



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“ANÁLISIS DE LOS CIRCUITOS CULTURALES; CONVERGENCIA DEL
ARTE Y MEDIOS DIGITALES”**

PROYECTO: DESARROLLO DE PROYECTOS DE COMUNICACIÓN
TRANSMEDIA: TECNOLOGÍAS INMERSIVAS ARTE DIGITAL Y SOCIEDAD.

Asesores

Antonio Del Rivero Herrera

Alejandro Juan Pineda

Asesor externo

Francisco De Parres Gómez

Integrantes

Estefany Garcés González

Josué Emiliano Nava Alvarado

Leonardo Daniel Ramos Carlos

Linda Yazmin Vega Rivera

María Fernanda Ayala Pérez

Neri Alejandro Castillo Ramírez

El mundo está lleno de pequeñas alegrías: el arte consiste en saber distinguirlas.

Li Tai-Po

AGRADECIMIENTOS.

Linda Vega:

Quiero agradecer infinitamente al faro de mi camino, a mi motor, mi Margarita, por siempre motivarme a cumplir mis sueños, por apoyarme en todas mis locuras y por soltarme para emprender mi propio vuelo, sé que soñabas con este momento y quiero que sepas que esto es gracias a ti, te amo.

Quiero reconocer el apoyo y esfuerzo de Juan Cuicas, por siempre tener fe en mí y en mi hermana, por tus consejos y por el apoyo que junto a mi madre, brindaron al equipo durante el trabajo de campo de esta tesis. Eres una gran persona y aunque a veces no esté de acuerdo contigo en muchas cosas, eres un gran ejemplo y un excelente compañero para mi mamá.

También le dedico este trabajo a mi padre, el hombre que más amo en el mundo, gracias por enseñarme a luchar por lo que quiero, por darme todo tu apoyo, por jamás juzgarme, por tu amor inmenso y por tu fe en mis capacidades, te llevo siempre.

Durante la carrera universitaria conocí muchas personas, el valor de la amistad durante esta época quedará conmigo siempre; Rodrigo y Emiliano, gracias por estar en mis días de sol y sobre todo por secar mis lágrimas cuando las cosas salían mal, los amo con todo mi corazón. A mi querido grupo de Queretarock, que la vida nos siga sorprendiendo como lo ha hecho hasta ahora, no dudo que vienen cosas maravillosas para todxs nosotrxs, sigamos rompiéndola.

Estoy muy orgullosa de los vínculos afectivos que desarrolle durante este tiempo, gracias a mis amigas, por darme siempre un lugar seguro donde llegar, por darme valor y voz ante las injusticias, por abrirme los ojos y enseñarme el valor de mi presencia en un mundo machista y misógino.

Gracias al apoyo incondicional del equipo de trabajo, es un honor para mí, terminar la carrera junto a ustedes, este trabajo es un reflejo de lo que podemos ser capaces, gracias por hacer posible *MediArte*, por el empeño, por los buenos y malos momentos, por el estrés, por las risas y por el buen trabajo en equipo, felicidades amigos.

Estefany Garcés:

El inicio y el final de los momentos importantes merecen ser celebrados, nombrar la bondad y el amor de los acompañantes en el camino y recordar que no llegaste sola. Mientras escribo estas líneas, Iván está sentado frente a mí, acompañándome hasta los últimos momentos de esfuerzo y constancia para llegar hasta aquí. Quiero que sepa el inmenso agradecimiento que tenga hacia su familia y a él por facilitar mis actividades en las situaciones complicadas.

Mi mamá, la mujer que me ha dirigido hasta aquí, el ser que alumbró mis noches de oscuridad y concede su energía en los días difíciles. La acompañante que asegura mi alma y no me deja sola. Que no quepa duda, que todos mis logros son suyos y mis agradecimientos a ella apenas asoman a la inefable sensación que emana de mí. Te amo.

A mis seres queridos, Axel, Cristian, Luli y Sergio, porque a su particular manera han influido en mi vida lo suficiente para descubrir las vertientes de mí misma. Han sido importantes constructores de mi realidad y por eso, agradezco tenerlos a mi lado.

Por último, quiero decirle a la niña que una vez fui, que de las experiencias y los sueños uno crece a pesar de la negatividad de tu mundo. Quiero agradecerme a mí misma por no caer cuando quería y despertar la motivación cuando escaseó. Por no ignorar el hambre de aprender y cuestionar en menor, o mayor medida, lo que había.

En esta etapa, he descubierto la autoexploración y llegué a las entrañas de mi alma, ahora soy un porcentaje más consciente de quien es Estefany, estoy orgullosa de ello.

Fernanda Ayala:

Ser comunicóloga ha sido un reto, principalmente por todo lo que conlleva serlo, sin embargo, estoy eternamente agradecida por todas las personas que se cruzaron en mi camino y estuvieron apoyándome día a día. Le doy las gracias a mi familia, a mis perrunos, a mis amigos y aquellos que ya no están pero tienen un resguardo en el rincón de mi corazón. Todos ellos se volvieron un motor principal para ser una de las razones que me motivaron a seguir aprendiendo a ser mejor y no rendirme tan fácil. Por otro lado están esos profesores inolvidables, que se quedaron marcados en mi vida y que espero nunca olvidar, me enseñaron que la ignorancia puede ser tu mejor arma cuando existen ganas de aprender y que el más mínimo aprendizaje hace la diferencia. Aunque al final fue un camino vertiginoso y complicado quiero decir gracias a la UAM-X por haber sido

participe de este camino lleno de alegría y tristeza que jamás olvidare y que finalmente ha llegado a su fin.

Emiliano Nava:

Mi etapa universitaria fue una de las épocas de más crecimiento y felicidad en mi vida, donde crecí no solo académicamente sino también como persona, estos logros no hubieran sido posibles sin un esfuerzo colectivo, por lo que hoy quiero compartirlo con las personas que siempre estuvieron ahí y a los que por diferentes cuestiones ya no están: A mi universidad por ser mi segundo hogar, a mis profesores que guiaron mi camino y mi vida, a mi abuelita que fue una segunda madre, que con resiliencia y cariño me ha dado grandes lecciones, a mi madre por mostrarme que lo único constante es el cambio, a mi tía Susana por creer siempre en mí, a mi tía Rosalba por animarme, a mi tía Rocío por las lecciones de vida, a mis amigos, no pude haber pedido compañeros mejores, a mi querida Andrea, que sin ella no sé dónde estaría, a mis hermanos y primos con los que siempre aprendo algo nuevo, y finalmente quisiera dedicar estas palabras a la persona que me hizo lo que soy ahora, mi padre, que siempre va a estar dentro de mí. Víctor Hugo, esto y todos mis logros serán siempre para ti.

Neri Castillo:

Sin importar cuantos años pasen siempre recordaremos todo aquello que vivimos, todas esas personas con las que compartimos siempre estarán en la memoria y trascenderán, quizá a través de historias, de escritos, de fotografías, de canciones, sabores y mil cosas más. Por eso hoy escribo esto, con el fin de agradecer todos esos recuerdos, por todos esos momentos que me ha regalado la vida.

Empezando por mamá y papá, esos dos seres que desde pequeño velaron por mí, que a pesar de las adversidades, las carencias y los problemas hicieron todo lo humanamente posible para que yo pudiera salir adelante, guiándome entre lo dura y fría que es la vida real, siendo ellos la principal fuente de motivación para todo aquello que hago, y quiero que sepan que aunque este emprendiendo vuelo siempre serán mis pilares, siempre los llevare conmigo este donde este asegurándoles que ninguno de los sacrificios que hicieron serán en vano. No me alcanzaría la vida para pagarles todo lo que de corazón me dieron y así como este, todos mis logros siempre se los dedicare a ustedes.

A mis amigos, mi segunda familia, aquellos que también dejaron huella incondicionalmente, pasando momentos de fiesta, de risa, de compartir una cerveza, pero de los cuales también aprendí sobre mundos diferentes, con quienes compartí estrés y desvelos, convirtiéndose en un apoyo y en un segundo hogar donde sé que siempre puedo llegar sin importar nada, también a esas personas que se convirtieron en algo más que especiales, siendo parte importante de esta etapa tan bonita.

A la UAM, esta hermosa universidad que me cobijo por casi 5 años, la que me dio herramientas y conocimientos para hacer lo que amo, pero sobre todo por regalarme los mejores años de mi vida. También quiero agradecer a los profesores por su paciencia y ganas de enseñar, al igual que nuestros asesores que nos guiaron en este último proyecto. Gracias a todos y cada uno de los que fueron partícipes en esta historia, todos son parte importante de esto, no me alcanzarían las palabras para agradecer a todos y cada uno, este logro es por y para ustedes, siempre los llevare conmigo, porque el agradecimiento es la memoria del corazón.

Leo Ramos:

A la universidad que se convirtió en mi casa, y que me dio la oportunidad de reinventar mi vida. Gracias, poderosa UAM Xochimilco, por cada momento en que me pusiste a prueba y que me hiciste crecer académica y personalmente. Pero sobre todo, por enseñarme que el conocimiento más valioso es aquel que sirve a los demás.

A los profesores Antonio del Rivero y Alejandro Juan, quienes fueron guías y consejeros durante todo el proceso de *MediArte*. Por la libertad que los distingue e impulsa a enseñar sin imponer, esencia que los caracteriza como personas y académicos. Por todo, gracias totales.

A nuestro asesor externo, Francisco de Parres, por su dedicada e incansable ayuda desde el inicio del trabajo. Gracias por las horas invertidas en el proyecto, y por las observaciones, correcciones y sugerencias que hicieron de esta tesis la mejor versión de sí misma.

A Moi, por el apoyo teórico que brindó a *MediArte*, además de su apertura sin condiciones a prestarnos la cabina de radio del Espacio Sonoro. Aunque breve, su participación en el proyecto fue muy importante... y divertida.

Al equipo que hizo posible este trabajo. Porque a pesar de los desencuentros, el aprendizaje que dejan es inmenso. Para ustedes mi respeto y admiración. A mis

compañeros incondicionales, mis padres, gracias por la paciencia y el apoyo que aun sin merecerlo me brindan. Por su compañía en los momentos más oscuros de mi vida y por ser la luz que me ha guiado como persona. Todos mis logros serán siempre suyos.

A mi compañera de vida, mi aliada e incansable apoyo. Porque aún sin corresponderle esa responsabilidad, estuvo conmigo en cada desvelo, siempre al pie del cañón.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	3
INTRODUCCIÓN	10
1. RECONFIGURACIONES SOCIALES A TRAVÉS DE LOS MEDIOS.....	15
1.2. INDUSTRIA CULTURAL	18
1.2.1 DEL ENFOQUE EUROCÉNTRICO AL ANÁLISIS LATINOAMERICANO	20
1.2.2 CULTURAS HÍBRIDAS.....	21
1.3 CONVERGENCIA MEDIÁTICA.....	22
1.3.1 NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES.....	23
.....	24
.....	24
1.4 COMUNICACIÓN TRANSMEDIA.....	25
1.5 ARTE Y CONCIENCIA FENOMENOLÓGICA.....	26
2. LA TRAVESÍA DE LOS CIRCUITOS CULTURALES EN GUANAJUATO.....	30
2.1 TRANSVERSALIDAD ENTRE CULTURA, IDENTIDAD Y MEMORIA CON ENFOQUE EN LO COLECTIVO.....	31
2.1.1 CAMPO CULTURAL, VIOLENCIA Y PODER	34
2.1.2 ARTE COLABORATIVO	36
2.2 CIRCUITOS CULTURALES	39
A. FESTIVAL INTERNACIONAL CERVANTINO.....	41
B. EL CENTRO DE EXPERIMENTACIÓN TEATRAL Y ARTÍSTICA (CLETA).....	43
C. BARRIO CULTURAL.....	45
2.3 LOS OBSTÁCULOS ABREN CAMINOS ALTERNOS	48
2. 3. 1 IDENTIFICACIÓN Y UBICACIÓN DE LA ESFERA	49
2.3.2 MANIFIESTO DE MEDIARTE	50
3. ADVERSIDADES Y TRAYECTORIA DE LOS CIRCUITOS CULTURALES	52
3.1 INTERNACIONAL CERVANTINO.....	53
3.2 CENTRO LIBRE DE EXPERIMENTACIÓN TEATRAL Y ARTÍSTICA.....	55

3.3 BARRIO CULTURAL	57
3.3.1 NEGATIVA DEL BARRIO, NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES	59
3.4 LA DIVERSIDAD DE LOS CIRCUITOS CULTURALES.....	60
3.5 LAS TRANSFORMACIONES SON CONSECUENCIA DEL MOVIMIENTO: MEDIARTE	61
3.5.1 NUEVOS ESPACIOS, NUEVAS PROPUESTAS	62
3.5.2 CONCEPTUALIZACIÓN DE CIRCUITO CULTURAL VIRTUAL.....	63
3.6 PROCESO CREATIVO DE MEDIARTE	65
3.6.2 ESTRUCTURACIÓN DE MEDIARTE, UN ESQUELETO DE PRODUCCIONES	69
3.6.3 PRODUCCIÓN DE RODAJE	73
Escarola.....	79
El Pinche Grabador.....	81
Té de Corazón	83
Víctor Segoviano.....	85
EnVisionArte	87
Goqu.....	89
Angelito Cachondón.....	91
3.6.4 RETOS Y DIFICULTADES.....	93
3.7 POSTPRODUCCIÓN	94
3.8 REDES SOCIALES E INTERACCIONES.....	95
3.9 MINI DOCUMENTAL.....	97
4. ANÁLISIS DE LA ANATOMÍA DE MEDIARTE.....	98
4.1 PROPUESTA TRANSMEDIA	102
4.1.2 SOBRE LA COMUNIDAD	103
4.1.3 EL EQUIPO.....	105
CONCLUSIONES.....	106

INTRODUCCIÓN

El presente escrito es el resultado de una investigación que inició su camino en los circuitos culturales, procesos que, como dice en sus palabras, circulan en un espacio-tiempo determinado con fines estrictos de entretener figuras interiorizadas y objetivadas culturales. Un circuito cultural determinado mantiene una estructura que le permite existir, sin embargo, en ella se pueden distorsionar, agregar, mover o borrar características que la harán manifestarse bajo otra estructura, permitiendo su constante movimiento.

Los *Circuitos Culturales* que se manifiestan en la capital de Guanajuato, fueron contemplados para la investigación particularmente por representar un icónico ambiente de la cultura, esto atrajo el interés de quienes integran el equipo de investigación. Se debe destacar que el recorrido de este proyecto no ha sido lineal ni tuvo una sola vertiente, hubo más preguntas que respuestas, regresiones y desorden, sin embargo, consideramos que los obstáculos abren caminos alternos.

El método investigación-creación, incorporado como estrategia de análisis y construcción de conocimientos, impulsó la relación con los agentes que formaron parte del proyecto, es decir, todas las personas que se involucraron directa e indirectamente con la investigación, que brindaron un poco de sí mismas para la construcción e investigación del objeto de transformación.

Este fue un proceso en el que convergieron el enfoque académico además del cultural, para intervenir en la creación de propuestas de impacto social y nuevos puntos de ancla para analizar. En los siguientes capítulos, el lector encontrará a criterio propio el recorrido de la conexión teórica-práctica. Lo antes mencionado se manifiesta con la naturalidad del proceso de investigación, sin embargo, traen oportunidad de nuevas investigaciones y análisis.

El primer capítulo es la construcción de un argumento teórico en el que se contemplan las relaciones del ser humano y los medios que utiliza para comunicarse con su entorno, no obstante, se manifiesta el crecimiento de las herramientas comunicativas, que con el tiempo ha distorsionado las prácticas según las necesidades del sistema. La llegada de los *mass media* no solo ha involucrado una serie de consecuencias en las relaciones de las sociedades, sino en las formas en las que cada individuo se comunica e interviene con su realidad. Las cuestiones señaladas anteriormente se impulsaron

gracias a las teorías de John B. Thompson y Eric McLuhan, sin embargo, el lector descubrirá algunas otras aportaciones que apoyan la propuesta de tesis.

Por otro lado, a partir de la Escuela de Frankfurt se buscó sustentar la perspectiva crítica de los procesos comunicativos que implican los *mass media*. El planteamiento buscó insertar las prácticas de alienación del individuo desde lo global hasta lo particular, como son los procesos culturales; mismos que representan decadencia gracias al mismo funcionamiento la estandarización y reproducción de las formas simbólicas.

La *industria cultural* cumple un papel importante en la investigación, porque coincide con ciertos patrones que cumplen los circuitos culturales, por tanto, se realiza un profundo análisis de los movimientos de dichos fenómenos. Las aportaciones de Walter Benjamin y Mauro Wolf, se intervino con la idea de las condiciones en las que se organiza la industria cultural además de su implicación en los procesos de dominación y estandarización.

Es fundamental enfatizar que para este punto las propias afirmaciones realizadas provienen de un enfoque eurocéntrico, cuyos lineamientos perfilan con la investigación y sus propuestas. Los teóricos que intervinieron conciben una crítica que permiten saltar a la esfera espacio-temporal del objeto de transformación por tanto, se edificó un puente de la teoría europea a la latinoamericana. Los autores consultados a partir de ello, representan un foco directo a las condiciones específicas de la cultura latina.

Bajo esta perspectiva, se observaron cuestiones interesantes con referencia a la crítica de los procesos culturales en la industria además de su relación con las culturas que tienden a mezclarse principalmente por la globalización y otros factores. El fenómeno de la hibridación cultural, que presenta Néstor Canclini, demuestra que los argumentos de la crítica a la industria cultural, concibe una nueva perspectiva que permite observar los circuitos culturales desde otro enfoque.

La *convergencia de medios* fue examinada gracias a la teoría de Henry Jenkins en su obra *Cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Se realizó un análisis del involucramiento de los medios en la forma de relación y comunicación de las sociedades, las consecuencias que pueden alterar los órdenes establecidos por el sistema y en como estos llegan a la convergencia.

Ahora bien, los *Nativos e inmigrantes digitales*, conceptos de Marc Prensky fueron analizados por ser categorías que se relacionan estrechamente con los agentes sociales participantes de los Circuitos Culturales. Esta conceptualización permitió a la investigación, entender las variantes que suelen suscitarse frente el conocimiento del lenguaje de las nuevas tecnologías, para abrir un camino alternativo y lograr romper las barreras.

De la misma manera, se estudió la comunicación transmediática para el desarrollo de estrategias que pudieran ser viables para el plan acción-creación, permitiendo observar su relación con la virtualidad, los espacios digitales e incluso el campo cultural. Dentro del último apartado se podrá encontrar la importancia del uso y exploración de la conciencia, la creatividad en torno a un aspecto fenomenológico y las resignificaciones tangibles e intangibles que resultan de distintos procesos artísticos.

El capítulo II: **La travesía de los Circuitos Culturales en Guanajuato**, se estructuró gracias al modelo rizomático, el cual permite visualizar las ideas de manera relacional unas con las otras. Durante este desarrollo se observaron conceptos como memoria, identidad y cultura, como espacios interrelacionados.

Gracias a esta indagación se pudo entender el funcionamiento interno de los Circuitos Culturales y las formas en cómo el arte puede representarse en el *habitus*. Por otro lado, debido al quiebre con el colectivo Barrio Cultural, con quien se tuvo el primer acercamiento físico, fue necesario incorporar ciertos conceptos clave para el entendimiento y creación de una masa crítica frente a los discursos y violencias ejercidos alrededor del campo cultural.

Se realizó una conversación teórica entre Bourdieu y Foucault, donde se involucraron la teoría de los campos y el orden del Discurso como cimientos para el análisis y crítica de los fenómenos alrededor de los Circuitos Culturales.

Por último, se destacó la importancia del arte colaborativo como base para el desarrollo de un nuevo producto transmediático y las ventajas de edificar un Circuito Cultural a través de esta estrategia.

A partir de ello, fue posible indagar en la conceptualización de los Circuitos Culturales, sus propósitos y la categorización realizada por el profesor Ejea Mendoza, esto con el fin de activar los principios documentados de las prácticas en el campo cultural.

De tal manera, se hizo una exhaustiva observación de tres Circuitos Culturales cruciales para la investigación; Festival Internacional Cervantino, Centro de Experimentación Teatral y Artística (CLETA) y Barrio Cultural, esto permitió tener una idea precisa de su funcionamiento.

Posteriormente, se analizaron las conexiones y características específicas que los contrasta uno con otro. Se observaron las cualidades, desventajas y las deficiencias que prolongan las necesidades de la comunidad, misma que está integrada en las prácticas culturales que intervienen con ellos.

Al final de este capítulo, se explican las situaciones ocurridas acorde al Barrio Cultural y el equipo de investigación. El quiebre que se especifica en el último apartado es el que impulsa la idea de crear un proyecto transmediático, un trabajo que abordara y promoviera nuevas formas de acción y desarrollo frente a los Circuitos Culturales analizados.

Por último, en el inicio de **Consecuencia de un análisis y nacimiento de un Circuito Cultural Virtual**, se realiza una descripción y análisis final de los circuitos que funcionaron para el entendimiento del objeto de transformación y observar, cómo estos instituyen un discurso enfocado en sus intereses y objetivos.

La implicación de *MediArte* nace desde la teoría y la acción, dos vertientes que impulsan el funcionamiento, a través de un diseño pensado en los beneficios de la comunidad. A partir de ello, se develan los principios, objetivos y cada valor del cuerpo *del proyecto*, concibiendo cubrir las necesidades de la comunidad de Guanajuato, incluyendo a los artistas que abrieron el camino.

Se estipula la conceptualización de Circuito Cultural Virtual como una extensión de la propuesta de Ejea Mendoza como parte de la instauración, el cual se detalla con fundamentos para el planteamiento completo.

En el apartado de producción se desenvuelve el proceso práctico para la realización, en él se especifican datos precisos sobre la plataforma virtual y sus descripciones compiladas a lo largo de su crecimiento. Los datos arrojados representan el curso de la investigación desde su enfoque acción-creación. La mayor parte del capítulo III es una colección de información referente al proceso de creación de *MediArte*.

Debido a que el objeto de transformación es el Circuito Cultural, no se dejó de lado el análisis crítico de la propuesta de esta tesis, ya que, se examinó cuidadosamente

los rincones de *MediArte* para concebir las singularidades positivas y negativas. Asimismo, en dicho apartado se completa la trayectoria del análisis a los circuitos implicados en esta investigación.

Por último, se describen los resultados y conclusiones obtenidos durante toda la investigación y producción *del proyecto*. Este apartado está compuesto de cuatro niveles en los que se describen las resoluciones, vistas desde distintas perspectivas, esperando que el lector interprete el rendimiento del actual trabajo a partir de la diversidad de enfoques.

1. RECONFIGURACIONES SOCIALES A TRAVÉS DE LOS MEDIOS

Homo Sapiens, es el nombre científico otorgado a la especie capaz de pensar, crear sistemas, herramientas y tecnologías que permiten transformar el ambiente que le rodea, su naturaleza es ser un ente social, que utiliza el lenguaje como herramienta para relacionarse.

La comunicación es un proceso social que aborda la producción y la recepción de información. El desarrollo de la sociedad moderna dio pie a las industrias mediáticas, abriendo camino a la transformación sistemática en el dominio cultural. John B. Thompson acuñó este fenómeno como *poder simbólico*, el cual lo define como aquella “actividad productiva, transmisora y receptora de formas simbólicas significativas” (Thompson. J, 1998, p.5), creada a través de los medios de información y comunicación. Se necesita el uso de un soporte técnico para su transmisión, estos medios pueden desarrollarse en diversos contextos, donde se involucren un número de individuos que compartan rasgos espacio-temporales. A esto se le denomina *mass media*.

