.
- Rendón, A. (2019, 31 de julio). *The final cut: La camarista de Lila Avilés*. Girls at Films. <https://girlsatfilms.com/2019/07/31/entrevista-sobre-la-camarista/>

- Romero, N. (2011). Ensamblajes epistemológicos o la construcción del conocimiento sobre la polifonía lagunera. *Antropología. Revista Interdisciplinaria del INAH*, 91, 72–77. <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/antropologia/article/view/2746>
- Segato, R. L. (2018). *Contra-pedagogías de la crueldad*. Prometeo Libros.
- Treviño, C. L. (Director). (2019). *La paloma y el lobo* [Película]. Escuela Nacional de Artes Cinematográficas; Instituto Mexicano de Cinematografía; Fondo para la Producción Cinematográfica de Calidad.
- Valenzuela Arce, J. M. (2017). Ayotzinapa: Juvenicidio, necropolítica y precarización. En M. Moraña (Ed.), *Precariedades, exclusiones y emergencias: Necropolítica y sociedad civil en América Latina* (pp. 37–52). Gedisa.

Estrategias pedagógicas apoyadas en narrativas transmedia: *Un análisis para su implementación educativa*



Pedagogical strategies supported by transmedia narratives:
An analysis for their educational implementation

Armando Navarro Suárez

armando.navarro.suarez@uabc.edu.mx
Universidad Autónoma de Baja California
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9416-2892>

Rubén Guillermo García Martínez

ruben.guillermo.garcia.martinez@uabc.edu.mx
Universidad Autónoma de Baja California
ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-4149-4269>

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Recibido: 29/09/2025

Aprobado: 11/05/2026

Resumen

El artículo reflexiona sobre las estrategias pedagógicas que están apoyadas en narrativas transmedia y cómo se implementan en un ámbito educativo vinculado a la creación y formación audiovisual. A partir de un enfoque cualitativo y un análisis comparativo entre la novela y la obra audiovisual “Temporada de Huracanes” de Fernanda Melchor. La metodología consistió en la lectura de fragmentos de la obra literaria así como el visionado de su traducción audiovisual haciendo una comparativa de las escenas y su estructura narrativa. A partir de eso se desarrollaron discusiones grupales enfocadas al contexto social de la obra, los elementos narrativos y los elementos discursivos del lenguaje audiovisual. Entre los hallazgos se identificó la relación que tienen ambos soportes así como sus diferencias. Este ejercicio permitió que los estudiantes desarrollaran sus habilidades de adaptación en sus propuestas audiovisuales. Se concluye que las narrativas transmedia son un recurso pedagógico con alto potencial para implementar en la formación audiovisual, mediante una adecuada planificación y fundamentación teórica.

Palabras clave: Narrativa Transmedia, Lenguaje Audiovisual, Adaptación Audiovisual, Educación, Estrategias Pedagógicas.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-No comercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

DOI 10.33064/12ais8493

Abstract

This article reflects on pedagogical strategies supported by transmedia narratives and their implementation within an educational context related to audiovisual creation and training. Using a qualitative approach, the study is based on a comparative analysis of the novel and its audiovisual adaptation, *Temporada de huracanes*, by Fernanda Melchor. The methodology involved the reading of selected excerpts from the literary work alongside the viewing of its audiovisual adaptation, followed by a comparative examination of scenes and narrative structures. Based on this process, group discussions were conducted focusing on the social context of the work, its narrative elements, and the discursive components of audiovisual language. The findings revealed both the relationships and the differences between the literary and audiovisual formats. This exercise enabled students to develop adaptation skills through the creation of their own audiovisual proposals. The study concludes that transmedia narratives constitute a pedagogical resource with significant potential for audiovisual education, provided that their implementation is supported by appropriate instructional planning and a solid theoretical foundation.

Keywords: Transmedia Storytelling, Audiovisual Language, Audiovisual Adaptation, Education, Pedagogical Strategies.

1. Introducción

En la actualidad nos encontramos contextualizados por un entorno de inmersión de narrativas digitales. Estas historias se han podido difundir, entre otros motivos, al auge del gran número de plataformas y nuevas tecnologías que hoy en día tenemos. Todo ello ha provocado una redefinición de nuestro consumo de contenidos en el ámbito social, es decir, se ha entretejido una red alrededor de narrativas que buscan adaptarse y emocionar en entornos digitales de manera fragmentada y para consumidores de diferentes tipos de medios.

Como sociedad nos encontramos ante la omnipresencia de los medios ya que cada vez presenta más demanda de elementos audiovisuales para la comunicación de contenidos y se le da prioridad en particular dentro del mundo del entretenimiento. La continua evolución de las narrativas está propiciando la aparición de un gran número de formatos audiovisuales que no son solo imágenes en movimiento, sino que permiten una interactividad con el medio, potenciando la visión del espectador.

La narrativa transmedia toma de base la narrativa y añade el prefijo *trans*, que responde “a través de”. Actualmente se amplía el concepto y se centra más en la de experiencia del usuario, refiriéndose a las formas de nutrir la experiencia del individuo, generando un amplio abanico de historias que se derivan de la principal y que ayudarán al usuario a percibir cada vez de una forma única y diferente la obra. La esencia del transmedia no se basa en las grandes audiencias, sino en el nivel de implicación de un consumidor influyente en sus círculos sociales en línea y fuera de línea y que muy a menudo tiene mayor poder adquisitivo o unos hábitos de compra diferenciados (Lamelo, 2016), en ese mismo sentido al aplicarlo en el entorno educativo, se puede hacer que el aprendizaje se haga a través de diferentes entornos, enriqueciendo al estudiante y dotándolo de habilidades de autoaprendizaje y autogestión.

Además de haber sido utilizadas en numerosas áreas de estudio y planificación, las narrativas transmedia han sido objeto de empleo en el campo de la enseñanza y la educación. Su fundamental aporte en esta zona de trabajo ha sido el de la multiplicación de medios para fortalecer conocimientos y aprendizajes, conectando diversos tipos de narrativas y lenguajes, así como de plataformas o soportes interactivos. Su principal objetivo es extender la narración de un universo representado a lo largo de diferentes medios, canales y formatos, y su principal aportación radica en la posibilidad de promover un aprendizaje atractivo a partir de narraciones transmediáticas enfocadas en las disciplinas.

2. Marco teórico

Buscando generar un contexto más extenso respecto al tema, Javanshir, Carroll y Millard (Javanshir et al., 2020) abordan la evolución del relato transmedia, enfatizando que, aunque la narración sigue siendo una forma vital de comunicación, ha cambiado drásticamente en su forma y aplicación. Su análisis de patrones estructurales en historias transmedia revela la diversidad de experiencias que se pueden clasificar bajo este término, desde juegos de realidad mixta hasta aplicaciones y página web.

Además de los contenidos tradicionales utilizados en la narrativa, como libros de texto, videos, podcasts y series estos recursos se pueden integrar de forma directa en la narrativa transmedia, derivado de eso se pueden crear diferentes niveles de integración. Por ejemplo, estos recursos pueden ser simples insumos a lo largo de la historia o pueden funcionar como potenciadores de la historia o simplemente dar continuidad en otro formato que permita transmitir la esencia de la narrativa principal.

El concepto de transmedialidad se centra en la expansión de una historia o universo narrativo a través de distintos medios. Esto significa que una misma narrativa puede ser contada en múltiples plataformas, como películas, libros, series, videojuegos y más. Cada medio puede ofrecer una perspectiva única de la misma historia, enriqueciendo así la experiencia del público. Un ejemplo destacado de transmedialidad es el universo de «Star Wars», el cual abarca películas, series animadas, cómics y novelas, cada uno aportando nuevas dimensiones y detalles a la historia general.

Estas narrativas plantean desafíos para su comparación y análisis crítico, lo que subraya la necesidad de herramientas adecuadas para evaluar sus efectos y objetivos. Esto contribuye a la discusión sobre cómo las narrativas transmedia pueden ser utilizadas de manera efectiva en contextos educativos, proporcionando un marco para comprender sus estructuras y su impacto en la audiencia.

Este tipo de experiencias transmediáticas que se utilizan como metodología para el aprendizaje. En dichas metodologías, el estudiante entra en esta inmersión y se convierte de manera proactiva en el protagonista de su propia enseñanza, lo que lo lleva a enfrentarse a diferentes escenarios y desafíos que le permiten aplicar activamente el conocimiento y al mismo tiempo formalizar su aprendizaje.

Esta práctica educativa cubre diversas necesidades. En primer lugar, busca contextualizar los aprendizajes al crear escenarios a través de narrativas e historias basadas en casos. De esta manera, el estudiante se siente motivado y comprometido de manera significativa en su proceso

de aprendizaje. Además, esta metodología fomenta el análisis e interpretación de datos, así como el uso de juicios para la toma de decisiones y la emisión de conclusiones.

3. Metodología

La investigación fue desarrollada con un enfoque cualitativo mediante un análisis comparativo del caso de “Temporada de huracanes”, novela de Fernanda Melchor, la cual es una obra literaria llevada al cine en 2024 y propone un ejemplo conciso de narrativa transmedia. El estudio se realizó en un grupo de estudiantes de Licenciatura en Artes Cinematográficas y Producción Audiovisual, concretamente en la asignatura de Taller de Escritura II.

El caso de estudio de 'Temporada de huracanes' llevada al lenguaje audiovisual, ejemplo de cómo una obra literaria puede trascender los límites del medio escrito y llegar a una audiencia más amplia a través de un medio audiovisual. Esta novela, contiene una narrativa simbólica y explora temas sobre la condición humana. Hacer hincapié en esta historia permitió generar un análisis de los diferentes soportes para la historia. Por un lado, la novela presenta el relato a través del lenguaje figurado, los pensamientos y sentimientos de los personajes y, por otro lado, tenemos la parte actoral de los personajes en la película. Cada medio emplea sus propios recursos para desarrollar un mismo relato y permite su transición de un medio a otro, aunque cada uno lo hace desde su propio lenguaje.

La metodología se fundamentó en un análisis comparativo entre la obra literaria y su adaptación audiovisual, con el propósito de identificar los elementos narrativos que permanecen, se transforman o se reconfiguran durante el proceso de transposición entre ambos lenguajes. El análisis de esta construcción discursiva se organizó a partir de dos categorías: 1) la relevancia del lenguaje audiovisual en las narrativas transmedia y los elementos que lo conforman, y 2) la narrativa en el contexto pedagógico y sus posibilidades de aplicación. A partir de estas

categorías, fue posible reconocer las principales variaciones entre ambas obras y comprender cómo las particularidades de cada soporte propician formas diferenciadas de interacción y construcción de sentido por parte del público.

En el ámbito pedagógico, el análisis realizado constituyó el punto de partida para que los estudiantes desarrollaran y aplicaran estrategias de adaptación en sus propios proyectos narrativos. Mediante ejercicios de adaptación y traducción audiovisual, los participantes transfirieron los conocimientos adquiridos a sus procesos creativos, fortaleciendo tanto el análisis narrativo como la comprensión de los procesos de transmedialidad que intervienen en la formación audiovisual.

4. Análisis

El análisis comparativo entre una obra literaria y su adaptación audiovisual, aun cuando ambas compartan la misma historia, implica comprender las particularidades de cada soporte y de sus respectivos lenguajes. Cada medio posee recursos expresivos propios, por lo que no transmite el relato de la misma manera. Estas diferencias no disminuyen el valor de la narrativa, por el contrario, evidencian que cada adaptación responde a las posibilidades y limitaciones del medio en el que se desarrolla. A partir de la lectura de fragmentos específicos y del visionado comparativo de escenas, se observó que el lenguaje audiovisual reconfigura aspectos relacionados con la temporalidad, la construcción de las escenas y la representación de personajes y espacios, en función de las características expresivas del medio cinematográfico.

La posibilidad de trasladar un mismo contenido entre dos medios conservando la misma intención narrativa es limitada, ya que cada uno responde a reglas, lenguajes, posibilidades expresivas, públicos y contextos socioculturales específicos. Comprender y aceptar esta premisa no implica renunciar a una concepción integral de la estrategia transmedia, por el contrario, supone reconocer las particularidades de cada medio para articular una estrategia común que aproveche sus

posibilidades expresivas. Desde esta perspectiva, el diseño de una narrativa transmedia debe concebirse desde el origen como un proceso de planificación que considere las características de cada soporte, en lugar de adaptar posteriormente los contenidos para corregir las limitaciones derivadas de una estrategia concebida para un único medio. Este enfoque favorece el desarrollo de soluciones creativas específicas para cada plataforma, en función de sus recursos narrativos y comunicativos.

Importancia del lenguaje audiovisual en las narrativas transmedia

En la actualidad, el lenguaje audiovisual desempeña un papel fundamental en el desarrollo de las narrativas transmedia, ya que posibilita la construcción y expansión de los universos narrativos a través de múltiples plataformas y medios. Integrado por recursos como la imagen, el sonido, el montaje y el movimiento, este lenguaje favorece la transmisión de información, emociones y significados mediante formas expresivas propias del medio audiovisual. Su relevancia radica, además, en su capacidad para captar la atención del público y propiciar experiencias inmersivas que fortalecen el vínculo con la historia. A través de recursos como la composición visual, la iluminación, el montaje, el diseño sonoro y la música, el relato adquiere nuevas dimensiones expresivas que complementan y enriquecen la experiencia narrativa dentro de una estrategia transmedia.

Otra de las fortalezas del lenguaje audiovisual en las narrativas transmedia radica en su capacidad para expandir el universo narrativo y dotarlo de nuevas capas de significado. Mediante la articulación de imágenes en movimiento, diálogos, música, diseño sonoro y recursos visuales, es posible construir múltiples perspectivas, generar tensión dramática y revelar información que complementa o amplía la trama principal. De este modo, la experiencia narrativa adquiere una mayor complejidad y profundidad interpretativa. Asimismo, el lenguaje audiovisual favorece la construcción de dimensiones simbólicas y metafóricas que enriquecen la lectura de la obra, mientras que el empleo de efectos visuales y sonoros contribuye a la creación de mundos ficcionales inmersivos, fortaleciendo el vínculo entre el relato y la experiencia del público.

El lenguaje audiovisual constituye también un recurso estratégico para la promoción y difusión de las narrativas transmedia. Mediante avances, teasers, piezas promocionales y otros contenidos audiovisuales, es posible generar expectativa e incentivar el interés del público por el universo narrativo y por las distintas plataformas que lo conforman. Asimismo, las características de circulación propias de los entornos digitales favorecen la distribución, el intercambio y la apropiación de estos contenidos por parte de las audiencias, ampliando su alcance y visibilidad. Este proceso contribuye a la consolidación de comunidades de seguidores que participan activamente en la expansión del relato mediante prácticas de interacción, reinterpretación y producción de contenidos. Con el avance de las tecnologías digitales, las posibilidades del lenguaje audiovisual en las narrativas transmedia continúan expandiéndose y propicia nuevas formas de creación, distribución y consumo de narrativas transmedia.

Si bien las narrativas transmedia suelen construir universos complejos integrados por múltiples tramas y plataformas, el auge de los entornos digitales ha favorecido formas de aprendizaje fragmentadas, en las que el receptor reconstruye progresivamente el relato a partir de la información distribuida en diversos medios. En este sentido, la transmediación de contenidos permite articular estructuras narrativas que desarrollan personajes, escenarios, conflictos y acontecimientos desde distintas perspectivas, de modo que cada medio aporta información complementaria al universo narrativo. Para que esta experiencia resulte significativa, dichas contribuciones deben mantener coherencia interna, complementariedad y conexiones claras entre sí, favoreciendo una participación activa del espectador o estudiante en la construcción del sentido.

Desde esta perspectiva, el diseño de contenidos transmedia exige la capacidad de concebir historias que se desplieguen en múltiples formatos y plataformas, aprovechando las posibilidades expresivas de cada medio. En el ámbito educativo, este enfoque favorece la implementación de estrategias didácticas basadas en el storytelling y la narrativa transmedia como herramientas para el aprendizaje. Su planificación requiere definir el contexto del relato, los personajes y los objetivos de aprendizaje, así como establecer los momentos formativos principales, complementarios y

opcionales que articulan la experiencia educativa. Asimismo, resulta fundamental integrar recursos y contenidos preexistentes, tanto de la propia institución como de su entorno, con el fin de fortalecer la coherencia del proyecto y ampliar sus posibilidades de difusión, apropiación y aplicación.

La narrativa en el contexto pedagógico y sus aplicaciones

El artículo "Transmedia Storytelling and Teaching Experience in Higher Education" de Josefina Sánchez Martínez y Sergio Albaladejo Ortega (2018) analiza una experiencia docente innovadora basada en la incorporación de la narrativa transmedia en la educación superior. La propuesta se fundamenta en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y en metodologías colaborativas que favorecen la experimentación creativa, el trabajo interdisciplinario y el diseño de estrategias de transmediación.

Una de las principales aportaciones del estudio consiste en señalar la necesidad de adaptar las metodologías de enseñanza a las dinámicas de una sociedad caracterizada por la circulación interactiva y multidireccional de la información. Los autores sostienen que los modelos tradicionales de enseñanza resultan insuficientes para responder a las formas contemporáneas de aprendizaje y participación de los estudiantes. En este contexto, la narrativa transmedia se presenta como una estrategia capaz de incrementar la motivación, favorecer el compromiso con los contenidos y promover el desarrollo de competencias tanto disciplinares como transversales.

Desde esta perspectiva, la narrativa transmedia transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje al situar al estudiante en una posición activa dentro de la construcción del conocimiento. A través de escenarios narrativos distribuidos en distintos medios, los participantes pueden asumir diversos roles, analizar situaciones problemáticas y tomar decisiones que fortalecen la contextualización de los contenidos, así como su implicación cognitiva y emocional con el proceso educativo.

Asimismo, este enfoque facilita la incorporación de estrategias de evaluación formativa integradas al desarrollo de las actividades de

aprendizaje. La evaluación deja de concebirse como una fase independiente para convertirse en un proceso continuo que acompaña el desarrollo de la narrativa y permite valorar tanto la adquisición de conocimientos como la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo colaborativo.

Las posibilidades pedagógicas de la narrativa transmedia también permiten diseñar experiencias de aprendizaje con múltiples trayectorias narrativas, adaptadas a los intereses y decisiones de los estudiantes. Este enfoque incorpora principios propios del diseño narrativo interactivo y de la lógica de los videojuegos, favoreciendo experiencias de aprendizaje más participativas sin requerir necesariamente el desarrollo de entornos digitales complejos. En consecuencia, el énfasis se desplaza hacia la construcción de la narrativa como recurso didáctico y hacia el logro de los resultados de aprendizaje.

De igual forma, este enfoque puede aplicarse al diseño de actividades de laboratorio y resolución de casos, mediante escenarios narrativos que simulen situaciones reales y promuevan el trabajo colaborativo. La incorporación de recursos propios de la narrativa transmedia, e incluso de tecnologías de realidad mixta cuando las condiciones lo permiten, fortalece la articulación entre teoría y práctica y amplía las posibilidades de aprendizaje experiencial.

Por otra parte, la investigación de Ruiz-Bañuls *et al.* (2021) demuestra que la integración de estrategias de gamificación con elementos propios de las narrativas transmedia contribuye a mejorar tanto el rendimiento académico como la motivación del alumnado en educación primaria. Los resultados muestran que estas metodologías favorecen la adquisición de contenidos curriculares y promueven el aprendizaje interdisciplinario. No obstante, los autores reconocen que las características particulares del contexto estudiado limitan la generalización de sus hallazgos, por lo que resulta necesario ampliar este tipo de investigaciones a otros niveles y contextos educativos. En conjunto, los estudios revisados evidencian que la narrativa transmedia constituye una estrategia pedagógica con un amplio potencial

para fortalecer la motivación, el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias. Si bien persisten retos relacionados con su implementación y evaluación, la evidencia disponible respalda su incorporación como una alternativa metodológica pertinente para responder a los desafíos de la educación contemporánea.

En la experiencia desarrollada en esta investigación, la aplicación de estrategias transmedia propició un acercamiento inmersivo a la construcción de historias, en el que los estudiantes dejaron de ser únicamente receptores para convertirse en participantes activos del proceso creativo. Además de interpretar los relatos, asumieron un papel como productores de contenido, situándose como protagonistas de las narrativas desarrolladas en el contexto de aprendizaje.

Las discusiones grupales realizadas durante las actividades académicas favorecieron el análisis crítico de las diferencias entre la obra literaria y su adaptación audiovisual, particularmente en aspectos relacionados con la representación del contexto social, la construcción de personajes y el ritmo narrativo. A partir de este ejercicio, los estudiantes identificaron cómo las narrativas transmedia permiten expandir y reinterpretar una historia mediante distintos lenguajes y plataformas, conservando su estructura narrativa esencial mientras transforman los recursos expresivos propios de cada medio.

Finalmente, el análisis comparativo y los ejercicios de adaptación audiovisual promovieron procesos de reflexión que permitieron a los estudiantes transferir los conocimientos adquiridos a sus propios proyectos creativos. Como resultado, se observó un fortalecimiento de competencias relacionadas con el análisis narrativo, la escritura audiovisual y la comprensión de los procesos de adaptación y transposición entre diferentes medios y soportes narrativos.

5. Conclusiones

Las narrativas transmedia constituyen una estrategia pedagógica con un importante potencial para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, al favorecer experiencias más participativas, significativas y

contextualizadas. A lo largo de esta investigación se analizaron sus principales características, así como sus aplicaciones en el ámbito educativo, identificando las posibilidades que ofrecen para articular distintos lenguajes, plataformas y recursos expresivos en la construcción del conocimiento. Asimismo, el análisis permitió reconocer que su incorporación al contexto educativo contribuye a fortalecer la participación del estudiante y a diversificar los procesos de enseñanza-aprendizaje empleados en el aula.

Los resultados obtenidos evidencian que la integración de narrativas transmedia en los procesos formativos favorece el desarrollo de competencias relacionadas con el análisis crítico, la comprensión narrativa, la adaptación entre medios y la producción audiovisual. En la experiencia desarrollada, los estudiantes no solo analizaron las diferencias entre la obra literaria y su adaptación cinematográfica, sino que también trasladaron esos conocimientos a sus propios proyectos creativos, fortaleciendo sus capacidades para interpretar, diseñar y producir narrativas en diferentes soportes. Estos hallazgos permiten considerar a la narrativa transmedia como una metodología pertinente para promover aprendizajes activos y procesos de creación interdisciplinarios.

En este contexto, el papel del docente adquiere una dimensión fundamental como diseñador de experiencias de aprendizaje que integren diversos lenguajes y medios de comunicación. La incorporación de recursos audiovisuales y narrativas distribuidas facilita la introducción de contenidos complejos mediante experiencias inmersivas y multisensoriales, favoreciendo una comprensión más profunda de los conceptos abordados. Asimismo, el desarrollo de competencias relacionadas con la alfabetización audiovisual contribuye a que los estudiantes transiten de una recepción pasiva de las imágenes hacia una observación crítica y una producción consciente de discursos visuales, fortaleciendo su capacidad para interpretar y crear significados.

Finalmente, la incorporación de las narrativas transmedia representa una oportunidad para replantear las prácticas pedagógicas desde enfoques más flexibles, creativos y participativos, en los que las

experiencias culturales y los medios que forman parte de la vida cotidiana de los estudiantes se conviertan en recursos para el aprendizaje. No obstante, su implementación requiere una planificación didáctica coherente, una adecuada selección de medios y una articulación entre los objetivos de aprendizaje, los contenidos y las estrategias narrativas. En este sentido, la narrativa transmedia no constituye únicamente un recurso tecnológico o comunicativo, sino una metodología que favorece la construcción colaborativa del conocimiento y amplía las posibilidades de innovación en la educación superior.