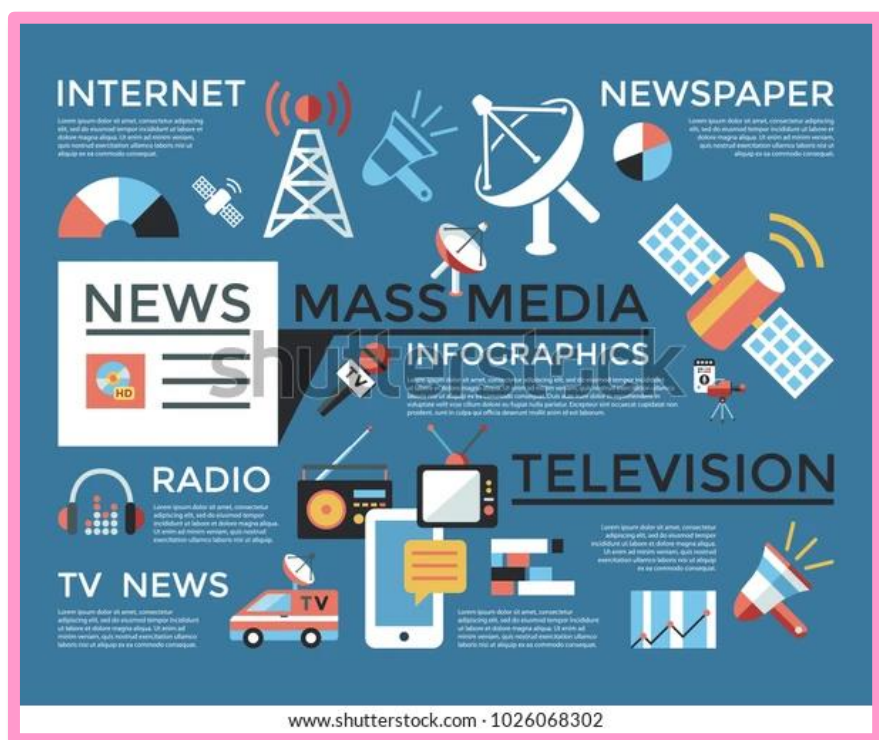


Ilustración 1. Los mass media. Recuperado de www.shutterstock.com ID. 1026068302

Thompson entiende al *mass media* como:

[...] un amplio fenómeno que emerge históricamente a través del desarrollo de instituciones que tratan de explotar nuevas oportunidades aglutinando y registrando información, para producir y reproducir formas simbólicas, y para transmitir información y contenido simbólico a una pluralidad de receptores a cambio de algún tipo de remuneración financiera (Thompson. J. 1998, p.46).

Thompson señala que con la llegada de las telecomunicaciones se creó una separación espacio-temporal, donde los individuos experimentan nuevas formas de correlación y relación social, desarrollando tres tipos: la interacción cara a cara, interacción mediática y casi mediática. La primera se refiere a aquella que desarrolla un intercambio de información en un espacio-temporal compartido. La interacción mediática es donde los individuos no comparten el mismo espacio o el tiempo, ya que la comunicación se da a través de herramientas, como las cartas o el teléfono. La interacción casi mediática se caracteriza por que, a diferencia de las anteriores, la información no es recíproca entre los medios y los individuos, ya que los soportes mediáticos como la televisión, la radio o la prensa están estructuradas bajo un proceso lineal, donde los receptores no tienen oportunidad de réplica.

Thompson en su obra *Los media y la modernidad* (1998) explica que la característica más importante de la *comunicación en masas* no es el número de individuos que están expuestos al mensaje o producto, ya que no se debería interpretar el término *masa* de una forma cuantitativa, sino ser consciente de que todo producto está disponible a una variedad de destinatarios. Afirma que el término *masa* puede crear confusión si se deduce a los individuos como pasivos e indiferenciados, más bien, son ellos quienes construyen procesos complejos y gestionan los contenidos simbólicos que reciben, creando sus propias conclusiones.

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC 's)¹ y los avances teóricos han servido a la humanidad para su desarrollo, mientras que los *Mass Media* han logrado incrustarse en la vida de la sociedad moderna mediante un proceso no lineal. En él se

¹ Las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación son los recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes. (Art 6 Ley 1341 de 2009).

origina la coyuntura cultural, sociopolítica, geográfica, religiosa y económica que transforman, por lo tanto moldean a la *masa*. Durante este proceso las plataformas de comunicación funcionan como un mediador entre la realidad y los espectadores.

La problemática surge cuando el mensaje carece de significado, la resignificación o interpretación es diferente en cada situación geográfica o social, o los símbolos corresponden a diferentes contextos y culturas. Por tanto, cuando el poder mediático busca el dominio cultural y simbólico al hegemonizar los medios de comunicación masivos, provoca un ambiente abrumador y es indispensable concientizar sobre la responsabilidad que adquieren.

Desde el enfoque de Marshall McLuhan "...todos los medios son prolongaciones de alguna facultad humana, psíquica o física." (McLuhan. M, 1969, p. 26), los medios técnicos, electrónicos o no, actúan como extensiones del cuerpo humano: la ropa representa una protección ante el clima, de esta manera, actúa como una extensión de la piel; la rueda o, incluso, el automóvil ahorra al ser humano caminatas prolongadas, por lo que funcionan como una extensión del pie.

Cada avance tecnológico que extiende alguna capacidad transforma el entorno y permea en la totalidad del conjunto social. Neil Postman señala que el cambio tecnológico no es aditivo sino ecológico (Postman. N, 1998), desde esta concepción, la herramienta tecnológica no sólo actúa como un agente que se suma a la realidad, sino que se relaciona dinámicamente con el entorno social y mediático, transformándolo y recomponiéndolo.

Islas (2019) refiere que, si bien el hombre inventa y da forma a los medios de comunicación, existe también un efecto a la inversa, en el que los medios definen las formas de relacionarse y comportarse del ser humano.

Scolari retoma a McLuhan:

Los medios de comunicación forman un ambiente sensorial o medio <medium> en el que los seres humanos nacen y crecen [...] Los medios modelan las percepciones de los sujetos: los seres humanos crean instrumentos de comunicación, pero, en un segundo momento, estos mismos medios les modelan la percepción y cognición sin que sean realmente conscientes de este proceso (Scolari. C, 2015, p.1032).

Eric McLuhan en su libro *Las leyes de los medios. La nueva ciencia*, hace un recuento de las teorías de su padre y presenta la Tétrada de McLuhan, que consta de cuatro leyes que describen la dinámica de los medios dentro de un ecosistema determinado. Las leyes parten de las preguntas: “¿Qué extienden los medios o tecnologías?, ¿Qué los vuelven obsoletos?, ¿Qué recuperan?, ¿Qué revierten?” (Islas. C, 2019, p.6).

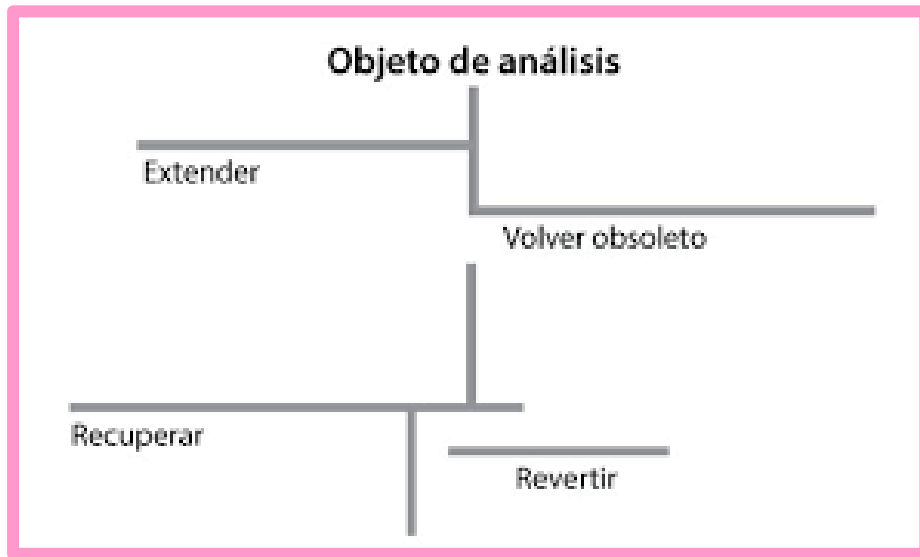


Ilustración 0-1. Tétrada de los McLuhan. Recuperada de [Federman y de Kerckhove \(2003\)](#).

Tras la prolongación de alguna facultad física o psíquica del ser humano existe un efecto de obsolescencia o inversión en consecuencia directa a la extensión, cuando un medio prolonga alguna facultad, ciertas partes del entorno extendido se vuelven obsoletas, es así como las tecnologías incrementan, pero también amputan. La estructura social reciente los cambios que genera toda nueva tecnología, paulatinamente esta estructura recupera su equilibrio y armonía entre todas las partes que lo conforman. Cuando una tecnología llega a su límite se presentan hechos que revierten esta tendencia (Islas, C, 2019).

1.2. INDUSTRIA CULTURAL

La forma de abordar la *comunicación de masas* como objeto de estudio, parte de distintos enfoques, los teóricos de la escuela de Frankfurt concebían a los medios de comunicación como instrumentos de dominación y coerción de *masas*, la relación entre

medio y sociedad implicaba la transmisión de ideas pensadas para legitimar al sistema dominante.

En el libro *Dialéctica de la ilustración* (1947) de Max Horkheimer y Theodor Adorno aparece por primera vez el término *Industria cultural*. Con él, ilustraban cómo la transformación del progreso cultural de la sociedad norteamericana de las décadas de los 30 y 40 se tornaba en un retroceso cultural, caracterizado por la mercantilización de la cultura y su uso para alinear al individuo dentro de un sistema que favorece la integración al *statu quo* (Wolf, M, 1991).

La *Industria cultural* para Adorno y Horkheimer representa un quiebre de la cultura, su uso y producción como mercancía resta toda experiencia auténtica a lo cultural creando un estándar en los gustos e intereses de los individuos. Incluso los modos de producción utilizados coinciden con los de otras industrias de producción en masa; observaron una dinámica de serialización, estandarización y división del trabajo (Mattelard, A, 1997).

Adorno y Horkheimer comprenden a los *mass media* como un sistema, en el que cada medio de comunicación estaba perfectamente armonizado en sí mismo y con los demás. En esta dinámica, cada unidad actúa como agente que explica, además justifica al sistema y su orden, este contexto mediático baja calidad de contenidos, exigencias del público y propicia la estereotipación. Este último es una de las principales tácticas empleadas para ejercer control. Si bien un estereotipo existe de forma inherente en la humanidad, los *mass media* se alteran, modificando su función. La segmentación de contenidos en géneros diferentes ha creado modelos rígidos de comportamiento que permean inconscientemente en los individuos (Wolf, M, 1991). Por medio de los estereotipos, la *industria cultural* estandariza, en ese mismo contexto uniforma los patrones de conducta, consumo e identidad, además las culturas ajenas al *status quo* son vistas a través de un exotismo que exagera y distorsiona.

Si bien la *industria cultural* aparenta ofrecer una variedad de medios y contenidos, en realidad funge como fachada de una única fuerza dominante, en este sentido, Adorno y Horkheimer afirmaban que “La racionalidad técnica hoy es la racionalidad del propio dominio” (Horkheimer, Adorno, 1947, p.131). De esta forma, las propuestas engendradas dentro de la *industria cultural* parten de estrategias diseñadas para asegurar el éxito económico, así como la coerción al sistema, a medida que una idea augure un producto

altamente consumible, su probabilidad de producirse será más alta. El individuo, expuesto a esta doble acción de dominación-industrialización cultural, es desprovisto de toda autonomía para decidir, se reducía a un simple objeto que la sociedad manipula y moldea a placer, sus gustos, *hobbies* y momentos de ocio serán definidos por la misma industria. (Wolf, M, 1991).

Walter Benjamin plantea una visión menos apocalíptica de la *industria cultural*, ya que analiza a los medios técnicos desde un enfoque contrario al de Adorno y Horkheimer quienes los señalan como herramientas para la dominación, mientras que Benjamin ve en ellos una herramienta para la democratización de la cultura.

En su ensayo *La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica* (1935) hace un análisis de la técnica aplicada a la obra de arte, propone como tesis principal que los *mass media* eliminan el aura burguesa que rodea a la cultura, logrando acercar un gran acervo artístico a personas que en otras circunstancias no tendrían acceso a él. La reproducción técnica rompe con el carácter fetichista del arte, que lo coloca lejano de lo humano, cubierto en un manto de misticismo teológico, ajeno a las masas. El público, pasa a ser consumidor de la obra de arte, espectador activo con posibilidad de hacer una apropiación crítica. (Szpilbarg, D, Saferstein, E., 2014).

1.2.1 DEL ENFOQUE EUROCÉNTRICO AL ANÁLISIS LATINOAMERICANO

La *industria cultural*, se desarrolla en un escenario de modernidad, sin embargo, esta nunca se ha estructurado de formas iguales en el mundo, gracias a los estudios culturales que se realizaron en Latinoamérica se han presentado nuevos cuestionamientos acerca de las condiciones y la crítica del enfoque *eurocéntrico*².

Por ejemplo, el Imperialismo de los medios de comunicación de Fred Ferjes (1986) busca realizar un contraste entre los primeros modelos que estudian los procesos de la comunicación cuya perspectiva es *eurocéntrica* y los procesos desarrollados en Latinoamérica, además realiza un análisis del sistema sociopolítico que determina una estructura mediática en los países desarrollados y subdesarrollados.

² El término *eurocentrismo* se aplica a cualquier tipo de actitud, ideología o enfoque historiográfico y de la evolución social que considera que Europa y su cultura han sido el centro y motor de la civilización e identifica la historia europea con la Historia Universal. (Wikipedia, s.f)

La imposición ideológica desarrollada a través de los medios de comunicación en Latinoamérica se ejerce principalmente en el primer mundo. Por ejemplo EE. UU ofrece narrativas al estilo *Disney y Hollywood*, contenidos que pocas veces concuerdan con las realidades que se viven en el tercer mundo. Esta situación provoca un sentimiento de aspiración en el público latino sobre los contenidos que consume, generando también una relación de dependencia a la industria mediática que imponen los países desarrollados.

Esta idea concuerda también con el *imperialismo cultural*³, que se manifiesta como una forma de imposición ideológica desarrollada a través de los medios de comunicación y otros medios de producción cultural a fin de establecer los valores de una sociedad dominante en una determinada sociedad periférica o dependiente (González, Vilorio, 2007).

Tanto el imperialismo de los medios de comunicación como el cultural cuestionan el sistema dominante desde una perspectiva geopolítica, es decir, las industrias mediáticas crean, mantienen y extienden narrativas diseñadas para estructurar un sistema de dominación por parte de los grupos hegemónicos y por otro lado, también generan una dependencia de las sociedades receptoras de dicha información.

La amenaza no es por ser portavoz del *american way of life*, el modo de vida del norteamericano, sino porque representa el *american dream of life*, el modo en que los E.E.U.U se sueña a sí mismo, se redime, el modo en que la metrópoli nos exige que representemos nuestra propia realidad, para su propia salvación (Dorfman y Matterlard, 2005, p.151).

1.2.2 CULTURAS HÍBRIDAS

Dentro del panorama latinoamericano subyacen algunas problemáticas respecto a su lugar en la modernización. Néstor García Canclini en su obra *Culturas Híbridas* (2007) retoma propuestas que estaban presentes en el periodo post-desarrollista, sobre todo, en las que se construyeron a partir de una *teoría de la dependencia*:

³ Se llama *imperialismo cultural* a toda forma de imposición ideológica desarrollada a través de los medios de comunicación y otras formas de producción cultural a fin de establecer los valores de una sociedad dominante en una determinada sociedad periférica o dependiente, en otras palabras es la práctica de la promoción y la imposición de una cultura, por lo general de sociedades políticamente poderosas (EcuRed, s.f).

[...] en parte el error de estas interpretaciones surge de medir nuestra modernidad con imágenes optimizadas de cómo sucedió ese proceso en los países centrales. Hay que revisar, primero, si existen tantas diferencias entre la modernización europea y la nuestra. Luego, vamos a averiguar si la visión de una modernidad latinoamericana reprimida y postergada, cumplida con dependencia mecánica de las metrópolis, es tan cierta y disfuncional como los estudios sobre nuestro 'atraso' acostumbran a declarar (Canclini, N, 2007, p. 84).

Bajo este planteamiento la *industria cultural* se desenvuelve como un ejercicio positivo, ya que abre camino a la modernidad, tomándola como un espacio que se encarga de producir sentidos sobre la realidad, configurando la identidad, asimismo dejando de lado el dominante-dominado para comenzar a intervenir de lo local a lo global, dando como resultado un espacio de *hibridación cultural*. Este fenómeno sucede cuando múltiples culturas conviven dentro de un espacio, mezclándose hasta transformar una sola, esto no quiere decir que la primera cultura desaparezca, solamente cambia y con ella lo harán las personas y el espacio (Canclini, N, 2007).

En la hibridación, la identidad también se ve reconfigurada: “[...] la identidad está forjada a partir de la mirada que tengo del Otro, el cual a su vez me devuelve esa mirada articulando una dialéctica que, al mantenerse en equilibrio, es capaz de sostener el precepto de la tolerancia” (Jarpa, G, 2013, p. 11).

La *industria cultural* principalmente establecida en los medios de comunicación permite una armonía entre las culturas convergentes, dado que se encarga de reproducir discursos que democratizan las relaciones ayudando a transformar las esferas sociopolíticas. Esta disposición busca la creatividad y flexibilidad en las estructuras culturales para adaptarlas a las nuevas condiciones sociales, para preservar el patrimonio. La identidad social sufre un cambio donde no se limita a identidades arcaicas y cerradas, dado que esto sería contraproducente en el desarrollo actual, por ello no serían compatibles con las nuevas formas sociales.

1.3 CONVERGENCIA MEDIÁTICA.

La comunicación mediática ha desarrollado una transición de lo analógico a lo digital, dando paso a la construcción de nuevos espacios en donde la información se encuentra más susceptible a ser manipulada.

Estos nuevos espacios digitales de interacción, entre individuos y plataformas crean una *convergencia de medios*, Henry Jenkins en su obra *Cultura de la convergencia de los medios de comunicación* señala que la *convergencia* es:

Un flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento (2006, p.11).

La *convergencia tecnológica* altera el modo de consumo de los medios y de los individuos, existen industrias de entretenimiento que abarcan sectores dentro de la música, el cine, la televisión, los videojuegos, libros, por mencionar algunos. Frente a la aparición de nuevas plataformas se creía que los medios tradicionales serían reemplazados, sin embargo, estas han aparecido como herramientas que permiten un contenido mediático utilizando una estructura no lineal.

1.3.1 NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES

Las generaciones que nacieron durante la instalación de las nuevas plataformas construyeron un mecanismo en su mente permitiéndoles adaptarse a la llegada de la era digital. La velocidad con la que los individuos recibieron dichas plataformas generó una polarización entre generaciones, a lo que Marc Prensky (2010) denomina *nativos e inmigrantes digitales*.

Los *nativos digitales* aprenden mediante la información instantánea, son atraídos por los procesos paralelos y multitareas; todo el tiempo innovan sus formas de aprender utilizando los espacios digitales como herramienta. Mientras que los *inmigrantes digitales* mantienen relación con la lengua de los análogos y su aprendizaje ha sido mediante los métodos de interacción y práctica.

El desarrollo de ambas es diferente, los nativos reciben información de una manera instantánea, prefieren los gráficos atractivos que los textos largos y eligen trabajar en la red, mientras que los *inmigrantes digitales* tienen poca preferencia por adquirir nuevas habilidades que involucren el uso de herramientas que *los nativos* ya están acostumbrados a usar. Prensky denomina esta polarización como brecha digital y generacional: “[...] los inmigrantes digitales que se dedican a la enseñanza están

empleando una “lengua” obsoleta (la propia de la edad pre-digital) para instruir a una generación que controla perfectamente dicha lengua” (Prensky, M, 2010, p. 6).

Sin embargo, esta brecha generacional abre paso a otras brechas, según Van Dijk (2017) existen tres niveles de brechas digitales: la primera tiene que ver con el interés que se le otorgue a el uso de la tecnología; el segundo está relacionado con el acceso que se tiene a las herramientas tecnológicas, como el uso de dispositivos que estén vinculados a una red de hardware o software; el tercero tiene que ver con el alcance a una alfabetización digital relacionada con el aprendizaje para obtener habilidades digitales.

Marc Prensky (2010) sugiere que, aunque ambas generaciones mantengan características poco similares, es posible desarrollar una lengua en la que ambos podrían entenderse. *Los inmigrantes*, quienes aún están entrando al mundo digital luchan por desconectarse de su antiguo lenguaje para iniciar la adaptación con un nuevo método de aprendizaje.

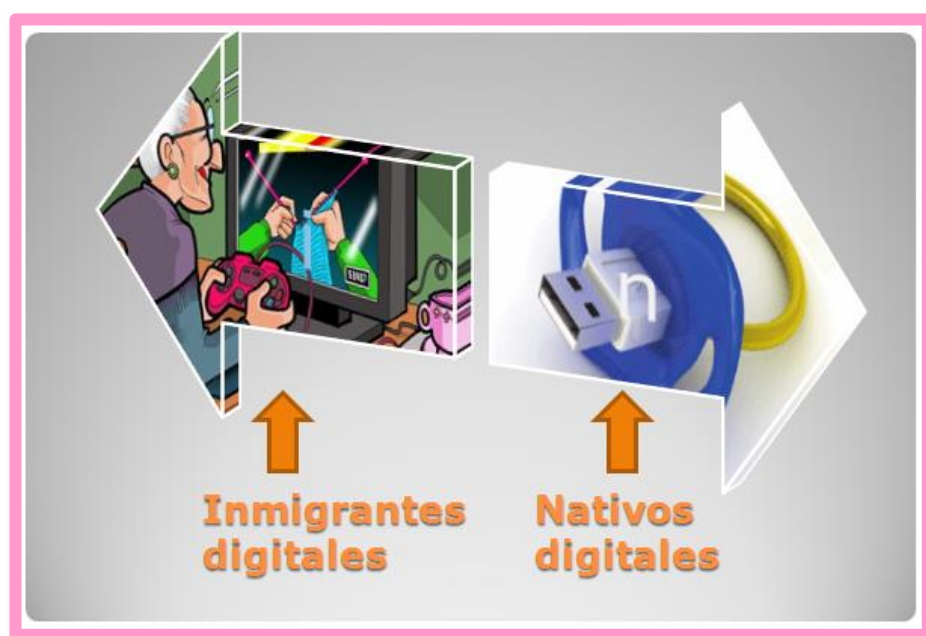


Ilustración 3. Nativos e inmigrantes digitales. Recuperado de [Blog UCLM \(2013\)](#).

1.4 COMUNICACIÓN TRANSMEDIA

Una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información, está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado (Castells, M, 1996, p. 1). Desde una perspectiva antropocéntrica, el ser humano es el eje transversal de los diferentes grados de interacción, brindados por estas tecnologías.

La *transmedia* es el manifiesto de las nuevas plataformas digitales que permiten intercambios de información en espacios distintos a los tradicionales, como es el caso de los *blogs* y las redes sociales desde los años noventa y a principios de los 2000.

La migración de los individuos a las plataformas digitales ha permitido que se desarrolle nueva información, espacios donde las audiencias tienen la oportunidad de ir de un medio a otro dependiendo de sus gustos y necesidades. El investigador estadounidense Henry Jenkins publicó el artículo *Transmedia Storytelling (2003)* donde argumenta que los relatos localizados en múltiples medios y plataformas son parte de narrativas transmedia, añadiendo que los receptores tienen la posibilidad de consumir el producto y participar en él. Por ejemplo, la narrativa de un videojuego puede continuar en una serie de televisión animada, a su vez, expandirse en un formato de largometraje.

En una *narrativa transmedia*, los receptores que consumen el producto se dan a la tarea de ampliar los mundos narrativos, a través de *fanfictions*, historias alternativas, juegos, parodias, entre otros. Este receptor capaz de crear historias alrededor de una narrativa es llamado *prosumidor* por Carlos Scolari: [...] *El Alfabetismo Transmedia* se focaliza en lo que los jóvenes están haciendo con los medios y los considera *prosumidores* (productores + consumidores), personas potencialmente capaces de generar y compartir contenidos de diferentes tipos y niveles de complejidad (Scolari, C, 2018, p.4).

El alfabetismo transmedia consta de un conjunto de nuevas habilidades relacionadas con el mundo digital y el aprendizaje, adaptadas al contexto de las nuevas culturas colaborativas, así como prácticas, valores y estrategias de intercambio las cuales nos llevan a desarrollar nuevas competencias.

Carlos Scolari comprende a estas aptitudes como competencias transmedia:

Las competencias transmedia (*transmedia skills*) son una serie de habilidades relacionadas con la producción, el intercambio y el consumo de medios

interactivos digitales. Estas competencias van desde los procesos de resolución de problemas en videojuegos hasta la producción y el intercambio de contenidos en plataformas web y redes sociales; la creación, producción, intercambio y consumo crítico de contenido narrativo <fanfiction, fanvids, etc.> por los adolescentes también forma parte de este universo (Scolari, C, 2018, p.8).

Lo anterior ha permitido que los medios se expandan y los individuos con acceso a internet tengan la libertad de navegar, aprender, interactuar y compartir con el mundo digital, además de satisfacer sus necesidades de aprendizaje y entretenimiento.

1.5 ARTE Y CONCIENCIA FENOMENOLÓGICA

La creatividad del ser humano conlleva algo más que técnica y habilidad, se requiere de espíritu y conexión con el ser mismo, que en conjunto logran plasmar de múltiples formas un sentimiento y un pensamiento. En la obra *Enciclopedia de las ciencias filosóficas* de 1817 el arte se presenta en Friedrich Hegel como: Un producto de conciencia humana en busca de encontrarse a sí misma, además de una afirmación, desprendiendo un desarrollo pleno de sí mismo en el mundo, por lo tanto un producto cultural es necesario para el autoconocimiento y la emancipación humana (Huesca R, 2020).

Cuando se piensa en el arte generalmente lo primero que se viene a la mente son pinturas colocadas dentro de museos o exposiciones, como si de un lugar sagrado se tratara, se suelen visitar estos lugares y observar con detenimiento la obra expuesta, sin embargo, el arte es más cotidiano de lo que se llegara a pensar. Al observarse el panorama de la *industria cultural* y las *culturas híbridas*, el proceso de difusión y reproducción pasa de lo local a un espacio globalizado.

El arte nos permite hacer uso de nuestra imaginación, de nuestra creatividad y al mismo tiempo permite generar diversas interpretaciones y percepciones. Hegel habla de la manifestación de las ideas, a través de las formas de la naturaleza y el espíritu, argumenta que para comprender la función del arte en la transformación de la conciencia se tiene que reconocer el papel que juegan nuestros sentidos en el sistema sensorial, ya que estos nos brindan la posibilidad de reconocer el entorno en el que vivimos, además de llevarnos a la búsqueda de estímulos, explorando nuestro ambiente. Lo que nos permite distinguir y diferenciar al mismo tiempo que le damos significado a las acciones y cosas.

Para abordar lo anterior, es necesario reconocer el término *fenomenología* y el papel que juega en dicha materia. Deriva de la palabra *phainomenon* (aparición) *logos* (estudio o tratado). Hegel aporta desde este término que hay que percibir al humano como un auto-productor de la naturaleza, además del mundo colaborativo, es así como:

Hegel concibe ya desde la fenomenología el arte como <<una esfera de producción cultural no-utilitaria y en un inicio decididamente ritual-religiosa, en que algo de lo humano se encuentra figurado-reflejado en una esfera material determinada>> como una manera en que la conciencia humana se construye y se encuentra a sí misma, en un entorno social e histórico dado, de manera que se puede afirmar, que antes de conocerse el ser humano a partir de conceptos metafísicos y científicos adecuados, se conoce por medio de la imagen estética, esto es, de ejercicios figurativos en la piedra, el lienzo o la palabra, por ejemplo (Huesca R, 2020., p 106).



Ilustración 4. "Animal Fantástico" Remedios Varo (1959)

La experiencia que desarrollamos dentro de nuestro entorno se ve configurada por la cultura, el lenguaje, creencias y valores que nos hacen distintos, el arte es una posibilidad que nos permite ampliar nuestra conciencia:

El trabajo en las artes no sólo es una manera de crear actuaciones y productos; es una manera de crear nuestras vidas ampliando nuestra conciencia, conformando nuestras actitudes, satisfaciendo nuestra búsqueda de significado, estableciendo contacto con los demás y compartiendo una cultura (Eisner, E. 2002, p.19).

El arte tiene la capacidad de despertar la conciencia de lo que una obra puede transmitir, ya que también es una forma de pensamiento que deriva de preguntas y situaciones complejas, nos hace pensar más allá de lo que es posible.



Ilustración 5. Birgit Jürgenssen, Hausfrauen-küchenschürze (1975).

Más que verlo desde un enfoque estético, es decir, que no se reduce a lo bello o especial, representa la oportunidad de reflexionar, cuestionar y transformar la realidad en la que vivimos. Es un objeto que puede llevar a nuevos espacios de apropiación, conformando la comunidad a través de la convergencia de distintas disciplinas y herramientas artísticas.

El arte, en sus distintas formas de creación o producción responden a un contexto cultural, conformado de memoria, de la construcción de una identidad y de distintos aspectos que se pueden ubicar en circuitos culturales, ya que uno de los aspectos fundamentales a analizar es cómo se consumen y producen los productos artísticos-culturales.



Ilustración 6. Intervención de retrato de Madero, [Andrea Murcia](#) (2020).

Cuadro de Madero intervenido por feministas y niñas, cuando tomaron la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CNDH) en septiembre del 2020.



Ilustración 7. *The First Embrace*, de Mads Nissen (2020).

Fotografía retrata un abrazo de una enfermera a paciente, mostrando la vulnerabilidad de las personas mayores durante la pandemia en Brasil.

2. LA TRAVESÍA DE LOS CIRCUITOS CULTURALES EN GUANAJUATO

En el segundo apartado de la investigación intervienen conceptos clave para el aterrizaje simultáneo del objeto de transformación y la teoría utilizada, en este punto es esencial comprender la interconexión de los conceptos implicados directamente con los *Circuitos Culturales* de Guanajuato, por consiguiente, se ha hecho uso de la teoría del modelo rizomático para expresar la investigación.

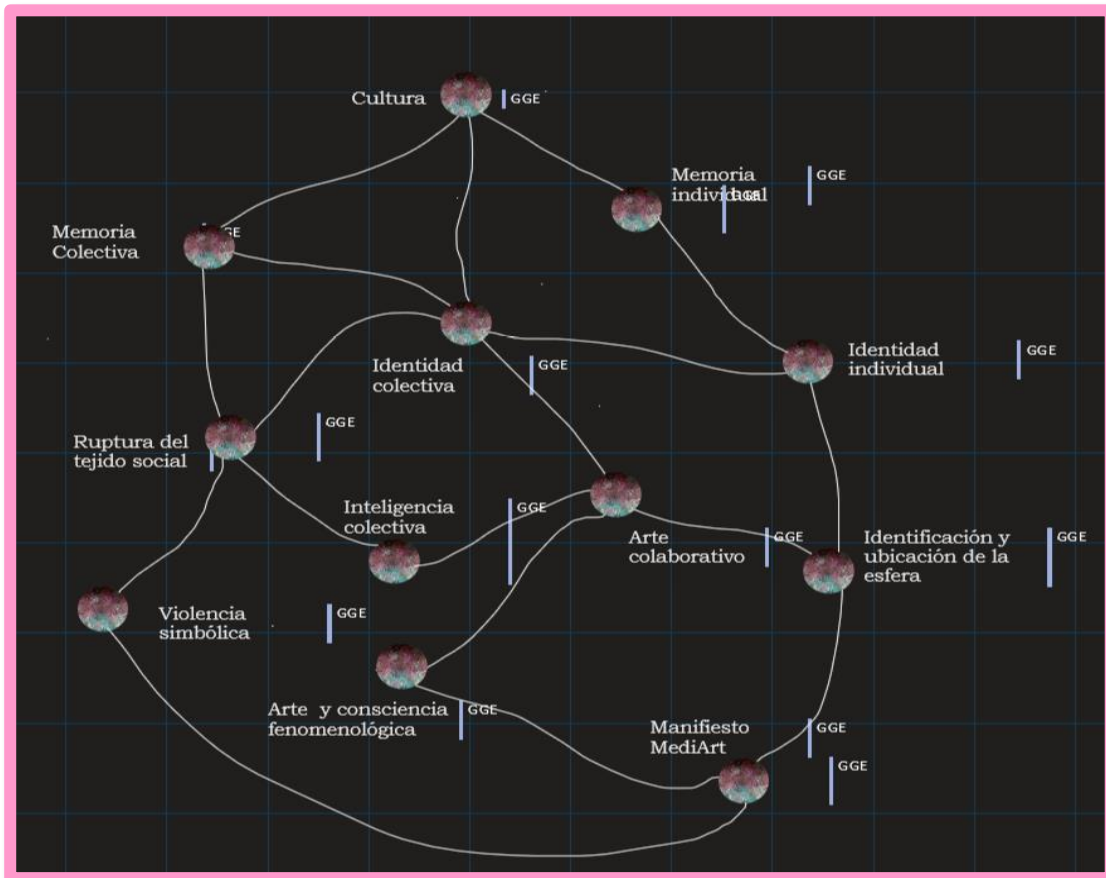
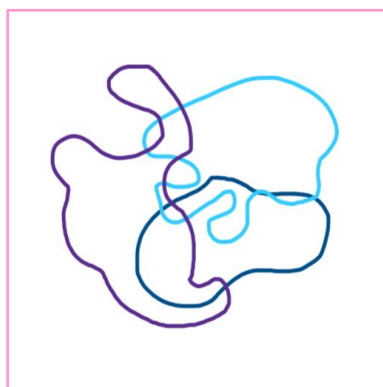


Ilustración 8. Modelo rizomático. Elaboración propia.

La siguiente imagen representa un mapa rizomático diseñado para la comprensión de la investigación, que se puede entender como una estructura en la que sus puntos de anclaje no contemplan una jerarquía ni relación de subordinación. Más bien los componentes modelan un mismo valor y se interconectan. Cada nodo actúa de manera recíproca en relación con los que también intervienen con la estructura. Los conceptos especificados en la imagen participan de la investigación como un sistema conectado.

2.1 TRANSVERSALIDAD ENTRE CULTURA, IDENTIDAD Y MEMORIA CON ENFOQUE EN LO COLECTIVO

El inicio de este capítulo servirá para adentrarse en la correlación entre cultura, identidad y memoria, descubrir cuáles son sus puntos de anclaje, así como el contrapeso que representa una con otra. Se trata de un compuesto de tres espacios imaginarios, tal es el caso de los materiales que la humanidad mantiene con su existencia, sus fronteras no se perciben como líneas de división, sino hilos entrelazados que portan significados, mismos que procuran la existencia de los tres espacios.



*Ilustración 9. Correlación de memoria, cultura e identidad.
Elaboración propia.*

Incluso este ordenamiento no podría contemplarse objetivamente, sería necesario aclarar una fusión interpretativa, como se muestra en la *ilustración 9*, el diagrama permite entender la interconexión y relación que existe entre la memoria, cultura e identidad, es imprescindible aclarar que, sin la existencia de uno, sería imposible la existencia de los otros dos.

Gilberto Giménez en su artículo *Cultura, identidad y memoria, materiales para una sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas* explica que la cultura es entendida como pauta de significados, proveedora de los recursos de las identidades sociales, en tanto que la memoria sería el principal nutriente de estas. (Giménez, G, 2009, p. 07), es decir, sin memoria no existiría cultura y sin ellas no podría haber identidad, esta correlación puede interpretarse como un circuito en constante movimiento.

En primera instancia, iniciar con el pasado es involucrarse en el espacio que define a un sujeto o un grupo. Las circunstancias de evocar la memoria instauran el presente y permite tener registro y suficientes recursos para identificar y localizar la posición de la actualidad.

La cultura es un concepto crucial para comprender el papel de la colectividad y las vertientes que esta implica, dentro de sus características se encuentra la memoria, que es uno de los elementos principales que permite la comprensión de un entorno y del propio ser. Bajo esta descripción, la compilación de recuerdos como bienes construyen la identidad de un sujeto o ser.

Se trata de un compuesto de significados del cual los individuos que los comparten se validan, es decir, se identifican. Ahora bien, estos significados se manifiestan de distintas formas: objetivadas e interiorizadas, ambas estructuras mantienen una relación dialéctica, es decir, al coexistir dan paso a la existencia misma de la cultura.

FORMAS OBJETIVADAS	FORMAS INTERIORIZADAS
<p>Las formas objetivadas participan en el mundo material. De ellas se pueden examinar las características de una cultura, por ejemplo, el objeto de transformación de esta investigación implica que los artistas se organicen para exponer su trabajo e invitar al público a ser parte de los talleres que ellos mismos imparten.</p> <p>La materialidad de estas actividades radica en las obras de arte que realizan y los productos experimentales de los voluntarios. Esta actividad se esclarece particularmente en sus actividades, los rituales que han adoptado y todo aquello que pueda percibirse de esta organización es una forma cultural objetivada.</p>	<p>Las formas interiorizadas se manifiestan desde un espectro menos visible que lo material.</p> <p>Estas figuras culturales se observan en el <i>habitus</i>, un concepto planteado por Pierre Bourdieu que puede entenderse como aquellos “esquemas cognitivos que implican el obrar, pensar y sentir de un individuo y dichas estructuras son absorbidos desde su entorno” (1996, p. 21).</p> <p>En el caso del ejemplo anterior, el <i>habitus</i> del grupo implica un comportamiento interior que es exteriorizado frente a los visitantes, este sistema que inconscientemente construyen se concentra en su esencia y mantienen vigente el cuerpo del colectivo.</p>

Tabla 1. Formas objetivadas e interiorizadas. Elaboración propia.

De la cultura es posible dar un salto al concepto de identidad dado que es una consecuencia de la primera. Si la cultura se entiende como un constructo de significados,

la identidad está ligada a la autopercepción de estos sentidos en comparación de los demás y su entorno. Las figuras culturales de una sociedad son los elementos que un sujeto utiliza para construir su identidad, a través de la comparación los actores sociales se distinguen entre sí.

La identidad entonces es un aspecto individual y/o colectivo puramente referencial, este mecanismo declara que la interacción social es determinante para la definición de identidades. “La identidad se entiende en una dimensión antropológica por estar enmarcada en la atmósfera cultural del medio social global” (Etking, y Schvarstein, 2000, p. 34).

Sin embargo, debe entenderse que la *identidad individual* y la *identidad colectiva* son distintas, en primer lugar, un grupo no posee una conciencia propia, sino que funciona gracias a cohesiones, así como sus valores que lo mantienen existente (Giménez, G, 2009, p. 17), como la solidaridad y confianza, más pueden llegar otros valores que lo desintegran. Esta situación no es posible ni aplicable en la *identidad individual* debido que el individuo sí posee una conciencia propia, físicamente es imposible su desintegración por una invasión de valores arbitrarios y ajenos, el sujeto puede experimentar fases: conflictos internos los cuales dependen de él y su entorno, pero se mantendrá entero a comparación de un grupo cuya identidad se rompa.

En el caso del objeto de transformación de esta investigación demuestra que la otredad permite contrastar y dar saltos para comprender los espacios de oportunidad para la colectividad con fines artísticos, se es consciente y crítico con las particularidades de la identidad colectiva.

Los grupos no deberían ser interpretados como figuras homogéneas, delimitadas, ni polarizadas. La organización de actores sociales se debe a un denominador común que compartan y les permita adjudicar una *identidad colectiva* cuyos fines, medios y espacios de acción embonen. Para Melucci (2001) la identidad colectiva implica, en primer término, una definición común y compartida de las orientaciones de la acción del grupo en cuestión, es decir, los fines, los medios y el campo de la acción.

2.1.1 CAMPO CULTURAL, VIOLENCIA Y PODER

La cultura, como precedente de este apartado, constituye un espacio en el que se desarrollan dinámicas cuyos actores juegan papeles determinantes para llevarlas a cabo. Las actividades realizadas en este espacio determinan que este sea, en palabras de Bourdieu, un campo cultural.

El concepto *campo* es parte del modelo de análisis de la teoría de los campos en el que la sociedad es planteada como un conjunto de sectores relacionados entre sí, a su vez relativamente autónomos. En él se propone a cada *campo* como un espacio social de conflictos y/o relaciones caracterizadas por la conexión, relación y organización de los miembros para conseguir un beneficio en común, es decir, enfocan sus intereses en un capital determinado, imponen como legítimo aquello que los define como grupo llevando a cabo confrontaciones entre ellos y los sujetos de poder para dominar así como monopolizar dicho capital.

Ahora bien, Bourdieu plantea que además de un *campo*, también existen otros dos elementos en la teoría: *capital* y *habitus*. Este último ya ha sido revisado en el apartado anterior, lo que permite identificar con certeza la implicación que tienen los sujetos del campo desde la construcción de su *habitus*⁴ en él. Por otro lado, el papel del capital de esta teoría es planteado como "...el conjunto de bienes acumulados que se producen, se distribuyen, se consumen, se invierten y/o se pierden, con la condición de que dichos bienes se presenten como raros y sean dignos de ser buscados en una formación social específica" (Núñez I., 2010, p. 212).

El *campo cultural* observado en la esfera de Guanajuato, donde se desarrollan las actividades del objeto de transformación estudiado, constituye sus propias dinámicas y es determinante analizarlas y descubrir la relación de los *Circuitos Culturales* con el , *habitus* y capital.

Por otro lado, siguiendo el argumento de la Teoría de los campos, se describen ciertas intervenciones que suscitan de un *campo* a otro. Estas intervenciones resultan relevantes, ya que algunas dinámicas interfieren con características de los campos involucrados, como es el caso de las actividades *culturales* que atraviesan el campo

⁴ El *habitus* es uno de los conceptos centrales de la teoría sociológica de Pierre Bourdieu. Por lo tanto, podemos entender "disposiciones" o esquemas de obrar, pensar y sentir asociados a la posición social (Bourdieu. P.,1997).

económico. Dependiendo como se lleve a cabo las actividades, es cómo se comportará la situación con los intereses y los capitales.

Por ejemplo, las intervenciones del *campo político* al *cultural* deben ser manejadas de tal manera que no representen un movimiento brusco o alteren el orden del *campo* intervenido, esto se ve reflejado en el enfoque del capital, como es el caso del *análisis del campo donde* sus intereses se enfocan los bienes propios. Se denomina *violencia simbólica* cuando en un campo social se realizan actividades cuyos intereses se enfocan en capitales ajenos a este espacio y su legitimación es quebrantada.

Desde esta perspectiva, si se hace un enfoque en la esfera en la que se desenvuelven los *Circuitos Culturales* estudiados, se perciben ciertas características que embonan en las propiedades del *campo cultural*, desde la determinación del capital, como los intereses involucrados y por supuesto, el peculiar *habitus* envolvente de los agentes y grupos que intervienen en él.

Gracias a esta teoría es posible comprender el fenómeno social que acontece en los *Circuitos Culturales* de Guanajuato. Esta coerción es ejercida desde figuras de poder y se lleva a cabo a través de estructuras y mecanismos específicos que permiten instrumentalizar los discursos y recursos. Existe una variedad de formas y aspectos con las que se puede ejercer *violencia simbólica*, la investigación señala que en el marco cultural estas formas funcionan desde las prácticas sociales e involucran estructuras jerárquicas, discursos de poder, intereses del *capital cultural, económico, social, político* y esquemas de relaciones sociales estratégicos. Es así como Foucault propone que toda relación de fuerzas es una relación de poder.

La *coacción simbólica* en un *campo* como el cultural, puede ser ejercida a partir de un discurso cuyas narrativas implican características como la omisión, distorsión, aumento y estructuración de información para un fin en particular. Esta situación ejercida en los *Circuitos Culturales* puede identificarse dependiendo de la esencia de cada uno, sin embargo, el común denominador implica la simbolización en los ejercicios de la cultura y como suele ser atacada.

La violencia ejercida en los artistas orilla a que se refugien y apropien de espacios que les permitan desarrollar su arte. Sin embargo, en ocasiones son acogidos por agentes sociales específicos que otorgan los espacios condicionados a través del discurso. Es decir, las figuras de poder involucradas en el círculo social ejercen coerción

en las relaciones de fuerza e imposición, en este proceso el poder simbólico impone un arbitrario cultural, por tanto, se crean dominados y dominantes.

Los análisis de Bourdieu y Foucault son lanzados hacia la ambigüedad, y por tanto, se pueden plantear en el ámbito cultural. Ambos buscan desenmascarar los ejercicios de poder que procura no parecer poder, a través de lo simbólico.

El mundo simbólico del *campo cultural* puede observarse en las prácticas específicas de cada agente que las interrelaciones que imponen narrativas y poder ejercido, en conjunto obtienen una *coacción simbólica*. En tal caso, cuando se observa la influencia de la verdad como problema político, creerse la mentira suele suceder, los individuos habitan mundos simbólicos donde los agentes adoptan ciertas imposiciones de los sujetos de poder y cumplen una relación dominado-dominante. Bourdieu dice que “...todo poder de *violencia simbólica*, o sea, todo poder que logra imponer significados e imponerlas como legítimas disimulando las relaciones de fuerza en que se funda su propia fuerza, añade su fuerza propia, es decir, propiamente simbólica, a esas relaciones de fuerza” (Bourdieu, P. 1997).

2.1.2 ARTE COLABORATIVO

El *arte colaborativo o comunitario* es una vertiente del arte contemporáneo que comenzó en los años sesenta y se manifestó a través de performance y expresiones de arte político. Su principal característica es romper con la vertiente del arte de galería y trasladarlo a espacios abiertos, públicos e incluso digitales, esto gracias a plataformas y aplicaciones creadas para formar y compartir distintos aspectos en común.

El *arte comunitario* se caracteriza por el propósito de crear redes y lazos que favorezcan un entorno comunitario, también motiva el desarrollo social y cultural de lugares específicos, tomando en cuenta los intereses y necesidades de sus habitantes.

Considerando que en las comunidades se refuerza la visibilidad y la difusión de grupos artísticos, también se fomenta la integración social y a su vez se refuerzan el nivel de identidad, valores y representación en la comunidad. Pierre Levy hace referencia al término de *inteligencia colectiva* como el reconocimiento de las capacidades de las personas, por causa de la oposición a la idea de que el conocimiento es exclusivo de un gremio intelectual. En efecto, su principal fundamento y objetivo se basa en la inteligencia

repartida en todas partes, esta debe ser valorada, coordinada y movilizada en tiempo real.

Los elementos se facilitan con el encuentro en comunidad y se producen relaciones que aportan un enriquecimiento cultural en función de un beneficio común, además de preservar las memorias colectivas, gracias al impulso de la idea de que el humano es contemplado desde la integración y la creación de escenarios políticos, culturales y sociales, el ejercicio artístico en comunidad es una oportunidad óptima para experimentar, descubrir y al mismo tiempo entrelazarse con el pensamiento, la imaginación, el sentir y la creación.

En consecuencia, ya no se buscan disciplinas que tengan por objetivo desarrollarse por un grupo de artistas pertenecientes a algún canon establecido, más bien se busca realizar acuerdos a través de la mirada del otro, para establecer un espacio con nuevas formas de habitar y de convivir. Así, al reconocer los conocimientos de un individuo se crea un lazo que le permite identificarse a través de un reconocimiento, facilitando y motivando su participación en proyectos colectivos. Como resultado, la *inteligencia colectiva* construye y enriquece la cultura de una comunidad inteligente donde el principal objetivo es la negociación del orden de las cosas y a su vez la interacción con diversas comunidades que permitan la fusión de las inteligencias individuales.

En el *arte colaborativo* se participa a través de diferentes medios y espacios, en la actualidad existen configuraciones de tinte artístico donde se encuentran nuevas composiciones de lo colectivo, ligadas a otras formas de asociación, cooperación y creación. Plantea una visión distinta a la tradicional, porque estas nuevas formas artísticas crean una red de sentido, sensibilidades y colectividad, dispersando aquellos espacios dedicados al gremio artístico.

Este planteamiento comprende su margen de expresión mucho más amplio, las actividades artísticas que se llevan a cabo en espacios públicos se nombran de distintas formas; arte público, arte callejero, *arte comunitario*, arte comunal. Igualmente permite otras formas de participación que surgen desde la experiencia misma entre el objeto y entre las otras subjetividades, por ello promueven espacios abiertos de conversación, que generan relaciones sociales, entre artistas o no artistas y espectadores.

En definitiva, el hecho artístico contemporáneo ha dado paso a un mayor protagonismo al público, como sucede con el arte relacional en un performance: diseña dispositivos para que el espectador sea activo, participe, intervenga y reconstruya la pieza. Esto también sucede en busca de cambios sociales o políticos (Méndez, E, 2020, p.7).

Ahora bien, durante las últimas décadas se ha localizado y estudiado la naciente cultura que brota en el espacio digital, Pierre Lévy plantea que los esquemas cognitivos en esta dimensión son ladrillos edificadores de la cibercultura⁵ que hace alusión a la construcción de modos de pensamiento. Considerando que este término requiere de la pluralidad y multiplicidad de abordajes críticos para articular las potencias y las singularidades en una diversidad creativa, se contemplan tres pilares principales; la técnica, la cultura y la sociedad que influyen entre sí y funcionan en el ciberespacio (Rueda R, 2008).