Referencias

- Burgos-Goicochea, S. (2024). Uso de la realidad aumentada en la educación artística y sus implicaciones en el aprendizaje. *Revista Interdisciplinaria Koinonía*, 9(18), 73–84. <https://doi.org/10.35381/r.k.v9i18.4153>
- Javanshir, R., Carroll, B., & Millard, D. (2020). Structural patterns for transmedia storytelling. *PLOS ONE*, 15(1), e0225910. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225910>
- Lamelo, C. (2016). *Televisión social y transmedia: Nuevos paradigmas de producción y consumo televisivo*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Massimino Amoresano, L. (2013). Tecnología y educación: El humanista tecnólogo. Deconstruyendo la frontera entre las dos culturas. *ILCEA*, 18. <https://doi.org/10.4000/ilcea.2096>
- Melchor, F. (2017). *Temporada de huracanes*. Literatura Random House.
- Miller, E. (Directora). (2023). *Temporada de huracanes* [Película]. Woo Films; Netflix.
- Ruiz-Bañuls, M., Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Rico-Gómez, M. L. (2021). Gamification and transmedia in interdisciplinary contexts: A didactic intervention for the primary school classroom. *Heliyon*, 7(7), e07374. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374>
- Sánchez Martínez, J., & Albaladejo Ortega, S. (2018). Transmedia storytelling and teaching experience in higher education. *International Journal of Contemporary Education*, 1(1), 12–20. <https://doi.org/10.11114/ijce.v1i1.3077>
- Sierra, J. (2012). *Entrevista con Jordi Adell para la gestión y transferencia del conocimiento: ¿Qué es un PLE?* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/blzYQlj63Cc>

Encarnar la resistencia: *Un taller de diálogos performativos entre mujeres desde tres dramaturgias iberoamericanas*



*Embodying resistance: A workshop of performative dialogues
between woman from three Ibero-American dramaturgies*

Ximena Gómez Goyzueta

ximena.gomez@edu.uaa.mx

Universidad Autónoma de Aguascalientes

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8733-2216>

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Recibido: 11/08/2025

Aprobado: 25/05/2026

Resumen

Este texto propone traer a la memoria la implementación de un taller de diálogos performativos sobre tres dramaturgias iberoamericanas del siglo XX, con perspectiva de género. El taller se realizó en el contexto de un albergue en la ciudad de Aguascalientes, México, para mujeres que han padecido violencias en sus entornos familiares. Las participantes, albergadas anónimamente por razones de seguridad, se involucraron en una experiencia creativa y co-participación que buscó propiciar el diálogo, la reflexión y la resistencia simbólica. Hablaré aquí, en primer lugar, de cuál fue la motivación para realizar el taller, desde una perspectiva académica, pero también personal y política; en segundo lugar, mostraré los presupuestos teórico-metodológicos que orientaron el diseño del taller, en particular, la idea de un diálogo performativo como guía y desarrollo del taller, construida con el uso de algunos elementos técnicos del Teatro de las Personas Oprimidas y de la Estética del oprimido (Boal, 1980, 2008); finalmente, describiré la propuesta del taller y propondré una interpretación de los resultados considerando que la crítica literaria del teatro puede servir como base para extenderse hacia su aplicación práctica en proyectos de índole social; en este caso, mediante un taller de diálogo performativo con personajes y obras teatrales.

Palabras clave: Crítica Literaria del Teatro, Taller, Participación, Diálogos Performativos, Resistencia.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-No comercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

DOI 10.33064/12ais8395

Abstract

This paper aims to recall the implementation of a workshop of performative dialogues on three 20th-century Ibero-American dramas, with a gender perspective. The workshop was held in the context of a shelter in the city of Aguascalientes, Mexico, for women who have suffered violence in their family environments. The participants, housed anonymously for safety reasons engaged in a creative and co-participatory experience that sought to foster dialogue, reflection and symbolic resistance. I will discuss here, first, the motivation for holding the workshop, from an academic, but also a personal and political perspective. Second, I will present the theoretical and methodological assumption that guided the workshop design, in particular, the idea of a performative dialogue as a guide and development of the workshop, constructed on some technical elements of the Theater of the Oppressed People and the Aesthetic of the Oppressed (Boal, 1980, 2008). Finally, I will describe the workshop proposal and propose and interpretation of the results, considering that literary criticism of theater can serve as a basis for extending its practical application to social projects; in these case though a performative dialogue workshop with characters and plays.

Keywords: Literary Criticism of Theater, Workshop, Participation, Performative Dialogues, Resistance.

El taller del que hablaré aquí, se inscribe en la última fase de una investigación más amplia, desarrollada entre 2023 y 2025. El objetivo general de este proyecto ha sido analizar las representaciones de las violencias ejercidas hacia tres personajes femeninos: Yerma, protagonista de la obra homónima de Federico García Lorca (España, 1934); Titina, de *Andarse por las ramas* (México, 1948) de Elena Garro, y la Negra, de *El despojamiento* (Argentina, 1973) de Griselda Gambaro. Elegí estas tres dramaturgias porque están situadas contextos históricos y culturales que tienen una relación directa con la historia de las mujeres, y que involucran afinidades culturales entre los tres países, además de que aún son cercanos a nuestro presente en el devenir histórico-cultural iberoamericano o hispano y latinoamericano. Asimismo, se ha buscado disertar sobre las posibilidades de revertir dichas violencias para que estos personajes tengan un destino de bienestar dentro de sus respectivos mundos socio-dramáticos.

Tras el análisis de las obras, diseñé un taller en el que se leyeron y discutieron entre las participantes, incluida yo misma, las historias teatrales de estos tres personajes, cuyos destinos resultan desafortunados

en sus respectivas tramas por el hecho de ser mujeres. Mi rol combinó la participación activa con la labor de facilitadora. Como facilitadora, introduje el taller al grupo, di sus pautas generales, las particulares de cada sesión, y fui guiando las diferentes etapas de cada sesión: petición de voluntarias para repartición de papeles en la lectura en atril de las obras, realización de pausas durante las lecturas para comentarios sobre lo que se leía, ejercicios de diálogos liminales entre los personajes y nuestros puntos de vista, petición de propuestas para modificar la vida desafortunada de los personajes. Como participante activa, al mismo tiempo participé en cada una de las etapas de las sesiones como una más de las lectoras, que daba su opinión sobre las acciones de los personajes y proponía modificaciones posibles a la vida de los personajes femeninos. Como facilitadora intenté siempre dar las pautas para el transcurso del taller con flexibilidad en las acciones que había que se proponían a realizar, lo cual no dejaba de generarme un estado de tensión puesto que no identificaba bien a bien qué lograba diluir mi posición jerárquica en los encuentros. Asimismo, en todo momento traté de distribuir la palabra de manera dialógica y, sobre todo, de modo que las compañeras albergadas se reconocieran como protagónicas en el uso de la palabra, lo cual llegó a suceder en algunas ocasiones, pues se hacía presente allí lo innegable, nuestras diferencias interseccionales. En consecuencia y en mi rol de participante activa del taller, traté de participar en el diálogo de manera horizontal, equitativa y equilibrada en la interacción con las compañeras albergadas. Esto supuso para mí, por ejemplo, sin omitir mis experiencias de vida y mis puntos de vista, no hacer ostentación de mis privilegios interseccionales, de clase económica y de educación, lo cual, igualmente suponía estar en un estado de tensión. Sin duda, éste fue uno de los desafíos más complejos del taller tanto al momento de imaginar su diseño e implementación, como al momento de llevarlo a cabo; a veces se logró diluirlas posiciones interseccionales, pero a veces, no. Todo ello supone la necesidad de una profunda reflexión crítica y autocrítica sobre este tipo de proyectos y talleres, los cuales son fundamentales desde la academia para contribuir de manera directa al desarrollo social. Aunque la conciencia de estas dificultades implica y posibilita estar atenta al cuidado de no asumir una posición redentora.

Asimismo, la motivación principal fue buscar que se activara, de un modo indirecto o por empatía hacia los personajes, nuestra memoria

emocional, ¿qué se entiende por memoria emocional? Lo comento porque es un concepto de Lee Strasberg para los actores y actrices que van a interpretar algo... conectando con sus dolores, pero, sobre todo, con sus anhelos. Esto en pos de una posible resolución a nuestras opresiones actuales —tanto las que recibimos como las que ejercemos—, y que en soledad solemos no saber cómo afrontar. De manera que, al seguir la Estética del oprimido para reactivar esta memoria, el taller buscó “reconquistar al artista que somos, sentir todo lo que toca nuestro cuerpo y sentir el cuerpo: escuchar los sonidos que oímos, los sonidos de la memoria y la imaginación. [Trabajamos, en este sentido, en] redescubrir el cuerpo” (Boal, 2008, p. 133). El diálogo performativo, pues, fue una vía que, al tiempo que permitió esta búsqueda emocional, lo hizo buscando igualmente reactivar y “reconquistar la Palabra, la Imagen y el Sonido” (Boal, 2008, p. 57), en un encuentro colectivo en el que “leer, escribir, ver, oír, producir imágenes, palabras y sonidos” nos condujera a encarnar cada una su propio arte como “un derecho y una obligación, una forma de conocimiento y un placer” (Boal, 2008, p. 139). Buscamos, pues, activar y reconocer en este taller colectivo y performativamente dialógico, una posibilidad de liberación.

Si bien el taller fue diseñado desde el ámbito académico, que es el de mi profesión, también, y en primera instancia, lo pensé desde mi condición de mujer cisgénero en relación con otras mujeres que, en mayor o menor medida, nos hemos visto afectadas a lo largo de la vida por las dinámicas de las sociedades patriarcales en las que vivimos. En este sentido, las vidas ficticias de estos universos socio-dramáticos¹ se representan de un modo tan cotidiano y cercano a las vidas de muchas mujeres de nuestros contextos que resultó inevitable compararlos con nuestras experiencias personales; al mismo tiempo y gracias al taller, esas vivencias fueron colectivizadas y se resignificaron.

Ser mujeres constituyó el punto de conexión con los personajes en cuestión, pero también entre las experiencias de las que estábamos presentes, no obstante que cada una se situaba desde sus condiciones materiales, ideológicas y socioculturales, cuya interseccionalidad, ciertamente, deviene en que estas experiencias involucren desigualdades

[1] Entiendo universo socio-dramático como la ficción teatral con sus propias reglas espacio-temporales y las relaciones entre los personajes.

entre las participantes. De estas reflexiones es que nace el taller de diálogos performativos.

Diálogos performativos en torno al teatro

De acuerdo con lo anterior, la investigación básica constituyó la primera fase de este proyecto. En ella, comencé con la contextualización de las obras desde la perspectiva de la historia de las mujeres en cada país y periodo según la fecha de estreno o de aparición de cada obra. Con base en ello, las analicé e interpreté teniendo en cuenta dos ensayos críticos del dramaturgo y creador del Teatro de las Personas Oprimidas, Augusto Boal, “El sistema trágico coercitivo” y “Hegel y Brecht: personaje sujeto/personaje objeto”, los cuales están contenidos en *Teatro del oprimido 1. Teoría y práctica* (1980).

En estos textos, Boal adopta y amplía las propuestas teatrales del dramaturgo alemán Bertolt Brecht, tanto en los ensayos referidos como en su sistema teórico-práctico del TdeO². Las propuestas de teatro épico y teoría del efecto de distanciamiento de Brecht, como sabemos, están fundamentadas en las teorías filosófico-científicas de los materialismos histórico y dialéctico. Esto significa que, cuando hablamos de teatro brechtiano o de TdeO, nos referimos igualmente a su base fundamental: los contextos históricos en los que se desarrollan las dramaturgias o sus interpretaciones. Desde esta perspectiva, el teatro es comprendido a partir de su historicidad y se pone en relación dialéctica con contextos históricos posteriores o contemporáneos, lo que amplía su potencia crítica y transformadora³.

Contextualizar las obras desde la historia de las mujeres significó observar que se trata de universos socio-dramáticos que, en efecto, son un reflejo de sus acontecimientos históricos. Aunque esta constatación pueda

[2] En adelante, me referiré al Teatro de las Personas Oprimidas como TdeO.

[3] Insertar la historicidad en su llamado *teatro épico* es la principal técnica de distanciamiento (*V-Effekt*) que Brecht, influido por el pensamiento marxista-engelsiano para su poética teatral, ideó. Gracias a la distancia histórica que tomarán actores y directores durante el proceso de montaje de la obra, así como espectadores durante la representación escénica, es que los participantes del montaje podrán observar analítica y críticamente el desarrollo de las tramas de personajes objeto de las fuerzas sociales que los constituyen y, en todo caso, se podrán idear posibilidades de cambio o transformación de esos condicionamientos que, en sí mismos son dialécticos, pues están sujetos al devenir de la historia. Es en el ensayo *Pequeño Organón para Teatro* (1945) donde Brecht propone por primera vez su teoría del efecto de distanciamiento.

parecer una obviedad, su relevancia está en que los personajes femeninos en los que se centran los análisis, y que resultan ser los protagónicos, se encuentran inmersos en dramas problemáticos que suponen conflictos violentos en torno a cuestiones de género, y comportamientos y reacciones ante ellos por parte de estos personajes femeninos que resultan rebeldes, transgresores o expresan gestos de resistencia.

Según los análisis e interpretaciones realizados hasta ahora, los contextos de la historia occidental de las mujeres en los que he observado estas dramaturgias son agitados, pues se encuentran en pleno desarrollo de las llamadas primera y segunda olas del feminismo⁴. Es decir, la presencia de las mujeres en Iberoamérica y Europa se patentiza en el espacio público, y los movimientos feministas desde distintas ideologías —principalmente de izquierda— pugnan por los derechos políticos, ciudadanos, laborales, sexuales y reproductivos de las mujeres, tanto en la organización político-social independiente, colectiva y popular como desde las estructuras institucionales (Duby y Perrot, 2000).

Como mencioné, esta metodología de análisis de las obras y sus personajes se desprende de dos ensayos críticos de Boal a propósito, por una parte, de la consideración del teatro occidental como aquel que responde a la poética aristotélica como un “sistema trágico coercitivo” (Boal, 1980, p. 12); y, por otra parte, del contraste entre la poética del personaje como sujeto universal y trascendental desde la estética hegeliana, y la poética del personaje como objeto de fuerzas sociales, de determinaciones históricas desde la estética brechtiana (Boal, 1980, p. 12).

La interpretación de las obras y los personajes femeninos a partir de estos ensayos permite observar que aquellas no responden ya al “sistema trágico coercitivo”, puesto que ya no hay “héroes trágicos” determinados por reglas inamovibles, por castigos aleccionadores ni por destinos inexorables, como sucede en la estructura de tramas de base aristotélica.

[4] La primera ola se considera entre el siglo XVIII y principios del siglo XX, comienza en Francia y se extiende a Europa, Estados Unidos y Latinoamérica; y su mayor logro fue el derecho al voto, el cual se dio en distintas décadas dependiendo de la región y el país. La segunda ola se considera a partir de los años 60 y 70 del siglo XX, y se extiende ya a los países africanos y asiáticos; sus pugnas y logros más destacados están en la necesidad de visibilizar las violencias contra las mujeres en los espacios privados, como los hogares, y la defensa de los derechos reproductivos. Para una síntesis historiográfica de las olas del feminismo, sus contribuciones y el estado actual de estos movimientos, véase el artículo de Andrea Delgado Quintero, “Las olas feministas y su histórica aportación en el reconocimiento de los derechos de las mujeres” (2022).

Estamos, más bien, ante personajes que podemos analizar en relación con sus determinaciones históricas como procesos dialécticos, cuyas características conflictivas les otorgan posibilidades de cambio respecto de sus destinos. En este sentido, la historicidad de los personajes no sólo permite releer sus destinos dentro de las obras mismas, sino también imaginar alternativas que, desde un ejercicio crítico y performativo, se proyectan como formas de resistencia y transformación.

El conocimiento generado a partir de esta mirada crítica de las obras fungió como plataforma para diseñar e implementar un taller de diálogos performativos. Entiendo por esto un proceso de dos etapas: primero, un diálogo crítico entre las participantes sobre los destinos de las protagonistas; y luego, un diálogo directo y liminal entre las participantes y los personajes encarnados en nosotras mismas para negociar con estos las posibilidades de transformar sus vidas dentro de sus universos socio-dramáticos, los cuales no son más que un reflejo de nuestros propios universos sociales.

Es decir, el supuesto fue que, si un análisis de crítica literaria teatral con esta metodología permitía indagar en la posibilidad de modificar las tramas de las obras y, por tanto, el rumbo desafortunado de los personajes femeninos, dada su condición de género en relación con el contexto de sus coordenadas históricas; entonces, esa exploración podía llevarse a la praxis a través de un taller, cuyos diálogos performativos encaucen a los personajes de estas obras a conectarse directamente con nuestras realidades sociales como mujeres. De este modo, la ficción y la experiencia se entrelazarían para imaginar posibles formas de transformación individual y colectiva, en las que las fronteras entre la ficción teatral y la vida se diluyen.

Del taller de diálogos performativos

El diseño y la planeación del taller se hicieron a partir de las herramientas y la metodología que a continuación expondré. Los ensayos críticos de Boal sobre el sistema aristotélico como coercitivo y sobre la poética hegeliana del personaje dramático como sujeto universal y trascendental, así como su inclinación por el teatro brechtiano son el sustento para la propuesta del TdeO.

Desde esta perspectiva, las dramaturgias occidentales plantean tramas y personajes cuyos destinos están determinados y todo ello, además, establece rangos jerárquicos entre personajes desde el punto de vista del decoro —es decir, los protagonistas siempre serán los personajes aristócratas, y los antagonistas o secundarios pertenecerán al pueblo llano, y cada rango de personaje hablará con un estilo que refleje su nivel socioeconómico en la jerarquía socio-dramática—. Entonces, este modelo teatral, según Boal, reafirma el estancamiento social. En cambio, cuando el teatro se libera de estas determinaciones y regresa a sus orígenes comunitarios, rituales, participativos, encuentra sus cauces dialécticos en el devenir histórico y, por tanto, se convierte en un espacio para plantear y representar dinámicas contradictorias, movilidad y transformación social.

De esta manera, el TdeO es un sistema teatral pensado para praxis de teatro comunitario. Esto es, un teatro que se hace desde las comunidades a las cuales se lleva, pues la base primera del TdeO es regresar los medios de producción artística a las comunidades y quitarles su status de mero espectador. De ahí que sea un teatro también *de y por* las comunidades, lo que implica un carácter plenamente participativo.

El TdeO prescinde, por ende, de la ficción o del teatro de dramaturgia o, para decirlo en términos de la Estética del Oprimido, el TdeO tiene su propia dramaturgia y ficción, y se construye en el *aquí* y el *ahora* del encuentro con la comunidad en la que se presenta, con sus historias y sus personas. En este sentido, hay una serie de herramientas, técnicas y estrategias que usan los grupos practicantes de TdeO con las que se construyen estos teatros. El objetivo principal de este sistema es problematizar las relaciones de opresión entre opresor/a y oprimido/a en los distintos entornos comunitarios para ensayar, desde ambos roles, la transformación de la vida comunitaria de modo que las personas se liberen de estas relaciones de poder mediante el teatro. En este tenor, el teatro es visto como una posibilidad y un ensayo de la transformación de las condiciones de vida de opresión. Se trata, pues, de una poética teatral de carácter participativo de la comunidad y de corte político-social.

Por ello, Boal comienza su estudio de la siguiente manera:

Este libro intenta mostrar que todo teatro es necesariamente político porque políticas son todas las actividades del hombre y el teatro es una de ellas [...] Primero se destruye la barrera entre actores y espectadores; todos deben actuar, todos deben protagonizar las necesarias transformaciones de la sociedad. Es lo que cuenta una experiencia de teatro popular en el Perú. Luego, se destruye la barrera entre protagonista y coros: todos deben ser, a la vez, coro y protagonistas: es el sistema comodín. Así tiene que ser la poética del oprimido: la conquista de los medios de producción teatral (1980, p. 11).

De ahí que el TdeO sea una consecuencia de la crítica a la poética del sistema aristotélico como coercitiva por su determinismo, y a la poética del personaje hegeliano como trascendental y universalizante. Ya no importan las historias de los míticos héroes trágicos singularizados y representativos de la aristocracia —los cuales no dejan de estar sujetos y determinados por aquellos que hacen las leyes y que, dicho sea de paso, tienen el poder—; el TdeO reivindica un teatro que rompe jerarquías para convertir a la persona en protagonista de su propia transformación.

Entre otras reflexiones, Boal se pregunta por qué Hamlet puede discurrir libremente sobre la venganza de la muerte de su padre. La respuesta es que, en su universo socio-dramático, reflejo de la vida, Hamlet es un personaje aristocrático, un príncipe dedicado al ocio, y es por ello que dispone de todo el tiempo para hacer lo que quiera —o realizar acciones trascendentales, como diría Hegel en sus ideas estéticas —, puesto que tiene a un séquito de sirvientes a la disposición de sus necesidades mundanas, por las cuales no debe preocuparse.

Como contrapropuesta a las ficciones teatrales convencionales, en las que el espectador experimenta pasivamente la acción que encarna el artista como protagonista del espectáculo teatral, en el TdeO se configuran dramaturgias comunitarias mediante procesos técnicos y metodológicos de construcción teatral, los cuales apelan y propician distintos grados y roles participación comunitaria. Dice Boal en su propuesta que “lo que propone la *poética del oprimido* es la acción misma: el espectador no delega poderes en el personaje ni para que piense ni para que actúe en su lugar; al contrario, él mismo asume su papel protagónico, cambia la acción dramática, ensaya soluciones, debate proyectos de cambio —en resumen, se entrena para la acción real” (1980, p. 17).

Este planteamiento general del TdeO es el que tuve presente para el diseño y la implementación de las dinámicas performativas del taller en los diálogos sobre las obras y con los personajes femeninos. Explicaré a continuación en qué sentido hablamos de un taller de diálogo performativo. Para Díaz Quintanilla y otros, un taller se puede definir de diferentes formas dependiendo del ámbito en el que se desarrolle (2012, p. 3). El taller resulta ser

un modo de proceder en la organización de un tipo de actividad del proceso pedagógico en la cual se integran todos los componentes de éste en una relación dinámica que asegura el logro de los objetivos propuestos: la reflexión colectiva sobre una problemática y la proyección de alternativas de solución a dichos problemas desde la experiencia o inexperiencia de los participantes (2012, p. 5).

Así también, Díaz Quintanilla y otros mencionan que, “en la actualidad se nombra taller a las más diversas actividades pedagógicas, [como] el vinculado a actividades grupales relacionadas con una práctica interdisciplinaria, Ej.: taller científico, talleres de artes, talleres de lenguas” (2012, p. 3). Si tomamos en cuenta estas definiciones, el taller de diálogos performativos se desarrolló a través de una dinámica que buscó integrar los supuestos observados durante la fase de investigación básica de las obras y su puesta en práctica a partir de un diálogo que involucrara las subjetividades de las participantes en relación con las vidas de los personajes dramáticos, y como un reflejo de lo que pueden ser las vidas de las participantes con sus posibilidades de transformación.

Asimismo, la performatividad es un fenómeno que se tuvo presente durante la implementación de las dinámicas de interacción, pensando en el objetivo principal del taller: al tiempo que las participantes leíamos las obras y hablábamos sobre las situaciones de violencia que viven los personajes femeninos y los encarnábamos para dialogar con ellos directamente, se diluían las fronteras entre la ficción dramática y la realidad propia en relación con las situaciones de violencia que viven los personajes dramáticos y las que hemos vivido las mujeres. En este sentido, la performatividad dialógica como el modo en que acontecía el taller se puede interpretar según lo que Richard Scheshner reflexiona sobre el performance:

los experimentos de performance han acercado y borroneado las fronteras entre las artes performativas y entre el arte y la vida. [...] Las performances marcan identidades, tuercen y rehacen el tiempo, adornan y remodelan el cuerpo, cuentan historias, permiten que la gente juegue con conductas repetidas, que se entrene y ensaye, presente y represente esas conductas (2000, p. 13).

El taller se realizó en seis sesiones, de las cuales se destinaron dos sesiones con sus dos fases de diálogos performativos para cada obra: en la primera, transitamos por las acciones de Yerma, Titina y la Negra a través de lecturas semi-dramatizadas⁵ entre las participantes. Durante esta primera fase, en mi papel de facilitadora, interrumpía la lectura por escenas o en momentos estratégicos para que reflexionáramos lo que estaba pasando entre los personajes, ya fuera de manera descriptiva o crítica o ambas simultáneamente. Durante la segunda fase, generamos un diálogo para discurrir sobre las causas que llevan a estos personajes a seguir destinos que les afectan negativamente. Al mismo tiempo, se propuso un diálogo liminar entre el aquí y ahora del taller y la ficción dramática, así como entre las participantes y alguna de nosotras que tomaba el papel del personaje femenino de la obra en turno. El objetivo era llegar juntas a una reconfiguración donde las compañeras encontraran alternativas para su liberación, en términos de la Estética del oprimido, por reflejo con las posibilidades de liberación que se discutían para cada personaje.

De este modo, las técnicas que se usan en el TdeO, si bien no se aplicaron al pie de la letras, estaban presentes, puesto que el planteamiento del TdeO es que cualquier persona puede hacer teatro, incluso los actores y las actrices, lo cual permitió desde el inicio hasta el final ir propiciando la participación activa y protagónica de las compañeras como espect-actrices que permitieron que emergiera el diálogo de manera performativa.

El eje central del taller en una y otra fase fue la palabra, ya fuera a través de la lectura semi-dramatizada de las obras ya en la reflexión ya en

[5] Entiendo por *lectura dramatizada* la que se hace de una dramaturgia en voz alta con la participación de personas que toman los papeles de los respectivos personajes y leen sus intervenciones dándoles intención y un cierto grado de teatralidad o expresividad. Así, la lectura semi-dramatizada que se realizó de cada dramaturgia en el taller, se hizo en voz alta, con los personajes repartidos entre las participantes y hubo quien hizo una lectura dramatizada de su personaje y hubo quien leyó de manera neutral.

las discusiones sobre las causas de los destinos desafortunados de los personajes ya en diálogo directo con los personajes encarnados en alguna de nosotras; aún así, ineludiblemente nuestras corporalidades se involucraban durante las interacciones dialógicas. Un elemento clave para ese involucramiento fue que, en la apertura de trabajo con cada obra, y en mi rol de facilitadora, proponía pequeñas dinámicas que implicaban la palabra y el gesto, de reconocimiento personal y colectivo a partir de la temática central de cada obra, pero en relación con nuestras vidas: la maternidad en el caso de *Yerma*, la familia en el caso de *Andarse por las ramas* y la identidad de género en *El despojamiento*.