En la apropiación de espacios públicos digitales, el ciberespacio motiva la creación de redes de confianza, visto que se amplía la participación artística mediante estrategias, enriqueciendo una creación colaborativa. Levy entiende como *ciberespacio*: una la red que permite a los medios de comunicación y a las comunidades virtuales una interconexión con el mundo, designando el universo de las redes numéricas como lugar de encuentros donde nace una nueva frontera cultural.

Esta variación permite entender que la cultura existirá en cada uno de los espacios que el ser humano participe, está inmersa en él y, por tanto, los significados que asigne a su realidad también. “Esta circunstancia ocurre a través de las tecnologías de la información y la comunicación que actúan paralelamente con las estructuras sociales y culturales” (Pierre, L, 1997, p. 11).

Un mundo virtual para la *inteligencia colectiva* está cargado de cultura, belleza, espíritu y de saber, sin embargo, se tiene que tomar en cuenta que no todo lo que contiene un ciberespacio aporta a esta. Para Pierre Levy las herramientas digitales no tienen que ser vistas como la clave del aprendizaje sino como instrumentos que permiten la interacción y retroalimentación de conocimientos, por esa razón se tiene que valorar

⁵ *Cibercultura* es una palabra con un uso convencional que alude en forma general a la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Su connotación asocia computadoras y el ámbito de vida social que ellas suponen (Galindo, J, s.f).

un contenido creado desde una conversación compartida en lugar de una tecnología utilizada.

Sin embargo, aunque los medios tecnológicos no sean el centro del aprendizaje, si facilita la superación de las desigualdades y promueve la participación de personas interesadas, aunque estas se encuentren limitadas en espacio, la *inteligencia colectiva* no es sinónimo de exclusión sino de interconexión.

En suma, el *arte colaborativo* es un espacio que puede ser aprovechado desde la creación colectiva, un espacio físico o virtual donde puedan existir y desarrollarse múltiples saberes artísticos, además que dentro de este espacio permite generar nuevas relaciones, donde el intercambio de perspectivas permite nuevas formas de creación.

2.2 CIRCUITOS CULTURALES

El fenómeno cultural dentro del desarrollo social se ha visto rodeado de un sin fin de significaciones y resignificaciones, mismas que se tienen que analizar a partir de la comprensión del contexto en donde estas se desenvuelven, por ello es por lo que dentro de un mundo de culturas híbridas es importante tener en cuenta el modo de consumo, producción y uso de los caracteres culturales. Daniel Mato en su obra *Estudios latinoamericanos sobre cultura y transformaciones sociales en tiempos de globalización* afirma al respecto:

El carácter “cultural” de las prácticas de consumo no depende de *qué* se consume, sino de *cómo*. Un mismo objeto o sistema de objetos (como los de una vitrina comercial o los expuestos en una sala de museo) puede ser consumido de maneras distintas, con sentidos distintos, por diversos actores. Hay quienes miran vitrinas cual si fueran escaparates de museos, y también quienes hacen lo opuesto (Mato, 2001: 158).

Se han destacado estudios que analizan toda cuestión implicada en el espectro cultural, específicamente en el proceso-circulación-consumo que conforman los fenómenos culturales, que en palabras de Tomás Ejea Mendoza se trata de un Circuito Cultural. Es indispensable enfatizar que en el desarrollo de esta estructura cultural están implicados no sólo la producción de un bien, sino las condiciones y circunstancias sociales que lo enmarcan.

El ciclo de un Circuito Cultural mantiene un margen estándar, es decir, un origen, la trayectoria y el destino. Cada circuito se identifica por su propio sistema, que crece y se transforma según las cuestiones espacio-temporales en las que se desarrolle, en otras palabras, en qué condiciones se creó, distribuye, comercializa, exhibe, consume, recibe; al igual que las formas en las que se forma, conserva e investiga.

Por tanto, el término Circuito Cultural no solo dispone la idea de la producción de figuras culturales, sino las transformaciones que tiene cada manifestación cultural contemplando cada significación y resignificación que adopta o remueve en sí misma.

Por otro lado, es indispensable entender que los Circuitos Culturales no se limitan en la categorización social, económica y política de los agentes sociales involucrados, o como lo plantea Ejea Mendoza [...] si bien el gusto y el consumo están diferenciados por el estrato social debido a las distintas posibilidades económicas, percepciones, habitus, necesidades, etcétera, el concepto de Circuito Cultural no se refiere a las manifestaciones culturales de una clase social sino a la “intencionalidad” general de un proceso cultural, el cual incluye a distintos actores sociales provenientes de diversos grupos y estratos sociales (p. 200, 2012).

A continuación, se presenta un cuadro para especificar de manera categórica las cuestiones de los circuitos culturales.

CIRCUITOS CULTURALES	
3 FASES	
1. Origen	Creación y producción
2. Trayectoria	Distribución, comercialización y exhibición
3. Destino	Consumo, recepción
3 TIPOS DE CIRCUITOS CULTURALES	
1. Circuitos culturales comerciales	Su principal objetivo es obtener ganancia económica, ya que en el proceso de las 3 fases se considera a los productos como una mercancía de compraventa.
2. Circuitos culturales comunitarios	Su principal objetivo es obtener un bien comunitario para el desarrollo y reforzamiento de la identidad de un grupo en específico.
3. Circuitos culturales artísticos	Su principal objetivo es generar un placer estético a partir de la crítica y observaciones de expertos, pretende crear valores simbólicos que finalice en la obtención de un prestigio ante la sociedad.

Tabla 2. Fuente: Mendoza, T. (2012); Elaboración propia.

Gracias a la información previa se puede apreciar que cada circuito cuenta con características fundamentales que sirven para encaminar su funcionamiento, sin embargo, no quiere decir que no se puedan entrecruzar, por qué cómo se mencionó anteriormente, lo fundamental del análisis de los estudios culturales es ver el comportamiento del objeto o producto cultural en cada contexto en donde se presente.

Finalmente, podemos realizar un análisis con tres grupos artísticos pertenecientes a Guanajuato y que a través de la investigación se logra ubicar su transformación u objetivos a través del lugar y tiempo. Pero antes se presentarán antecedentes para un mejor análisis.

A. FESTIVAL INTERNACIONAL CERVANTINO

El Festival Internacional Cervantino (FIC) es un evento cultural artístico que se lleva a cabo año con año en el estado de Guanajuato, el acontecimiento que marcó el inicio de este prestigioso evento sucedió en 1953 cuando Enrique Ruelas presentó una puesta en escena titulado *Los Entremeses de Miguel de Cervantes Saavedra*, lo novedoso fue que la obra fue montada en la plaza de San Roque en Guanajuato.

Lo sobresaliente del evento según la Secretaría de Cultura fue la propuesta de tomar espacios públicos con la finalidad de conocer la diversidad cultural y artística, sin embargo, el apoyo por parte del gobierno no llegó de forma inmediata a este proyecto, ya que fue hasta el año 1972 que el presidente Luis Echeverría Álvarez creó oficialmente el Festival Internacional Cervantino bajo la dirección del maestro Enrique Ruelas, añadiendo más acontecimientos artísticos y así abrir puertas a un festival de talla internacional, es así que se crea un comité organizador encargado de invitar a los artistas nacionales e internacionales.

En la actualidad el FIC es uno de los festivales más importantes en su categoría a nivel mundial, ha contado con la asistencia de grandes personalidades como lo fueron Ella Fitzgerald (intérprete conocida como la reina del jazz), Ray Charles (cantautor e intérprete de blues), Leonard Berntstein (director de orquesta) y B.B. King (Músico de blues, considerado como uno de los mejores guitarristas de todos los tiempos).

El festival es gestionado y organizado por instituciones públicas como el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, el Instituto de Cultura del Estado de Guanajuato, el

Ayuntamiento de Guanajuato y la Universidad de Guanajuato, por otro lado, también recibe apoyo del sector privado como Yamaha, Megacable, Oxxo y Grupo Femsa.

Se realiza una edición cada año y en él convergen artistas, exposiciones y diversas expresiones artísticas provenientes de todo el mundo, se acostumbra a invitar a un país y un estado mexicano para hacer voz de su cultura.



Ilustración 11. Festival Cervantino (2021).

Se puede observar en el [sitio web del Festival Cervantino](#) que los costos para acceder implican realizar gastos de alrededor de \$500 por adulto, y aproximadamente \$100 para niños, esto representa una limitación en el acceso de visitantes de comunidades populares y de recursos limitados de la zona, por otro lado, el público que se recibe generalmente proviene de distintas regiones del país y visitantes internacionales cuyo nivel socioeconómico le permite sustentar el acceso al festival.

Una limitante a cierto sector de la población señala que el interés en el desarrollo cultural en la comunidad popular no es un objetivo principal para el festival, al contrario, da pauta a detectar que en el circuito cultural compilan intereses al capital económico y político, cuya posición es destacada.

B. EL CENTRO DE EXPERIMENTACIÓN TEATRAL Y ARTÍSTICA (CLETA)

El Centro de Experimentación Teatral y Artística (CLETA) surge el 1 de febrero de 1973, a consecuencia de un conflicto entre el elenco universitario de la obra Fantoche que se presentaba en las instalaciones del Foro Isabelino de la UNAM y el jefe del Departamento de Teatro de esta Institución, debido que este pretendía cobrar todos los gastos generados por el uso del Foro.

Como respuesta, el grupo decide solicitar apoyo a través de distintos medios y tomar las instalaciones, logrando con ello la unión de individuos permitiendo una diversidad de ideologías que luchan por una causa social en común. El primer paso que tuvo dicha pugna fue el uso de técnicas populares donde se permitió trasladar las manifestaciones escénicas a espacios públicos, destacando el acrecentamiento del teatro a la comunidad abarcando problemas políticos en puesta.

Tras este acontecimiento Julio Cesar López en CLETA: Crónica de un movimiento cultural artístico independiente describe que el conflicto derivó en un movimiento artístico complejo y polémico, con varias facetas y artistas, así como experiencias vitales producto de aquellos momentos polivalentes. Estos últimos recibieron apoyo de distintas figuras para restablecer la distribución del poder en estas instituciones.

Entre las personas importantes que se encuentran alrededor de la fundación de CLETA, se encuentra Enrique Cisneros o mejor conocido como “Llanero Solitito”, mismo que es recordado por impulsar el arte y teatro independiente, su trabajo y trayectoria es recordada por representar problemáticas sociales en México.

El colectivo al identificar las dificultades de cercanía de la población popular con el entorno cultural decidió crear *El Cervantino Callejero* con la intención de acercar las expresiones artísticas a la comunidad, socializar el arte y poder tener eventos artísticos al alcance de la economía de las clases menos privilegiadas.



Ilustración 12. Grupo Zopilote en la Alameda. Recuperada de CITRU.

El también llamado *Cervantino Alternativo* es un evento popular e independiente, que pretende contribuir mediante espectáculos artísticos, que se acentúe la relación que existe entre los pueblos de México, visto que tiene como objetivo recuperar el espíritu cultural de las calles de Guanajuato El evento se realiza a la par del Festival Internacional Cervantino (FIC).

Los años de resistencia del CLETA y su festival callejero determinaron la cimentación de su reconocimiento como un festival oficial, aunque en su memoria aún destaca la represión y rechazo. Esto puede observarse hoy en día que aún predomina la falta de apoyo al evento (Julio César López, 2012).

Con respecto al teatro callejero, Sergio Antonio Téllez, en un blog de internet llamado *Momentos en la historia de México*, recuerda en los ochenta, la actuación teatral del Llanero Solitito y en general sobre CLETA:

“Por medio de un Teatro profundo y minimalista, (todo el vestuario era maquillaje de la cara y un gis para marcar el escenario en el piso), creaba un personaje, un ambiente y un concepto, que envuelve a todos los que estábamos en la calle, sugiriendo una conciencia por un México que todos queríamos, siempre llamaba al compromiso por nosotros mismos, implicarnos en lo que creyéramos correcto, y si bien tenía fama de comunista, yo no creo que lo fuera, en aquel entonces yo

estaba en la extrema derecha y me parecía que su mensaje apelaba al idealismo juvenil, y lo mismo se aplicaba a la derecha, a la izquierda y al centro, cosa curiosa, algunos de los comunistas que conocía no simpatizaban con él. Pero de hecho eso era muy normal, trotskistas, estalinistas, maoístas y demás -istas a veces se llevaban mejor conmigo, un ultraderechista que entre ellos.”

Aunque CLETA logró reunir a jóvenes universitarios, actores y público en general, existieron rupturas y decisiones internas que causaron que poco a poco este colectivo perdiera su rumbo con el paso de los años. Actualmente CLETA funciona como una Organización Político Cultural de la UNAM.

C. BARRIO CULTURAL

El proyecto de Barrio Cultural inicia en el año 2019 en Guanajuato, proyecto que propone convivir y construir una identidad propia a través del arte y la integración de galerías, artistas plásticos y visuales, músicos, bailarines entre otros, motivan un espíritu de comunidad; su estrategia implica la apropiación de la calle Positos en el centro histórico de Guanajuato.

El proyecto está a cargo de la Maestra Karenia Hernández, el artista plástico Antonio Jassiel Hernández y el Maestro Alberto Javier Martínez. Si bien Barrio Cultural sugiere sensibilizar a la comunidad a través de la creación del arte impartiendo talleres y dando lugar a diversas expresiones artísticas, también brinda una perspectiva diferente al tratar de descentralizar el arte y tomar espacios públicos para crear en conjunto un ambiente de comunidad.

El evento en un inicio contaba con el apoyo de distintos colectivos y galerías como Galería Angelito Cachondón, el taller de arte Iskali, el colectivo de arte Puertas Abiertas, el colectivo musical Mho-Tii-Fest, el colectivo de arte ¡Hagan Sitio!, la galería Cuarto Creciente, la galería Casa del Ahorcado, Capelo, Wendollyne Hernández, Osvaldo Ruelas y Cinthya León, el laboratorio de arte y permacultura Escarola, la galería EnVisionArte, la galería Azul Añil, el museo de arte Primer Depósito, la asociación civil Factoría de 7, el taller de elpinchegrabador, Laboratorio gráfico Kuchi y Funeral Room Galería.



Ilustración 13. Domingo de Barrio. Recuperada de Caracol en movimiento.

El itinerario del Barrio se realizaba originalmente el tercer fin de semana de cada mes y se organizaba de la siguiente manera:

1. El viernes de “Ruta de galerías o Art Walk” donde por la noche se invitaba al público en general a visitar las galerías de la calle Positos, con la finalidad de dar a conocer su trabajo además de brindar una atención más cálida a los visitantes.
2. El sábado de “Noches Gastronómicas y Culturales”, donde se llevaban a cabo exposiciones artísticas y musicales dentro de establecimientos gastronómicos de la zona Positos.
3. El domingo de “Domingo de Barrio”, cuya finalidad era brindar talleres gratuitos, exposiciones y exhibición musical sobre la calle Positos, para interactuar de manera más íntima con el público.

La importancia de realizar sus actividades en la calle Positos radica en el siglo XVII, cuando era conocida como la calle Real dado que los demás caminos eran para uso exclusivo de las haciendas, con el tiempo se convirtió en una ruta que alberga una oferta artística, con numerosos proyectos independientes como: galeristas, artistas visuales, músicos entre otros. Quienes buscan hacer que la cultura y el modo de vida de la sociedad se fortalezca; así mismo pretenden crear relaciones entre los diferentes actores

culturales. Bajo el argumento de los organizadores y curadores, es indispensable destacar los cruces naturales de intereses que existen en la organización de actividades recreativas.

Es cierto que los artistas que colaboran bajo el colectivo Barrio Cultural, tienen como objetivo descentralizar la cultura, activar los espacios públicos y hacer comunidad extendiendo la invitación a la ciudadanía a participar de la oferta que proponen en Guanajuato Capital, sin embargo, en la inmersividad de la organización su objetivo principal es ofrecer una oferta turístico-cultural-económica.

Karenia Hernández presenta al Barrio Cultural como un proyecto que pretende crear industrias creativas que busquen llamar al consumo de los turistas que alberga Guanajuato, ella menciona que el evento no es dedicado al ocio, si no a la *industria cultural* que apoye la economía de quienes lo integran.

En otras palabras, el esquema de Barrio Cultural consigue definir su propia independencia al existir sin apoyo externo, reacciona frente al poder establecido de la *industria cultural* y se convierte en una resistencia al mantenerse en funcionamiento, mantiene un discurso sobre sus intereses capitales y culturales, pero también procura un beneficio económico.

A pesar de contar con asistencia e integrantes dispuestos a convivir, Barrio Cultural no está exento de presentar dificultades. Durante una entrevista con Karenia Hernández y Alberto Javier Martínez mencionan que con la emergencia sanitaria al poco tiempo de inaugurar el proyecto, la mayoría de las galerías se vieron forzadas a abandonar el proyecto, debido al poco ingreso económico y la cantidad de gastos por el mantenimiento de los espacios, personal y herramientas de trabajo.

Aunque el proyecto no recibe ningún tipo de apoyo económico por parte de alguna institución pública, Barrio Cultural tiene que solicitar permiso a las autoridades correspondientes para tomar y cerrar la calle por cada edición, esto es un gran obstáculo para el proyecto, ya que de eso depende que se lleve a cabo el itinerario, tomando en cuenta que algunos días tienen mayor recurrencia.

En la edición de diciembre 2021, solo realizaron sus actividades dos días y se llevó a cabo el segundo fin de semana: El viernes 10 de diciembre se realizó el “Art Walk” y el domingo el “Domingo de barrio” que fusionaron con un bazar de arte, el inconveniente

fue que en ediciones pasadas las autoridades les otorgaban toda la calle Positos y en esta ocasión solo fue la mitad.

Desde esa edición Barrio Cultural, se encuentra suspendido debido a la serie de incidentes que han tenido, no han podido recuperar la apropiación de los espacios públicos, algunas galerías cerraron o presentan ventas bajas en su trabajo, algunos restaurantes siguen otorgando su espacio como foro artístico y cultural, pero el proyecto y los objetivos que se presentaban se fueron perdiendo poco a poco. Por ello el evento no es llevado a cabo cada fin de mes sino es realizado cuando se dispone de los permisos para ocupar los espacios públicos.

2.3 LOS OBSTÁCULOS ABREN CAMINOS ALTERNOS

La apropiación de espacios es un asunto que se ha manifestado en este texto, en el espacio real es aún más perceptible descubrir las características de la apropiación manifestándose. El objeto de estudio de esta investigación se caracteriza principalmente por analizar los circuitos culturales en el estado Guanajuato y el entorno en el que se median las actividades culturales. Se inició un sondeo con un grupo de artistas establecido en una espacio-temporalidad que le identifica como una figura políticamente establecida en la médula de lo cultural y social.

El colectivo Barrio Cultural es el grupo inicial del cual se ha observado y posteriormente, localizado información para construir mediante una metodología investigación-creación un puente difusor de su cultura objetivada e interiorizada hacia el exterior de su esfera. Para comprender mejor la situación del colectivo Barrio Cultural se describirá y ubicará la esfera en la que este se encuentra. Cabe destacar que el contexto en el que se desenvuelve el grupo permite concebir fácilmente su identidad colectiva, es decir, la memoria es un recurso que abre las puertas para deshebrar las entrañas de la esencia de Barrio Cultural, específicamente el grupo de sujetos que conforman este.

Se debe reconocer que en siglos anteriores Guanajuato fue sede de eventos indispensables creando así su propia identidad. Antes de la colonización española los pueblos chichimecas y purépechas ocupaban la región, por consiguiente, durante la conquista los españoles se encargaron de instalarse en la zona. En el siglo XVI se fundaron las primeras villas y pueblos cuyos intereses predominaban en la explotación de los yacimientos de plata. Durante los siguientes años el lugar determinó un punto de

encuentro para la religión, política, arquitectura, economía y otros sectores, esta convergencia se puede observar en los edificios civiles y religiosos de estilo barroco y churrigueresco traídos desde España.

Otro acontecimiento que determinó su memoria sucedió en 1810, en la ciudad de Dolores (ahora llamada Dolores Hidalgo, Cuna de la Independencia Nacional) cuando inició el movimiento de la independencia de México en manos del cura criollo Miguel Hidalgo y Costilla quien tomó la ciudad de Guanajuato unos días más tarde. En 1874, luego de una amplia colonización e instalación de la industria minera la intendencia es reconocida como Estado Libre y Soberano de Guanajuato. (INAFED, 1987)

Un siglo después a este acontecimiento, el arte y cultura cobijaron la ciudad y la enriquecieron aún más, como sucedió en el año 1953 cuando Enrique Ruelas de la Universidad de Guanajuato instituyó un evento en el que el teatro salía del escenario cerrado para involucrarse en las calles, de este modo Ruelas proponía que el arte podía llegar a las comunidades que no habían tenido acceso con anterioridad.

2. 3. 1 IDENTIFICACIÓN Y UBICACIÓN DE LA ESFERA

El estado de Guanajuato se encuentra en el centro del país y es colindante con los estados de Querétaro, Michoacán, Estado de México y San Luis Potosí, lo que indica su gran conexión con ciudades y carreteras principales del territorio mexicano.

En un principio se presentaron los Entremeses de Miguel de Cervantes en los escenarios callejeros, y después de veinte años Luis Echeverría Álvarez creó oficialmente el Festival Internacional Cervantino bajo la dirección del maestro Enrique Ruelas. En la página web del Festival Cervantino se especifica que el precio de los boletos para acceder está alrededor de 500 pesos por adulto, y aproximadamente 100 pesos para niños, lo cual representa una limitación en el acceso de visitantes de comunidades populares y de recursos limitados de la zona, por otro lado, el público que se recibe generalmente proviene de distintas regiones del país y visitantes internacionales cuyo nivel socioeconómico les permite sustentar el acceso al festival.

Otro evento de talla internacional es el *Guanajuato International Film Festival* (GIFF), un evento de gala inaugurado en 1998 para la presentación y premiación de cortos y largometrajes nacionales e internacionales en conjunto con otros festivales y

expresiones. El festival se lleva a cabo en San Miguel de Allende, y la proyección de filmes se realiza en sedes estratégicas de esta zona, además de la ciudad de Guanajuato, Irapuato y León.

En la organización y apoyo al evento se involucran instituciones gubernamentales y del sector privado. Las actividades generales y las proyecciones en la calle no tienen costo, sin embargo, se llevan a cabo eventos privados y el Tunnel Fest cuyos accesos requieren un costo como se especifica en la plataforma digital del evento.

Asimismo, existen festivales a nivel estatal que se llevan a cabo bajo la administración directa del estado de Guanajuato como el Festival Madonnari⁶ el cual se desarrolla en diferentes municipios del estado y en ellos las ediciones son independientes entre sí. En el caso de la capital estatal en 2020 se llevó a cabo el doceavo festival y la temática fue el homenaje al personal médico por motivos de la crisis sanitaria por el virus Sars-CoV-2. El evento consta de un concurso de arte *madonnari* en el que los artistas participan para la obtención de remuneración económica y otros beneficios. Este evento se lleva a cabo en las calles y el público puede observar el proceso artístico de los participantes.

2.3.2 MANIFIESTO DE MEDIARTE

MediArte nace de la necesidad localizada de un espacio que incluya el aprovechamiento de las tecnologías que son utilizadas hoy en día y un trabajo colaborativo. La construcción de conocimientos a partir de la colectividad producirá una masa crítica en el ámbito artístico y social. Se procura que las participaciones tanto de artistas como del público desarrollen una comunidad que mantenga viva la plataforma a través de la creación y publicación de contenido.

Al dar inicio de este proyecto, la primera etapa implica la redacción de un manifiesto que represente los valores que se requieren para un desarrollo plenamente cultural y colaborativo de la plataforma. En él se describirán las características y procedimientos imprescindibles que realizarán un fructífero crecimiento del programa.

⁶ El concepto *madonnari* proviene de la tradición italiana del siglo XVI, una práctica pictórica realizada con carbones y pasteles sobre el pavimento, su temática esencial era la reproducción de madonnas (Linares, R, 2020).

El nombre del proyecto radica en un juego de palabras (Media= medios y Arte, es decir *MediArte*: surge de la necesidad de crear y utilizar instrumentos tecnológicos y virtuales con la finalidad de construir lazos que permitan convivir y habitar espacios públicos-digitales; el arte y la *colectividad* posibilitan la convivencia de múltiples disciplinas y sentidos artísticos.