Ya en diálogo con los personajes y sus mundos socio-dramáticos, en ambas fases se propiciaba una participación en la que las opiniones oscilaban constantemente entre los sucesos de la ficción dramática, las acciones de los personajes y los sucesos de la propia vida en situaciones semejantes o con temáticas relacionadas con las obras: el matrimonio, la maternidad deseada, la maternidad no deseada, el divorcio, el amor, la ruptura del vínculo amoroso, la familia, la capacidad de decisión de las mujeres para optar por la familia o por la independencia, la posibilidad y la capacidad de establecer acuerdos y desacuerdos en las relaciones de pareja, la puesta de límites en entornos familiares violentos, las posibilidades de inicio y desarrollo de otra vida distinta de la que se tiene.

De este modo, lo que se ponía a discusión sobre los rumbos de los personajes, también se ponía a discusión a partir de las vidas de las participantes. Esto encarnaba en comentarios críticos, preguntas, afirmaciones sobre qué hacer, cómo afrontar, cómo identificar las problemáticas, cómo proponer soluciones o un cambio de vida, hacia dónde llevar todo esto cuando las mujeres nos hemos encontrado en situaciones de violencia física, psicológica, verbal, económica, vicaria en nuestros entornos familiares y particularmente con quienes han sido nuestras parejas o en nuestros entornos familiares. Las reflexiones, las discusiones, los porqués y, en todo caso, las soluciones se proponían para los personajes, se dialogaba con ellos, pero igualmente, se proponían como mundos posibles para las participantes. Lo performativo, la performatividad fue el camino metodológico, pero también experiencial para generar estos diálogos en los que nuestras palabras encarnadas y

entrecruzadas con las de los personajes y por reflejo con éstos, nos llevaban a reflexionar sobre nuestras propias experiencias. Se ponía la atención en ese “despliegue de intimidades” que permitía generar un proceso dialógico y colectivizado de igualdad de voces (Tennina, 2022, p. 50), pues desde la experiencia de la performance, se busca “convertir al espacio en proceso, temporalizarlo, contrario a la espacialización del proceso y el tiempo” (Scheshner, 2000, p. 85)

Consideraciones finales

El taller de diálogos performativos se desarrolló en la última fase de un proyecto de investigación más amplio que tuvo como temática diálogos entre mujeres sobre violencias hacia personajes femeninos de tres dramaturgias iberoamericanas: *Yerma*, *Andarse por las ramas* y *El despojamiento*. La primera fase correspondió a un trabajo de investigación y crítica literario-teatral de las obras contextualizándolas en relación con la historia de las mujeres para el momento en que surgieron. Además, las obras se interpretaron desde las ideas críticas de Augusto Boal sobre el sistema teatral aristotélico como coercitivo y la poética hegeliana del personaje dramático como trascendental y universalizante. Esta interpretación fue la base para considerar que las dramaturgias elegidas ya no corresponden a poéticas que son, más bien, deterministas y jerarquizantes, como la aristotélica y la hegeliana. Sus personajes femeninos ya no se configuran mediante determinaciones estilísticas del decoro socio-dramático del teatro occidental, pues sus vidas son tan cotidianas que se acercan bastante a las vidas de las mujeres de carne y hueso.

El taller de diálogos performativos fue una extensión práctica del análisis investigativo de las obras, y se llevó a cabo junto con mujeres que se encuentran albergadas anónimamente en la ciudad de Aguascalientes por padecer violencias en razón de género. Los motivos y el objetivo del taller fueron que, si estos personajes femeninos viven en universos socio-dramáticos que pueden modificarse en un ejercicio crítico y creativo a la luz de los cambios sociales y políticos en la historia de las mujeres para que sus vidas se transformen del infortunio a la buena ventura, entonces esta lectura se puede llevar a la práctica de un taller, desde un diálogo

performativo sobre y, con estas obras y estos personajes, que no son más que reflejos de nuestras vidas. Si bien este taller se diseñó con herramientas de la praxis teatral del TdeO, no fue propiamente un taller de teatro, pues tuvo como eje central la palabra desde la lectura semi-dramatizada de las obras, la reflexión sobre las mismas y la encarnación de los personajes para dialogar entre ellos y nosotras. Sin embargo, esto no impidió que la performatividad se hiciera presente en las interacciones dialógicas con los personajes femeninos en cuestión y entre las participantes.

Esto fue posible gracias a que nos encontramos ante universos socio-dramáticos tan parecidos a los nuestros que se diluían las fronteras entre la ficción dramática y las experiencias de las mujeres que desarrollábamos el taller. El diálogo partía de vidas ficticias que se podían discutir y transformar, pero las preguntas sobre nuestras vidas se abrían, y emergían las posibilidades de transformarlas también. Estas dinámicas se desplegaron en tres niveles de interacción dialógica con la ficción y entre las participantes: el primero, supuso un diálogo indirecto con los personajes a través de la lectura semi-dramatizada; el segundo, un diálogo entre las participantes sobre el desarrollo de las tramas, y la vida y el rumbo de los personajes femeninos; y el tercero, un diálogo liminal entre los personajes femeninos de la obra en turno, encarnados por alguna de las participantes y con el resto de las participantes. Diálogo, reconocimiento, performatividad, interacción y posibilidad hicieron de este taller un punto de partida, un posible camino que, si bien no estalla en una transformación radical, supone un ensayo, un micro-gesto de encuentro y resistencia, de las posibilidades de imaginar otra vida. Así lo pensamos y estamos de acuerdo con las ideas de Boal en ese sentido. Esta posibilidad no puede serlo, si este micro-gesto no tiene continuidad. Apenas comenzamos, pues, a construirlo.

Todo ello, sin embargo, no estuvo exento de problemáticas por lo siguiente. Las dinámicas de interacción las planteaba, entonces, sin nombrar de manera expresa roles de participación. Esto tuvo dos enveses. Uno, que permitió que el diálogo sobre los personajes y las obras se cruzara de manera espontánea con el diálogo sobre nosotras y se hacía presente más o menos una cualidad performativa en las interacciones

dialógicas. El otro envés fue consecuencia del anterior: al no fijar roles y cruzarse los diálogos ficticios con los de nuestras vidas, eso hacía que cada quien hablara de sus circunstancias en un plano de aparente horizontalidad, y eso propiciaba que emergieran las interseccionalidades en cada una. Así, el diálogo performativo en ocasiones adquiría una estructura jerarquizante entre nosotras que era muy evidente a propósito de los temas que tocábamos en relación con las obras en turno. Por ejemplo, hablar de la identidad de género para algunas resultaba un tema doloroso y desconcertante, mientras que para otras, era un tema privilegiado. O mientras que para unas hablar de los saberes entre mujeres, por ejemplo, alrededor de la cocina y la comida resultaba sanador, para otras, una reunión entre mujeres alrededor de la comida resultaba un abuso hacia la persona que cocina esa comida, más allá de la reunión comunitaria y del intercambio de saberes entre madre e hija o abuela y nieta. O bien, ante la intención por tratar de buscar afinidades entre las experiencias de los personajes y las de las participantes, alguien tomaba distancia y analizaba al personaje en términos clínicos. Hay, entonces, aspectos que se tienen que resolverse, reflexionar críticamente y resultar en mejoras para este tipo de actividades que parten de la academia, un espacio por demás privilegiado, y su necesaria interacción con la sociedad civil.

Referencias

- Boal, A. (2008). *La Estética del oprimido*. Trad. Joana Castells Savall. Alba.
- Boal, A. (1980). *Teatro del oprimido. I*. Nueva Imagen.
- Brecht, B. (1970). “Pequeño Organón para Teatro”. *Escritos sobre teatro 3* (pp. 4-16). Trad. Nélida Mendilaharsu de Machain. Ediciones Nueva Visión.
- Delgado Quinterio, A. (2022). “Las olas feministas y su histórica aportación en el reconocimiento de los derechos de las mujeres”. *Revista Internacional y Comparada de Derechos Humanos*. 5, 2 (Julio-Octubre), pp. 187-216.
- Díaz Quintanilla, C., Pérez Rodríguez, A. y Díaz del Solo, I. (2012). “Reflexiones teóricas sobre el taller metodológico”. *Pedagogía y Sociedad*. 15, 35 (Noviembre), pp. 1-10.
- Duby, G. y Perrot, M. (Comp.). (2000). *Historia de las mujeres en Occidente*. Taurus Minor.
- Schechner, R. (2000). *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Trad. M. Ana Diz. Universidad de Buenos Aires.
- Tennina, L. (2022). “Crítica performática. Los desplazamientos y afecciones de la producción crítica y la producción literaria contemporánea”. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, 24, 45 (Enero/Abril), pp. 40-54.

Del signo lingüístico al arte: *trayectos de un proceso investicreativo*



From linguistic sign to art:
trajectories of an research-creative process

Isidro Martínez Bueno

matzidro@gmail.com

Universidad Autónoma de Aguascalientes

Blanca Elena Sanz Martin

elena.sanz@edu.uaa.mx

Universidad Autónoma de Aguascalientes

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0758-8746>

ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Recibido: 08|08|2025

Aprobado: 09|05|2026

Resumen

El actual artículo presenta una metodología propia de las áreas artísticas, donde se combina la investigación tradicional con la creación artística, llamada “investicreación”. En este acercamiento epistemológico, los resultados encontrados en un proceso de investigación son la base para la creación artística. En ese sentido, en el presente documento, a partir de una investigación puramente lingüística, donde se analizaron semánticamente ciertos términos propios de un sistema político-económico como el capitalismo, esta fungió como la base de un análisis del discurso crítico, en el cual se indagó sobre el discurso del capitalismo y cómo este se articula en la sociedad en general. A partir de dicha investigación, se creó obra plástica conceptual, donde se recuerdan los términos abordados y analizados. Así pues, el actual artículo reúne una postura crítica lingüística ante el capitalismo y su posterior aplicación en la creación artística, donde también se mantiene la misma postura crítica, pero materializada en obra artística.

Palabras clave: Investicreación, Semántica, Análisis Crítico del Discurso, Capitalismo, Arte Conceptual.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-No comercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

DOI 10.33064/12ais8384

Abstract

This paper presents a methodology specific to the artistic field, where traditional scientific research merges with artistic creation, called “research-creation”. In this epistemological approach, the results that emerged from a traditional research process became the basis for artistic creation. In the present paper, based on linguistic research, where several system-specific terms related to capitalism were semantically analyzed, such research served as the basis of a critical analysis of discourse, in which we explored the discourse of capitalism and how this is articulated in society. From such research, a conceptual visual artwork was created, in which the analyzed terms are recalled. Therefore, the present paper offers a critical position towards capitalism and its subsequent application in artistic creation, where the critical stance is maintained, but materialized through artistic work.

Keywords: Research-Creation, Semantics, Critical Analysis of Discourse, Capitalism, Concept Art.

1. Introducción

En el presente artículo, se abordará un proyecto donde se combinó una metodología de novedosa naturaleza, la cual consiste en un híbrido puro de investigación tradicional con un proceso creativo artístico, lo que recibió la etiqueta de investicreación. Este trabajo presenta una parte del trabajo práctico *El [Dis]positivo del poder y las metáforas del capitalismo: Una propuesta visual a partir de la escritura* realizado en la Maestría en Arte de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, cuya naturaleza es profesionalizante¹. El objeto fue denunciar y hacer notar los distintos aparatos de opresión que se dan en el sistema capitalista a partir de una metodología que articuló fundamentos teóricos básicos de la lingüística con una producción artística de corte conceptual, vista como la materialización discursiva de la opresión capitalista. Al respecto, ya se abordado el sistema económico capitalista como un sistema de opresiones sociales, llegando incluso a operar sobre los cuerpos de los individuos (Valencia, 2010). En ese sentido, nuestro interés primordial no solo fue abordar una postura crítica hacia el discurso capitalista, sino la materialización y resignificación de este en el arte.

[1] Las obras artísticas derivadas del Trabajo Práctico son autoría del autor principal del artículo. La segunda autora participó en calidad de tutora, orientando el desarrollo teórico-metodológico del proceso.

Así pues, este trabajo analiza unidades lingüísticas que expresan significados vinculados con la opresión capitalista. En tal tenor, el análisis crítico del discurso adquiere el objetivo primordial de visibilizar las relaciones asimétricas de poder que subyacen en las expresiones lingüísticas (Van Dijk, 2016).

En concordancia con lo anterior, después del mencionado análisis crítico del discurso, se llevó a cabo un proceso creativo en el que el artista decidió trasladar ciertas piezas léxicas del análisis al arte. En otras palabras, el fin de la investicreación no radicó únicamente en el análisis de los ítems léxicos asociados al dispositivo de poder del capitalismo y un abordaje puramente teórico, sino que implicó una vinculación de estos con arte conceptual.

La primera sección del artículo es la presente y consiste en la introducción general al tema. En la segunda, llamada Metodología, se aborda, describe y sustenta la metodología especial que guio nuestro trabajo. En la parte número tres, se encuentran algunos fundamentos teóricos de la lingüística. Además, discutimos ciertos conceptos lingüísticos que guiaron la creación artística, así como la presentación y descripción de sendas obras artísticas. En la parte 4, se presentan las conclusiones del trabajo y, en la parte final, la número 5, se encuentran las referencias usadas a lo largo del artículo.

2. Metodología

De forma tradicional, un proceso de investigación tiene como finalidad producir conocimiento, además de aplicarlo y practicarlo (Fuentes Mata, 2022, p.19). En estudios de posgrados, por lo regular, se espera que los estudiantes propongan y lleven a cabo un proceso de investigación asentado en este marco tradicionalista, lo que complica el panorama para posgrados de naturaleza artística profesionalizante. Al respecto, es necesario que traigamos a colación el objetivo de la ya mencionada Maestría en Arte, consistente en “formar profesionistas capaces de diseñar, implementar y evaluar proyectos de producción, gestión y educación artísticas, sustentados en el análisis del arte, la lengua y la cultura, con el propósito de mejorar su desempeño profesional con un

impacto social significativo” (UAA, 2021, p. 83). En ese orden de ideas, resalta el hecho de que este posgrado plantea como objetivo primordial el generar productos o intervenciones artísticas, y no realizar investigaciones tradicionales sobre arte.

Ahora bien, para conjuntar el quehacer de la investigación clásica con la producción artística, se recurrió al modelo de la investicreación como una vía ideal no solo para la creación artística, sino para los fines profesionalizantes del posgrado mismo. Sobre ello, se debe definir el proceso de investicreación como un modelo cuya naturaleza es multidisciplinaria y transversal, en tanto que considera como el camino óptimo el hecho de partir de una disciplina afín al arte, al tiempo de indagar en sus fundamentos teóricos, con el fin de realizar una investigación en forma y sentido. Posteriormente, dicho conocimiento al que se llegó tras el proceso más tradicional de investigación se lleva a un proceso de creación artística (Fuentes Mata, 2022).

En este punto, es menester dejar en claro que el proceso de investicreación no exige linealidad o una secuencia categórica, como lo hace una investigación clásica, sino que se plantea como un proceso recursivo. En ese entendido, se hizo el análisis de las piezas léxicas con el fin de plasmar los hallazgos en una obra artística de corte conceptual. Asimismo, se abordó una serie de lecturas sobre capitalismo y dispositivos de poder. De igual forma, se realizaron también acercamientos teóricos a las asimetrías de los discursos de poder y cómo estos se terminan viendo reflejados en la lengua. Igualmente, se seleccionaron las piezas léxicas más representativas del análisis para evidenciar las asimetrías del poder en el capitalismo. Estos pasos no se deben entender como una secuencia lógica y linear en la que unos llevaron a los otros. Por el contrario, deben ser comprendidos en una esfera más recursiva en que el término de un paso enriqueció no solo el entendimiento de este, sino lo que ya se había hecho con anterioridad.

Así pues, ambas disciplinas (la artística y la de investigación) no solo conversan y se compaginan, sino que se nutren y se ven beneficiadas de nuevos acercamientos.

Por tanto, el contenido de estas páginas reside en un proceso de investicreación donde, en primer término, se hizo una investigación lingüística de análisis del discurso, donde se abordaron términos y metodologías propias de tal nivel de descripción gramatical, echando mano de conceptos semánticos para entender cómo es que un discurso se articula, enraizando una ideología y un dispositivo de control. Para ahondar sobre el engranaje del capitalismo, los dispositivos de poder que genera y sus manifestaciones en lengua, se hizo una revisión documental de distintas fuentes sobre capitalismo y dispositivos de poder. En ese entendido, se abordaron desde posturas puramente económicas hasta discursivas y artísticas sobre capitalismo y cómo funciona este, más allá de su configuración como sistema económico.

A partir de dicho conocimiento, posteriormente, se elaboró una serie de obras artísticas plásticas de corte conceptual que se montó en dos galerías (una ubicada en la ciudad de Aguascalientes y otra en la ciudad vecina de León) y que integran en su composición elementos lingüísticos que se seleccionaron cuidadosamente después de los resultados de la investigación teórica. En ese sentido, la metodología investicreativa se cumplió a cabalidad, en tanto que una serie de productos artísticos estuvieron mediados y determinados por resultados propios de una investigación tradicional. Por supuesto, los productos artísticos finales estuvieron mediados por la estética personal del artista y su dominio de ciertas técnicas plásticas, así como en consideración con su trayectoria como creador visual. Es decir, se eligieron las materializaciones artísticas de los hallazgos teóricos respondiendo a estas consideraciones de corte más subjetivo en relación con el artista visual y sus inclinaciones creativas.

3. La investicreación lingüística

Antes de presentar los conceptos teóricos que fueron el sustento de la creación de la obra artística, es necesario presentar la lingüística como disciplina, sus alcances y sus campos de análisis.

Es importante esclarecer que otros seres vivos en el planeta cuentan con sistemas de comunicación que, en cierta medida, se “parecen” a las

lenguas humanas, en el sentido de que ciertos animales usan sonidos o ciertas partes de su cuerpo para comunicarse, tal como lo hacemos nosotros, como bien se ha descrito en la propia lingüística (Hockett, 1972).

Fuera de sistemas de comunicación animal, el propio ser humano cuenta con otros lenguajes, entendidos como, justamente, sistemas de comunicación, tales como las matemáticas, la música, el corporal, etc.

En otras palabras, los lenguajes (entendidos como sistemas de comunicación) no son propios del ser humano como especie (Hockett, 1972). Lo que sí es exclusivo del *homo sapiens* es el lenguaje verbal, ya sea escrito u oral, entendido como un sistema eficiente, recursivo y dependiente de factores evolutivos y biológicos de la especie (Hockett, 1972). Es decir, las lenguas humanas.

Así pues, como objeto de estudio, la lingüística se acerca, por medio del método científico, a las lenguas humanas desde su nivel fonético hasta el pragmático, analizando las partes que la conforman, sus categorías y funciones gramaticales, así como las asociaciones de significado que se forman y cómo se convierte en una herramienta fundamental para los seres humanos, y no solo comunicativa, sino en otras esferas.

Comúnmente, se cree que el objeto de estudio de la lingüística, como es la lengua, no radica en su estudio sistemático y abordaje científico, de naturaleza descriptiva, sino en un fin prescriptivista. Es decir, en analizar los fenómenos de lengua para, ulteriormente, determinar si están bien o mal dichos, lo que sea que eso signifique. En términos mucho más modernos, la lingüística, repetimos, se encarga de analizar las distintas capas gramaticales de una lengua y, más allá de prohibir o recomendar usos o estructuras, las describe todas y busca una explicación a su origen y funcionamiento.

En ese sentido, un concepto saussuriano lingüístico es de vital importancia no solo para este trabajo, sino para la descripción del quehacer de la disciplina: el de signo lingüístico. Para Saussure, este es un concepto dicotómico en el que intervienen dos elementos indivisibles:

significado y significante. El primero consiste en la imagen mental que se activa en la mente cuando decimos una palabra, en tanto que el segundo refiere a la serie de fonemas articulados que representan dicho significado. El ejemplo clásico es el significante *árbol*, ligado a una imagen mental de una planta alta, con tronco y follaje verde que puede ser de distintas morfologías.

Otro concepto esencial en la teoría lingüística de Saussure es, curiosamente, otra dicotomía: lengua (*langue*) y habla (*parole*). La primera engloba el sistema lingüístico en toda su gramática como un sistema abstracto, aunque cambiante, que permite la modificación humana, en tanto que el segundo es la producción personal, de cada hablante, de ese sistema gramatical abstracto. Esta última, para fines prácticos de nuestro trabajo, se vuelve una pieza importante, ya que el habla es un elemento central en las relaciones sociales y el comportamiento humano, pues se manifiesta a través de distintas actividades que van de lo más mundano como pedir algo o expresar una idea hasta declarar amor, prometer o pedir trabajo (Calsamiglia Blancafort & Tusón, 2001, p. 29).

Por supuesto, todos estos conceptos aluden al soporte oral de las lenguas humanas, pero no podemos pasar por alto el hecho de que, como en el caso del español, muchos de estos sistemas cuentan con otro soporte: el escrito. En él, los signos lingüísticos adquieren una representación gráfica que es estable y fija, en comparación con la oralidad, de modo que trasciende lugares, tiempos y personas. Para Saussure, sin embargo, no hay distinción epistémica entre oralidad y escritura, en tanto que ambos sistemas echan mano de los signos lingüísticos y son manifestaciones del habla, que se materializa a partir de toda la abstracción que es la lengua.

3.1 Los campos asociativos

La semántica es la rama de la lingüística que se encarga de estudiar, abordar y organizar los contenidos semánticos de los signos lingüísticos (Otaola, 2004, p. 122). Es decir, la semántica, en sentido estricto, se encarga de estudiar los signos verbales de las lenguas humanas (Berruto, 1979) sin entrar en discusiones ontológicas de, por ejemplo, qué es un

árbol, cómo debería ser un árbol o para qué debería servir un árbol, sino simplemente qué significados adquiere semejante pieza léxica y cómo la usan los hablantes hispanos, en este caso.

En este punto, entiéndase como una pieza léxica toda unidad de designación que puede componerse de únicamente una “palabra²” o estar integrada por varias de ellas. Al respecto, piénsese en unidades léxicas como *dona*, la cual forma una relación paradigmática con una pieza léxica compleja como *pan de muerto*. Es decir, la primera está constituida por lo que, en código escrito, se aprecia como una palabra, en tanto que la segunda se compone por tres. Más allá de esta variación de codificación, lo que queda claro es que ambas tienen una designación de significado, lo que las vuelve piezas léxicas.

Las piezas léxicas de una lengua, sin embargo, no se estudian de forma aislada, sino que es claro que estas conforman relaciones de significado de distinta naturaleza (Justo Gil, 1990). Por ejemplo, cuando dos palabras codifican contenidos semánticos contrarios, la relación recibe la etiqueta de antonimia (*chico/grande*).

Una de estas relaciones semánticas que se establecen entre palabras es la noción de campo asociativo, que es cuando una serie de piezas léxicas forman una relación ya sea porque comparten un contenido semántico similar, porque comparten significante (es decir, la forma de la palabra misma que las enmarca) o por cuestiones puramente extralingüísticas. Así, es fácil explicar el campo asociativo que forman las palabras hispanas *vaca*, *toro*, *cuernos*, *carro*, *yugo*, *ternera*, *rumiar*, *mugir*, *arado*, *carnicería* (Justo Gil, 1990).

En pocas palabras, un campo asociativo es una relación semántica entre piezas léxicas, que no necesariamente comparten los mismos rasgos semánticos, pero que se ven conectadas por una idea mucho más amplia, y que, por tanto, suelen aparecer en contextos sintácticos similares o, incluso, el uso de una implica el uso, al menos potencial, de las otras.

[2] Aquí, entiéndase *palabra* en su sentido más amplio de “Unidad lingüística, dotada generalmente de significado, que se separa de las demás mediante pausas potenciales en la pronunciación y blancos en la escritura” (Real Academia de la Lengua Española, s/f).