MANIFIESTO

MediArte surge de la necesidad de crear y utilizar instrumentos tecnológicos y virtuales con la finalidad de construir lazos que permitan convivir y habitar espacios públicos-digitales; el arte y la inteligencia colectiva posibilita la convivencia de múltiples disciplinas y sentidos artísticos

Busca ser un espacio que pueda asegurar la actividad artística para su difusión y exposición, creemos que el arte puede transformar y reconfigurar perspectivas mediante la visión del otro, esperamos explorar percepciones artísticas desde nuestra mirada y en la ajena. Un espacio físico, artístico, virtual e intelectual donde se respete la identidad individual de los integrantes, pero al mismo tiempo se construya una identidad que nos represente como colectivo.

Pretendemos llevar a cabo prácticas colaborativas artísticas, donde se presente un trabajo en comunidad a partir de la convivencia de conocimientos, pensamientos, técnicas y distintas disciplinas, para colaborar o co-crear una obra de manera cooperativa. Las prácticas colaborativas en el arte implican un trabajo en equipo donde existen aprendizajes y relaciones horizontales que refuerzan la construcción de nuevas relaciones y formas de creación.

Así mismo por medio de la virtualidad pretendemos interconectar con quienes estén interesados en conocer el trabajo artístico y a su vez tener la oportunidad de aportar y participar desde el uso de su imaginación dentro de un espacio público-digital.

3. ADVERSIDADES Y TRAYECTORIA DE LOS CIRCUITOS CULTURALES

El actual capítulo es un espacio que ocupan las reflexiones nacientes de la investigación. A lo largo del trayecto, se han encontrado y separado las ideas iniciales, descubierto nuevos enfoques y perspectivas alrededor del objeto de transformación: los Circuitos Culturales. Procesos culturales que, a través del análisis se ha entendido su diversidad, comportamiento y transformaciones a partir de las condiciones en las que funcionan. Desde el origen que determina los pilares principales que lo sostendrán en sus procesos, como la trayectoria que implica variaciones y mutaciones dispersas y diversas; el objetivo sostiene el rumbo del circuito y lo dirige.

Los circuitos culturales analizados en los siguientes apartados, funcionan referencialmente para entender el papel que juega el espectro cultural en Guanajuato, desafían la estandarización de los procesos en la región por su rica diversidad e identificación singular. Las características en ellos coordinan sus propias significaciones, resignificaciones y abren camino a su destino.

Asimismo, permiten entender las necesidades y aspiraciones de la sociedad de Guanajuato, anidando el requerimiento de una propuesta dirigida a la pluralidad y horizontalidad. Por consiguiente, este último capítulo profundiza en las razones, intenciones y respuestas de *MediArte*, un Circuito Cultural Digital que pretende reivindicar las prácticas culturales a través de la colectividad y la colaboración constructiva por medio de una plataforma transmedia.

Asimismo, este último apartado contribuye a la conceptualización de los Circuitos Culturales que salen del espacio físico y se integran en las prácticas de las nuevas tecnologías, de acuerdo con las nuevas necesidades que el espectro cultural manifieste. Por tanto, no sólo se propone un nuevo proceso cultural, sino que se instala la idea de una nueva perspectiva al panorama digital.

En esta investigación, los Circuitos Culturales como: el Cervantino, CLETA y Barrio Cultural encuentran que las prácticas de cada uno se incorporan en distintos niveles, requirieron que cada análisis tuviera un enfoque distinto, desde el planteamiento del campo que instala Bourdieu y la intermediación de intereses y actividades.

3.1 INTERNACIONAL CERVANTINO

La globalización y la *industria cultural* han permitido que se abran fronteras territoriales y se visibilicen algunos aspectos culturales, impulsando la estructura de estrategias de difusión y convivencia, como lo son los festivales culturales.

El Festival Internacional Cervantino (FIC) es un circuito cultural que pretende compartir y difundir la obra artística con un valor propio y que este sea reconocido en un rubro económico y cultural. Los festivales culturales suelen celebrarse en espacios con un valor cultural e histórico importante, la valoración patrimonial de una zona implica un proceso de producción y difusión de bienes culturales, aportando ciertos valores como la recuperación del orgullo de una ciudad para sus ciudadanos. (Richards & Palmer, 2010: 33).

En un inicio pretendió ser un circuito comunitario pero debido a la expansión y la apropiación de los espacios, se incorporó a un proceso de *industria cultural*, hablamos de la comercialización de objetos culturales que satisfacen los intereses de la iniciativa privada y que contribuyen al desarrollo económico.

El FIC año con año beneficia el sector cultural, económico y turístico. El evento es de suma importancia para la visita de turistas nacionales ya que conforman el 80% del total de visitantes a Guanajuato, quienes por lo regular alargan su estadía (Secretaría de Desarrollo Turístico de Guanajuato, Dirección General de Planeación, Dirección de Información y Análisis, 2011a). *

Canclini propone la idea que la *hibridación cultural* puede implicar distintas cuestiones. En el caso de la industria cultural explica que no necesariamente se trata de una dominación, sino que esta nos da otras oportunidades de modernidad que abren una brecha para tener un espacio de múltiples culturas que se enriquecen unas a otras.

EDICIONES DE FIC 2019-2021				
Edición	Tema	Estado y País invitado	Duración	Formato
47° 2019	Migraciones	Guerrero y Canadá	9 al 27 de octubre	Presencial y con acuerdos para realizar transmisión en vivo.

48° 2020	Identidad	Coahuila y Cuba	14 al 18 de octubre	Formato totalmente virtual.
49° 2021			13 al 31 de octubre	Formato híbrido con un aforo del 50% y espectáculos virtuales.

Tabla 3. Ediciones del FIC. Elaboración propia.

Podemos destacar que a partir del 2019 se realizó un convenio con la Secretaría de Cultura para la difusión a través de las televisoras culturales como: Canal 22, Canal 14, Canal Once y Tv4 planteando un quiebre entre el Festival y los potenciales asistentes. Retomando medidas de difusión alternas al contexto socio-histórico, al enfrentar una pandemia mundial, se necesitó la implementación de una estrategia de difusión, ya que pretendían que la audiencia y el consumo no disminuyeran y, con ello, continuar con las ediciones ininterrumpidas del Festival pese a las condiciones.

Retomando a los autores Horkheimer y Adorno, la *Industria cultural* representa una línea divisoria de la cultura sobre todo en su uso y producción como mercancía, que crea un modelo en los gustos e intereses de los individuos y su identidad.

Es decir, este Circuito Cultural impone un quiebre entre la comunidad que tiene acceso al costeo de eventos privados y la gente que no puede acceder a estos. Si bien a partir de este análisis podemos resaltar que el Festival Internacional Cervantino a pesar de publicitar de ser un evento gratuito, los eventos macros tienen un costo adicional, sin embargo, utilizan esta estrategia diseñada para asegurar el éxito económico y la coerción al sistema.

El Circuito Cultural comercial que conforma la FIC, deriva de su amplia programación, ya que cada año se elige un tema central y se invita a un estado y un país para rendir homenaje a través de actividades, todo ello, con apoyo de un presupuesto económico federal, además de contar con patrocinadores de empresas privadas.

Algunos de los patrocinadores que han participado en ocho años consecutivos son el grupo FEMSA, Coca-Cola FEMSA y OXXO quienes, aparte de aportar en el sector económico, presentan exposiciones:

(...) La Fundación FEMSA presentará dos exposiciones de la Colección FEMSA: “La primera lluvia en el desierto. Diálogos Colección FEMSA – IEC”, cuya curaduría fue realizada en conjunto entre los equipos de la Colección FEMSA y el Instituto Estatal de la Cultura de Guanajuato; la cual, presenta un diálogo en

relación con la temática del Festival Internacional Cervantino: identidades a través del diálogo de artistas de diferentes generaciones, y se presentará en el Museo Conde Rul, en la ciudad de Guanajuato. Por otra parte, también se llevará a cabo una exposición de videoarte con obras de la Colección FEMSA, las cuales tienen como punto común el ser humano y su entorno, que se presentará en la rotonda del Museo de Arte e Historia de Guanajuato, en la ciudad de León (Grupo FEMSA, 2021).

El FIC es organizado por la Secretaría de Cultura y patrocinado por un sector privado. Existe una conexión, relación y organización que parte desde un enfoque de interés, donde predomina el capital económico, aprovechando la magnitud y popularidad de este evento que tiende a dominar y monopolizar. Interviniendo a un circuito cultural comercial, cuyos intereses de capital quebrantan el espacio de apropiación y a su vez su legitimación.

3.2 CENTRO LIBRE DE EXPERIMENTACIÓN TEATRAL Y ARTÍSTICA

Centro Libre de Experimentación Teatral y Artística (CLETA) nació como un quiebre entre la estructura institucional de la UNAM y el elenco universitario de la obra “Fantoche”. La agrupación se ubicaba en una posición desfavorable respecto a las autoridades culturales de la UNAM, por ello, la presión que la universidad ejercía sobre el colectivo terminó por disolver la relación. Bajo el enfoque de Bourdieu, es fácil observar que el Centro Libre de Experimentación Teatral y Artística es producto de la relación de poder entre el campo administrativo y el cultural de la UNAM y la violencia ejercida del primero hacia el segundo. Dicha violencia marcaría el discurso de CLETA hasta estos tiempos.

Dada esta ruptura, CLETA inició un traslado de su actividad teatral a espacios públicos. Si bien esta transición no tuvo como fin inicial el beneficio comunitario de las artes escénicas, la ruptura representó un parteaguas en la creación artística callejera. Iniciaba así su incursión en los Circuitos Culturales *Comunitarios*, por un lado, su actividad artística se incrustaba en los espacios comunes como un esfuerzo para llevar sus obras a personas que en otras circunstancias no tendrían acceso a este tipo de producciones artísticas. Por otro lado, su objetivo radicaba en involucrar a la gente en

los Circuitos Culturales *Artísticos*, como un intento de generar placer estético a comunidades históricamente excluidas de la creación teatral.

Estas acciones rompían con la forma de crear cultura, de modo que las producciones artísticas dejaban de seguir una lógica mercantil, en la que estos eventos eran dirigidos únicamente a personas que contaban con el capital económico o cultural necesario para su apreciación. En este sentido, el colectivo representa una ruptura con la *industria cultural* donde el lucro económico o una alineación sociopolítica eran los principales intereses, tendiente a redirigir la atención a ciertos grupos de poder. Funcionó como un puente entre las comunidades y el libre acceso a la cultura.

De esta manera y en un efecto contrario a la pérdida de poder de los grupos hegemónicos, el arte desarrollado por CLETA reduce el aura burguesa que rodea a la creación artística, dotando de poder a sectores populares que toman las obras, las reconstruyen y apropian según su contexto e intereses. Dicha tarea, representa un traslado de poder desde un sector dominador a un sector dominado, creando modos de reconfiguración social que permiten usar al arte como medio de reivindicación y liberación de grupos sociales históricamente marginados.

Al detectar esta falta de cercanía de la población con los eventos culturales, se dio origen al Cervantino Callejero o Cervantino alternativo. Como producto de esta nueva resignificación, tuvo como principal objetivo socializar el arte entre los sectores menos privilegiados, dando acceso a las expresiones artísticas a clases populares, en cuyos casos este acercamiento representaba la única posibilidad de apreciar obras teatrales.

Al realizar estas acciones de forma alternativa al Festival Internacional Cervantino, también se ejercía una crítica al carácter elitista de dicho festival, en donde prevalecen los intereses económicos sobre los aspectos artísticos y comunitarios, dando cabida a solo un grupo selecto tanto de creadores como de espectadores. CLETA, en este aspecto, ponía sobre la mesa de discusión, la importancia de contar con *Circuitos Culturales* que dieran espacio a sectores excluidos de los grandes eventos que persiguen fines económicos, pero se disfrazaban de promotores culturales y comunitarios.

Es así como este colectivo aplicaba de forma práctica, consciente o inconscientemente, un *arte comunitario* que incluía en sus producciones a las comunidades, creando un diálogo entre ambos, es decir, rompía con el carácter elitista del arte que se creía propio de museos y galerías ya que lo trasladaba a los espacios en

los que la mayoría de la gente transitaba a diario: la calle. Esta forma de creación artística resultaba también en una transformación social, a través de sus puestas en escena, planteaba problemáticas que al ser captadas por la comunidad reconfiguraba la forma en la que las personas entendían su entorno, tanto artística, política y socialmente.

En la actualidad, sigue abogando por una creación teatral libre de ataduras propias de la burocracia cultural y un teatro libre y gratuito para todos y desde cualquier lugar. El 27 de marzo de 2022, el colectivo hizo público su manifiesto. Dicho pronunciamiento visibiliza el compromiso del colectivo con la sociedad, y su lugar como organización que se desarrolla dentro de *Circuitos Culturales Comunitarios y Artísticos*, dando menos importancia al aspecto económico de su filosofía.

3.3 BARRIO CULTURAL

Comprendiendo el papel cultural que históricamente ha mantenido Guanajuato, comenzamos a buscar los principales Circuitos Culturales vigentes en el estado, siendo el primero que resaltó en la búsqueda Barrio Cultural.

Nuestro primer acercamiento físico al objeto de transformación, tuvo lugar en diciembre del 2021, cuando asistimos al evento llamado el Barrio Cultural, el cual se llevó a cabo por la iniciativa de Galeristas y gestores culturales locales. El proyecto tuvo como objetivo principal atraer un mayor número de visitantes a la calle Positos y a sus galerías, mismas que están ubicadas en una de las avenidas principales del centro de la ciudad de Guanajuato, que conecta desde la Universidad de Guanajuato hasta la histórica Alhóndiga de Granaditas.

Esta calle fue renombrada por los artistas locales como Zona Positos, y ha experimentado con los años una bonanza artística en forma de oferta cultural, esto derivado por diferentes circunstancias, un ejemplo de esto es que la zona es considerada parte del centro histórico, además de que sus espacios, como lo son locales comerciales y casas que fácilmente se pueden convertir en talleres de arte, son de un alquiler accesible, creando así un ambiente propicio para el desarrollo artístico, y es por estas condiciones que comenzaron a llegar aún más galerías, foros, talleres de grabado y pintura a este espacio.

Estas circunstancias llevaron, en pocos años, a convertir a la zona en un referente de la cultura en Guanajuato, creando así un circuito cultural. El Barrio Cultural tuvo como

antecesor un proyecto de carácter público, mismo que tuvo sus bases cuando el ayuntamiento del Estado, a través de la Secretaría de Cultura, buscó aumentar la oferta cultural, sin embargo, el término de la administración y el cambio de gobierno estatal dejaron al proyecto inconcluso y sin fondos.

Al reestructurarse el proyecto, cambiaron los intereses, y se orientaron principalmente a los mercantiles y económicos, pues si bien la remuneración económica por la labor artística es necesaria, la reproductibilidad sobre el arte, además de diversos temas relacionados, ya han sido abordados en el texto. Aunado a lo antes dicho, los permisos pertinentes para el cierre de las calles, la creación de publicidad y propaganda, la gestión de los eventos, la inversión económica y la logística necesaria para un evento de tal magnitud, recayeron completamente en sus organizadores.

La problemática y dificultades que se cernieron sobre el proyecto Barrio Cultural, fueron mayores que otros de esta misma índole, pues al ser la continuación de un programa gubernamental, donde su intención principal era el esparcimiento de la cultura, al momento de dejar de ser financiado por el estado, no obtuvo ningún otro apoyo económico ni logístico que se requiere para un proyecto de tal magnitud.

Al transformar el proyecto a la iniciativa privada se retomó el concepto sin grandes cambios, prevaleciendo con las mismas prácticas de talleres gratuitos, y la oferta cultural libre, su objetivo era distinto al planteado en un principio, esto se contrapuso con los intereses de un negocio, tal como lo son las galerías y talleres, ya que, al tener la intención de reactivar económicamente a la zona, atraer potenciales clientes y reactivar económicamente la zona, fue mermando el proyecto.

El desembolso económico que representaba hacer mes con mes el barrio, junto con el apoyo necesario para llevar a cabo el proyecto, representó limitaciones para los organizadores y participantes. El proyecto llamado Barrio Cultural fue creciendo y formando parte de la comunidad que rodea la Zona Positos, de tal forma que aumentó el interés por parte de las autoridades visibilizando las problemáticas del entorno, tales como la inseguridad, limpieza y sanidad.

La pandemia de covid-19 que asoló al país a principios del año 2020, no pasó desapercibida en la Zona Positos, la suspensión de toda actividad presencial terminó derrumbando la economía que los artistas emergentes estaban formando. El Barrio Cultural fue completamente descartado por las autoridades, además culminó con el robo

de galerías, obras y materiales para el uso artístico y de igual forma, la innegable crisis económica que derivó al cierre de la mayoría de los talleres-galerías en la Zona Positos, mermó cualquier intento de mantener el proyecto a flote, esta situación provocó el abandono de la zona por parte de un gran número de galerías que se aglomeraban en la calle.

Aunado a esto, la situación política del estado afectó el proyecto ya que al ser un Estado con un gobierno que tuvo un mal manejo de la crisis de Covid-19, cualquier actividad cultural fue abandonada, además de esto, el mismo gobierno tuvo la intención de crear un proyecto estrictamente gubernamental parecido, que sirviera de base para el Barrio Cultural, negando así los permisos necesarios para el desarrollo de cualquier otro espacio de la misma índole.

Como primera propuesta para comenzar nuestra participación en colaboración con Barrio Cultural, se creó una estrategia donde utilizáramos la transmedia en una fusión. Un Barrio Virtual que apoyara y resolviera las problemáticas antes expuestas, si la distancia derivada de la pandemia era la principal, la virtualidad era la solución. Nunca se propuso un barrio digital como un reemplazo de Barrio Cultural, se buscaba crear una especie de espejo virtual.

Nuestra propuesta era llevar al proyecto de Barrio Cultural a una plataforma y en su totalidad, digitalizar los talleres, cursos, videograbar las charlas, conferencias y exposiciones, crear un acervo de las actividades que el proyecto y el circuito cultural presentaran, una propuesta que dotaba al proyecto de la posibilidad de romper las barreras físicas que lo limitaban, llegando a más sitios, democratizando a una mayor escala la cultura y la oferta que el Barrio Cultural podía brindar.

3.3.1 NEGATIVA DEL BARRIO, NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES

El proyecto del Barrio Cultural y la Zona Positos, tiene un gran impacto social, sin embargo, al ser una mezcla de un proyecto gubernamental sin intereses capitales, no respondía completamente a la gestión cultural sin fines de lucro, ni a la propagación de la cultura fuera del espacio físico donde sus galerías se ubican, ya que esto no atraería clientes a sus negocios, acotando así la división que planteamos en párrafos anteriores, el Barrio Cultural es un proyecto con meros intereses económicos principalmente.

La propuesta planteada al proyecto no fue bien recibida, primeramente, por la resistencia a las nuevas formas de interacción social por medio de la virtualidad, esto atribuido a lo planteado en los primeros capítulos de este texto, donde la inmigración digital y la resistencia a adoptar a las nuevas tecnologías limitó la participación con su proyecto. Se comprendió que este circuito cultural no era compatible con la propuesta planteada, ni la metodología ni la estructura, es así, que ante las negativas de la Zona Positos por sus necesidades antes expuestas, se dejó atrás la colaboración con Barrio Cultural.

La negativa de un *Barrio Virtual* no presentó un problema significativo, las propuestas teóricas y prácticas que se habían desarrollado y trabajado en un inicio fueron base para comprender a profundidad a Barrio Cultural. La oportunidad de participar físicamente nos dio la posibilidad de conocer a los artistas que nutren y mantienen vivos diferentes *Circuitos Culturales* a lo largo del centro de Guanajuato.

La propuesta se replanteó, amplió y rompió las barreras que el Barrio Cultural pudo haber edificado. La diversidad en la oferta cultural que ofrece no solo la Zona Positos, nutrió la curiosidad y la agenda de artistas locales, fue así como de la negativa surgió nuestra iniciativa, un circuito cultural virtual, *MediArte*.

3.4 LA DIVERSIDAD DE LOS CIRCUITOS CULTURALES

Para concluir la previa secuencia de análisis de los circuitos culturales, se consideró la conceptualización dada por el profesor Ejea Mendoza, quien dispone las características establecidas en los tipos de circuitos culturales. Sin embargo, como él mismo aclara, se trata de procesos culturales con múltiples variantes que los incorporan, por tanto, es notorio que, aunque los circuitos culturales analizados pertenecen a una categoría, dependiendo de las condiciones de su origen, proceso y objetivo, no se limitan a incorporarse en menor o mayor grado a otros perfiles.

Aun así, no se debe olvidar que el espectro cultural es un espacio amplio, diverso y ambiguo, por tanto, es posible considerar que una categorización de tres tipos de circuitos culturales implica una limitación, incluso aunque intervengan en más de una categoría. La clasificación de Ejea distribuye de manera funcional en primer grado las diferencias entre circuitos culturales, es una estrategia que permite identificar fácilmente su naturaleza.

Sin embargo, durante esta investigación se ha descubierto que la complejidad de cada Circuito Cultural, sostiene una amplia diversidad de características tangibles e intangibles que son parte de su identidad, y aún más, se identificó que la constancia en el espacio-tiempo de estos procesos es una variante que se repite en ellos, es decir, que el movimiento y transformación son procesos intrínsecos de los Circuitos Culturales.

Por tanto, se considera que la tipificación de tres categorías sirve como una guía para posicionar los Circuitos Culturales en el ámbito de sus intereses y propuestas, pero se debe plantear una profunda observación de cada uno por sus variantes y mutaciones a lo largo de su existencia.

3.5 LAS TRANSFORMACIONES SON CONSECUENCIA DEL MOVIMIENTO: MEDIARTE

Como se observó con el fenómeno de *los nativos e inmigrantes digitales*, las tecnologías requieren quien las maneje, utilice y entienda. Asimismo, exigen el nacimiento de nuevos conceptos o la readaptación de los ya establecidos para que se emparejen con la nueva realidad en la que ellas intervienen.

Es indispensable entender que, con el paso del tiempo, el modo de funcionamiento de cada proceso suele corromper lo establecido una vez que llega. La manera en la que se da el progreso es por medio de la innovación, ya sea creando, alterando o borrando lo necesario para beneficiar las nuevas dinámicas que se instalan en el mundo. Por lo que, en el caso de los Circuitos Culturales, se requiere una nueva perspectiva de abordaje y contribución a las nuevas propuestas.

MediArte se dispone a ser un espacio que intermedia en la planicie digital, y al mismo tiempo, se suscribe en el *campo cultural*. En la categorización de Ejea, se dispone a encajar con los intereses artísticos y comunitarios.

Para empezar, la plataforma en la que está suscrito se instala en la virtualidad que implica una codificación de las realidades físicas, por lo que no solo se trata de la réplica de la realidad, sino de incrustar las narrativas que un individuo lleva a cabo en su espacio físico para luego decodificarlas y codificarlas de nuevo en un espacio virtual, de tal manera que las interfaces logren integrar las narrativas orgánicamente.

Por otro lado, se instala como un ambiente en el que cualquier individuo puede integrarse como creador y consumidor, o como lo llama Carlos Scolari, *prosumidor*, es decir, que la plataforma está diseñada para que tanto artistas como visitantes digitales, puedan interactuar entre sí y con los medios. Así cualquier agente social que se involucre en los medios, contribuirá con las narrativas expuestas por los artistas y hacer una extensión de ellas.

No obstante, queda aclarar que el beneficio económico se mantiene con bajo perfil, debido que se busca integrar la mayor oportunidad de participación del público, sin declarar una limitante como el costeo por pertenencia o goce de actividades.

3.5.1 NUEVOS ESPACIOS, NUEVAS PROPUESTAS

El *ciberespacio* y la virtualidad son conceptos utilizados por Pierre Levy para determinar ciertos fenómenos que tienen que ver con las nuevas realidades. La actualidad es un panorama, resultado de todos los procesos y actualizaciones en las tecnologías de las que la humanidad hace uso. Es necesario innovar para cumplir con las necesidades que las actividades ocasionan, como es en el caso del *proyecto*.

La virtualidad en palabras de Levy no es algo que se oponga a lo real. Se enfrenta a lo establecido y aceptado para moverlo de su lugar, lo que significa que interviene como un fenómeno que busca la actualización. Puede tratarse de cualquier entidad, fenómeno, objeto, conjunto de problemas, nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación (Levy, P, 1995).