En el campo específico del capitalismo, identificamos una serie de piezas léxicas que conforman el campo asociativo de dicho modelo económico y que radica en un conjunto de piezas pertenecientes al ámbito económico-empresarial. Posteriormente, no obstante, piezas léxicas derivadas de las primeras extienden sus usos a lo humano. Es decir, en origen se usaban en el campo semántico de la economía y finanzas, pero después se aplican para designar realidades y habilidades humanas y sociales, tales como:

Acciones	Activo
Competencia	Competitivo
Creatividad	Creativo
Eficiencia	Eficiente
Empresa	Empresario
Estabilidad	Estable
Éxito	Exitoso
Fuerza	Fuerte
Ganancia	Ganador
Inversión	Inversionista
Producción	Productivo
Riesgo	Arriesgado
Trabajo	Trabajador
Valor	Valioso
Liderazgo	Líder
Innovación	Innovador

Este campo asociativo, cabe apuntar, se identificó tras la exploración de fuentes sobre el capitalismo. Asimismo, es notable que todas las palabras de la columna izquierda son sustantivos abstractos. Al respecto, un sustantivo es la categoría gramatical que engloba todos aquellos ítems que sirven para nombrar una persona, un objeto, un lugar o un concepto, como en este caso. En la derecha, se encuentran derivados morfológicos de dichos sustantivos, pero ahora recategorizados como adjetivos, cuya función primaria es atribuir cualidades, propiedades o atributos a los sustantivos.

En el ámbito del capitalismo como un sistema de control de las masas, este echa mano, justamente, de tales sustantivos para controlar la conducta y discurso de los individuos, de quienes se espera que, para insertarse óptimamente en un sistema capitalista, gocen de todas las propiedades que denotan los adjetivos de la columna derecha. En otras

palabras, obsérvese que la primera columna contiene piezas léxicas que hacen referencia al ámbito económico-empresarial y, en forma lingüística, resaltan por ser sustantivos abstractos, como ya se mencionó. La segunda, por el contrario, da cuenta de los adjetivos derivados de estos sustantivos, pero cuyo dominio semántico se ha extendido a seres humanos bajo el dispositivo de poder del capitalismo. Estas piezas léxicas, por supuesto, surgieron de la exploración de fuentes sobre el capitalismo. En otras palabras, están basadas en la revisión bibliográfica del tema.

Posteriormente, retomando los postulados del análisis crítico del discurso, estos términos terminan por ser una suerte de manifestación lingüística del dispositivo de poder, en tanto que se espera que una persona tenga todas esas habilidades para ser un sujeto capaz en el capitalismo.

Por ello, este aparato teórico lingüístico sirvió como la base de la siguiente obra artística, titulada *Los valores del mercado*. En ella, se puede ver una especie de gráfica donde, en la parte superior, hay sustantivos del campo asociativo, mientras que, en la parte inferior, se colocaron los derivados adjetivales del campo asociativo. Adicionalmente, como se verá más adelante, el acomodo de las palabras está determinado por una metáfora direccional, la cual consiste en que el control surge de la parte superior de algo hacia su parte inferior.

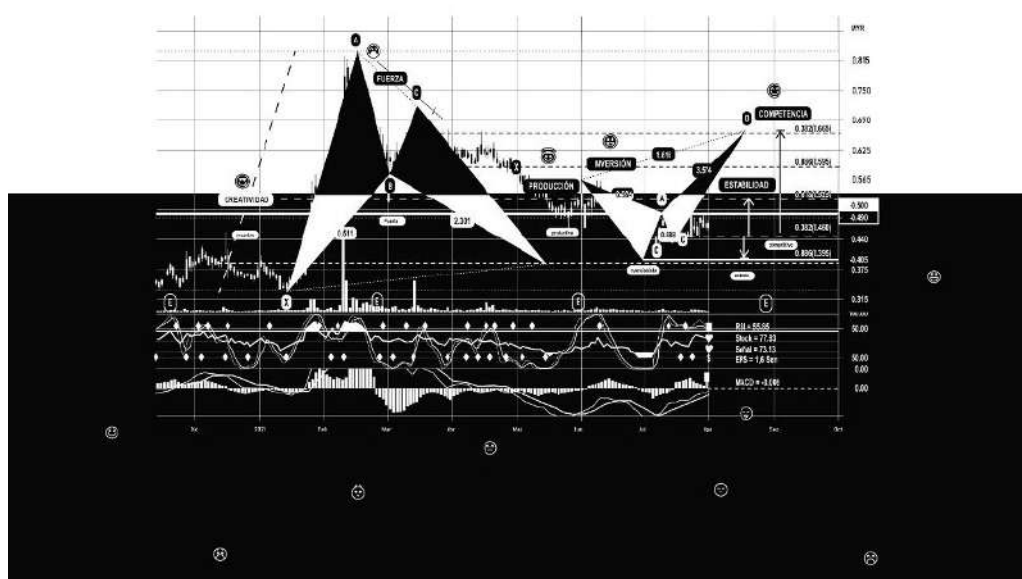


Figura 1. Los valores del mercado
Fuente: Isidro Martínez Bueno

3.2 La metáfora

La metáfora, de acuerdo con el diccionario en línea de la RAE (s/a), es una figura literaria de uso recurrente en la poesía o narrativa, empleada para trasladar el significado de una palabra a otra, tal como sucede en construcciones hispánicas como “las perlas del rocío”, donde las gotas del rocío, debido a su forma y color, se asocian con la forma de las perlas. Dicha construcción metafórica, en contraste con una más literal, convierte la descripción de la mañana en una descripción poética, mucho más bella e inaccesible para ciertos usuarios de la lengua.

Tal recurso, no obstante, ha logrado salir del ámbito retórico y poético para incorporarse de lleno a usos diarios y no poéticos de las lenguas humanas, tal como se ha argumentado en la lingüística cognitiva (v. Lakoff & Johnson, 2004). En este uso no poético, la metáfora tiene la facilidad de moldear la cognición humana y volver más asequibles y sencillos ciertos conceptos que, en su sentido recto, son mucho más complejos. Piénsese, por ejemplo, en la metáfora cotidiana: “el tiempo se mueve”, lo que licencia construcciones lingüísticas del tipo: “ya pasó media mañana” y “Juan todavía no llega”.

Los mencionados autores, de hecho, enlistan una serie de metáforas que son comunes en muchas lenguas humanas. Una de ellas, muy usual, consiste en «EL TIEMPO ES DINERO», que permite expresiones del tipo: “María perdió todo su tiempo jugando” o “Juan invirtió todas sus vacaciones en descansar”. La metáfora no resulta extraña cuando pensamos en que el tiempo que pasamos haciendo una u otra actividad puede resultar en objetos o en pagos que convertimos en bienes, de modo que la lógica humana convirtió el medio (el tiempo) en el propio fin (los bienes que adquirimos haciendo algo).

Otra metáfora recurrente, según los mismos autores, es «DISCUSIÓN ES IGUAL A GUERRA», cuyo funcionamiento cognitivo permite que surjan estructuras lingüísticas como “Juan atacó los puntos débiles de los argumentos de María” o “Pedro fue vencido por Juan en la junta que tuvimos en la oficina” (Lakoff & Johnson, 2004, p. 40).

En resumen, es imperante aclarar que la metáfora no es solo un recurso retórico o una figura literaria para embellecer narrativas o poéticas, sino un elemento clave en la cognición humana, presente en construcciones de la vida diaria que hemos dejado de ver como “metafóricas”, pero que están a disponibilidad de todos los usuarios de una lengua para facilitar nuestro entendimiento del mundo.

Un eje de las metáforas, según lo descrito en la lingüística cognitiva, tiene que ver con la espacialidad, elemento clave en la cognición humana. Así pues, hay dispositivos metafóricos superiores que permiten, a su vez, la creación de metáforas más aterrizadas, que licencian usos y construcciones lingüísticas. En ese sentido, los citados autores refieren dos esquemas metafóricos que fueron clave en este proceso de investición: «FELIZ ES ARRIBA, TRISTE ES ABAJO», «TENER CONTROL ES ARRIBA, ESTAR SUJETOS A CONTROL ES ABAJO».

De la primera metáfora, piénsese en construcciones lingüísticas como “Eso me levantó el ánimo” y “Se encuentra abatido, ojalá que pronto remonte” (Lakoff & Johnson, 2004, p. 51).

Sobre la segunda, traemos a colación ejemplos del tipo: “Está por encima de la situación” y “Su poder está en declive” (Lakoff & Johnson, 2004, p. 52).

El capitalismo, en tanto modelo político-económico, echa mano de estas metáforas para funcionar, tan solo considérese la escala de la clase social, donde las clases privilegiadas están arriba de las menos privilegiadas, lo que implica una noción de bienestar y felicidad automáticos. Atada a esa metáfora, surge la de control, donde las clases altas controlan y someten a las clases más bajas. Conceptos como la movilidad social o la caída de la clase social surgen a partir de estas metáforas, las cuales fueron aprovechadas por el discurso capitalista. Este análisis, cabe indicar, es propio de nosotros y surge de los postulados teóricos de Lakoff y Johnson, conjuntando el análisis crítico del discurso con la conceptualización de metáfora como recurso cognitivo.

La obra *Los valores del mercado*, nuevamente, es muestra de cómo esta

conceptualización y abordaje de la metáfora como recurso cognitivo se plasmó en una obra artística, en interacción con los campos de asociación semántica. En ese sentido, en la parte superior, donde están los agentes de control, se colocaron, en mayúsculas, los vocablos propios de la terminología económico-financiera, en tanto que, en la parte inferior, donde se ubican los controlados, se pusieron los términos adjetivales del ámbito social que están controlados por sus pares económicos. Es decir, la obra es una representación del control y sometimiento capitalistas de los individuos que conforman la sociedad. Para apreciar mejor la composición de la obra, se presenta un detalle.

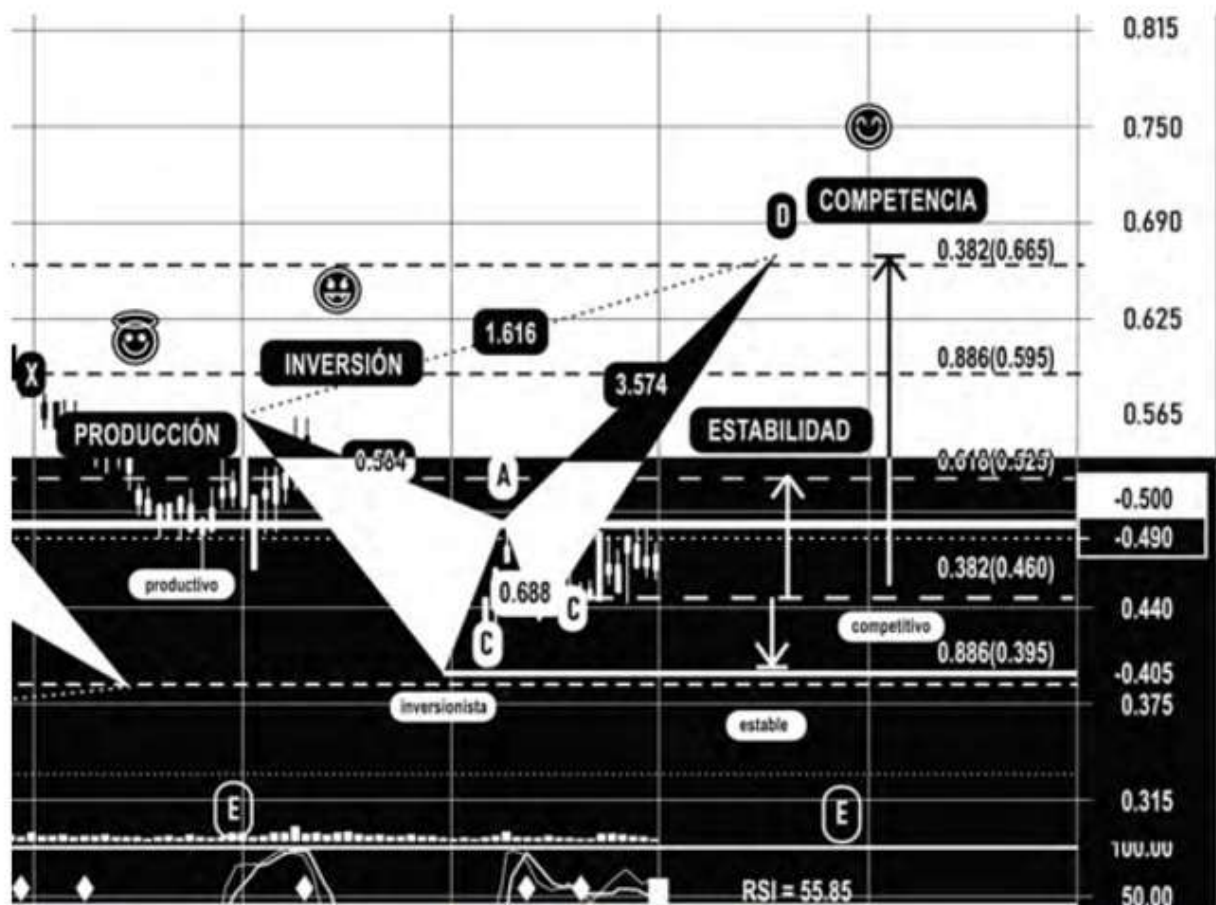


Figura 2. Los valores del mercado (detalle)
Fuente: Isidro Martínez Bueno

En resumen, la metáfora espacial de control, donde el controlador está por encima del controlado, se vio materializada en una obra plástica, ejerciendo una crítica a la asimetría del sistema capitalista.

3.3 El dispositivo de poder

Las sociedades están regidas por estructuras heterogéneas donde se incluyen discursos, instituciones, edificios, leyes y proposiciones morales, entre otros elementos, que controlan a los seres humanos, imponiendo un poder inasible e invisible sobre ellos. Este concepto recibe la etiqueta foucaultiana de *dispositivo*.

El término, aunque acuñado por Foucault, ha sido retomado y resignificado por otros autores. Uno de ellos afirma que el dispositivo de poder es toda aquella cosa que intente capturar, modelar, restringir y determinar los gestos, conductas, opiniones y discursos de los seres vivientes (Agamben, 2015).

Aterrizando el concepto en la lingüística, se ha planteado que el discurso puede ser un medio de control, en el que un grupo privilegiado limita y determina el pensamiento y actuar del grupo controlado con el fin de, por ejemplo, evitar una rebelión (van Dijk, 2009).

Conjuntado las tres visiones expuestas, resulta esclarecedor que un dispositivo de poder, más allá de ser una abstracción como la ley o las instituciones, puede ser también una concreción como la lengua, cuyo último objetivo, en ese sentido, recae en la posibilidad de limitar el actuar de los individuos de una sociedad. Por consiguiente, todos aquellos recursos de que dispone la lengua tienen la potencia de convertirse en microdispositivos de control, los cuales se materializan en el discurso, como aclara van Dijk.

A partir de lo anterior, sale a colación una cuestión que es necesaria aclarar, consistente en la definición de *discurso*, pues, si este es la materialización del dispositivo de poder que encarna la lengua, es de vital importancia definir qué es un discurso.

Un discurso puede definirse en dos sentidos: uno amplio y uno estricto. En sentido escrito, es definido como toda aquella interacción social que se da a través de un contexto (Calsamiglia Blancafort & Tusón, 2001); es decir, es la puesta en práctica de expresiones lingüísticas orales

o escritas. Por el contrario, *discurso* se puede definir en términos mucho más amplios, consistentes en una transmisión de información y un proceso comunicativo interactivo y complejo que traspasa desde una película hasta una ideología o una teoría. Por tal razón, todas las sociedades, hasta en sus interacciones más básicas, están atravesadas por el discurso.

Por consecuencia, el discurso y su análisis adquieren una relevancia imprescindible en la lingüística y la sociología, por mencionar solo algunas disciplinas. Es así como surge el análisis crítico del discurso (siglado como ACD), que tiene como finalidad visibilizar las estructuras de poder que legitiman los discursos, y que presuponen que hay grupos privilegiados que someten a grupos vulnerados a través de discursos racistas, sexistas, clasistas, etc. En ese orden de ideas, el ACD surge como una herramienta pragmática para evidenciar el funcionamiento de discursos enraizados en la desigualdad y los problemas sociales (Van Dijk, 2016).

Según el modelo de análisis de van Dijk, los discursos se legitiman en tres ejes: discurso, cognición y sociedad. El primero se atiene al acontecimiento comunicativo, comprendiendo todos los elementos internos y externos a este; es decir, no solo lo que se dice, sino también cómo se dice, en qué contexto y acompañado de qué elementos gestuales, prosódicos, etc. La cognición, por su parte, reside en el control que el discurso ejerce sobre sus receptores, normalizando violencias, legitimando acciones y limitando su pensamiento. La sociedad, por último, es ese espacio donde el discurso logra controlar la cognición de alguien, en tanto que el ser humano, como ser social, no vive aislado, sino en conjunto. Así pues, el fin de todo dispositivo de poder, no solo el discursivo, es el de controlar una parte o la sociedad en pleno, pero es también en este mismo ámbito donde el ACD puede dismantelar el dispositivo de control a través de una postura analítica crítica.

En este punto, insistimos en el hecho de que no se partió de un corpus para fijar las piezas léxicas que se abordaron como propias del capitalismo, sino que la exploración de fuentes arrojó luz sobre la postura crítica ante el discurso del capitalismo. Asimismo, esto nos

permitió trabajar con los términos que usa el discurso capitalista para funcionar como un dispositivo de poder. El fin del ACD, en ese sentido, es hacerlos evidentes, como se ha propuesto desde la teoría lingüística (van Dijk, 2009). En concordancia con ello, la creación de la obra plástica respondió a la necesidad de hacer visibles estos dispositivos de poder de una forma literal, plasmado ello en piezas plásticas de corte conceptual.

Este entramado teórico-conceptual derivó en la obra de arte titulada TRABAJO/Competitivo, la cual es un reloj de pared comercial que se intervino artísticamente. La intervención consistió en quitarle las manecillas de las horas y los minutos, así como los numerales, dejando únicamente la manecilla de los segundos, como se observa en la figura 3.



Figura 3. TRABAJO/Competitivo
Fuente: Isidro Martínez Bueno



Figura 4. TRABAJO/Competitivo (detalle)
Fuente: Isidro Martínez Bueno

En la única manecilla restante del reloj, se serigrafió con tinta blanca la palabra competitivo, como se aprecia en el detalle de la figura 4.

Asimismo, con laca industrial transparente, se imprimió la palabra *TRABAJO* sobre el cristal del reloj. Al incidir en él la luz de la sala, se proyecta, sobre el minuterio, tal palabra, lo que es una representación plástica de la asimetría del capitalismo en la sociedad.

Por último, para simbolizar la metáfora de «TENER CONTROL ES ARRIBA, ESTAR SUJETOS A CONTROL ES ABAJO», la obra se montó de tal forma que los espectadores siempre la tuvieran por encima de ellos y de su vista, lo que significa que el capitalismo es una fuerza controladora, un dispositivo de poder que se inscribe en un punto alto del espacio, teniendo debajo de él una sociedad oprimida a la que bombardea discursivamente con promesas que se manifiestan en palabras como *líder*, *competitivo*, *trabajador*, etc.

Cabe notar, en este punto, que la exposición de las obras fue dirigida siempre por el autor y que este contextualizó el proceso de creación con base en el desarrollo de la investicreación y los postulados del ACD. El fin de ello fue dirigir la conversación y el análisis hacia la observación del dispositivo de poder capitalista. Para garantizar esta lectura, las fichas de descripción de las obras también contenían la explicación de la obra, así como un resumen de los postulados teóricos del ACD.

Otra obra plástica conceptual donde se conjuntó la descripción lingüística con la creación se titula *Las reglas del capitalismo*. La obra en cuestión es resultado de la polisemia semántica de la palabra *regla*, cuyos dos principales significados, de acuerdo con la RAE, son “f. Instrumento rígido y de forma rectangular que sirve para trazar líneas rectas, o para medir la distancia entre dos puntos.” y “f. Aquello que ha de cumplirse por estar convenido en una colectividad.” (s/f).

Así pues, el capitalismo es un sistema de control mediado por una serie de reglas y, a partir de dicho significado, se pasó al primero; es decir, se usaron reglas para medir, hechas de madera, a las que se les intervino con pintura y serigrafía, imprimiendo en ellas palabras como *individuo*, *líder*, *competente*, *emprendedor* y *exitoso*, como se puede apreciar en la figura 5.

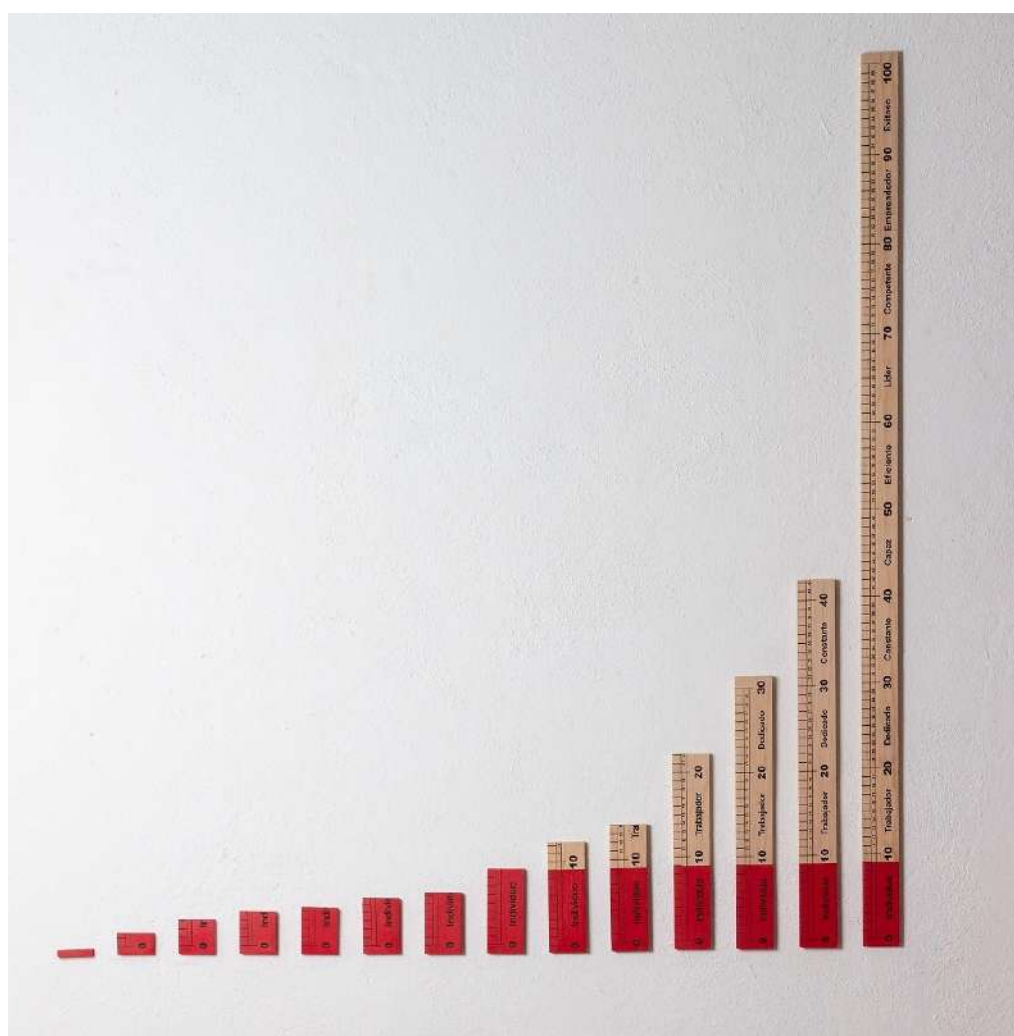


Figura 5 Las reglas del capitalismo
Fuente: Isidro Martínez Bueno

La obra es un objeto concreto de las reglas que impone el capitalismo a los seres humanos mediante los vocablos de control previamente citados, por lo que se interpreta como una suerte de concretización del discurso invisible e inasible del sistema capitalista.

4. Conclusiones

El fin del presente documento fue registrar este proceso investicreativo, el cual implica un esfuerzo por sistematizar la creación artística y presentarla como un proceso donde puede haber etapas de investigación teórica para después crear algo. En segunda instancia, es una metodología que responde de forma directa a los postulados de un posgrado profesionalizante, como el que llevó a cabo uno de los involucrados en este artículo.

En cuanto a hallazgos fuera de la creación, los campos asociativos arrojaron luz sobre el andamiaje del dispositivo de poder capitalista. Al respecto, piénsese en el hecho de que había una serie de vocabulario que originalmente pertenecía al campo semántico de lo económico-empresarial. Posteriormente, sin embargo, los adjetivos derivados de esos sustantivos abstractos comenzaron a aplicarse a seres humanos, viéndolos como una suerte de engranes estandarizados que deben cumplir con ciertas propiedades para funcionar dentro del gran mecanismo del capitalismo.

Asimismo, el recurso cognitivo de la metáfora nos permitió entender que el capitalismo se configura como un sistema vertical en el que los privilegiados están por encima de los oprimidos, a los cuales se les vende la idea de alcanzar el punto más alto de la jerarquía a cambio de cooperación total con el propio sistema. Finalmente, una postura crítica de análisis del discurso estableció el funcionamiento de toda esta maquinaria ideológica-discursiva, todo lo cual fue una pieza fundamental para la creación de obras artísticas donde, por medio de los estudios de lingüística, se ejerció una crítica al sistema económico capitalista en un trabajo de corte investicreativo.