Lo virtual implica la exigencia de la actualización. Bajo esta lógica, es más fácil encontrar el camino de *MediArte* en el espacio que busca ser desarrollado. Las plataformas en las que quiere existir, convierten y transforman los procesos culturales que pueden evolucionar y satisfacer las necesidades que el espacio físico-temporal no cumple.

Para resolver el argumento de la virtualidad como principal entorno del circuito cultural *virtual*, se destaca la importancia del espacio físico para el desarrollo de relaciones y actividades culturales, sin embargo, existe una diversidad de interacciones en ambos espacios. Cada uno con sus variantes y resultados, sin mencionar la ocupación de recursos físicos y temporales que requieren.

La virtualidad de *MediArte* no niega el peso significativo de lo físico, al contrario, lo reconfigura a través de sus narrativas. Las interacciones como consecuencias positivas, instaurarán una comunidad que contribuya con el centro a través de los distintos medios. Esta ofrece que los agentes participantes ocupen los lugares sin importar sus condiciones en el espacio-temporal físico de su realidad. La particularidad del caso, direcciona una manera de evadir los limitantes físicos en el ámbito político, económico, social: permisos estatales y municipales, financiamientos, costeo por evento, distancia entre los individuos y el circuito, incapacidades físicas, falta de tiempo por actividades básicas de vivencia, entre otros.

Se plantea que, a pesar de su origen virtual, *MediArte* como Circuito Cultural se debe apoyar de soportes físicos y materializarse en un momento y lugar. Esta situación puede ser resuelta dependiendo de los agentes que participan, dado que en cada caso actual y por surgir estarán instituidos en su lugar de trabajo y se formarán en determinados horarios.

La cercanía entre la virtual y lo físico es aún más grande de lo que se pudiera imaginar, es un sistema de actividades culturales que aprecia el espacio-temporal físico como un medio más del circuito. Levy presenta que:

Quando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se colocan «fuera de ahí», se desterritorializan. Una especie de desconexión los separa del espacio físico o geográfico ordinario [21] y de la temporalidad del reloj y del calendario (Levy, P,1995, p.14).

3.5.2 CONCEPTUALIZACIÓN DE CIRCUITO CULTURAL VIRTUAL.

A consecuencia de las observaciones de los Circuitos Culturales previamente destacados, de las características de la virtualidad y la categorización mencionada, se ha planificado una propuesta para desarrollar un Circuito Cultural Virtual, cuyas características impliquen el enfoque en el campo cultural, una gestión colectiva, horizontal y de carácter transmediático.

La conceptualización de *Circuitos Culturales Virtuales*, no solo intervienen con la categorización de Ejea, sino que contempla un nuevo abanico de medios de interacción, es decir, las diferencias espaciales y temporales no contrarrestan las prácticas y

relaciones sociales que se pueden desarrollar en circuitos como *MediArte*. Cabe destacar que no se niega la funcionalidad de la propuesta de Ejea, solo se contribuye a ella para facilitar la identificación de circuitos en otro tipo de espacios.

La extensión de los *Circuitos Culturales* a los virtuales gratifica que los nuevos procesos pueden llevarse a cabo fuera del espacio-temporal físico. Esta propuesta permite abrir las puertas de nuevos sistemas culturales cuyas necesidades cumplan con sus principales objetivos.

Nuestro proyecto se puede mencionar desde distintos enfoques, principalmente se enfatiza en el albergue de actividades artísticas y culturales dentro de un *ciberespacio*. Como se mencionó en el capítulo anterior, la *cibercultura* es la planificación rizomática de pensamientos y habilidades cognitivas que permiten la interacción con un mundo exterior a partir de espacios digitales.

Esta nueva propuesta radica principalmente en la categorización concentrada en el análisis de *Circuitos Culturales* del apartado (3.4), en donde se plantea las limitantes entre la profundidad de los circuitos y su comprensión. Se considera que en la actualidad, las nuevas realidades exigen una nueva categoría para satisfacer las necesidades de *MediArte*, un Circuito Cultural que busca desenvolverse en la virtualidad y que la categorización de Ejea no toma en cuenta.

La *cibercultura* y el *ciberespacio* son conceptos que construyen la propuesta, debido que reconfiguran la estadía de un Circuito Cultural y lo llevan a la codificación de la virtualidad. Los participantes contribuyen a la edificación de la *cibercultura* a través del *ciberespacio*, en este margen, los medios de interacción y las narrativas traducen lo que las plataformas digitales ofrecen frente a las limitaciones del espacio físico.

Sin embargo, no se debe olvidar que un Circuito Cultural Virtual que utiliza la actualización para reconfigurar un entorno de interacciones sociales, al igual que un Circuito Cultural físico, contiene múltiples variantes socio-culturales. Entre sus funciones principales están las estrategias de difusión, labores artísticas y culturales, así como el uso de herramientas virtuales como: redes sociales, aplicaciones, páginas web, además del desarrollo de experiencias únicas, como la construcción de material inmersivo y narrativas transmediáticas. Por último, no se destaca que en el desarrollo de los Circuitos Culturales Virtuales, se sumen más necesidades que hasta este momento no se

identifican; es de suma importancia utilizar las herramientas virtuales que se nos presentan, así como analizar el contexto socio-cultural en el que se desarrollan.

3.6 PROCESO CREATIVO DE MEDIARTE

A continuación se explicará el desarrollo de este proyecto, nuestra propuesta *MediArte* es una plataforma mediática que surge como un Circuito Cultural Virtual que pretende usar las culturas híbridas, inteligencia y arte colaborativos como herramientas para sustentar la estrategia; es un espacio que alberga contenido narrativo audiovisual que pretende dar a conocer más a fondo el trabajo y la trayectoria del artista y a su vez resaltar su participación en los circuitos culturales.

La búsqueda de la identidad gráfica se desarrolló mediante un proceso de lluvia de ideas donde se buscó aterrizar y darles identidad a las propuestas teóricas, para generar un acercamiento gráfico. A lo largo de este bosquejo, se realizaron bocetos con diseños que acercaron a lo deseado; los cuales consistieron en la utilización de la tipografía (Gameplay) estilo arcade y colores neón inspirados en el *cyberpunk*⁷, haciendo alusión a la creación y uso de nuevas tecnologías. Los colores seleccionados fueron rosa (e4047e) y azul (80d2f8).

Asimismo, el logotipo se pensó como una forma de identificación a la producción artística a la que hace énfasis *MediArte*; se resalta la letra "A" formada con pinceles y resaltando la propuesta de un Circuito Cultural Virtual donde prevalece el sentido artístico y la memoria colectiva.



Diseño gráfico MediArte

⁷ El *cyberpunk* es una corriente de la ciencia ficción que surgió a principios de la década de 1980, hace referencia a la cibernética (avances científicos y tecnológicos) y al punk (rebelión y transgresión). Aunque no es fácil definir este subgénero, ya que no hay reglas ni términos establecidos, se puede decir que lleva al extremo la influencia de las megacorporaciones, la descomposición ecológica y la expansión de la cultura popular (Calleja, F. s.f).

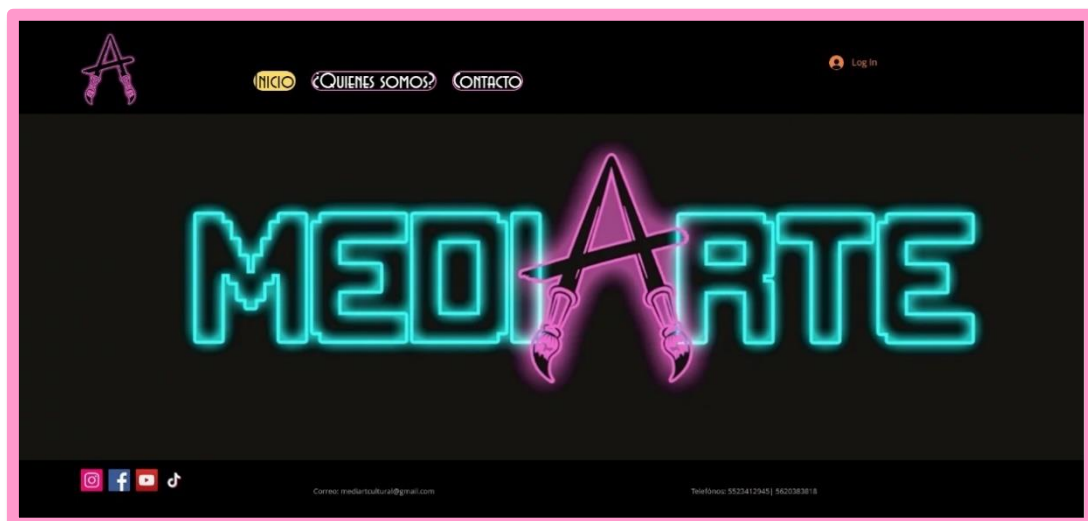
Para los *supers* se siguió la misma lógica, se buscó crear diseños que reflejaran la identidad gráfica del proyecto, por lo que se utilizaron los colores designados para el logo, así como la característica letra “A” encerrada en un círculo de la que se desprendía el nombre y ocupación de los entrevistados.



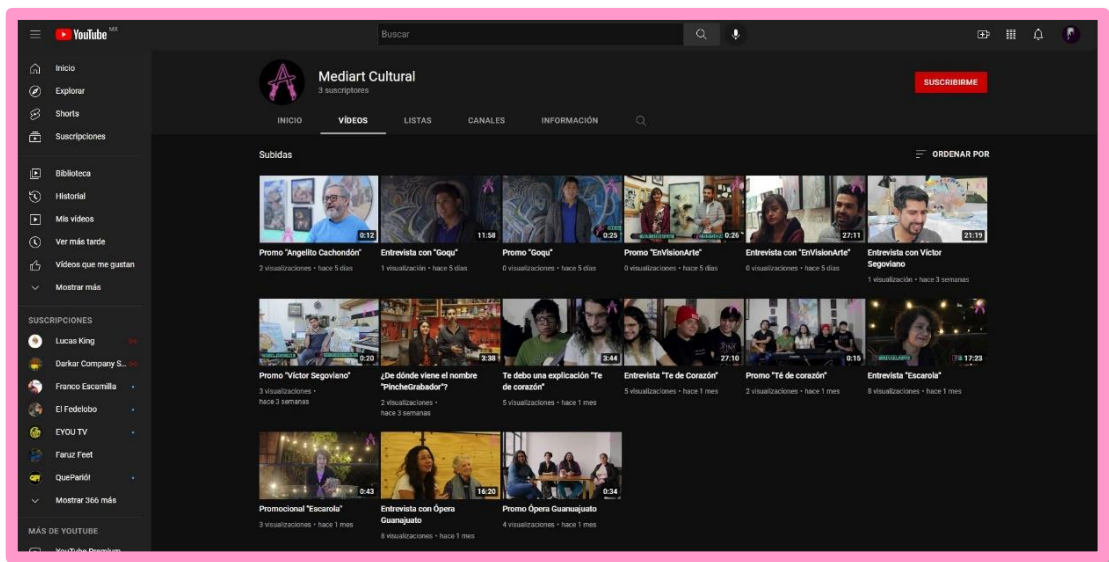
Diseño de super para presentación

3.6.1 ESTRATEGIA TRANSMEDIA

Para el desarrollo del proyecto se diseñó una estrategia transmedia para que los participantes interactúen con ella desde distintos medios. La plataforma con la que *MediArte* difunde sus contenidos consta de diferentes redes sociales, una página de internet y un canal de YouTube. A través de estos medios, es posible construir una narrativa que sea contada por distintos canales interconectados, con contenidos que vayan de lo gráfico a lo audiovisual, pero que converjan en una sola intención: contar la historia de los artistas, sus anécdotas, inspiraciones y obras que realizan.



Pagina web MediArte.



Página principal de YouTube 1

La página de Facebook funciona como el primer acercamiento del público con los artistas. A través de esta red social, se develan los promocionales de las entrevistas que se presentarán y los datos curiosos de los artistas. Este medio también fue elegido para estrenar las entrevistas completas con los artistas. Al ser una herramienta versátil, que permite publicar videos largos, infografías, textos, y que además cuenta con una gran popularidad entre la comunidad.



Facebook e Instagram de MediArte

La cuenta de Instagram actúa como un canal complementario a Facebook, también funge como primer acercamiento entre los artistas y el público. Sus características hacen posible la transmisión de infografías y videos cortos, por lo que se puede difundir

contenidos como: promocionales, datos curiosos y agregar contenido que explique cuestiones relacionadas a *MediArte*.

De igual forma mantiene comunicación con los artistas colaboradores, compartiendo su trabajo en las redes sociales y dando espacio de difusión a los talleres, galería, artistas entre otros.

El canal de YouTube tiene la función de recabar el acervo audiovisual de la plataforma, específicamente entrevistas, promocionales y contenidos relacionados a los artistas y que este acervo esté público para quien quiera consultarlo.

La página de internet está planeada como un repositorio de todos los contenidos de la plataforma. Incluye galerías fotográficas, el registro de todas las entrevistas y promocionales, el manifiesto, y los enlaces a todos los medios que integran *Mediarte*. Por medio de TikTok es posible crear extractos de las entrevistas que en poco tiempo capten la atención del público.

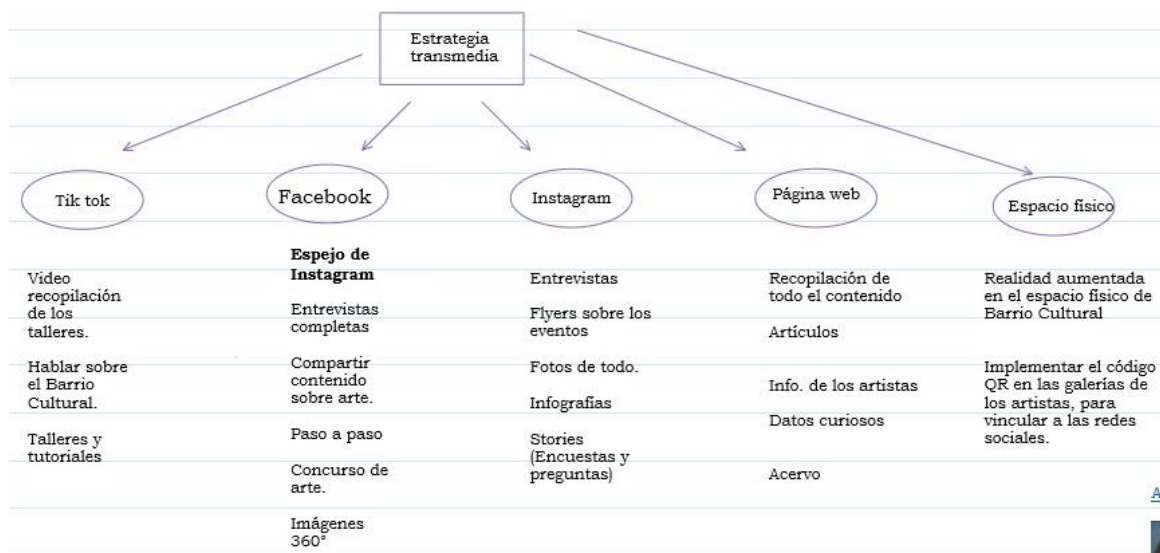


Ilustración 15. Mapa de estrategias transmedia. Elaboración propia.

Esta herramienta permite continuar el diálogo entre los artistas y sus espectadores y dirigirlos a través de los otros medios que conforman la plataforma. Originalmente se planificó la estrategia con tres redes sociales: Facebook, Instagram y TikTok, además de la página de internet.

Se tomo mucha ventaja en Facebook e Instagram por su función espejo y la sincronización de las historias, fotos, videos y publicaciones del trabajo de producción.

Los videos cortos de igual forma corresponden a tamaños y formatos similares, en la siguiente figura se presenta un mapa de estrategias.

El proceso para llegar a *MediArte* no fue lineal, se requirieron quiebres y cambios. Conforme la evolución del proyecto, la estrategia iba cambiando, algunas cosas de la planeación original permanecieron, pero muchas otras tuvieron que ser descartadas. Se agregó un canal de YouTube a la plataforma; se hizo énfasis en la independencia de *MediArte* respecto a otros circuitos culturales, a través de la identidad que se le dio al trabajo; se descartó la utilización de herramientas de realidad aumentada.

En general, el proyecto conserva mucha de la esencia original, pero se ha ido puliendo a base de cambios y reformulaciones. La estrategia plantea la posibilidad de llevar la narrativa de *MediArte* a través de todos los medios que integran la plataforma, y que estos se nutran con los contenidos de los otros canales.

3.6.2 ESTRUCTURACIÓN DE MEDIARTE, UN ESQUELETO DE PRODUCCIONES

Se realizó una visita de reconocimiento a Guanajuato, donde se pudo entretener relaciones con los artistas, durante el evento de Barrio Cultural. El profesor y artista Alberto Javier Martínez fue el primer canal de comunicación principal, entre los artistas y los integrantes de *MediArte*.

Posterior a esto se creó una lista de contactos de los artistas con los que se mantuvieron conversaciones y que mostraron interés por la digitalidad, la virtualidad y las nuevas formas de interacción social a través de los medios digitales. En ese primer contacto, se presentaba la propuesta de un Barrio Virtual en colaboración con el proyecto Barrio cultural. Sin embargo con el paso del tiempo y con la transición del objeto de transformación, se creó un vínculo sin organizaciones ni figuras políticas de por medio.

Hasta ese momento se presentó formalmente el proyecto *MediArte* y los Circuitos Culturales dentro de la Zona Positos, principalmente. A continuación se muestran el primer listado de colaboradores de *MediArte*.

LISTA DE CONTACTOS	
ARTISTA O GALERÍA	DISCIPLINA
Alberto Javier “Angelito Cachondón Galería”	Maestro, Artista Plástico
Te de corazón	Músico-Banda
Manuel Gonzales Quintero “Goqu”	Artista plástico-gráfico
Mc Vergara	Músico Experimental
EnVisionArte	Plástico galería
Esther “Escarola”	Arquitectura, Galería, Foro
Víctor Grabador	Grabador, artista plástico
El Pinche Grabador	Artes plásticas
Opera Guanajuato	Colectivo transdisciplinario, Teatro, Música De Cámara, ópera y talleres infantiles sin fines de lucro
Oliver León	Músico, Compositor
YoloCoyolt (Corazón de Coyote)	Organización que apoya a artistas locales sin fines de lucro, apoyos económicos en especie, además de crear el festival gracias a la vida.

Tabla 4. Lista de contactos. Elaboración Propia.

A partir de la lista de colaboradores se formularon preguntas enfocadas con el objeto de transformación para dar forma a la escaleta, la cual funcionó como guía para llevar a cabo las entrevistas, esta fue una de las herramientas más importantes en la producción.

Las preguntas fueron divididas en dos bloques: el primero orientado a la identidad, historia personal y trayectoria artística del entrevistado, para después pasar a su acercamiento a los circuitos culturales, su concepción sobre los mismos, así como su colaboración en estos. Además, se planeó un punto donde se habla de la creación y difusión del arte en un espacio virtual en plataformas colectivas.

El objetivo de las entrevistas; fue dar una introducción al público de quienes colaboran con la plataforma, conocer las aportaciones que han brindado a la comunidad, además de resaltar la importancia de la creación del arte colaborativo, así como conocer que tan familiarizados están con las herramientas y plataformas digitales. A continuación se presenta la escaleta de las preguntas.

ESCALETA DE PREGUNTAS	
IDENTIDAD	SOBRE LOS CIRCUITOS CULTURALES
<ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Puedes describir quién eres y qué actividades realizas como artista? ★ ¿Cuál es el inicio de tu carrera como creador y artista? ★ Entendemos que el arte se desarrolla desde diversos aspectos, desde conseguir los materiales hasta conseguir inspiración. ¿Podrías compartirnos cuál es el proceso al que tú te sumerges para poder realizar tu obra? ★ ¿Cuál es la inversión que has hecho en tus instrumentos o equipo de trabajo? ★ ¿Cuál es tu técnica o corriente artística que ocupas en tus obras? ★ ¿Has adoptado alguna estrategia de difusión para tu trabajo en plataformas digitales? ★ ¿Cuáles son las limitantes de ser un artista en este país, específicamente en la difusión, comercialización y exposición de tus obras? 	<ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Piensas que existe una influencia de todos los procesos culturales y artísticos realizados en Guanajuato hacia ti y el desarrollo de tu obra? ★ ¿Has participado en algún colectivo o exposición donde hayas compartido tu trabajo a la comunidad sin fines de lucro? ★ ¿Cuáles son las limitantes de ser un artista en este país, específicamente en la difusión, comercialización y exposición de tus obras? ★ ¿Qué opinas de acercarte a la creación y difusión del arte en un espacio virtual en plataformas colectivas? ★ ¿Puedes decirnos en pocas palabras qué es el arte para ti?

Tabla 5. Escaleta de preguntas. Elaboración propia.

Durante la pre-producción se estimaron los recursos y herramientas con los que se contaba y que se necesitaron en el momento de la producción. El equipo de fotografía, video, audio, de cómputo y edición que fue utilizado en el desarrollo del proyecto fue proporcionado por los integrantes del equipo.

Esto dio la oportunidad de llevar a cabo plenamente cada paso en la producción, dado que, al contar con equipo propio, no existían limitaciones temporales ni económicas. A continuación se desglosa el equipo utilizado.

EQUIPO DE PRODUCCIÓN	
1 Cámara Canon 60D	1 Micrófono Boya MM1 y accesorios
1 Cámara Canon Rebel t3i	1 Micrófono Audio Technica
1 Cámara Canon Rebel T6.	1 Micrófono Boom Neewer NW 81
1 Cámara Canon Rebel T6.	1 Caña para micrófono
1 Cámara Nikon D3400.	1 Estabilizador Shoulder Ring.
1 Grabadora de audio Zoom H4n.	

1 Grabadora Sony de audio digital y accesorios.	1 Bracket con accesorios
1 Lente Canon 75-200.	1 Trípode SunPak.
1 lente Canon 50mm	1 Trípode Solid Mex.
1 Flash Canon.	1 Computadora de escritorio Mac.
1 Luz led para DSLR.	1 Computadora de escritorio Lenovo.
1 Rebotador de Luz Newer.	1 Laptop Dell.
1 Disco duro Externo de 1 Terabyte.	1 Laptop Lenovo.
	1 Laptop Xiaomi.

Tabla 6. Equipo de producción. Elaboración propia.

La producción de un proyecto como *MediArte*, requirió una organización que permitió el desarrollo de cada una de las tareas necesarias para la creación del material audiovisual, los puestos fueron otorgados por dos factores principales: la primera fueron los intereses específicos de cada integrante en el desarrollo de la producción, así mismo se revisaron las habilidades y aptitudes para llegar a un consenso. El desarrollo e implementación de cada asignación fue completada de manera satisfactoria, se trabajó en armonía y hubo una constante comunicación, los puestos se respetaron y cada integrante dio lo mejor de sí para poder elaborar un material audiovisual de calidad.

En la tabla siguiente se desglosa la división del trabajo.

ROLES DEL EQUIPO DE TRABAJO	
EQUIPO DE TRABAJO	PUESTO
J. Emiliano Nava	Productor/ Director- Presencial.
Linda Vega	Floor Manager- Presencial.
Fernanda Ayala	Edición y Postproducción -Presencial.
Neri Castillo	Director de Fotografía-Presencial - Dirección Postproducción.
Estefany Garces	Postproducción y organización-a distancia.
Leonardo Ramos	Postproducción-a distancia.

Tabla 7. Roles del equipo de trabajo. Elaboración propia.

Por otro lado, el desembolso económico que se requirió fue lo esperado para el desarrollo de un proyecto de producción de tal magnitud, principalmente por el traslado del equipo al estado de Guanajuato, y a su vez, ya estando en producción fue necesario transportar

de una locación a otra, asimismo, los costos de visita y presupuesto para la estadía. El desglose de gastos durante el viaje se especifica a continuación.

El boleto sencillo en autobús de línea comercial tenía un costo de \$700, y el boleto redondo en \$1,400, dándonos un parcial de \$5,600 por transporte, El presupuesto diario para comidas y transporte local ascendía a \$200 diarios por persona, dándonos un total de \$1,000 para el rodaje completo, esto aproxima los \$5,000 por 5 días, sumando \$400 por pilas AA, AAA y cinta tape. Dando un costo total en viáticos de \$11,000.

Derivado de los presupuestos anteriores y en conjunto con el equipo utilizado, el costo del proyecto *MediArte*, se estima en alrededor de \$100,000 a este costo no se suman seguros de equipo, seguros de vida, de responsabilidad civil o médicos.

Del mismo modo los protocolos se establecieron a raíz de las indicaciones sanitarias derivadas de la pandemia mundial por Covid-19, es así cómo se creó un protocolo que permitió llevar el proyecto de la forma más segura posible, para el equipo de trabajo y para la comunidad a la que se visitó, atendiendo a las necesidades del equipo y la comunidad.

Un punto importante que fue tratado a profundidad fue la seguridad, a raíz de esto se creó, junto con los asesores de la tesis, un protocolo de seguridad que se redactó en forma de una carta dirigida a las autoridades civiles, militares y locales del estado, donde se identificaba al equipo como estudiantes de la Universidad Autónoma Metropolitana que realizaban su trabajo de final investigación, pidiendo encarecidamente que se permitiera el desarrollo pleno de las actividades. La carta contó con la aprobación previa de los profesores responsables del área de concentración.

3.6.3 PRODUCCIÓN DE RODAJE

La producción y rodaje tuvo como objetivo encontrarse con el objeto de transformación, se realizó entre el 7 y el 11 de febrero del 2022, tuvo una duración total de seis días: cinco de trabajo y uno de reorganización, ya que se requirió un día completo para juntar el equipo técnico y trasladarlo.

Los principales objetivos fueron: recabar material audiovisual que permitiera seguir nutriendo la plataforma así como entrevistar y observar el fenómeno de los *Circuitos Culturales* en la ciudad.

Se planeó realizar entrevistas que tuvieran una duración de entre 15 a 45 minutos para conocer la obra y proceso artístico de los entrevistados. Así mismo se recabó información como datos curiosos que permitieran saber más del trabajo y quehacer artístico, además de la toma de fotografías de los espacios de trabajo de cada colaborador, esto con la intención de acercar al público con los artistas.

La planificación y los contactos que se hicieron permitieron crear una agenda de trabajo, teniendo un total de 7 entrevistas en un lapso de cinco días, se tuvo previsto un lapso de 2 horas aproximadamente por visita. Desglosando, se tiene un total de 6 horas diarias de grabación, una hora en traslado y una hora revisando y guardando el material, dando un total de 8 horas de trabajo diario.

Las 7 entrevistas que se rodaron en las fechas señaladas dieron un aproximado de 173 horas efectivas y listas en Post-Producción, teniendo alrededor de 300 Gigabytes de material grabado, entre audio, foto y video, a continuación se muestra el itinerario de trabajo.

ITINERARIO		
ARTISTA-GALERÍA	HORA	LUGAR
EnVisionArte	7 febrero-5:00 pm	Taller de EnVisionArte, calle Positos, colonia centro, GTO.
Opera	8 febrero-3:00 pm	Centro Cultural ISSSTE, Callejón Tianguitos, Colonia Centro.
Escarola	8 Febrero-7:00 pm	Cafetería Escarola, calle Positos, colonia centro, GTO.
El Pinche Grabador	9 Febrero-5:00pm	Taller de El Pinche Grabador, calle Positos, colonia centro, GTO.
Víctor Segoviano	9 Febrero-12:00pm	Domicilio Particular, colonia Santa Fe, GTO.
Roger "Té de corazón"	10 Febrero-6:00pm	Domicilio particular, colonia centro, GTO.
Manuel "Goqu"	10 Febrero-12:00pm	Domicilio particular, colonia centro, GTO.

Tabla 8. Itinerario. Elaboración propia.

Se utilizó la estrategia transmedia y se hizo una tabla de organización, donde se planificó todo el contenido que se iba a tener semana con semana. Previo a esto se empezaron a usar las redes sociales como Instagram y Facebook desde el 23 de Febrero del 2022. El primer contenido audiovisual que se publicó fue un video de 14 segundos, donde explicamos quiénes éramos y cuál era el objetivo de *MediArte*.

A continuación se presenta la tabla de la organización y publicación que se llevó a cabo. Conforme a la programación establecida, se realizó una entrevista a diversos artistas que desarrollan su obra en Guanajuato capital:

PLANIFICACIÓN DE PUBLICACIONES EN REDES SOCIALES				
COLABORADORES	PROMO	DATOS CURIOSOS	ENTREVISTA	FOTOS
Opera GTO	25 de febrero	24 de febrero	28 de febrero	1 de marzo
Escarola	2 de marzo	1 de marzo	4 de marzo	5 de marzo
Pinche Grabador	15 de marzo	16 de marzo	25 de marzo	19 de marzo
Te de Corazón	7 de marzo	8 de marzo	11 de marzo	12 de marzo
Víctor Segoviano	29 de marzo	31 de marzo	1 de abril	2 de abril
EnVisionArte	5 de abril	7 de abril	11 de abril	14 de abril
Goqu	15 de abril	17 de abril	17 de Abril	20 de abril
Angelito Cachondón	20 de abril	21 de abril	22 de abril	24 de abril

Tabla 9. Planificación de publicaciones en redes sociales.

ARTISTA	DURACIÓN DE LA ENTREVISTA (MINUTOS)
Ópera Guanajuato	16:19
Escarola	17:22
Té de corazón	27:00
Pinche grabador	45:16
Víctor Segoviano	21:18
EnVisionArte	27:09
Manuel Goqu	11:57
Alberto "Angelito Cachondón"	20:14

Tabla 10. Duración de las entrevistas. Elaboración propia.

La duración de las entrevistas dependía; de la cantidad de material grabado, así como la extensión de sus respuestas, algunas dificultades con las baterías de las cámaras, ya que se hacía un corte cada 15 minutos aproximadamente y se buscaba y se respetaba siempre la comodidad y el tiempo del artista colaborador.

Además de grabar y agregar a las entrevistas contenido extra, como fotos, ensayos, elaboración de trabajo. El proyecto tiene como principal contenido en sus plataformas a los colaboradores y su quehacer artístico, con el fin explicarle a la audiencia que el contenido pretende hacer un acercamiento con el arte de manera virtual.

A continuación presentaremos a los principales colaboradores del proyecto, adentrándonos en sus inicios artísticos, en sus anécdotas como artistas independientes en proyectos personales, colaborativos o grupales. Además de presentar sus redes sociales y evidencia de las entrevistas publicadas desde la página oficial de Facebook de MediArte.



Ópera Guanajuato

Esta compañía se caracteriza por su versatilidad, puede desarrollar su arte en teatros importantes o trasladarlo a la calle. Su capacidad de adaptación y vocación los ha impulsado a presentarse en lugares populares como el Mercado Hidalgo o grandes escenarios, como el teatro Juárez de Guanajuato. Aunque nunca se menciona como fuente de inspiración, su labor remite a agrupaciones como CLETA, que abogan por un

arte accesible para todos y desde cualquier lugar.

Ópera Guanajuato es una compañía abierta a la comunidad artística, uno de sus objetivos es dar oportunidades a estudiantes y artistas, principalmente locales, que de alguna forma, se involucren en actividades relacionadas con la ópera. Sus puestas en escena requieren la colaboración de escenógrafos, actores, músicos, artistas plásticos y una gran variedad de artistas, por lo que han sido una plataforma de acercamiento al desarrollo profesional del arte para muchas personas de la región.

Al ser una compañía sin fines de lucro, la maestra Kate Burt ha desempeñado el papel de gestora/mecenas, aportando dinero y trabajo al grupo y atrayendo apoyo económico de particulares o instituciones de gobierno. Kate destaca la colaboración del Instituto Estatal de Cultura y la Casa de Cultura de Guanajuato, así como empresas y amigos personales. Si bien existe dicho apoyo externo. El grupo teatral comentó que uno de sus mayores retos es la falta de recursos económicos, Kate ha sido la encargada de absorber gran parte del presupuesto, incluso es la responsable de crear los vestuarios y adquirir los materiales para desarrollar sus obras.

MediArte sostuvo una conversación con esta compañía. Conforme el plan establecido, la entrevista fue estrenada en el canal de Facebook. Este medio también fue utilizado para subir el promocional y los datos curiosos, días antes de publicar la entrevista.

De manera alterna la página de Facebook e Instagram también fue utilizado para difundir los datos curiosos sobre el colectivo teatral. Hasta el momento, se ha extraído un fragmento, que fue añadido a la cuenta de TikTok, días después de publicada la entrevista, para mantener abierto el diálogo en torno a la compañía de ópera.



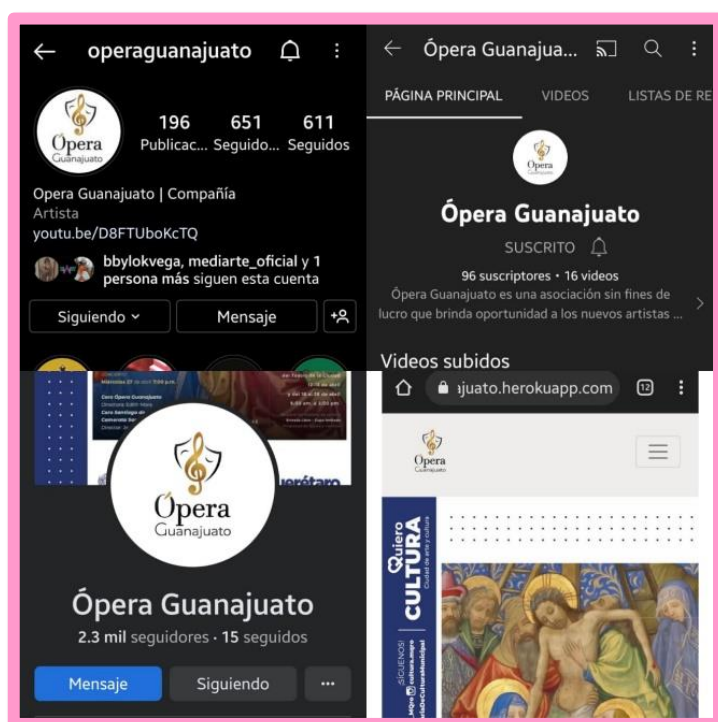
Ópera Guanajuato



@operaguanajuto



Ópera Guanajuato





Escarola

Este negocio nació como la conjunción de tres afinidades de distintos miembros de una familia: la gastronomía, la gestión cultural y la arquitectura. Es un lugar que combina creación gastronómica sustentable y artística, rodeados por una arquitectura vernácula, distintiva de la región.

La actividad principal de Escarola es la gastronomía, este lugar trabaja como restaurante que ofrece comida sustentable. Su espacio también es utilizado por artistas de la región para exponer sus obras. Esther Arteaga, fundadora de *Escarola*, menciona que el crecimiento del lugar ha sido orgánico y señala que un factor clave para su posicionamiento ha sido, precisamente, el arte.

Por lo mencionado en la entrevista, este lugar parece buscar un equilibrio entre el aspecto económico y la solidaridad con los artistas; si el evento o exposición es lucrativa y persigue una ganancia económica, cobran una comisión, pero si se busca el disfrute gratuito para la comunidad, no se cobra nada.

Este restaurante se proclama por disminuir la degradación ambiental. Uno de sus intereses más marcados es el contribuir a disminuir la huella ecológica que la humanidad ha generado sobre el planeta. Dado que la industria alimenticia y la industria de la construcción son de las principales causas del calentamiento global, *Escarola* busca contribuir a generar un cambio en esos dos sentidos: por un lado promover la alimentación sustentable para el planeta, y por el otro, hacer uso de técnicas de construcción amigables con el medio ambiente. En este sentido, han dado talleres en diversos lugares para aprender técnicas de bioconstrucción, lo han dirigido principalmente a estudiantes de arquitectura y personas que estén interesadas en construir sus casas con materiales naturales y de bajo costo.

Conforme al plan de producción, se realizó una entrevista a Esther Arteaga, fundadora y propietaria del lugar. El material completo fue publicado en el Facebook oficial de *MediArte*. Previo al estreno de la [entrevista completa](#), se lanzaron el [promocional](#) y los [datos curiosos](#) de *Escarola*, por este mismo medio.

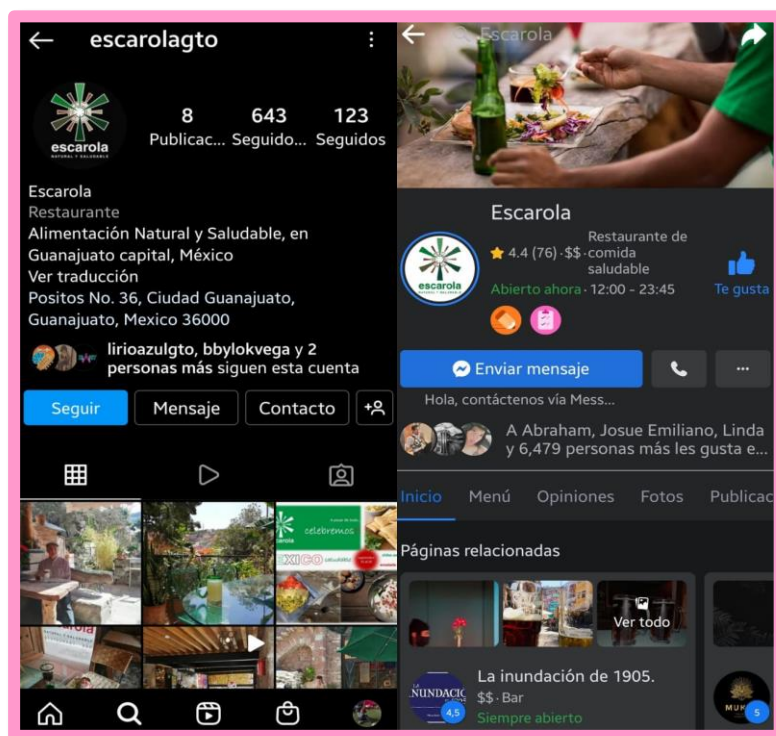
Por Instagram también fueron difundidos el promocional y los datos curiosos, con el fin de captar y dirigir al público al material que posteriormente se publicaría en Facebook. Para continuar con la conversación entre el público y Escarola, se extrajo un fragmento de la entrevista y se publicó en la cuenta oficial de TikTok de *MediArte*.



Escarola



@escarolaqto



El Pinche Grabador



Este lugar está a cargo de Luis Carlos Rodríguez, mejor conocido como el Pinche Grabador y Jainite Silvestre. El Pinche Grabador es un taller-galería que se dedica a la producción de obras artísticas mediante las técnicas tradicionales como: el grabado, enfocado principalmente al folclore mexicano. Gran cantidad de sus trabajos para grabar son: Piedra, madera, linóleo y metal, según la necesidad del trabajo.

Sus grabados han sido expuestos en distintos estados del país, además participaron en un festival cultural en Costa Rica, para exponer el día de muertos a través del grabado. Este espacio está interesado en acercar el grabado tradicional a nuevas generaciones y a quien esté interesado.

Dentro de los inicios como grabador de Luis Carlos Rodríguez, radican en su juventud, cuando por casualidad en su trabajo como recolector de basura, llegó a una casa museo-taller. Aprovecho esa oportunidad para acercarse al mundo del arte, ya que el solo dibujaba, gracias a su mentor, Francisco Plata, pudo ingresar a la Universidad de Guanajuato, donde estudió la carrera de arte.

Por otro lado Jainite Silvestre de igual forma es egresada de la Universidad de Guanajuato en artes plásticas, ahí fue donde se interesó por el grabado, cuando conoció a Luis, aprovecho el taller y los conocimientos que él le compartió, a tal grado de trabajar juntos y darle la oportunidad de vender sus propias obras.

El nombre de El Pinche Grabador origino en su juventud, ya que durante esa época era asistente de su mentor, el comparaba el proceso de grabado como una receta de cocina por la cantidad de instrumentos y materiales, de igual forma este nombre tan característico le ha costado a la galería, momentos de censura, perdida de colaboraciones con otros artistas o exposiciones.

Para abordar el taller se realizó una entrevista. Se estrenó originalmente en Facebook. Previo al estreno de la entrevista se publicó el promocional y los datos curiosos. La promo

se estrenó a través de Facebook. Los datos curiosos se añadieron a las cuentas de Facebook e Instagram. Además, para continuar con la conversación entre el público y El Pinche Grabador se realizó un video en TikTok que remitía a la entrevista completa.

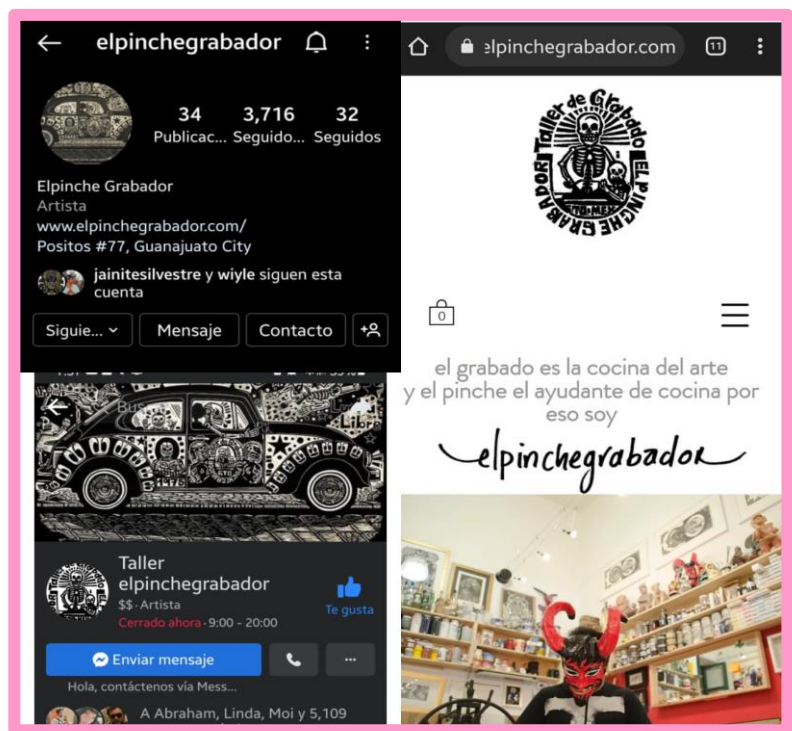


Taller

[elpinchegrabador](https://www.facebook.com/elpinchegrabador)



[@elpinchegrabador](https://www.instagram.com/elpinchegrabador)





Té de Corazón

Té de Corazón es un grupo de guanajuatenses que han desarrollado su música en este estado. Esta agrupación musical no se define en un solo género, sino que la mezcla de distintos estilos musicales de todos los integrantes conforma su esencia; un género que en términos de las agrupaciones suele referirse como “desgenerados”

La inspiración de la creación de sus canciones conlleva una lluvia de ideas donde se complementan unos a otros con acordes vacíos y versos que surgen de los acontecimientos que han tenido. Este grupo resalta lo importante que han sido los *Circuitos Culturales* para la comunidad y principalmente en su carrera, ya que en uno de los eventos de Barrio Cultural hicieron su primera presentación en vivo, esta experiencia les dejó en claro que cualquier persona puede tener un acercamiento al arte a partir de su interés.

Esta participación con el circuito cultural les brindó la oportunidad de presentarse en otros lugares donde les daban un espacio como los foros culturales, aunque resaltan la necesidad de recibir remuneraciones por sus presentaciones ya que al realizar su arte de forma independiente, Té de Corazón se enfrenta a gastos que son solventados por el grupo.

El grupo señala lo difícil que es ser tomado en cuenta por la industria musical, y los recursos que se deben desembolsar para solventar los gastos por publicidad que los ponga en igualdad de condiciones con quienes están dentro de ella.

También destacan que la constancia en el proyecto musical les ha abierto puertas para colaborar en *Circuitos Culturales* teniendo participaciones sin fines de lucro pero al mismo tiempo han conseguido conectar con la gente que escucha su música, han tenido una respuesta favorable por parte de su audiencia ya que estos mismo ayudan a la difusión de su música.

Para conectar a Té de Corazón con el público se les realizó una entrevista. Su estreno fue a través de Facebook. Por esta misma red social se difundieron materiales como el promocional y los datos curiosos del grupo, con el fin de dar apertura a su participación

con la plataforma. Conforme a la estrategia transmedia planeada, Instagram también sirvió como medio de difusión para el promocional y los datos curiosos. Adicionalmente a la entrevista, la agrupación tocó una canción para *MediArte*, que fue presentada en Facebook. Días después del estreno de la entrevista completa, se extrajo un fragmento que se presentó a través de TikTok. La publicación contiene el enlace de la entrevista completa.



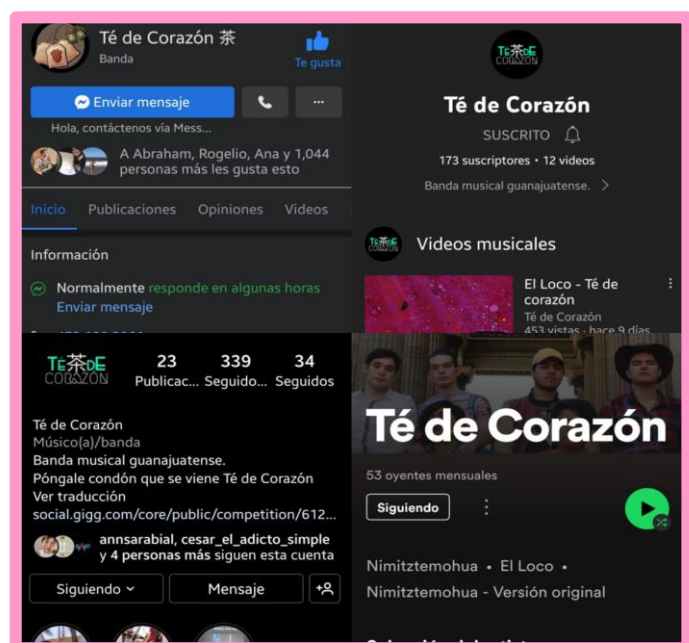
[Té de Corazón 茶](#)



[@tedecorazon](#)



[Té de Corazón](#)



Víctor Segoviano



Víctor Segoviano es un pintor de Guanajuato Capital en México. Es un artista que día a día complementa su conocimiento a través de su sentir y el uso de la observación; nos habla de la importancia de apreciar el trabajo de otros artistas con los que llega a coincidir en su camino. Sus obras destacan por el uso de la técnica de la figuración y el realismo que se basan en observar su contenido e inmediatamente identificarlo.

Su trayectoria como artista lo ha llevado a concentrarse en la realización de obras que destacan la conceptualización donde la imagen brinda un mensaje claro. Si bien su línea de trabajo se basaba en hacer réplicas de obras, sin embargo, esto ha ido cambiando, ya que su principal interés reside en plasmar en sus obras los acontecimientos personales que para él son especiales.

Ha participado con colectivos como barrio cultural de la zona pósitos, caminarte de San Miguel Allende y ha sido miembro en el jardín del arte de San Miguel en el parque Benito Juárez, así mismo, ha colaborado con la universidad de Guanajuato e instituciones gubernamentales para realizar obras artísticas.

También ha tenido presencia en el Festival *Madonnari* llevado a cabo en espacios públicos y su principal objetivo es el acercamiento del arte a la comunidad. Su participación en el Festival lo hizo ganar el primer lugar en la ciudad de Guanajuato y el tercer lugar en la ciudad de San José Iturbide.

Su participación y colaboración en festivales ha permitido que su trabajo sea expuesto en otros estados de la república como: Monterrey, Chiapas, Guadalajara y en Guanajuato. Sin embargo, su trabajo no solamente se ha quedado en el territorio nacional sino ha sido difundido en Estados Unidos en la ciudad de Atlanta Georgia, Venecia Florida, Los Ángeles, y muchos otros.

La entrevista nos deja en claro su punto de vista donde coincide con la visión de *MediArte* sobre el acercamiento al arte a cualquier comunidad que esté interesada.

El pintor Víctor Segoviano fue entrevistado por *MediArte*. La entrevista completa fue publicada primeramente en la cuenta de Facebook y después se subió al canal de

YouTube y la página de internet. Unos días antes del estreno de la entrevista, se añadieron a redes el promocional y los datos curiosos.