Referencias

- Agamben, G. (2015). *¿Qué es un dispositivo? El amigo, la iglesia y el reino*. Anagrama.
- Berruto, G. (1979). *La semántica*. Nueva Imagen.
- Calsamiglia Blancafort, H., & Tusón, A. (2001). *Las cosas del decir: manual de análisis del discurso*. Ariel.
- Fuentes Mata, I. (2022). Metodologías (in)disciplinadas en la Investicreación y formación artística. *Arte, entre paréntesis*, 2(15), 18–22. <https://doi.org/10.36797/aep.v2i15.109>
- Hockett, F. C. (1972). *Curso de lingüística moderna*. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Justo Gil, M. (1990). *Fundamentos del análisis semántico*. Universidad de Santiago de Compostela.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2004). *Metáforas de la vida cotidiana*. Cátedra.
- Otaola, C. (2004). *Lexicología y semántica léxica. Teoría y aplicación a la lengua española*. Ediciones Académicas.
- Real Academia de la Lengua Española. (s/f). *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea].
- Universidad Autónoma de Aguascalientes (2021). *Plan de Estudios 2021: Maestría en Arte*.
- Valencia, S. (2010). *Capitalismo gore*. Melusina.
- van Dijk, T. A. (2009). *Discurso y poder*. Gedisa.
- van Dijk, T. A. (2016). Análisis Crítico del Discurso. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, (30), 203–222. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=45955901010>

Los tiempos resuenan. *El sonido y la escucha en 'Memoria' de Apichatpong Weerasethakul*



Times Resonate.
Sound and Listening in Memoria, by Apichatpong Weerasethakul

Mariela Herrero

herreromariela@gmail.com

Instituto de Estudios Críticos en Humanidades - CONICET/UNR

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2947-8628>

ENSAYO ACADÉMICO

Recibido: 06/05/2026

Aprobado: 23/06/2026

Resumen

Este ensayo analiza *Memoria* (2021), del director tailandés Apichatpong Weerasethakul, con el propósito de examinar cómo la película configura un régimen de percepción que se distancia de las formas convencionales de representación. A partir de una perspectiva que articula temporalidad, afectos y América Latina como espacio de resonancia, el estudio explora tres ejes analíticos: la construcción de una temporalidad no lineal, modulada por el paisaje, el silencio y la irrupción de un sonido inexplicable que inscribe la memoria en el cuerpo, la configuración de América Latina no como un territorio representado o exotizado, sino como una superficie vibrátil donde convergen memorias, afectos y múltiples temporalidades; y el desplazamiento del exotismo hacia una experiencia que resiste su codificación narrativa y representacional. El análisis sostiene que, en *Memoria*, la escucha constituye el principio estético que organiza la experiencia cinematográfica, desplazando la primacía de la visión y proponiendo una comprensión de la memoria como resonancia material y afectiva. Desde esta perspectiva, el filme configura una poética de la escucha que transforma el territorio latinoamericano en un espacio sensible donde se entrecruzan diversas capas de tiempo, memoria y experiencia.

Palabras clave: Escucha, Resonancia, Temporalidad, Memoria, Cine Sensorial.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-No comercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

DOI 10.33064/12ais9062

Abstract

This essay examines *Memoria* (2021), directed by Apichatpong Weerasethakul, to explore how the film constructs a perceptual regime that departs from conventional modes of representation. Drawing on a framework that brings together temporality, affect, and Latin America as a space of resonance, the study develops three analytical axes: the construction of a non-linear temporality shaped by landscape, silence, and the emergence of an inexplicable sound that inscribes memory onto the body; the configuration of Latin America not as an exoticized or merely represented territory, but as a vibratory surface where memories, affects, and multiple temporalities converge; and the displacement of exoticism toward an experience that resists narrative and representational codification. The analysis argues that, in *Memoria*, listening functions as the aesthetic principle that organizes the cinematic experience, displacing the primacy of vision and reframing memory as a process of material and affective resonance. From this perspective, the film articulates a poetics of listening that transforms Latin American territory into a sensorial space where diverse temporalities, memories, and experiences intersect.

Keywords: Listening, Resonance, Temporality, Memory, Sensory Cinema.

Es un sonido, es difícil de explicar (...)
Es... como... una bola enorme,
de concreto,
que cae en un fondo de metal,
rodeada de agua de mar,
de pronto es imposible
(...)
it's more, more earthy
it's, it's
it's like
a rumble from the
core of the Earth

Jessica [Tilda Swinton]
 (Weerasethakul, 2021, 00:21:56–00:24:30)

Introducción

El epígrafe que encabeza este trabajo corresponde al diálogo que Jessica, la protagonista de *Memoria* (2021), mantiene con Hernán, un ingeniero de sonido, a quien intenta describir el inquietante, aunque nítido, sonido que la despertó de forma intempestiva la noche anterior.

Jessica queda perturbada después de escuchar aquel estrépito, por eso, la búsqueda del origen del “inexplicable” estruendo, será el eje que articula esta película del cineasta tailandés, Apichatpong Weerasethakul. Sin embargo, conjugada con esta inquietud, en la película se articula otra cuestión: desde el comienzo, el filme se sitúa en una temporalidad enrarecida, desplazada del tiempo lineal; una temporalidad que, conforme avanza la película, se va tornando cada vez más porosa y abarcativa, como si cada estrato del tiempo vibrara en capas superpuestas, como una ruina que aún resuena bajo tierra. El sonido: una especie de explosión que solo Jessica escucha, no remite a un acontecimiento identificable en el presente, sino que parece provenir de otra capa temporal, como si condensara una serie de vibraciones que exceden la experiencia individual; es decir, emerge no solo como huella de una temporalidad que no puede explicarse desde la lógica del presente, sino también como fisura que remueve sedimentos y reactiva memorias. En este sentido, *Memoria* se aparta de una lógica narrativa orientada a la resolución o al esclarecimiento de esa pregunta, para proponer en cambio una experiencia sostenida en la latencia, la repetición y la indeterminación.

La dificultad de nombrar un sonido —de describirlo, de localizar su origen, de traducirlo en lenguaje— constituye el punto de partida del filme. Desde su primera escena, la película introduce una perturbación sonora que irrumpe en la experiencia de Jessica bajo la forma de un sonido tan preciso como inasible: “como una bola enorme de concreto que cae en un fondo de metal”, “como un retumbar desde el núcleo de la tierra”. La secuencia se construye sobre una economía extrema de recursos. La pantalla permanece en la oscuridad mientras el sonido antecede a toda información visual. El estruendo irrumpe de manera abrupta, sin que exista una fuente identificable que lo justifique dentro del mundo diegético. El sobresalto de Jessica no funciona como reacción a un acontecimiento visible, sino como la primera manifestación de una experiencia cuya lógica será fundamentalmente auditiva. Antes de que la película ofrezca una orientación espacial o narrativa, sitúa al espectador en una condición de escucha semejante a la de la protagonista: ambos comparten la imposibilidad de localizar el origen del sonido y deben construir sentido a partir de una percepción desanclada de la visión.

Pero además, la imposibilidad de fijar el sonido —de estabilizar en una imagen, una causa o una narrativa— no funciona únicamente como motor argumental, sino que instala un problema más amplio: el de la relación entre percepción, memoria y temporalidad. La película desplaza el eje desde la representación hacia un devenir sensible, afectivo, y más específicamente, hacia una forma de escucha que no se limita a registrar lo audible, sino que se abre a lo que persiste como resto, como eco o como resonancia.

Este desplazamiento puede inscribirse en un conjunto más amplio de problemáticas abordadas por los estudios del sonido y la escucha, particularmente en el campo de la antropología y la teoría crítica contemporánea. Frente a tradiciones epistemológicas que han privilegiado la visión como modo dominante de conocimiento, diversos autores han señalado la necesidad de atender a la dimensión sonora como un espacio de producción de sentido. En esta línea, Steven Feld (2013) propone la noción de “acustemología” para dar cuenta de formas de conocimiento que emergen a partir de la experiencia auditiva, mientras que Ana María Ochoa Gautier (2014) introduce el concepto de “auralidad” para subrayar el carácter histórico, político y situado de las prácticas de escucha, particularmente en contextos latinoamericanos. En un registro afín, Brandon LaBelle ha enfatizado el carácter espacial y relacional del sonido, al concebirlo como una práctica que configura territorios, traza formas de convivencia y pone en juego dinámicas de proximidad, distancia y exposición. Desde otra perspectiva, Jean-Luc Nancy (2007) ha pensado la escucha en términos de resonancia, como una apertura del sentido que no se agota en la significación, sino que se despliega como vibración compartida. En tal sentido, la escucha no solo implica una forma de conocimiento, sino también una manera de habitar el espacio y de establecer relaciones con otros, en un campo atravesado por tensiones sociales, políticas y afectivas.

A partir de estos aportes, es posible abordar *Memoria* no solo como una obra cinematográfica que moviliza una problemática asociada al sonido, sino como un dispositivo que reorganiza las condiciones mismas de la percepción y el conocimiento. En particular, la película propone una forma de escucha que desestabiliza las coordenadas habituales

mediante las que medimos, leemos e interpretamos el tiempo y la subjetividad, al inscribir la experiencia en una temporalidad no lineal, marcada por la superposición de estratos, la persistencia de lo no dicho y la emergencia de memorias que no se presentan como relato, sino como afectación. Desde esta perspectiva, escuchar no implica registrar pasivamente un estímulo externo, sino participar en una red de relaciones donde cuerpo, espacio y memoria se co-constituyen.

Es de este modo que el tiempo histórico se entrelaza con la percepción; la memoria se propone como sensorial, y se articula con una temporalidad astillada que no busca ser restaurada sino simplemente experimentada en su excentricidad. En esta línea, la escucha que propone *Memoria* no es neutra ni universal, sino situada, atravesada por las densidades históricas y afectivas del espacio en cuestión. A partir de ello, lejos de representar la memoria histórica, la película la activa como experiencia sensible, encarnada y no completamente traducible. De este modo, podríamos pensar que se propone una crítica a los regímenes modernos de conocimiento basados en la visualidad, la causalidad y la transparencia, al tiempo que se abre la posibilidad de pensar la escucha como una práctica ética de relación con lo otro, con el pasado y con el espacio.

Para desarrollar lo hasta aquí propuesto, el trabajo adoptará una perspectiva de orientación interdisciplinaria para abordar el filme en cuestión. El análisis, por lo tanto, articulará herramientas provenientes de las antropologías del sonido —particularmente las nociones de acustemología (Feld) y auralidad (Ochoa Gautier)— con la filosofía de la escucha desarrollada por Jean-Luc Nancy, entendiendo estos aportes no como un marco teórico aplicado a un objeto previamente delimitado, sino como categorías analíticas que permiten describir el modo en que la película construye una experiencia sensible específica. En esta línea, el análisis se centrará en una selección de escenas en las que la experiencia sonora adquiere un papel estructurante en la configuración del tiempo, del espacio y de la percepción. Más que reconstruir exhaustivamente la narración, lo que interesa es examinar determinadas secuencias en las que el sonido parece reconfigurar la experiencia sensible mediante silencios, resonancias, fuera de campo sonoro, duraciones y relaciones

entre cuerpo, paisaje y materialidad, en tanto procedimientos que desplazan la primacía de la visión y sitúan la escucha como principio organizador de la experiencia cinematográfica. Más que considerar estos elementos como recursos formales aislados, el trabajo procura mostrar cómo su articulación produce una determinada sensibilidad. En este sentido, la temporalidad no lineal, la memoria entendida como resonancia y la configuración de América Latina como espacio vibrátil no constituyen categorías previamente dadas, sino efectos de una organización estética que hace de la escucha una práctica de relación con el mundo. El análisis propone, así, una lectura que entiende la experiencia cinematográfica como un proceso de producción de percepción, donde las dimensiones sonora, temporal y territorial se constituyen recíprocamente.

El trabajo se organiza en tres momentos. En primer lugar, se delinea un marco teórico centrado en las antropologías del sonido y las filosofías de la escucha, con el fin de precisar las herramientas conceptuales que permiten abordar la película desde esta perspectiva. En segundo lugar, se analiza el modo en que *Memoria* construye una experiencia sonora específica, atendiendo a la relación entre sonido, cuerpo y percepción. Finalmente, se explora la articulación entre escucha y temporalidad en el contexto latinoamericano, para pensar cómo la película configura una forma de memoria que no se presenta como representación, sino como resonancia.

Aproximaciones desde las antropologías de la escucha

En las últimas décadas, los estudios del sonido y la escucha han cuestionado de manera sostenida la primacía de la visión como modo privilegiado de conocimiento en la tradición occidental. Frente a un régimen epistemológico que ha tendido a organizar la experiencia en términos de representación, distancia y objetivación, diversas corrientes teóricas han propuesto atender a la dimensión sonora como espacio de producción de sentido, afectación y relación. En este marco, la escucha ha dejado ya de ser entendida como una instancia secundaria o meramente receptiva para pensarse como una práctica activa, situada y constitutiva del mundo.

Uno de los aportes más influyentes en esta dirección es la noción de «acustemología» desarrollada por Steven Feld, quien propone articular acústica y epistemología para dar cuenta de formas de conocimiento que emergen a partir de la experiencia sonora e investigar así la primacía del sonido como una modalidad de conocimiento y de existencia en el mundo:

El sonido emana de los cuerpos y también los penetra; esta reciprocidad de la reflexión y la absorción constituye un creativo mecanismo de orientación que sintoniza los cuerpos con los lugares y los momentos mediante su potencial sonoro. Así, la audición y la producción de sonido son competencias encarnadas o incorporadas (*embodied competences*) que sitúan a los actores y su capacidad de acción en mundos históricos determinados. Estas competencias contribuyen a la conformación de los modos diferenciados y compartidos de ser humanos, y a la apertura de las posibilidades y materializaciones efectivas de la autoridad, la comprensión, la reflexividad, la compasión y la identidad. (Feld, 2013, p. 222)

Lejos de considerar el sonido como objeto aislable o como simple estímulo sensorial, Feld lo entiende como un medio relacional que involucra cuerpos, entornos y memorias. Escuchar, en este sentido, no implica acceder a un mundo previamente dado, sino participar en su constitución, en tanto la percepción auditiva se encuentra siempre imbricada en prácticas culturales, afectivas y territoriales. La acustemología permite así desplazar la pregunta por “qué es” el sonido hacia “cómo se conoce a través de él”, enfatizando su carácter procesual y situado.

Esta perspectiva resulta particularmente productiva para pensar contextos latinoamericanos, donde la relación entre sonido, memoria y territorio ha sido abordada desde enfoques que subrayan su inscripción histórica y política. En este sentido, el concepto de «auralidad» propuesto por Ana María Ochoa Gautier (2014) permite comprender la escucha no como una capacidad universal y homogénea, sino como una práctica configurada por relaciones de poder, procesos coloniales y disputas por la sensibilidad. La auralidad designa así un conjunto de formas de organización de lo audible que no solo determinan qué puede ser escuchado, sino también cómo se lo interpreta, se lo valora y se lo

integra en narrativas más amplias sobre el mundo. En esta línea, el sonido no es sencillamente un fenómeno físico, sino un campo de mediación donde se articulan saberes, memorias y jerarquías. En América Latina, esta dimensión adquiere una densidad particular, en tanto las historias de colonización, violencia y extractivismo han producido formas específicas de silenciamiento y de resonancia. Como señala Ochoa Gautier, la escucha puede operar tanto como dispositivo de control —en la medida en que regula lo audible y lo inaudible— como espacio de apertura a otras formas de experiencia que escapan a los marcos hegemónicos de inteligibilidad. En este sentido, atender a la auralidad implica también reconocer la existencia de memorias que no se presentan bajo la forma de relatos explícitos, sino que persisten como huellas sonoras, como vibraciones que atraviesan cuerpos y territorios.

En un registro parcialmente convergente, aunque desde una tradición filosófica, Jean-Luc Nancy (2007) ha propuesto pensar la escucha en términos de «resonancia». En su reflexión, escuchar no se reduce a la captación de un contenido, sino que implica una apertura a la vibración del sentido, una disposición a ser afectado por lo que no se deja fijar en significaciones estables. La resonancia designa, para el autor, un modo de relación en el que el sujeto no se sitúa frente a un objeto, sino que se encuentra implicado en un campo de vibraciones compartidas. En este marco, el sentido no se presenta como algo que se posee o se domina, sino como algo que circula, que se expande y se transforma en el acto mismo de la escucha. La propuesta permite complejizar la relación entre sonido y significado, al desplazar el énfasis desde la interpretación hacia la experiencia. Escuchar no es, entonces, descifrar un mensaje oculto, sino habitar un espacio de indeterminación donde el sentido se encuentra siempre en proceso. Esta idea resulta especialmente relevante para abordar producciones culturales que, como *Memoria*, se resisten a una lectura lineal o a una traducción inmediata, y que en cambio proponen una experiencia sostenida en la latencia, la repetición y la ambigüedad.

En conjunto, los trabajos citados permiten desplazar el análisis del sonido desde una lógica representacional hacia una concepción relacional y material de la escucha. En lugar de entender el sonido como

un objeto perceptivo delimitado o como un elemento subordinado a la narración, este trabajo lo aborda como una forma de experiencia que articula cuerpo, territorio y temporalidad. En este sentido, la noción de acustemología de Steven Feld resulta central para pensar la escucha como producción situada de conocimiento; la auralidad de Ana María Ochoa Gautier permite inscribir esa experiencia en una dimensión histórica y política específica; mientras que la idea de resonancia elaborada por Jean-Luc Nancy habilita una comprensión de la escucha como apertura a formas de sentido que exceden la significación estable.

En síntesis, las perspectivas aquí revisadas permiten pensar la escucha como una práctica compleja que articula dimensiones epistemológicas, afectivas, políticas y éticas. Lejos de ser un acto pasivo o secundario, escuchar implica participar en la constitución de mundos, en la activación de memorias y en la configuración de relaciones con el entorno. A partir de este marco, resulta posible abordar *Memoria* como un dispositivo que antes que representar una experiencia sonora, propone una reconfiguración de las condiciones mismas de la percepción, al situar la escucha en el centro de una temporalidad vibrátil, no lineal y profundamente encarnada.

Un sonido sin codificar

La dificultad de nombrar el sonido —de describirlo, de fijarlo en una imagen estable— aparece desde el inicio como una experiencia límite en *Memoria*. En la escena en la que Jessica intenta reconstruir auditivamente el estruendo que la despertó, el lenguaje se vuelve insuficiente, vacila, se interrumpe: “es como una bola enorme, de concreto, que cae en un fondo de metal”, “rodeada de agua de mar”, “como un retumbar desde el núcleo de la tierra”. Estas comparaciones, lejos de estabilizar el sonido, lo desplazan constantemente hacia otras imágenes, otras materialidades, sin lograr nunca fijarlo del todo. El esfuerzo descriptivo no produce claridad, sino proliferación: cada intento de decir el sonido abre nuevas asociaciones que, en lugar de delimitarlo, expanden su indeterminación.

Este desajuste entre experiencia sonora y lenguaje no debe ser entendido como una “insuficiencia” representacional, sino como un elemento constitutivo del problema que plantea la película. El sonido que irrumpe en la vida de Jessica no se deja reducir a una fuente identificable ni a una causa verificable; su materialidad es, en este sentido, paradójica: intensamente concreta en su efecto —irrumpe, despierta, perturba el cuerpo— pero radicalmente inestable en su definición. Esta tensión entre presencia y fuga sitúa al sonido en un umbral entre lo físico y lo imaginario, entre lo perceptible y lo inasible, desbordando así las categorías habituales con las que se organiza la experiencia sensorial.

En este punto, la escena del encuentro con el ingeniero de sonido Hernán adquiere un carácter central. En primer lugar, porque la película hace visible, por primera vez, el trabajo de escuchar. Hasta ese momento la escucha era una experiencia íntima de Jessica; en el estudio de sonido se convierte en una práctica colectiva, técnica y experimental; no será casual que esta experiencia encuentre un eco más adelante, en el encuentro con el segundo Hernán, donde la escucha volverá a desplegarse como una práctica compartida, aunque ya no mediada por la tecnología sino por el territorio y la memoria. Allí, la imposibilidad de nombrar el sonido se traduce en un intento de reconstrucción técnica: Jessica describe, Hernán escucha, prueba, ajusta, superpone capas sonoras en un software que busca aproximarse a aquello que no puede ser registrado directamente. La escena se organiza como una serie de aproximaciones sucesivas: cada nueva versión del sonido parece acercarse a la experiencia de Jessica, pero ninguna consigue agotarla por completo. Este procedimiento no elimina la indeterminación, sino que la reinscribe en otro plano. La mediación tecnológica no resuelve el problema del origen, sino que lo desplaza hacia la pregunta por la forma, por la textura, por la intensidad del sonido. Lo que se produce entonces no es una representación fiel, sino un objeto sonoro que, aun cuando logra acercarse a la experiencia de Jessica, nunca coincide plenamente con ella. Este desfase permite pensar la relación entre sonido y memoria en términos no miméticos. El estruendo no funciona como huella de un

acontecimiento pasado que pudiera ser recuperado mediante una reconstrucción adecuada, sino como una presencia que insiste sin remitir a un origen claro. En este sentido, el sonido se asemeja más a una vibración que atraviesa el tiempo que a un signo que remite a un referente. Su persistencia no se explica por su significado, sino por su intensidad, por su capacidad de afectar el cuerpo y de reconfigurar la percepción.

La experiencia de Jessica se organiza, entonces, en torno a esta perturbación que no puede ser integrada en una lógica causal. El sonido no se presenta como un objeto externo que puede ser observado o analizado desde la distancia, sino como algo que irrumpe en la interioridad del sujeto, que la desestabiliza y la obliga a reconfigurar su relación con el entorno. En este sentido, la escucha no opera aquí como un acto de reconocimiento, sino como una experiencia de extrañamiento: lo que se escucha no se deja identificar, y es precisamente en esa imposibilidad donde se abre un espacio de interrogación. La imposibilidad de fijar el estruendo respondería, por lo tanto, a una condición propia de lo sonoro, que siempre se da en un entre —entre fuente y percepción, entre materialidad e imaginación. En *Memoria*, esta condición se intensifica hasta volverse el eje mismo de la narración: el sonido no solo es difícil de describir, sino que parece resistirse activamente a ser capturado por el lenguaje o por la técnica.

Al mismo tiempo, esta resistencia puede pensarse en relación con lo que Jean-Luc Nancy denomina la dimensión resonante de la escucha. Escuchar, en este sentido, no implica acceder a un contenido determinado, sino exponerse a una vibración que no se deja reducir a significado. El estruendo que escucha Jessica no comunica un mensaje, no transmite información; lo que hace es resonar, abrir un campo en el que el sentido no está dado de antemano, sino que se despliega como posibilidad (Nancy, pp. 59-60) Esta apertura, lejos de conducir a una interpretación unívoca, mantiene la experiencia en un estado de suspensión, donde lo que importa no es tanto “qué significa” el sonido, sino “qué hace” en quienes lo escuchan. En este punto, resulta significativo que el sonido sea percibido únicamente por Jessica. El sonido existe en la medida en que es escuchado por un cuerpo

específico, en una condición de apertura particular. La experiencia auditiva no es, entonces, universal ni transferible, sino encarnada y contingente.

En *Memoria*, esta dimensión se radicaliza: el sonido que irrumpe en la experiencia de Jessica no puede ser localizado, ni traducido, ni estabilizado semánticamente. Su insistencia no remite a una fuente identificable, sino a una temporalidad que desborda el presente. En este sentido, la escucha se configura como una práctica de exposición a lo que no puede ser completamente aprehendido, lo que la acerca a la noción de auralidad de Gautier (2014), una forma históricamente situada de organizar la experiencia sonora, atravesada por relaciones de poder, memoria y territorialidad. Así, lejos de constituirse como un dispositivo de esclarecimiento, la escucha en *Memoria* abre una zona de indeterminación donde el conocimiento no se articula como representación sino como afectación.

A partir de allí, el recorrido de la protagonista puede ser leído como una búsqueda que no apunta a encontrar una causa, sino a sostener una relación con esa perturbación. Más que resolver el enigma, la película parece interesada en explorar sus efectos: la manera en que el sonido reorganiza la experiencia del tiempo, la forma en que introduce pausas, repeticiones, desplazamientos en la percepción. En este sentido, el estruendo funciona como un operador que desarticula la linealidad narrativa y abre la posibilidad de una temporalidad otra, no regulada por la sucesión de eventos, sino por la intensidad de las afectaciones.

Si la escena del estudio de sonido mostraba una escucha orientada por la reconstrucción técnica del estruendo, el encuentro con el segundo Hernán desplaza nuevamente el problema. La pregunta ya no consiste en cómo reproducir un sonido, sino en cómo habitar un mundo donde toda materia conserva las huellas de aquello que la ha atravesado. La escucha deja entonces de ser una práctica de aproximación para convertirse en una forma de relación con un territorio que recuerda.

Lo que parece sucederle a Jessica es una apertura sensible paulatina que la vuelve permeable a un entorno. De ahí que las ruinas, los escombros removidos reactiven espectros y presencias de otros tiempos; ondas, vibraciones que no cesan, proliferaciones que se desplazan de un cuerpo a otro, como un contagio vibrátil que amplifica la memoria pero sin fijarla. Así, la ralentización, las interrupciones, repeticiones, retornos y latencias se escuchan, se sienten y se perciben a través de una sensibilidad que conecta cuerpos y naturaleza; tal como le explica Hernán a Jessica cuando le dice que no puede olvidar nada: “Ya hay muchas historias, como en esta piedra. Sucedió hace mucho tiempo. ¡Pero las vibraciones quedaron pegadas en esta piedra! Las piedras, los árboles, el cemento: ellos absorben todo. También puedo sentir las vibraciones guardadas en el cuerpo” (Weerasethakul, 2021, 01:23:20-01:24:10). La conversación transcurre sin sobresaltos dramáticos ni revelaciones espectaculares. La película sostiene el tiempo del encuentro y privilegia la escucha de la voz, del entorno y de las pausas que acompañan el relato de Hernán. En ese contexto, la afirmación de que las piedras, los árboles y el cemento conservan vibraciones no aparece como una explicación sobrenatural, sino como una manera distinta de comprender la memoria: no como archivo de acontecimientos, sino como persistencia material de las afecciones. En esa suerte de *terra incognita* en la que transcurre la película, el dominio de la medicina y la ciencia no alcanzan para describir, ni atravesar, ni resolver las perturbaciones que van apareciendo; lo que prima es, en todo caso, una disposición afectiva ante lo incierto. Pero además, este encuentro con Hernán introduce una inflexión decisiva en el recorrido de Jessica. Si hasta entonces la escucha había estado orientada por la búsqueda del origen del estruendo, aquí el problema cambia de naturaleza: ya no se trata únicamente de una subjetividad que intenta escuchar el mundo, sino de un mundo que conserva las huellas sonoras de lo vivido. La escucha deja entonces de dirigirse hacia la identificación de una fuente para abrirse a la persistencia de vibraciones inscritas en la materia.



Figura 1. *Memoria* (Apichatpong Weerasethakul, 2021, 01:20:52), fotograma.
Fuente: Captura de pantalla realizada por la autora a partir de *Memoria* (Apichatpong Weerasethakul, 2021)

América Latina como espacio vibrátil

A pesar de que el cine de Weerasethakul trabaje con una materialidad temporal cercana a la de los sueños, los recuerdos y lo espectral, lo particular en este filme es que esa estética se traslada a un suelo latinoamericano. En *Memoria*, América Latina no es un escenario ni un decorado, sino un territorio vibrátil, un espacio que resuena; una superficie sensible, cargada de resonancias históricas que no se articulan de manera explícita, pero que insisten en el plano de la experiencia.

Esta configuración del territorio se construye menos a través de una representación explícita de la historia colombiana que mediante una organización sensible del espacio. La película insiste en registrar los sonidos del bosque, el agua, el viento, las excavaciones arqueológicas y los largos tiempos de espera que acompañan el recorrido de Jessica. Estas materialidades no funcionan como un fondo ambiental destinado a contextualizar la acción, sino como una trama perceptiva que sitúa a los personajes dentro de un entorno cuyas resonancias exceden el presente.

El territorio no aparece entonces como un escenario donde ocurren los acontecimientos, sino como una materia que participa activamente de ellos al conservar, amplificar y transmitir sus vibraciones.

En este sentido, la película evita construir una imagen identificable o estable del territorio. En lugar de organizarlo como totalidad coherente o como identidad cultural delimitada, lo presenta como un entramado de estratos superpuestos: capas históricas, materiales y afectivas que coexisten sin resolverse en una narrativa progresiva. Los paisajes, los cuerpos, los sonidos y los silencios no remiten a una representación de “lo latinoamericano”, sino que insisten en su opacidad, en su resistencia a ser plenamente traducidos. Lo que se pone en juego no es la representación del territorio, sino la experiencia de su densidad.

Esta densidad se manifiesta, en primer lugar, en la relación que la película establece entre cuerpo y entorno. Los sujetos no aparecen como instancias separadas de un mundo exterior, sino como cuerpos permeables, atravesados por fuerzas que los exceden. Los estados de trance, las formas de contagio o las alteraciones perceptivas que atraviesan a los personajes no funcionan únicamente como elementos narrativos, sino como indicadores de una sensibilidad abierta, en la que las fronteras entre interior y exterior se vuelven porosas. En este marco, la experiencia de Jessica no constituye una anomalía individual, sino una intensificación de una condición más general: la de cuerpos capaces de ser afectados por temporalidades que no les pertenecen de manera exclusiva. En este sentido, la película evita tanto la representación directa del conflicto como su traducción en una narrativa explicativa, para trabajar en cambio con una dimensión afectiva donde la memoria se manifiesta como vibración, como latencia, como presencia difusa. Esta operación permite pensar el espacio latinoamericano no como objeto de conocimiento o como alteridad a ser descifrada, sino como una zona de escucha, esto es: no solo como espacio perceptivo sino como la configuración de un régimen específico de conocimiento, en la que se entrelazan temporalidades heterogéneas.

La elección de Colombia no es casual; se trata de un territorio marcado por los estratos de violencia, de memoria silenciada, de presencia de lo no dicho. De modo más general, América Latina aparece no como un continente "exótico" sino como un continente excéntrico al tiempo homogéneo del capital y del progreso. Frente a la lógica extractiva que ha caracterizado la relación colonial y neocolonial con el continente, *Memoria* se propone como sitio de escucha atenta, sensible, aunque por momentos incomprensible. Este modo de experimentación con el tiempo y los sentidos puede pensarse como una crítica sutil a las formas hegemónicas de conocimiento —aquellas que privilegian la linealidad, la causalidad, la representación transparente— y, en particular, a cómo estas se han proyectado históricamente sobre América Latina. Si el continente ha sido insistentemente codificado como espacio de lo otro —lo exuberante, lo primitivo, lo excesivo, lo inestable—, *Memoria* opera una torsión sobre esa tradición visual y epistemológica al detener el ritmo, la lógica narrativa, la necesidad de sentido, así como también el régimen de visión que ha sostenido ese imaginario. La película no busca representar un territorio, un ambiente: tan solo lo registra. Y no como imagen únicamente, sino como experiencia afectiva, resonante y, por momentos, detenida en lo mínimo: el sonido de un río, el movimiento de las hojas, la quietud de un rostro.

Los espacios —la ciudad de Bogotá, la selva, los ríos, los túneles, los escombros— no actúan como escenarios meramente decorativos sino como superficies afectivas, cargadas de memorias que no son explícitas pero que insisten, que retornan, que permanecen latentes en sus vibraciones. Del mismo modo, no se busca explicar esas memorias, ni ordenarlas, ni tematizarlas; simplemente se las habita. A partir de este gesto, lo latinoamericano no aparece como lo otro a ser descifrado, sino como lo que desajusta el marco de lectura: una zona de resonancia más que de representación.



Figura 2. *Memoria* (Apichatpong Weerasethakul, 2021, 01:18:24), fotograma.

Fuente: Captura de pantalla realizada por la autora a partir de *Memoria* (Apichatpong Weerasethakul, 2021)

La perspectiva de Apichatpong Weerasethakul, cineasta tailandés filmando por primera vez fuera de su país, podría ser leída desde una tensión incómoda, la del artista extranjero que llega a América Latina y registra una experiencia que no le pertenece. Sin embargo, *Memoria* no reproduce esa lógica de apropiación; la película se filma a través de una percepción sonora que mantiene distancia y opera desde una extranjería que no refuerza una mirada colonizadora, sino que la descompone desde un lugar de extrañeza compartida. En otras palabras, filmar en Colombia no supone aquí apropiarse de lo latinoamericano como un fondo exótico ni desplegar simplemente una escucha antropológica. Tanto Jessica (la protagonista, extranjera en el territorio) como el propio director se sitúan fuera de los códigos de pertenencia, pero también fuera del deseo de dominar lo que no entienden. La película se sostiene en esa suspensión: en no saber, en no traducir, en no narrar. En una entrevista publicada en 2021, Weerasethakul dice:

Cuando viajé a Colombia tuve que repensar la forma como me acerco a la memoria y, muy de la mano, al cine. En Tailandia, donde he hecho todas mis demás películas, yo usaba mi propia memoria o la memoria de mis conocidos para pensar una historia, para crear un relato audiovisual. Aquí me tocó operar de otra manera. Mi memoria era insuficiente; por eso tuve que absorber las memorias de otros. Quienes guardan la memoria de este territorio son otros. Y esa memoria estaba siempre fuera de mí: en los actores, los productores, en todo el equipo de trabajo colombiano, en el mismo paisaje. En la película lo pongo, desde el contraste entre Hernán y Jessica, en términos de discos duros y antenas: Hernán lo recuerda todo, es un gran disco duro, y Jessica es una antena que se deja atravesar por otras voces y recuerdos que están fuera de ella pero que ella hace suyas. En Colombia yo fui la antena (...) Creo que el corazón de eso es la despersonalización, el despojarse del yo. Visto así, más que una ética nueva, prefiero entenderlo como una entrega tal al mundo, una apertura tan radical, que se suspenda la necesidad de construir una ética individual. En Jessica hay un entregarse a la escucha atenta y un vaciamiento del yo que permite albergar el mundo completo (...) Esa es la razón por la que el filme tiene una forma tan libre, por eso tiene la forma de un contenedor: es un gran recipiente que absorbe y acumula sonidos, luces, recuerdos, voces y paisajes.¹

De acuerdo con esto, la película se configura sobre esa suerte de coincidencia entre el gesto cinematográfico del director y la experiencia de la protagonista, en tanto que ambos están descolocados, desplazados, sin saber cómo orientarse en un territorio extraño; y así, el propio relato se construye desde ese descentramiento, que no se resuelve en integración ni en revelación. Lo que parece proponer Memoria entonces, es una experiencia de no saber, de descentramiento y extrañeza persistente y compartida; el modo en que Jessica funciona como “antena”, puede pensarse en sintonía con otras formas de percepción sensible. Jessica se entrega al afuera, al murmullo del mundo y de las fuerzas e intensidades que lo habitan. En lugar de ofrecer una mirada totalizante, la película opta por escuchar. Y escuchar, en este contexto, no es solo una disposición perceptiva sino una forma ética de estar: una apertura a lo no dicho, a lo que persiste fuera de los relatos históricos oficiales, a lo que el tiempo cronológico no alcanza a contener. Como una suerte de réplica diferida, en esta película resuena el ritmo con el que las ruinas y los escombros se resisten a la cristalización de sentidos; hacen eco las demoras que intensifican lo mínimo, y reverberan las expansiones que multiplican los afectos.

[1] Véase la entrevista de Francisco Sánchez a Apichatpong Weerasethakul, «*Me interesa lo que une al virus y el espectro: Apichatpong Weerasethakul, director de Memoria*», publicada en Canal Trece (7 de octubre de 2021).



Figura 3. *Memoria* (Apichatpong Weerasethakul, 2021, 01:17:47), fotograma.

Fuente: Captura de pantalla realizada por la autora a partir de *Memoria* (Apichatpong Weerasethakul, 2021)

No desconocemos que la película podría ser analizada desde una perspectiva ligada a los estudios sobre el tiempo profundo, en tanto escala temporal no antropocéntrica que permite pensar la agencia de lo geológico y lo planetario en el entramado de la historia humana (Chakrabarty, 2021; De Landa, 2017; Parikka, 2021). Es evidente que el filme se perfila hacia una reflexión sobre los estratos de memoria inscriptos en la materia -las piedras, los suelos, los cuerpos- y sobre la posibilidad de percibir temporalidades que exceden el marco histórico lineal. Sin embargo, sin desestimar los aportes del enfoque del “tiempo profundo” —en su intento por descentralizar al sujeto humano y abrir la historia a escalas geológicas o planetarias—, este análisis se orienta hacia una temporalidad que, si bien puede dialogar con lo no humano, se ancla en una experiencia afectiva, encarnada y situada. En esa línea, es preciso recuperar también la advertencia de Elizabeth Povinelli (2016) acerca de cómo ciertos giros teóricos hacia lo geológico o lo inhumano pueden, involuntariamente, borrar las violencias coloniales específicas y las memorias históricas inscriptas en los territorios. De ahí que el trabajo de Marisol de la Cadena (2015) resulte clave para pensar otros modos de

existencia y de relación con la tierra que no se rigen por una separación moderna entre naturaleza y cultura. Su noción de “mundos que no se traducen” permite imaginar una temporalidad relacional, donde lo humano y lo más-que-humano coexisten sin reducirse mutuamente, y en donde las memorias se activan no como archivos objetivos sino como presencias resonantes, intensidades afectivas o modos de saber inscriptos en cuerpos, materiales y paisajes. Desde esta perspectiva, *Memoria* no excluye la posibilidad de pensar en términos de temporalidades no humanas, pero consideramos que se orienta principalmente hacia la experiencia sensible del tiempo como vibración, latencia y reverberación. Es decir, reconocemos que la temporalidad aquí es cósmica pero también espectral, es mineral, y por lo tanto, vibrátil, sensible, responde a una geología profunda aunque se sostiene sobre una arqueología afectiva.

En *Memoria*, la experiencia no se resuelve ni se esclarece, se intensifica. La vibración sonora que atraviesa el cuerpo de Jessica —y también el de la película— no remite a una causa o a un origen descifrable, sino que se instala como presencia, como afecto, como ritmo disonante en el tiempo ordinario. Esa vibración no busca ser traducida sino que exige ser sostenida; habitarla en el sentido de disponerse a ser atravesada por ella, de aceptar su opacidad, de sostener modos de percepción que exceden lo reconocible.

Conclusiones

A lo largo de este trabajo propusimos abordar *Memoria* como una experiencia cinematográfica organizada en torno a una poética de la escucha, en la que el sonido funciona no como elemento subordinado a la representación, sino como una forma de acceso sensible a temporalidades heterogéneas y no lineales. Lejos de operar como indicio de un acontecimiento identificable o como vehículo de esclarecimiento narrativo, el estruendo que atraviesa la experiencia de la protagonista del filme introduce una perturbación perceptiva que desestabiliza las coordenadas ordinarias del tiempo, la memoria y el conocimiento.

El recorrido mostró que la escucha en *Memoria* no constituye una práctica orientada a descifrar un significado oculto, sino una disposición a habitar la persistencia de aquello que no puede ser plenamente traducido. En este sentido, la película desplaza la memoria desde una lógica representacional hacia una experiencia afectiva y material, a partir de la cual cuerpos, espacios y sonidos participan de una misma trama vibrátil. Desde esta perspectiva, la memoria deja de funcionar como recuperación de un acontecimiento pasado para configurarse como una persistencia material de las vibraciones. El recorrido de Jessica y su encuentro con los dos Hernán muestran que el pasado no reaparece como archivo o como representación, sino como resonancia inscrita en cuerpos, paisajes y materiales.

Asimismo, el exotismo no desaparece, sino que se desplaza. Ya no reside en una supuesta alteridad cultural del territorio latinoamericano, sino en una experiencia perceptiva que resiste ser plenamente capturada por los regímenes habituales de representación. En este sentido, podemos decir que la película evita construir una narrativa explícita de la violencia o de la memoria histórica; en cambio, trabaja sobre sus reverberaciones, sobre las formas en que ciertas intensidades persisten en paisajes, cuerpos y ruinas. De este modo, la escucha se configura como una práctica capaz de abrirse a temporalidades no lineales y a formas de experiencia que exceden los marcos modernos de inteligibilidad. Así, el principal aporte de esta lectura consiste en proponer la escucha como una categoría crítica capaz de articular tiempo, memoria y territorio sin reducirlos a un régimen exclusivamente visual o representacional.

Finalmente, consideramos que *Memoria* propone una reflexión más amplia sobre los límites de la percepción y sobre la posibilidad de sostener una relación con aquello que permanece opaco, irresuelto o inasimilable. En lugar de ofrecer una interpretación cerrada del pasado, la película construye un espacio de sensibilidad en el que escuchar implica aceptar la coexistencia de múltiples tiempos y memorias, incluso cuando estas no pueden organizarse en un relato estable.

Referencias

- Chakrabarty, D. (2019). El clima de la historia: Cuatro tesis. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 24(84), 98–108. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2653175>
- De la Cadena, M. (2015). *Earth beings: Ecologies of practice across Andean worlds*. Duke University Press.
- De Landa, M. (2017). *Mil años de historia no lineal*. Gedisa.
- Feld, S. (2013). Una acustemología de la selva tropical. *Revista Colombiana de Antropología*, 49(1), 217–239.
- Nancy, J.-L. (2007). *A la escucha*. Amorrortu.
- Ochoa Gautier, A. M. (2014). *Aurality: Listening and knowledge in nineteenth-century Colombia*. Duke University Press.
- Parikka, J. (2021). *Una geología de los medios*. Caja Negra.
- Sánchez, F., & Weerasethakul, A. (2021, 7 de octubre). *Me interesa lo que une al virus y el espectro: Apichatpong Weerasethakul, director de Memoria* [Entrevista]. Canal Trece. <https://canaltrece.com.co/noticias/me-interesa-lo-que-une-al-virus-y-el-espectro-apichatpong-weerasethakul-director-de-memoria/>
- Weerasethakul, A. (Director). (2021). *Memoria* [Película]. Burning; Kick the Machine; Illuminations Films; Anna Sanders Films; Match Factory Productions; Piano.

Pentagramas y algoritmos. *Reflexiones sobre las competencias tecnológico-musicales y los horizontes de la educación superior en música en una era post-digital*



Staves and Algorithms:
*Reflections on Technological-Musical Competencies and the
Future of Higher Education in Music in a Post-Digital Era*

Gustavo Alberto Servín Viveros

alberto.servin@edu.uaa.mx

Universidad Autónoma de Aguascalientes

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-5480-1313>

ENSAYO ACADÉMICO

Recibido: 18|11|2025

Aprobado: 20|07|2026

Resumen

El presente texto examina cómo las competencias tecnológico-musicales influyen en la práctica musical contemporánea y en la formación profesional del músico en el siglo XXI en el contexto universitario del centro de la región central de México. A partir de una revisión crítica de la literatura y de experiencias artísticas y docentes del autor, se analiza, desde una postura reflexiva, cómo las tecnologías digitales han reconfigurado los procesos de interpretación, composición y enseñanza, estableciendo un nuevo paradigma en el que la mediación tecnológica transforma la noción misma de hacer música. De igual manera, se discuten los retos y oportunidades que enfrentan algunas instituciones de educación superior en México ante la urgencia de integrar los recursos digitales como eje transversal en la formación musical. Finalmente, se plantea la importancia de promover una pedagogía post-digital crítica que equilibre la sensibilidad artística, el pensamiento ético y el dominio de las nuevas tecnologías aplicadas a la música, con el propósito de formar músicos capaces de dialogar con estas herramientas, sin subordinarse a ellas.

Palabras clave: Competencias Tecnológico-Musicales, Educación Musical Superior, Pedagogía Post-Digital, Mediación Tecnológica, Inteligencia Artificial.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-No comercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

Abstract

This text examines how techno-musical competencies influence contemporary musical practice and the professional training of musicians in the twenty-first century within the university context of the central region of Mexico. Drawing on a critical review of the literature and the author's own artistic and teaching experience, it adopts a reflective stance to analyze how digital technologies have reshaped processes of performance, composition, and pedagogy, establishing a new paradigm in which technological mediation transforms the very notion of making music. The discussion also addresses the challenges and opportunities faced by some higher education institutions in Mexico in light of the pressing need to integrate digital resources as a transversal axis in music education. Finally, the paper highlights the importance of fostering a critical post-digital pedagogy that balances artistic sensitivity, ethical reflection, and mastery of new technologies applied to music, with the aim of preparing musicians capable of engaging in dialogue with these tools without becoming subordinated to them.

Keywords: Music-Technological Competencies, Higher Music Education, Post-Digital Pedagogy, Technological Mediation, Artificial Intelligence.

Introducción

En la actualidad, la vida cotidiana está profundamente mediada por tecnologías que han transformado la forma en que accedemos a la información, nos comunicamos o incluso, la manera en que nos desplazamos. Lo que antes requería largos periodos de búsqueda en una biblioteca o complejas coordinaciones logísticas para visitar a un ser querido, ahora ocurre en segundos o minutos, gracias a dispositivos electrónicos y redes digitales globales. Esta realidad, propia de la *era digital*, también ha alcanzado a la música. *Software* de notación, estaciones de audio digital, dispositivos de amplificación, computadoras en el escenario, parches para electrónica en tiempo real o pedales multiefectos forman parte de las herramientas habituales de muchos profesionales de la música, manteniendo, incluso, cambios exponenciales dentro de los últimos veinte años (Hugill, 2008).

Desde sus etapas tempranas, el autor, en su rol como intérprete-guitarrista y compositor, ha utilizado la tecnología como un componente indispensable de su práctica artística. Estas herramientas han modelado su quehacer profesional, abriendo rutas cada vez más diversas para la creación musical. De esta manera, en los últimos años ha participado en estrenos y grabaciones de obras para guitarra y electrónica, así como en el reciente estreno de una obra de su autoría para saxofón alto y electrónica. Este ejemplo se inserta dentro de repertorios ya consolidados en el ámbito de la creación electroacústica, donde voces como las de Ismael Morales o Itzá García, autores mexicanos y coetáneos, ilustran de cerca cómo las actuales tecnologías han permeado la composición, no como un fin en sí mismo, sino como un medio que expande y enriquece las posibilidades expresivas.

El propósito de este artículo es, por tanto: 1) presentar, desde una visión crítica con base auto-etnográfica, una reflexión sobre la relevancia de las competencias tecnológico-musicales y discutir cómo esta resignifica la práctica profesional contemporánea; y 2) esbozar los horizontes que la tecnología abre para la formación musical en las instituciones de educación superior en la zona central de México.

De esta manera, estudiar la mediación tecnológica, tanto en la creación musical escénica como en la composición, implica identificar su impacto histórico, así como comprender las transformaciones que los procesos creativos han sufrido en las últimas décadas. Para ese propósito es crucial analizar este fenómeno desde una visión crítica, sin dejar de advertir que su uso e implicaciones reconfiguran la práctica y la industria musical, de manera que replantean la noción misma de creación. Así, este trabajo propone un acercamiento reflexivo que, más allá de constatar la presencia de la tecnología en las artes musicales, busca abonar a la problematización en el ámbito profesional y académico.

1. Las competencias tecnológico-musicales y la resignificación de la práctica profesional

De acuerdo con Théberge (1997) y Manning (2004), las competencias tecnológico-musicales pueden definirse como un conjunto de saberes y habilidades que permiten al músico no solo operar herramientas digitales, sino también integrarlas de manera consciente en procesos de creación, interpretación y enseñanza-aprendizaje. En esta misma línea, autores como Leyshon *et al.* (2005) también resaltan su importancia dentro de la industria musical en una vida profesional cada vez más digitalizada.

Dicha relación entre música, tecnología e innovación está lejos de ser un fenómeno reciente, por el contrario, se trata de procesos que han acompañado a la práctica artística a lo largo de la historia. Aspectos como el desarrollo y perfeccionamiento de los instrumentos, hasta la incorporación de sonoridades complejas generadas en entornos digitales, han condicionado los modos de creación a lo largo de la historia. Desde la irrupción del piano en el tránsito del siglo XVIII al XIX, las innovaciones organológicas en los instrumentos de aliento, los primeros dispositivos de grabación sonora, la posterior electrificación de los instrumentos musicales y, más tarde, la seria posibilidad de prescindir de instrumentos físicos por completo, son sucesos históricos que transformaron radicalmente las prácticas en la música y que continúan en expansión.

En el siglo XX, con la consolidación de la música concreta, electrónica y los experimentos de vanguardia, la mediación tecnológica adquirió un papel protagónico. Estudios de grabación, sintetizadores, computadoras y sistemas de procesamiento en tiempo real ampliaron de manera exponencial las posibilidades compositivas e interpretativas. Manning (2004) destaca que estos desarrollos no solo introdujeron nuevos recursos, sino que también modificaron las dinámicas de trabajo y los roles de los músicos, al generar nuevas concepciones estéticas y modelos de producción artística e industrial.

A su vez, el mundo contemporáneo, caracterizado por su aceleración, ha fomentado el acceso cada vez mayor a nuevos dispositivos. El desarrollo de la tecnología digital y su uso generalizado ha favorecido el acceso a recursos como el software de notación, las estaciones de audio digital y las plataformas de distribución en línea, al tiempo que ha planteado retos importantes en relación con una serie de habilidades (tecnológicas, de gestión, de difusión, de producción, etc.) que los usuarios deben desarrollar en entornos profesionales. Por dar un ejemplo, el autor de este artículo puede citar la preparación necesaria para la producción de una reciente discografía, la cual tuvo procesos dedicados al lanzamiento paralelo en formato digital y físico. Dicha labor implicó involucrarse a plenitud en aspectos como: a) el diseño de la portada; b) la firma de contratos; c) la grabación en un estudio; d) las sesiones virtuales con los compositores para revisar aspectos interpretativos de las obras; e) el estudio de la sincronía con las obras electroacústicas; f) la participación en torno a la mezcla y masterización de las obras acústicas y electroacústicas; g) las estrategias de lanzamiento en plataformas de música; h) el manejo de redes sociales; e i) los procesos de preparación para la maquilación de los ejemplares físicos.

Si bien lo anterior no es considerado una novedad dentro de la industria musical, puede resultar abrumador para el músico académico que haya considerado que la composición y la ejecución serían las únicas habilidades de las que se valdría en el campo laboral. De hecho, aunque dichas prácticas ahora son más comunes entre los músicos, ya no corresponden del todo a los modelos actuales, regidos por la lógica de las plataformas y la distribución digital, lo que deja en evidencia que crear, producir y distribuir constituyen aspectos diferentes, aun cuando estos sean abordados en conjunto, lo cual exige la actualización de las competencias profesionales y formativas en estos campos. Lo anterior demuestra que es preciso prepararse en aspectos que van más allá de los saberes tradicionales que suelen estudiarse en un programa de licenciatura en música en el contexto de este escrito. Estos nuevos ámbitos de competencia incluyen: la creación asistida por medios tecnológicos, el dominio de entornos digitales de grabación y edición, la gestión y difusión de la producción propia, así como la comprensión de las dinámicas veloces de la industria musical contemporánea. En síntesis,

está claro que la economía musical digital ha vivido un punto de inflexión, de tal manera que el mundo actual demanda nuevas y cada vez más diversas habilidades de producción musical que contrastan dramáticamente con los modelos anteriores (Leyshon et al. 2005).

En un ámbito más concreto, y de acuerdo con Hugill (2008), el músico actúa como un intérprete expandido, capaz de integrar instrumentos tradicionales con dispositivos MIDI, entornos de programación y electrónica en vivo, por lo que la labor del intérprete ya no se limita a decodificar y reproducir fielmente una partitura, sino que también se involucra en una interacción directa con diversos medios tecnológicos. En su momento, esta concepción describía una práctica considerada bastante compleja, pues exigía una alfabetización tecnológica que resultaba poco común. Sin embargo, en la actualidad la manipulación de herramientas digitales se ha vuelto un componente cotidiano, lo que pone de manifiesto retos importantes en torno a lo que se considera actual. Así, los procesos de aprendizaje e interpretación de repertorios que involucran competencias tecnológico-musicales imponen cuestiones de índole práctica y estética, con la finalidad de integrar adecuadamente la praxis instrumental tradicional con concepciones post tonales y postmodernas (sonidos complejos, síntesis, texturas granulares, interacción electroacústica, etc.), lo que deja en evidencia la necesidad de establecer nuevos paradigmas para la interpretación que sean congruentes con estas propuestas artísticas (Andrade, 2013).

Por dar otro ejemplo en este respecto, la obra para guitarra e interacción computacional *SubString Bridge* del compositor sueco Åke Parmerud, demanda del intérprete no sólo un amplio dominio técnico-expresivo de su instrumento, sino también un conocimiento experto en el manejo del software especializado para activar el «parche»,¹ el cual, en conjunto con la microfónica, reaccionará de acuerdo con lo programado por el compositor al momento de comenzar la interpretación. Este tipo de música electroacústica es bien conocida en el medio como electrónica en «tiempo real»² y constituye una de las varias maneras en las que se puede trabajar este repertorio.

[1] Para propósito de este artículo el autor define el término *parche* como la configuración específica de efectos, ajustes o variables que se utilizan para producir o transformar un sonido.

[2] Esta denominación puede aparecer también en inglés como *live electronics*.

SubString Bridge

for Guitar and computer interactions
Comissioned by Svenska Rikskonsert for Mats Bergström

©Åke Parmerud 1999

Figura 1. Inicio de *SubString Bridge* de Parmerud. Ejemplo de electrónica en tiempo real.

Fuente: Fragmento de la partitura *SubString Bridge*. www.parmarud.com

Existe también la llamada «electrónica fija», donde el intérprete debe, únicamente, accionar la pista³ que contiene la electrónica y tocar a la par de esta. Un caso de este repertorio sería la obra *El azul se marchita en luz*, en la que el saxofón alto interactúa con una electrónica que no cambia en cada interpretación y que, a través de la partitura, es señalada con algunos elementos rítmicos y gráficos que indican tan sólo entradas que le permiten al intérprete comprender mejor la sincronía del material temático al momento de interpretar la obra. Este es un suceso que asemeja a la música de cámara, con la diferencia fundamental de que, en un lenguaje más coloquial, el compañero no se equivoca nunca, pues se trata de una grabación que se reproduce del mismo modo siempre. Siendo así, la diferencia fundamental entre estos dos modos de interpretar el repertorio electroacústico estriba en el carácter interactivo de la electrónica, donde aquella que es en tiempo real ocurre de maneras diversas dependiendo de la interacción instrumento-microfonía-electrónica, y la electrónica fija es una ya definida y sin modificaciones, donde la interacción resulta de la relación instrumento-grabación.

[3] En su momento, y debido a la historia de esta música, también ha sido mencionada como *cinta* (tape en inglés).

a Arely Rodríguez

EL AZUL SE MARCHITA EN LUZ

para saxofón alto y electrónica

Gustavo Servín (1993)

Lento, como improvisando un canto ♩ = 40

Saxofón alto

Soporte fijo

growl

7

p *mf* *ppp* *f* *ppp*

Figura 2. *El azul se marchita en luz* del compositor Gustavo Servín. Ejemplo de electrónica fija.

Fuente: Fragmento de la partitura *El azul se marchita en luz*. Elaboración propia.

Por otro lado, en el ámbito de la composición, la computadora se ha convertido en una herramienta clave para los compositores y las compositoras, pues donde antes era necesario realizar procesos manuales y análogos que podían tardar días, semanas o meses, ahora existe un amplio abanico de técnicas y procedimientos que facilitan la creación. Así, los autores que utilizan medios electrónicos trabajan una infinidad de materiales sonoros, acústicos y electrónicos, con los que amplían su bagaje de recursos. Sobra decir que, en esta labor, la creatividad y la imaginación juegan un papel crucial en la creación de nuevos lenguajes musicales (Hugill, 2008). En México, nombres como: Javier Álvarez, Gonzalo Macías, Itzá García, Eduardo Caballero, Ismael Morales, Valeria Jonard, Gabriela Ortiz, Rodrigo Sigal, Ignacio Baca, Ana Lara y Juan Sebastián Lach, son apenas algunos de los compositores que han enriquecido el panorama musical nacional a través de las nuevas tecnologías.

Después de establecer la definición de las competencias tecnológico-musicales, el autor propone organizarlas en los siguientes cuatro ámbitos:

- 1) *Técnico*: incluye el manejo de la diversidad de software, dispositivos MIDI, grabación y edición de audio, así como el conocimiento de la instalación de dichas herramientas.
- 2) *Interpretativo*: el músico debe articular su propuesta interpretativa con los elementos electrónicos, además de resolver problemas de sincronía y adaptarse a contextos interpretativos híbridos.
- 3) *Creativo*: abarca desde la composición tradicional hasta procesos híbridos o incluso música que no necesita de un intérprete propiamente.
- 4) *Crítico*: trabajar con tecnología exige también cuestionarse desde la ética conceptos como: la autoría, la dependencia de ciertas plataformas, la accesibilidad de los recursos y la sostenibilidad de los procesos artísticos en el entorno digital.

En resumen, discutir la mediación e influencia de la tecnología en la música supone reconocer un fenómeno que no solo acompaña, sino que cambia por completo las prácticas artísticas. No se trata simplemente de sumar dispositivos o programas al quehacer cotidiano, sino de advertir que las actuales tecnologías han trastocado la naturaleza misma de la interpretación, de la creación y de la producción, alterando de manera significativa el paradigma de lo que entendemos por hacer música en el presente.

El intérprete contemporáneo negocia constantemente con sistemas electrónicos, e incluso concibe una experiencia sonora más cercana a una coreografía compleja donde confluyen gestos, decisiones y respuestas. Esto concuerda con la visión de Hugill (2008), que asegura que el rol del intérprete ha cambiado tanto como el del compositor, pudiendo hablar incluso de un *intérprete digital*, relacionándolo con la idea de identidad que suele conectar a los instrumentos con sus ejecutantes,⁴ así como las nuevas maneras de relacionarse con su entorno al tocar. El compositor, a su vez, se ocupa también de diseñar procesos, entornos y experiencias, aproximándose al rol de un programador o diseñador. En esta labor, no solo construye y organiza materiales sonoros, sino que también define y supervisa las condiciones técnicas y materiales que harán posible la obra. En muchos casos, esto lo lleva a involucrarse directamente en los ensayos y ejecuciones, asegurando la correcta implementación de la parte electrónica, lo que resalta su necesario papel en la construcción de contextos interpretativos y tecnológicos para la realización de esta música.

[4] A los que tocan el piano se les llama pianistas, a los que tocan guitarra, guitarristas. Estas denominaciones parecen causar conflicto cuando se habla de tecnología..

Lo anterior, trae consigo un planteamiento decisivo, que es la convergencia de roles. La separación entre compositor e intérprete vuelve a diluirse en el entramado digital. El intérprete asume un papel más activo en la configuración de la obra, participando en decisiones que a menudo trascienden la mera ejecución. Más que sustituir al compositor o intercambiar funciones, se producen espacios de negociación, en los que ambos comparten, pero también desafían sus roles según las condiciones creativas. De esta manera, la interpretación se transforma en un proceso colaborativo, donde la creación sonora emerge tras la tensión entre la intención autoral y la acción interpretativa.

Hernández Prado (2022) refleja muy bien este fenómeno en su análisis de la obra *dat.rec* del compositor Pablo Rubio, señalando que, durante la etapa creativa, Rubio improvisó en un *guzheng*⁵ intervenido digitalmente con diversas capas de efectos sonoros. Posterior a ello, a través de diversos procesos de fragmentación del sonido, las señales pasan a través de una guitarra, lo que ocasiona nuevas sonoridades que, al llegar de regreso a la computadora, capta nuevamente la información y distribuye el resultado a través de un sistema de ocho canales.

Estas propuestas generan preguntas críticas: ¿qué significa “interpretar con fidelidad” cuando cada ejecución depende de un programa o de condiciones siempre variables? ¿qué es la “obra” cuando gran parte de su materialidad reside en archivos digitales, susceptibles de modificación o pérdida? ¿cómo se redefine la noción de autoría en un contexto donde intervienen algoritmos, máquinas y procesos colectivos? Todos estos cuestionamientos son, en definitiva, un campo fértil para futuras investigaciones.

Resulta crucial destacar que estas competencias se han vuelto fundamentales en los modos de enseñar y aprender música (Waldron, 2013), ya que las instituciones formadoras de músicos tienen la responsabilidad de integrar la profesionalización digital como parte de los perfiles de egreso, pues sin ella los futuros profesionales corren el riesgo de quedar al margen de la práctica contemporánea. No obstante,

[5] Instrumento de cuerdas tradicional chino.

resignificar la práctica profesional desde la tecnología implica algo más que solo incorporar herramientas, pues supone repensar el papel del músico en un ecosistema cultural donde crear, interpretar, producir y difundir convergen en espacios compartidos, lo que hace necesaria la revisión de conceptos tradicionales que todavía sustentan gran parte de las propuestas educativas de nuestro país.

2. Horizontes tecnológico-musicales de las instituciones de educación superior en la era post-digital

El mercado laboral al que nos enfrentamos en la actualidad supone retos importantes para los músicos, pues requieren de una formación integral y extensa en la medida de lo posible, no sólo en el instrumento, sino en tecnología musical, pedagogía, gestión e investigación (Capistrán-Gracia, 2024). A este respecto, el señalamiento de las necesidades de educar a los futuros profesionales en el ámbito de la tecnología ha ido en crecimiento, no sólo por el uso de la inteligencia artificial (IA), sino también porque se trata de un conocimiento que bien podría considerarse ya obligatorio para todo músico que desee hacerse de una carrera, pues hace tiempo que su labor no se circunscribe solamente al ejercicio del arte, sino a la incorporación de este en ámbitos productivos (Balderas Chacón y Capistrán-Gracia, 2021).

Serna Poot y Domínguez González (2021) concluyen, en su estudio sobre las competencias tecnológicas en la formación profesional del músico, que cada día se hace más latente la necesidad de que los profesionales en formación cuenten con estas competencias para permitirles insertarse de manera satisfactoria en el campo laboral. Para esto, el correcto análisis de las propuestas de rediseño curricular, debe contemplar de manera eficaz la inclusión de la tecnología en la formación de músicos a nivel superior.

El caso de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), institución donde el autor labora, es vital para el contexto regional. En su reciente rediseño curricular se incorporaron asignaturas como

Grabación y Edición Musical, Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Música, Música Electrónica y Electroacústica, así como Introducción a la Composición y Composición (Centro de las Artes y la Cultura, 2025). Dichas materias buscan sentar las bases para un aprendizaje musical y creativo, incluyendo competencias tecnológicas, además de que promueven el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo e impulsan la toma de decisiones en contextos reales. Empero, el verdadero desafío estriba en articular adecuadamente la interpretación y la creación, de tal manera que se integre satisfactoriamente la tecnología en la práctica artística, y estas asignaturas no sean percibidas como periféricas o “de relleno”, como suelen decir los estudiantes. Paralelo a esto, es verdad que la educación superior musical en México apunta cada vez más a un paradigma sobre la interpretación y creación en relación con la tecnología, donde esta última se concibe como un campo transversal que atraviesa todas las etapas del proceso educativo, desde la lectura y el análisis de música nueva y la experimentación sonora, hasta la creación de materiales para nuevas formas de producción artística.

Instituciones como la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y la Escuela Nacional de Estudios Superiores (ENES) en Morelia han venido trazando rutas importantes hacia este horizonte educativo. En la primera, su Facultad de Música cuenta desde hace tiempo con el Laboratorio de Informática Musical y Música Electroacústica, sitio que promueve en sus estudiantes la experimentación a través de asignaturas como: *Música Electroacústica, Laboratorio de Artes Digitales, Laboratorio de Diseño de Sonido, Laboratorio de Música Electroacústica en Tiempo Real*, etc.

Por su parte, la Licenciatura en Música y Tecnología Artística de la ENES Morelia, posee un plan de estudios que incorpora asignaturas sobre este tema, donde destacan: *Producción Musical, Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento de la Música, Síntesis y Diseño Sonoro, Composición Asistida por Computadora, Especialización y Mezcla Multicanal*, entre otras. Dichas asignaturas demuestran un trabajo consistente e interdisciplinario en lo que respecta a la interpretación y creación, haciendo que estos espacios didácticos operen como entornos de aprendizaje donde los estudiantes expanden su comprensión acerca de la práctica contemporánea y de las múltiples intersecciones entre arte y tecnología.

Por otro lado, si bien no se trata propiamente de una institución de educación superior, destaca también el papel del Centro Mexicano para

la Música y las Artes Sonoras (CMMAS), con sede en Morelia y que, entre su amplia oferta, resalta su Diplomado en Creación Sonora con Nuevas Tecnologías. En los últimos años, el CMMAS se ha consolidado como un referente en la investigación, producción y formación en torno a la música electroacústica en el país. Su modelo, que combina creación, enseñanza, divulgación y colaboración interdisciplinaria, le ha permitido colaborar con una amplia gama de artistas y expertos en tecnología, reforzando el ámbito académico y profesional.

En el terreno más reciente, Europa y América del Sur han desarrollado foros y residencias de creación asistida por IA, donde los participantes trabajan en obras con algoritmos generativos o redes neuronales, desde una propuesta artística y crítica. Como señalan Lee, Pasquier y Yuri (2025), estas experiencias ejemplifican el potencial de la inteligencia artificial en la creación artística co-creativa, demostrando cómo la IA y los artistas pueden crear colaborativamente en un contexto de improvisación musical en vivo. En este tipo de proyectos, basados en el principio *artist-in-the-loop*,⁶ el diálogo entre intérprete e IA no busca reemplazar la sensibilidad humana, sino expandir el horizonte expresivo mediante procesos de improvisación, adaptación y retroalimentación en tiempo real (Lee y Pasquier 2025).

Desde la perspectiva del autor, como docente de nivel superior, la transformación digital puede observarse de diversas maneras en la vida cotidiana. Los estudiantes asimilan con mayor capacidad las herramientas tecnológicas que están a su alcance, especialmente cuando las vinculan con su propio impulso creativo, e incluso identitario. Para ellos, la tecnología no es un espacio intimidante, sino que resulta en una oportunidad para la exploración y proyección personal, donde confluyen diversos aspectos de su vida. Por dar un ejemplo, en el mundo digital, los estudiantes enfatizan su “vida musical” en *vlogs*, en los que interpretan o hablan sobre música, e incluso graban sesiones de sus clases en la universidad. Llevar a cabo esta actividad implica la necesidad de desarrollar habilidades tanto para editar esos videos como para divulgarlos de acuerdo con los algoritmos que controlan las plataformas de las redes sociales. Incluso, algunos de ellos, antes de haberse graduado, ya difunden su música en las plataformas de *streaming*.

Como se mencionó previamente, y al margen de su formación

[6] El concepto proviene de la adaptación del principio computacional human-in-the-loop, empleado originalmente en los sistemas de inteligencia artificial que requieren intervención de un ser humano para orientar y corregir sus procesos de aprendizaje. En el ámbito artístico, esta idea adquiere una dimensión más bien estética y ética en torno a la producción musical y artística, dialogando entre la inteligencia humana y la máquina.

académico-musical, esas habilidades digitales les han permitido acercarse a medios que promueven el desarrollo de su sensibilidad, que incluyen, desde formas de crear música y contenido, hasta la posibilidad de compartir aspectos más personales de sus procesos. En consonancia con esta observación, Buchborn y Treß (2023) sostienen que la educación musical debe preparar a los estudiantes para actuar de modo autodeterminado y crítico en el mundo *post-digital*. Este enfoque va más allá del mero dominio técnico y propone que los estudiantes tomen decisiones tecnológicas por ellos mismos al momento de crear música, al seleccionar los materiales y herramientas que más se acoplan a sus necesidades, al producir y divulgar contenido con un determinado mensaje y expresarse a través de sus interpretaciones y creaciones.

Si bien la idea anterior sugiere que los estudiantes tomen estas decisiones por sí mismos al momento de crear y difundir su música, también enfrenta notables límites estructurales vinculados al acceso y a la información que atraviesan la práctica musical contemporánea, lo que también debe poner en evidencia que la autonomía tecnológica no debe ser considerada una condición dada, y dar pie así a una reflexión ética y crítica de las condiciones materiales y simbólicas que construyen dicha sensibilidad artística, individual y colectiva.

A su vez, en el contexto de la IA, el autor ha notado que, en muchos casos, los estudiantes hacen uso de ella para refinar los procesos mencionados anteriormente, sin embargo, también la utilizan como herramienta para tomar atajos y cumplir sin mucho esfuerzo con las asignaciones escolares, en lugar de emplearlas como un recurso que complementa su creatividad. Empero, ello no implica necesariamente que no puedan desarrollar estrategias que les permitan ampliar su potencial interpretativo y creativo dentro de las IA. Como ejemplo, en conversación con un maestro de la universidad, este comentó que ha buscado aprovechar algunas funciones, como la de la creación de *agentes*⁷ en *Copilot*, con el propósito de crear herramientas para docentes y estudiantes que fortalezcan el bagaje cultural, sin necesidad de descuidar su formación a través de otros métodos de enseñanza-aprendizaje.

[7] Los *agentes* que pueden programarse en *Copilot* funcionan como una personalización de parámetros con respecto a tareas, procesos o búsquedas de parte de la IA, asumiendo el papel de un asistente personalizado de funciones o tópicos específicos.

En los últimos veinte años, todos estos conceptos han venido cobrando más y más fuerza. Así, la definición de *música post-digital* surge en el marco de un auge global en el que la tecnología se ha convertido en prácticamente una condición estructural para los artistas musicales. Cascone (2000) describe, por medio de este término, el cambio estético dentro de la música y la interacción computacional, donde errores técnicos y sonidos residuales pasan a convertirse en posibilidades expresivas, y el medio digital fascina por estas “fallas” que en realidad le humanizan. Entonces, un *músico post-digital* sería aquel que, no sólo conoce y emplea las herramientas, sino que las incorpora de lleno en su lenguaje creativo.

Cádiz (2012) amplía esta visión al situar la creación musical en la *era post-digital* como un campo donde la tecnología ha sido asimilada al punto de volverse prácticamente invisible, y donde surgen nuevas propuestas estéticas y musicales basadas en algoritmos e interfaces, entre otros recursos. Clements (2018), a su vez, precisa que el constructo *post-digital* no se refiere a un rechazo de lo digital, sino a una transformación en la relación entre tecnología y práctica artística, aspecto que demanda del músico profesional la transición hacia una comprensión humanista, crítica y holística del entorno tecnológico.

Como una forma de expandir las implicaciones y alcances del músico en una era post-digital, para el autor de este texto resulta indispensable ampliar dicho constructo, mirando hacia una *música post-digital crítica*, que sea capaz de equilibrar la dimensión formativa, experiencial y expresiva de la música a través de la tecnología, pero con la consigna de un mejor uso, pues en la formación del músico no sólo es necesario equiparle de herramientas digitales, sino también cultivar en él una conciencia crítica e inculcar la filosofía del trabajo profundo en torno a la creatividad, que le permitan dialogar con las competencias y la tecnología sin subordinarse a ella. Así, en el refinamiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje y el rediseño de los planes de estudios, sería de vital importancia tener en mente un enfoque pedagógico de integración tecnológica en entornos musicales en la post-digitalidad. Dicho enfoque supondría concebir la formación académica como un espacio entre incorporación tecnológica y sensibilidad artística, donde la

experimentación, la reflexión ética, la búsqueda de propuestas musicales y la investigación confluyan como parte de un proceso integrador.

Epílogo

En el horizonte de la creación, las competencias tecnológico-musicales no son solo una opción o complemento ya que, como se ha establecido, resultan indispensables para la comprensión de los lenguajes artístico-musicales desarrollados en el siglo XX y lo que va del XXI. Más aún, estas constituyen una red donde la técnica, la sensibilidad y el pensamiento ético y crítico deberán fungir como una guía para la formación del músico en esta época ya que, si bien la tecnología permite al creador expandir su creatividad, también le exige emplearla con responsabilidad al establecer los límites entre la fascinación por la herramienta y la búsqueda expresiva.

En ese sentido, un músico post-digital crítico no sustituye su intuición por un algoritmo, sino que lo incorpora como parte de un proceso voluntario y creativo. En su práctica continúan los recursos tradicionales, pero también se añaden los emergentes, en un diálogo que transforma los actos de crear e interpretar. Formar a este tipo de músico implica entonces asumir que el pensamiento artístico y tecnológico no son esferas opuestas, pues se constata que se complementan.

En suma, las instituciones de educación superior tienen hoy la posibilidad de convertir dichas esferas en una sola, situándola como un espacio libre y propositivo donde enseñar a pensar tecnológicamente desde el arte no implique únicamente brindar capacitación en el uso de software, sino cultivar la capacidad de imaginar, cuestionar y generar propuestas artísticas en un mundo saturado de estímulos digitales y que tiende a la homogeneidad. La meta no es producir licenciados en música dependientes de las máquinas, sino músicos profesionales y creadores capaces de pensar con estas herramientas sin perder su voz. Así, la educación musical podrá dar respuesta a las necesidades de su tiempo de manera activa y transformadora.

Referencias

- Andrade, I. (2013). La música electroacústica mixta: El intérprete y los desafíos de la praxis musical contemporánea. *Revista Vórtex*, 1(2), 49–64. <https://doi.org/10.33871/23179937.2013.1.2.429>
- Balderas Chacón, D., & Capistrán-Gracia, R. W. (2021). La música post-tonal. Área de oportunidad en la formación del músico académico. *La Escalera*, (31), 57–80. <https://www.ojs.artes.unicen.edu.ar/index.php/laescalera/article/view/1191>
- Bergström, M. [Mats Bergström – Tema]. (2024, 22 de enero). *SubString Bridge for guitar and computer interactions* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/7MAXJmPqTHA>
- Buchborn, T., & Treß, J. (2023). Acting self-determinedly and critically in a post-digital future? A critical review on digitalisation in music education. *Culture, Education, and Future*, 1(1), 66–82. <https://doi.org/10.70116/298027415>
- Cádiz, R. F. (2012). Creación musical en la era postdigital. *Aisthesis*, (52), 449–475. <https://doi.org/10.4067/S0718-71812012000200023>
- Capistrán-Gracia, R. W. (2024). La identidad del estudiante de música: El conflicto entre el ideal y la realidad del siglo XXI. *Arte, entre paréntesis*, (19), 6–15. Universidad Autónoma de Aguascalientes. <https://doi.org/10.36797/aep.v2i19.134>
- Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: "Post-digital" tendencies in contemporary computer music. *Computer Music Journal*, 24(4), 12–18. <https://doi.org/10.1162/014892600559489>
- Centro de las Artes y la Cultura. (2025). *Plan de estudios 2025. Licenciatura en Música*. Universidad Autónoma de Aguascalientes. <https://www.uaa.mx/descubretucarrera/cac/lic-en-musica/plan.pdf>
- Clements, A. (2018). A postdigital future for music education: Definitions, implications, and questions. *Action, Criticism, and Theory for Music Education*, 17(1), 48–80. <https://doi.org/10.22176/act17.1.48>
- Escuela Nacional de Estudios Superiores, UNAM, Unidad Morelia. (2021, 5 de agosto). *Programa de asignaturas de la Licenciatura en Música y Tecnología Artística*. <https://www.enesmorelia.unam.mx/programa-de-asignaturas-de-la-licenciatura-en-musica-y-tecnologia-artistica/>
- Facultad de Música, UNAM. (s. f.). *LIMME: Laboratorio de Informática Musical y Música Electroacústica*. <https://www.fam.unam.mx/areas-de-atencion/limme/>
- Hernández Prado, A. (2022). El uso de la tecnología en el proceso creativo del compositor Pablo Rubio: dat.rec y Nosferatu. *Revista Iberoamericana de Ciencias, Humanidades y Educación Superior (RICSH)*, 11(22). <https://doi.org/10.23913/ricsh.v11i22.293>
- Hugill, A. (2008). *The digital musician*. Routledge.
- IEM – Institute of Electronic Music and Acoustics. (s. f.). *Artists in Residence*. <https://iem.kug.ac.at/kunst/kunst-am-iem/artists-in-residence>
- Lee, K. J. M., & Pasquier, P. (2025, January 19). *Musical agent systems: MACAT and MACaTaRT* (arXiv:2502.00023). arXiv. <https://arxiv.org/abs/2502.00023>
- Lee, K. J. M., Pasquier, P., & Yuri, J. (2025, January 19). *Revival: Collaborative artistic creation through human-AI interactions in musical creativity* (arXiv:2503.15498). arXiv. <https://arxiv.org/abs/2503.15498>

- Leyshon, A., Webb, P., French, S., & Thrift, N. (2005). On the reproduction of the musical economy after the Internet. *Media, Culture & Society*, 27(2), 177–209. <https://doi.org/10.1177/0163443705050468>
- Manning, P. (2004). *Electronic and computer music*. Oxford University Press.
- On the Move. (2024). *Curiosibot Lab: Music Residency Programme 2024 (Spain)*. <https://on-the-move.org/news/curiosibot-lab-music-residency-programme-2024-spain>
- Parmerud, Å. (1999). *SubString Bridge* [Partitura]. <https://parmerud.com/substring-bridge.html>
- Pyxis. (2024). *Future Memory Lab: The first generative AI artistic residency in South America*. <https://pyxis.art/future-memory-lab-en>
- Serna Poot, D., & Domínguez González, N. (2021). Competencias tecnológicas en la formación profesional del músico. *Magotzi. Boletín Científico de Artes del IA*, 9(18), 20–29. <https://doi.org/10.29057/ia.v9i18.6895>
- Servín, G. (2025). *El azul se marchita en luz* [Partitura inédita].
- Théberge, P. (1997). *Any sound you can imagine: Making music/consuming technology*. Wesleyan University Press.
- Visiones Sonoras [CMMAS]. (2021, 22 de septiembre). 닷렉 (*dat-rec*) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/fO2-Q4rZRFU>
- Waldron, J. (2013). User-generated content, YouTube and participatory culture on the Web: Music learning and teaching in two contrasting online communities. *Music Education Research*, 15(3), 257–274. <https://doi.org/10.1080/14613808.2013.772131>

Reseña de Contra-pedagogías de la crueldad. *Una guía sobre los cuidados y la vida cotidiana para la producción e investigación en arte*, coordinado por Raquel Mercado Salas



Review of Counter-Pedagogies of Cruelty: A Guide to Care and Everyday Life for Art Production and Research,
coordinated by Raquel Mercado Salas

Belinda Guadalupe Camarena Vázquez
Universidad Autónoma de Aguascalientes
belinda.camarena@edu.uaa.mx
ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-8348-0092>

RESEÑA

Recibida: 26|02|2026

Aprobada: 19|04|2026

Resumen

A través del pensamiento de Rita Segato sobre las Pedagogías de la Crueldad, las autoras nos proponen una serie de reflexiones para identificar las causas que vuelven necesaria una contra-pedagogía de la crueldad en la investigación y producción artística; ampliando la producción artística a lo cotidiano y a los cuidados. Contraponen mediante reflexiones y ejercicios la apuesta por un proyecto vincular en nuestra alimentación, nuestra vestimenta, nuestros cuerpos, nuestros espacios, nuestras formas de ser nombradxs, nuestra forma de pertenencia social y nuestras interacciones con lxs otrxs. Es una Guía que nos invita a crear estrategias en conjunto para vivir y crear desde la ternura radical.

Palabras clave: Contra-Pedagogías de la Crueldad, Prácticas del Cuidado, Vida Cotidiana, Investigación Artística, Rita Segato.

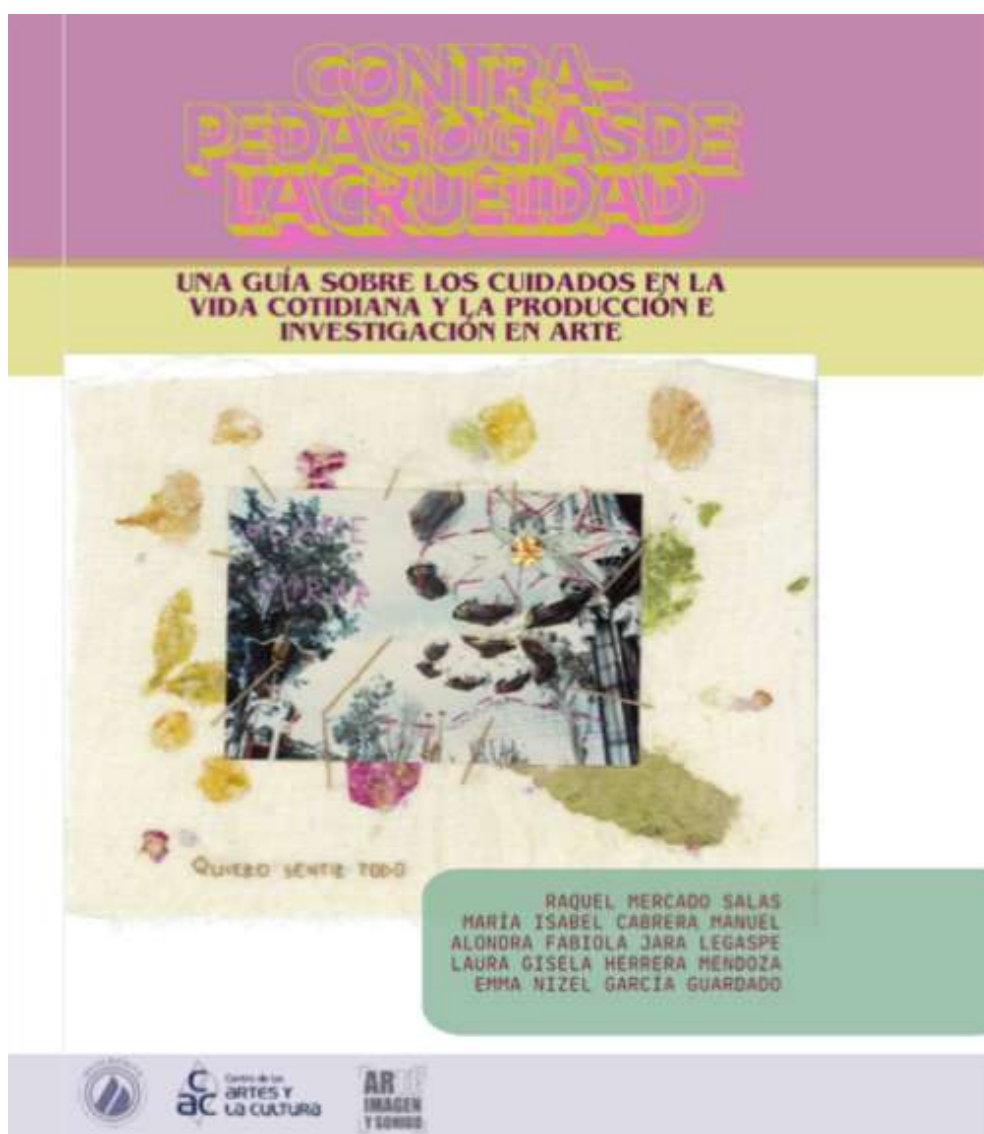


Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Atribución/Reconocimiento-No comercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

Abstract

Drawing on Rita Segato's thinking on the pedagogies of cruelty, the authors propose a series of reflections aimed at identifying the conditions that necessitate a counter-pedagogy of cruelty in the fields of research and artistic production. The text expands the notion of artistic production beyond conventional frameworks, incorporating everyday practices and care work as spaces for creation and transformation. Furthermore, through reflective exercises and practical proposals, it contrasts the logic of cruelty with a commitment to building relational projects that encompass food, clothing, bodies, inhabited spaces, ways of naming ourselves, modes of social belonging, and relationships with others. This guide is an invitation to collectively imagine and construct strategies for living and creating from an ethic of radical tenderness.

Keywords: Counter-Pedagogies of Cruelty, Care Practices, Everyday Life, Artistic Research, Rita Segato.



Contra-pedagogía, un viaje de introspección para erradicar la crueldad

Esta Guía no es sólo un trabajo colaborativo, sino que son conversaciones de un grupo de investigación que se vuelven una invitación a volvernos conscientes sobre la necesidad inminente de cuestionar la manera en que reproducimos y recibimos formas de crueldad en nuestro cotidiano y en la producción y estudios del arte; esto, a través de las reflexiones de Rita Segato sobre las pedagogías de la crueldad, categoría que Segato describe como “los actos y prácticas que enseñan a transmutar lo vivo en cosas” (Segato, 2018, p. 11).

Desde su introducción, *CONTRA-PEDAGOGÍAS. Manos a la obra desde la urgencia*, la Guía nos toma de la mano y nos conduce a reflexionar sobre las formas de crueldad o violencia a las que nos hemos acostumbrado y que se han naturalizado en la producción artística, los procesos culturales y las aulas de clase. Además, nos propone idear y materializar estrategias, diálogos, discusiones y propuestas para contrarrestar la crueldad y hacer contra-pedagogía de la crueldad. La invitación a nombrar las pedagogías y crear contra-pedagogías no se limita a las obras de arte como producto terminado, sino que nos lleva a reflexionar sobre cómo la vida cotidiana y los cuidados forman parte de la producción artística. Es ahí donde el margen de reflexión y de generación de estrategias de contra-pedagogía se amplía y nos interpela de manera integral. La Guía consta de siete capítulos, en los que cada una de las autoras reflexiona, desde su experiencia y conocimiento situado, sobre un aspecto de nuestras vidas implicado en la producción artística y en los estudios del arte y la cultura.

El primer capítulo *Alimentación y crueldad. Cuidado de sí para la vida* de Raquel Mercado Salas pone en el centro la alimentación y su relación con cada uno de los aspectos de nuestras vidas: con nuestro cuerpo, la imagen que de él tenemos y la alimentación como método de castigo por no alcanzar el ideal corporal. Con nuestra forma de trabajar, en la que la urgencia del trabajador le impide siquiera sentarse a comer de manera atenta y tranquila. Con los trabajos de cuidado en los que se enmarcan todas las etapas de planear y crear alimentación, la precarización salarial

y el incremento del hambre, todas estas relaciones tocadas por la pedagogía de la crueldad. Raquel Mercado Salas realiza una pregunta que parece sorprendente no haberla realizado como comunidades universitarias, ¿sabemos si nuestros alumnxs, y compañerxs docentes, han comido cuando llegan al aula?, y así nos propone como contra-pedagogía de la crueldad “preguntarnos cómo arribamos a los espacios y cómo arrojamos a lxs demás” (Mercado, 2025, p. 17)

El segundo capítulo, *La ciudad y la crueldad. Imaginarios para ciudades habitables*, de Alondra Fabiola Jara Legaspe, nos traslada de manera instantánea a revivir nuestro nacimiento y, con ello, el primer espacio de nuestras vidas en el que tuvimos contacto con la ciudad: el hospital. Alondra logra situarnos en una experiencia sensorial que nos lleva a reconocer los componentes que integran nuestro espacio: los olores que aspiramos, los colores que admiramos, las luces artificiales y los ruidos de las multitudes que nos aturden, para, poco a poco, darnos cuenta de cómo la ciudad nos disciplina a habitarla desde la crueldad, a cambiar el paisaje por «el gris del concreto» y a centrar las interacciones de nuestro día a día en el consumo. Alondra nos habla desde la experiencia particular de la ciudad de Aguascalientes, donde la industria automotriz ha marcado la pauta para el desarrollo de la movilidad urbana. A manera de contra-pedagogía, y a través del pensamiento de Jane Jacobs, plantea la calle como una institución social en la que aprendemos a socializar y a crear comunidad.

El tercer capítulo, *Mi vestido me (des)encanta. ¿Puede la vestimenta ser un medio para reivindicar las relaciones con nuestro cuerpo?*, de Emma Nizel García Guardado, nos comparte, a manera autoetnográfica, su infancia y la forma en que vivió la vestimenta como una extensión del juego y de la imaginación. Sin embargo, la vestimenta dejó de ser disfrutable y comenzó a convertirse en un mandato dirigido, primordialmente, a nosotras las mujeres, en torno a los ideales de lo femenino y lo bello. La vestimenta, convertida en moda, sirve para validar nuestro camino hacia el ideal hegemónico de belleza corporal, camino que implica disociarnos de nuestra corporalidad y, como nos menciona Emma Nizel García Guardado, convertir el cuerpo en un envase al servicio de las normas de tendencia y consumo. Como contra-pedagogía, la autora nos propone

intentar abandonar la moda y reivindicar nuevamente la vestimenta, tomando en cuenta la complejidad que implica desmarcarse de la moda, pues ello también supone, en cierta medida, desmarcarse de la sociedad.

El cuarto capítulo, *Sobre el arte de tener la razón o de cómo me convertí en un perro*, de María Isabel Cabrera Manuel, nos narra su trayecto como filósofa en una carrera de filósofos con O, en la que la pedagogía predominante consistía en obtener la razón a toda costa o, mejor dicho, en demostrar que lxs otrxs no la poseen. María Isabel Cabrera Manuel, con un gran sentido del humor y una analogía perruna, narra desde su experiencia personal el costo que para ella implicó obtener la razón, disputarla y pelearla como si fuera un premio, aun cuando ese camino y ese premio implicaran ser cruel consigo misma. A partir de su experiencia personal, nos plantea preguntas fundamentales: “¿Quién gana y qué se gana cuando se dice tener la razón? ¿Por encima de qué y de quiénes pasamos con tal de tener la razón?” (Mercado, 2025, p. 40). El capítulo concluye con una nota esperanzadora cuando afirma: “Perra vieja sí aprende trucos nuevos” (Mercado, 2025, p. 41), y con ello nos deja la pauta para construir nuestras razones desde una contra-pedagogía.

El quinto capítulo, *Nombrarnos en las aulas. ¿Por qué es importante la diversidad y pluralidad en nuestro lenguaje?*, de Raquel Mercado Salas, nos comparte el diálogo que sostiene con sus alumnxs sobre las implicaciones que tenía, para civilizaciones antiguas como la egipcia, la cualidad o el significado de nuestro nombre: el nombre como descripción de nuestro ser y de nuestro lugar en el mundo. Sin embargo, esa relevancia fue perdiéndose con el auge del pensamiento racional moderno, que busca verdades absolutas y universales, asociadas a un sujeto masculino, absoluto y universal. De este modo, nuestros nombres y las formas en que podemos y deseamos ser nombradxs fueron cediendo paso a la homogeneización propia de la modernidad. A través del pensamiento de Gloria Anzaldúa, feminista chicana, Mercado Salas nos habla de la importancia de nombrarnos en pluralidad y, con ello, de reconocer las estructuras que dicha forma de nombrarnos pone de manifiesto. La manera en que nos nombramos transforma nuestro mundo. A manera de contra-pedagogía de la crueldad, la autora nos invita a nombrarnos en plural entre nosotrxs, con nombres deseados y elegidos que nos recuerden que no somos ese ideal de humanidad para

el cual no hay lugar para la ternura nominativa.

El sexto capítulo, *Trascender el cliché: hacia una práctica performática libre de crueldad*, de Laura Gisela Herrera Mendoza, realiza una necesaria crítica a la enseñanza de la historia del arte basada en clichés: los del genio creador, las obras maestras y la supuesta singularidad de cada disciplina artística. A partir de ello, la autora dirige su atención a una de las disciplinas cuyo cliché ha consistido en la utilización cruel del cuerpo, mediante desnudos innecesarios, mutilaciones y sangre: el performance. Como señala Laura Herrera, “La crueldad impregnada en el cuerpo ha sido un recurso formal utilizado de manera constante por los denominados grandes exponentes del performance” (Mercado, 2025, p. 56). Así, estos clichés constituyen una pedagogía de la crueldad. Sin embargo, la autora propone trascender la repetición y poner atención en las prácticas performáticas de la vida cotidiana, así como observar aquellas piezas que funcionan como contra-pedagogías al recuperar la vitalidad del cuerpo y apostar por lo comunitario. Cita, por ejemplo, *Contrahechizo para la desconexión*, de Aura Torres, así como diversas piezas de Berenice Cortés Campos, en las que la interacción social constituye el elemento fundamental del performance.

El séptimo y último capítulo, *Mejor nadota*, de María Isabel Cabrera Manuel, cuestiona la idea de comunidad y de pertenencia al mundo que se nos ha inculcado a nosotras, las mujeres, según la cual el lugar que ocupamos en la sociedad es el de la subordinación. De este modo, se normaliza la idea de que el hombre es un ser social por naturaleza, mientras que la mujer es subalterna por naturaleza. Nuestra inclusión y valoración dentro de ese «ser común» quedan supeditadas al cumplimiento de los ideales de «buena mujer», cuyo logro nos conduciría a la obtención de la aprobación masculina: el ideal de ser valoradas y aceptadas por los varones que nos otorgan ese lugar en el mundo, un lugar que nos mantiene en continua desventaja y alimenta una sensación permanente de insuficiencia. Isabel Cabrera explica cómo esa aprobación masculina también afecta a los hombres, al someterlos a una competencia constante y negarles la posibilidad de establecer vínculos con aquello que se considera femenino. A manera de contra-pedagogía, Cabrera nos recuerda que somos valiosxs por nosotrxs

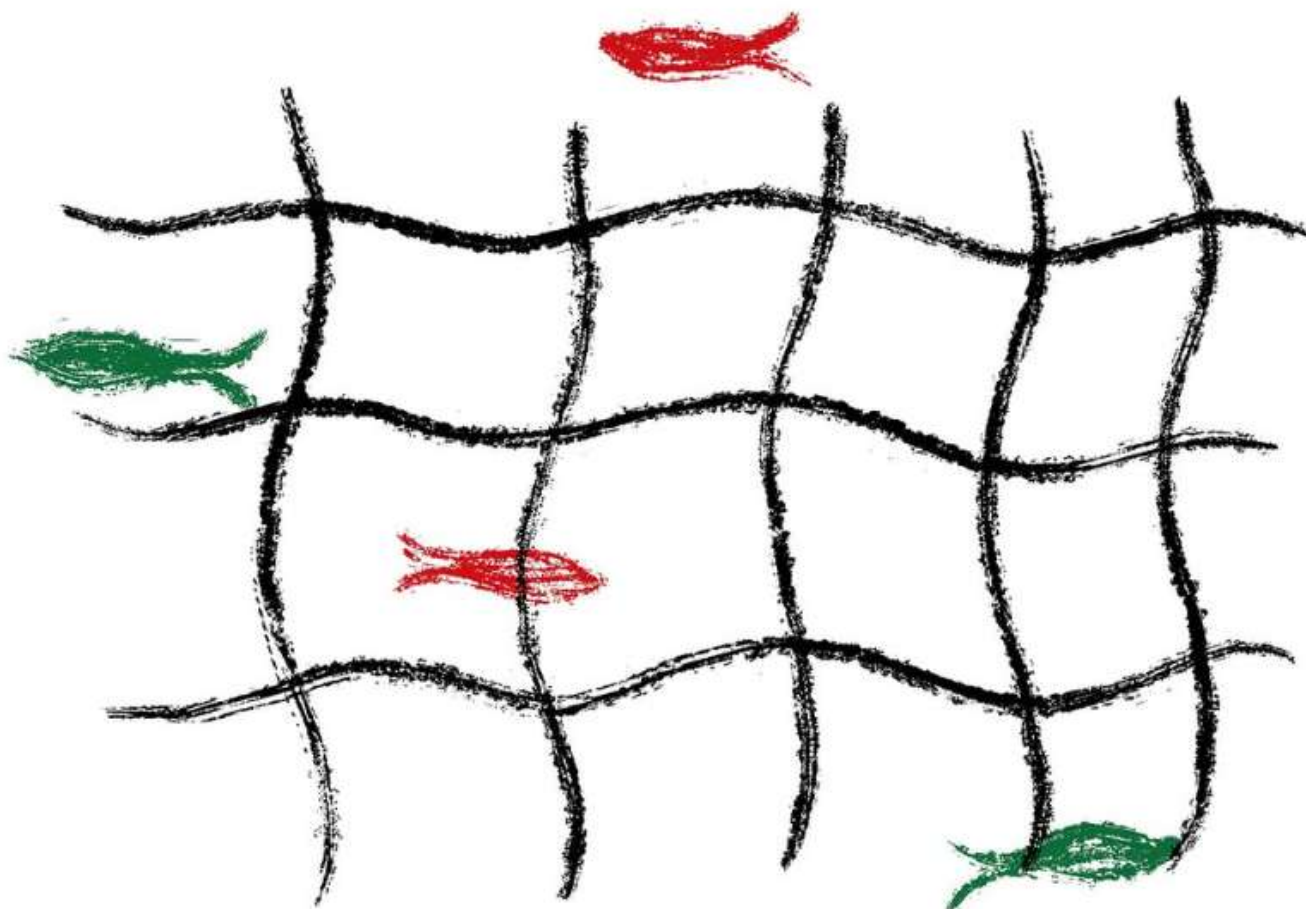
mismxs y que podemos elegir no caer en la trampa de la aprobación masculina para decir, en voz alta: “¡Mejor nadota!”

A manera de cierre, la Guía concluye con un posicionamiento desde la ternura radical, en el que las autoras nos invitan a continuar desaprendiendo y conversando juntxs, así como con un apartado de referencias recomendadas para profundizar en los temas abordados.

En cada capítulo de la Guía, las autoras proponen ejercicios y preguntas que permiten al lector o a la lectora reflexionar sobre los temas que se discuten, identificando cómo cada unx de nosotrxs vive la alimentación, la vestimenta, el cuerpo, los espacios, las formas de ser nombradxs, la pertenencia social y las interacciones con lxs otrxs, así como la posibilidad de construir la esperanza a partir de la identificación y creación de contra-pedagogías. Estos ejercicios hacen que la Guía resulte disfrutable en su aplicación, ya sea de manera individual o colectiva. Lo anterior permite llevarla a las aulas, a los grupos de amistades, a las familias o al trabajo con nosotrxs mismxs. La imagen de portada es un fotobordado realizado por Alexa Bonilla Rodríguez, titulado *Quiero sentir todo*, que introduce la apuesta por el proyecto vincular. Las imágenes interiores son fotobordados realizados por cada una de las autoras y constituyen una muestra de su forma contra-pedagógica de entender la obra, no como un producto terminado, sino como un proceso que nos invita, de manera análoga, a bordar nuestras propias historias mediante las reflexiones y ejercicios propuestos.

Bibliografía

Mercado Salas, R. (Coord.). (2025). *Contra-pedagogías de la crueldad. Una guía sobre los cuidados y la vida cotidiana para la producción e investigación en arte*. Tierra Cartonera.



ARTE IMAGEN Y SONIDO

Vol. 6, Núm. 12 • julio-diciembre • 2026 • <https://revistas.uaa.mx/index.php/ais>

publicación gestionada por el
Cuerpo Académico de Estudios y Producción de Arte, Imagen y Sonido
(UAA-CA-120) consolidado ante PRODEP