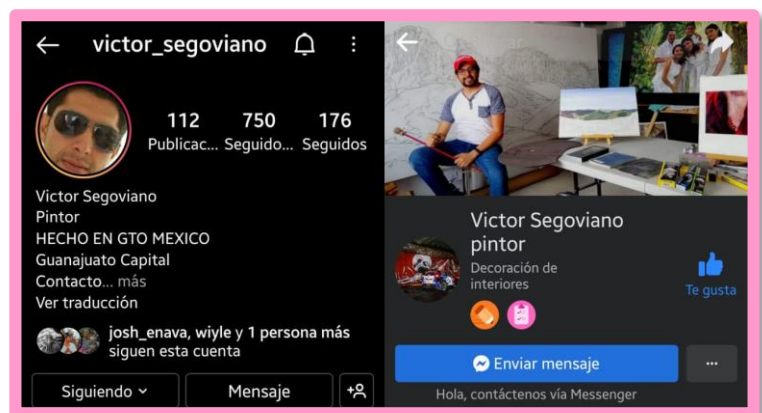
El promo se subió a Facebook e Instagram y posteriormente al canal de YouTube y la página de internet. Los datos curiosos se presentaron por las cuentas de Facebook e Instagram. Para dar continuidad al contenido se creó un extracto de la entrevista completa que se publicó en TikTok.



Víctor Segoviano
Pintor



@victor_segoviano





EnVisionArte

Es un espacio creativo que impulsa las artes emergentes en México y del mundo, este lugar está a cargo de Berenice Gasca una artista visual y Gibrán Haneine un artista y fotógrafo profesional.

Esta galería, nació como la necesidad de estructurar un espacio independiente donde se rompiera el molde de seguir las reglas convencionales del arte. De igual

forma han sido parte de festivales y eventos culturales con el fin de realizar talleres de pintura, de fotografía, de barro o cerámica que interese al público en general. El sustento económico de su trabajo, ha sido propio, con el paso del tiempo, la venta de las obras ha sido de ayuda para seguir solventando la galería.

Berenice Gasca es egresada de la Universidad de Guanajuato en artes plásticas, tiene una maestría en artes y actualmente está estudiando la licenciatura en mercadotecnia internacional y Gibran Haneine egresado de la carrera de artes visuales y fotografía en la Ciudad de México, trabajo en museografía en el fomento cultural de Banamex.

EnVisionArte al principio comenzó como una página de internet que daba difusión y vendían obras artísticas, con el paso del tiempo se dieron cuenta que era necesario un espacio físico, primero en bazares de arte hasta llegar a estructurar una galería fija y a su vez no abandonar la plataforma digital. Herramienta que con la llegada de la pandemia sirvió de mucho para no dejar de dar difusión al arte.

Para ellos la apropiación de espacios públicos es de suma importancia, ya que pueden ver y ofrecer el interés a actividades artísticas a nuevas generaciones o a quien sea que se muestre interesado. Así como han participado en fundaciones en contra de la violencia de género, en pro de los derechos de los animales.

De igual forma siempre buscan ser flexibles y darse oportunidad de crear nuevos lazos con otros espacios o artistas dentro y fuera del estado, buscan estructurar una red de apoyo, difusión y consumo artístico.

La entrevista con EnVisionArte se publicó originalmente en Facebook, la subida a los medios que fungen de acervo está en proceso. Previo a la entrevista, se subieron el promocional y los datos curiosos. El promocional fue añadido a los perfiles de Facebook e Instagram, la adición al acervo está en proceso. Un extracto de la entrevista se subirá el 20 de abril, por el perfil de TikTok, para continuar con la conversación entre el público



y los artistas.

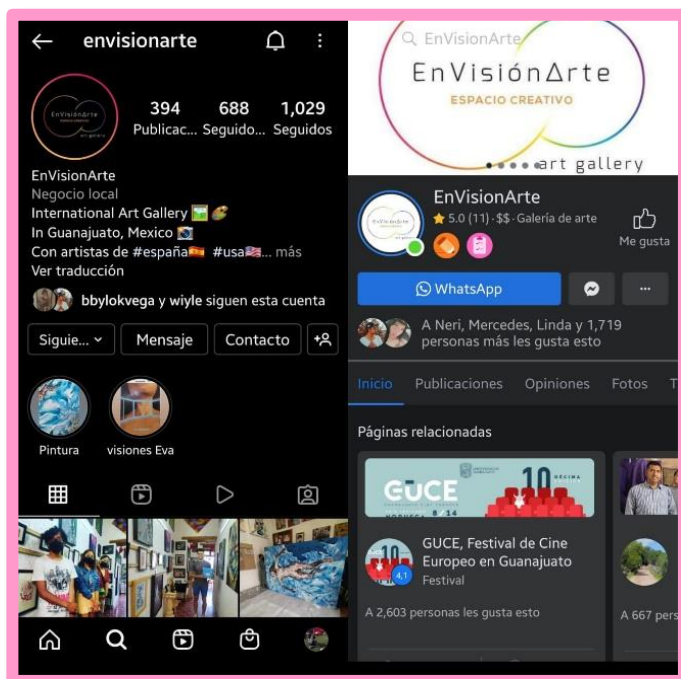


EnVisionArte



@envisionarte

EVA EnVisionArte





Goqu

Manuel López Quintero, mejor conocido por su nombre artístico Goqu, es un joven artista originario de Guanajuato, de tan solo 23 años al que le gusta expresar a través de su arte, la disciplina que maneja es principalmente la plástica, está apegada un tanto al realismo, sus obras de arte las realiza con distintos materiales y técnicas; como el óleo, aerosol en muro, acuarela y pinturas al grafito.

La principal fuente de inspiración para su arte fueron los dibujos animados, el anime y las revistas gráficas, esto dio pie a su peculiar apodo, pues en una suerte de combinación entre su personaje favorito Goqu, protagonista del anime Dragon Ball Z, y su segundo apellido Quintero, dio el apodo Goqu.

A pesar de tener un gran talento, nunca tuvo una preparación académica formal, comenzó de manera autodidacta y se mantuvo así muchos años, actualmente ha tenido un acercamiento cada vez más grande con maestros que le permiten pulir sus técnicas y habilidades.

Al igual que los artistas emergentes, él siempre solvento sus gastos para tener ingresos y así poder comprar sus herramientas de dibujo y pintura, desgraciadamente los aditamentos y herramientas que se necesitan en el proceso artístico no son de fácil adquisición monetaria, esto no detuvo e inició un pequeño negocio para auto financiarse.

Ha sido parte de colectivos, como el Colectivo Kalpul, que está enfocado a la atención hacia los jóvenes en situación de adicciones y también ha participado en ediciones de Barrio Cultural en el domingo de barrio, Festival Madonnari en Guanajuato, además de otros eventos dentro y fuera de Guanajuato, con artistas nacionales e internacionales.

Dentro de sus metas a futuro es convertirse en un reconocido artista y poder vivir de su trabajo, ya que por el momento la difusión de sus obras no ha sido algo en lo que ha podido concentrarse por cosas en su vida privada.

La entrevista con Manuel Goqu fue grabada en un lugar en desuso, donde él pretende formar su taller, está se publicó por medio de la plataforma de Facebook , para posteriormente ir al acervo en la página web y otras plataformas, de la misma forma unos

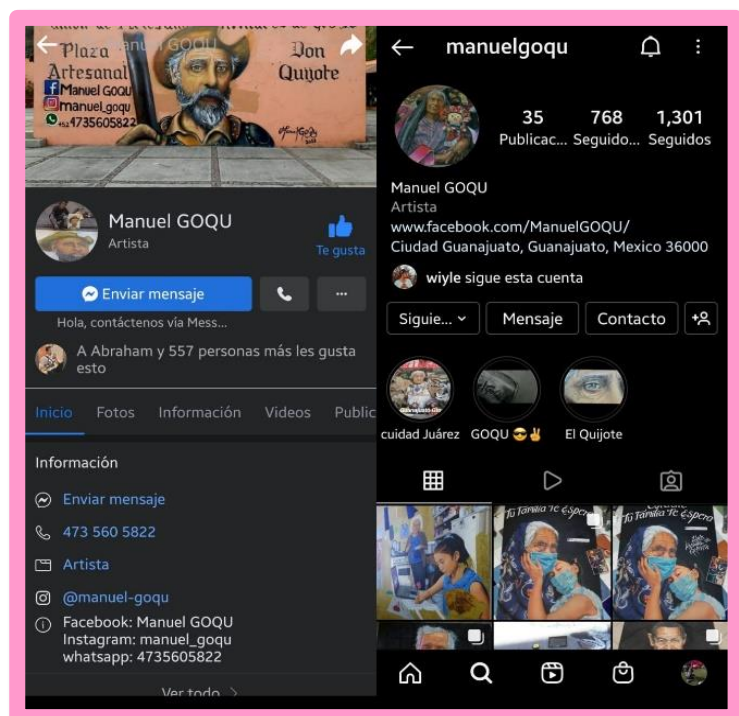
días previos al estreno de la entrevista se publicó el promocional donde invita a la gente a ver su entrevista, la promo está disponible en Facebook e Instagram y TikTok.



Manuel Gonzales Quintero



@manuelgoqu





Angelito Cachondón

Alberto Javier Martínez Gutiérrez, egresado de la Universidad de Guanajuato (UG), en Grabado y Artes plásticas, su camino en el arte estuvo marcado desde su infancia al encontrar en su familia sus primeros maestros, sin embargo, por presiones externas decidió primero acabar una carrera más convencional.

Su preparación y grandes habilidades lo llevaron a convertirse en maestro de la UG, en la misma división de la que en algún momento fue alumno, rápidamente encontró a la figura femenina como principal eje de sus obras artísticas, es por eso su nombre artístico “Angelito Cachondón”.

El apodo surge a partir de sus días como maestro, ya que al presentar sus obras en alguna exposición los alumnos se asombraban por las contenido de las obras, estos bromeado lo tachaban de alguien pervertido, haciendo juegos de palabras con su nombre a lo que el maestro Alberto respondió bromeando a sus alumnos que el solamente era un angelito cachetón Barroco Churrigueresco de Guanajuato, esto se transformó en alguna reunión con alumnos donde jugando con este apodo derivó al Angelito Cachondón.

Las técnicas que el maestro domina van desde el dibujo, el grabado, pintura y escultura, su extensa carrera artística comenzó con su primera exposición individual del maestro fue el 21 de noviembre de 1984, de esto dio cuenta uno de los principales periódicos del estado de aquel entonces, desde entonces las exposiciones y el quehacer artístico no se ha detenido.

Su notable desarrollo como docente y artista llevó a la creación del libro “Nuda Veritas” título publicado por la Universidad de Guanajuato, en el texto se analiza la obra, haciendo una introspección alrededor de la obra del maestro. Posteriormente y después de una ardua labor institucional, decidió jubilarse de la academia, pero no de la creación.

El Maestro Alberto fue uno de los primeros y principales contactos en el estado, el nos brindó su apoyo y guía cuando al inicio del proyecto, es uno de los pilares en el apoyo al proyecto en cada una de sus fases, su entrevista fue la primera en ser grabada y la última en ser publicadas en las plataformas, siendo el cierre de la publicación de las entrevistas grabadas en la segunda visita al estado, la promo de la entrevista se encuentra en la plataforma de Facebook.



[Angelito Cachondón](#)



[@alberticojaviermartinez](#)



[Angelito Cachondón Estudio-Galería.](#)



3.6.4 RETOS Y DIFICULTADES

A lo largo del primer y segundo viaje, se presentaron diferentes adversidades ya que no se contaba con el conocimiento físico del lugar, así como los espacios y condiciones atmosféricas de los sitios a visitar. Si bien ya se contaba con una referencia de los espacios por las fotografías y videos, al momento de estar presentes fue diferente.

Por otro lado, los traslados del lugar de hospedaje hasta los estudios o talleres de los artistas representó otro problema, ya que sólo un integrante conocía la ciudad. Esto entorpecía el traslado del equipo técnico por el desconocimiento de rutas de transporte público y pocos recursos para cargar lo necesario.

Otra de las dificultades fue el traslado del equipo entre las calles de la ciudad, ya que estas son angostas y de difícil acceso. Además de ser la capital donde la mayor parte de la ciudad converge día con día. Se trató de un reto que puso a prueba tanto a los conocimientos técnicos, como al rendimiento físico del equipo, ya que en promedio se realizaban de una a dos entrevistas por día. De esta forma, se manejó un itinerario apretado y una logística bien lograda para poder llevar a cabo la realización de todos los productos audiovisuales.

El levantamiento de video fue uno de los principales retos que se enfrentaron, cada locación requirió de una organización particular, ya que se tomó en cuenta que en las tomas se debía mover el mobiliario, sillas, mesas, macetas, etc. Esto fue un proceso que se repitió en cada locación para poder crear una escena adecuada que permitiera grabar. Esto representó un gran contratiempo, ya que en ocasiones las entrevistas se demoraron más de lo debido y el tiempo de grabación se reducía.

Tomando en cuenta que se debían manejar aspectos de iluminación ya que es uno de los pilares de la producción audiovisual, y al no contar con equipo adecuado, solo se hizo uso de la luz natural y artificial del lugar. Esto dificultó el rodaje, ya que en cada lugar se debía invertir tiempo en la reconfiguración de los valores de las cámaras.

En cuanto al audio las dificultades principales recayeron en la sonoridad y eco de los espacios, los lugares pequeños o reducidos hicieron que cada movimiento del equipo fuera captado; el roce de la ropa y los pasos; lugares con un mayor espacio que generaban eco y un sonido más débil, por lo que se requirió configurar las grabadoras. En cuanto se llegaba a un espacio nuevo, se hacían pruebas de audio, una de las

entrevistas se grabó en un espacio al aire libre, donde el viento y los ruidos de la calle representaron un mayor problema. La producción y las capacidades de resolución de cada integrante, fue lo que resolvió los problemas e hizo posible el rodaje.

Otra limitante que se presentó fue con relación con los contactos, debido que aunque ya había un establecimiento y listado de quienes serían parte de las grabaciones, a cercanías de las fechas no se pudo contactar con ellos o los horarios se entrecruzaron con otros. Por lo tanto, algunas entrevistas se retrasaron o aceleraron por cuestiones ajenas a la organización de *MediArte*, teniendo en cuenta que se restablecieron itinerarios.

3.7 POSTPRODUCCIÓN

La post producción comenzó el 15 de febrero del 2022, solo unos días después del rodaje. Para esta labor se utilizaron programas de edición como Premiere Pro (video), Audition(audio), LightRoom (fotografía), Illustrator (diseño), Photoshop (foto y plecas), Filmora (video) y Canva (diseño), a su vez se utilizó la plataforma de creación y almacenamiento digital Drive que nos permitió gestionar nuestro contenido. Los encargados de esta labor dividieron el trabajo en 8 semanas dando 12 horas de trabajo solo a la Post por semana. La siguiente tabla hace referencia al trabajo que se llevó a cabo en el momento de la postproducción así como las horas laboradas para realizar los contenidos mediáticos.

TRABAJO DE POSTPRODUCCIÓN			
CONTENIDO	TIEMPO POR MATERIAL	NUM.	TOTAL
Entrevista	8 horas. Aprox	8 Entrevistas.	64 Horas. Aprox
Promo	25 Minutos. Aprox	8 Promos	3:30 Horas, Aprox.
Fotos	3 Minutos. Aprox.	100 Fotos	5 Horas, Aprox.
Audio/Musicalización	20 Minutos, Aprox	16 Audios.	5: 30 Horas. Aprox.
Supers/Plecas	10 Minutos. aprox	32 Supers	5: 30 Horas, Aprox.
Tik Toks	20 Minutos. Aprox	7 Tik Toks	2:30 Horas, Aprox.
Historias/ Encuestas	5 Minutos. Aprox.	11 Historias	50 Minutos, Aprox.
5 datos	30 Minutos. Aprox	8 Datos.	4 Horas, Aprox.

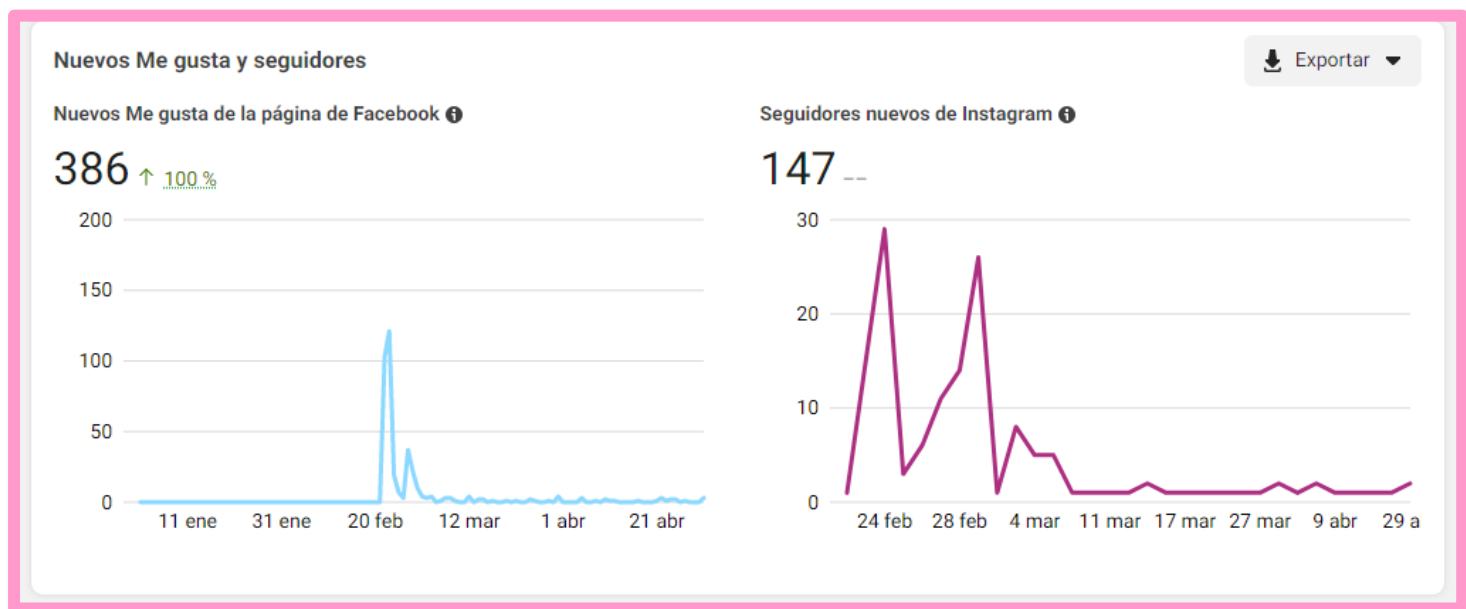
Tabla 21. Trabajo de postproducción. Elaboración propia.

3.8 REDES SOCIALES E INTERACCIONES

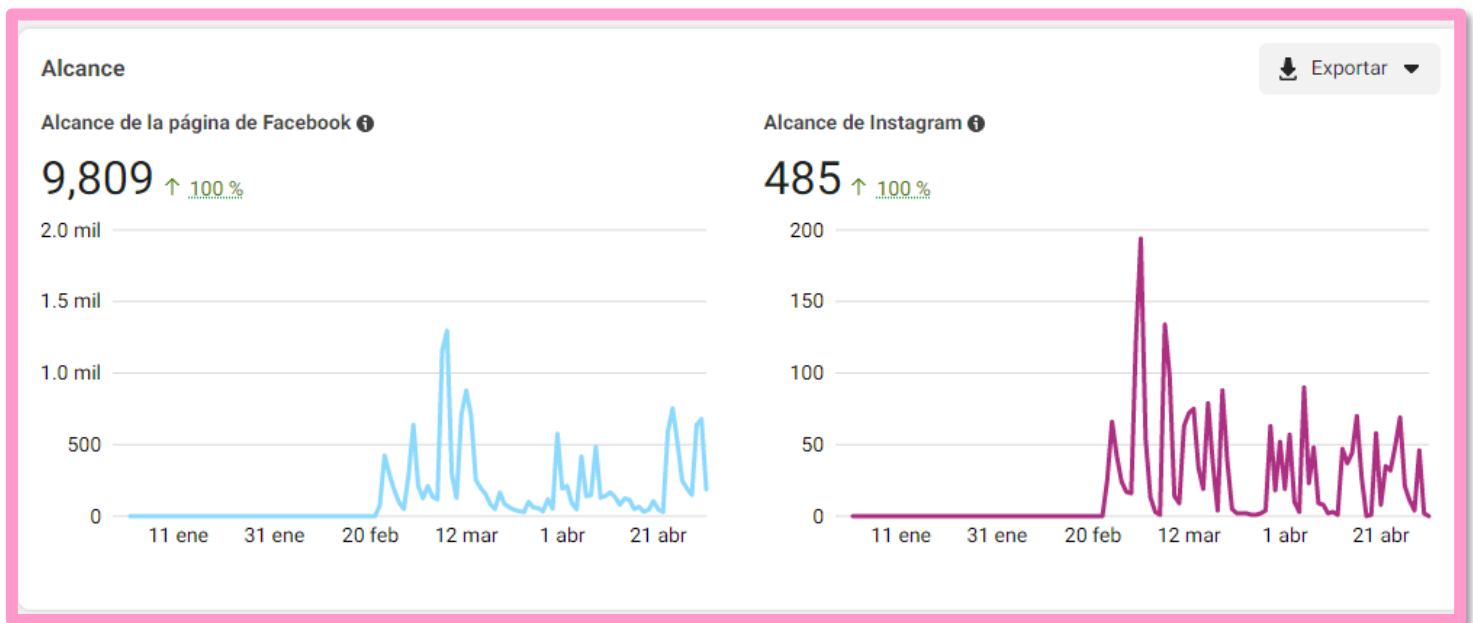
Si bien se hizo uso de las estrategias transmedia de las plataformas de Facebook, Instagram, Tiktok y Wix fueron las herramientas de difusión para el contenido audiovisual. La recepción de la audiencia y la interacción en redes sociales ha sido satisfactoria, la página de Facebook cuenta con 368 me gusta y 429 seguidores, mientras la de Instagram tiene 140 seguidores, y finalmente TikTok con 4 seguidores.

Desde que se inició a subir contenido se percató que la plataforma que más sirvió fue Facebook ya que se contó con un alcance de las publicaciones de 2542 personas. Los artistas y colaboradores compartieron sus entrevistas en sus redes y con sus conocidos, atrayendo así a una comunidad ya interesada e inmersa en el contenido artístico, esto hizo crecer a las plataformas de manera orgánica y constante, con cada entrevista publicada aumentaban los números en las redes sociales.

A continuación se muestran las gráficas correspondientes a las redes sociales Facebook e Instagram, en el intervalo del 1 de enero al 1 de marzo.



La gráfica muestra los “Me Gusta”, función con la que los usuarios de las redes sociales mencionadas, se integran a la comunidad virtual, los picos de la gráfica corresponden con las fechas del 22 de febrero del 2022 en Facebook y el 24 de febrero en Instagram, que corresponden a la primera publicación de las plataformas.



La tabla anterior refiere al “Alcance” función que permite medir a cuantas personas llegan las publicaciones, vídeos e infografías en las redes sociales, el pico máximo en ambas redes refieren al 8 de marzo en Facebook y el 9 de marzo en Instagram, siendo la entrevista y publicaciones de la banda musical “Té de Corazón”, esto puede ser respuesta a su presencia en redes sociales, pues los artistas mencionados son muy activos y aprovechan las herramientas digitales.



La gráfica refiere a las personas que entraron e interactuaron a las páginas de las redes sociales antes mencionadas, de igual forma coincidiendo con el inicio del itinerario de publicaciones en ambas redes, las visitas suelen revisar a los me gusta en las páginas pues las personas entran por curiosidad o para ver algún contenido pero no están dispuestas a seguir a la página convirtiéndose en parte de la comunidad.



Las entrevistas con un mayor número de personas alcanzadas y vistas, fueron en primer lugar la del artista plástico Alberto Javier “Angelito Cachondon”, con 2019 personas alcanzadas y 854 reproducciones seguido de cerca por la banda “Té de Corazón” con 1556 personas alcanzadas y 820 reproducciones, en tercer lugar tenemos a la compañía de teatro y ópera “Ópera Guanajuato” con 414 personas alcanzadas y 285 vistas, siendo estos datos únicamente de la red social Facebook donde enfocamos la mayoría de los materiales.

3.9 MINI DOCUMENTAL

La intención de crear un mini documental como un material filmográfico viene desde la planeación inicial del proyecto, que sirva para dar a conocer nuestro proyecto desde el aspecto teorica hasta la produccion de a misma, con una narrativa que permita a cualquier persona interesada entender el proyecto, el formato consta de imágenes filmadas en el rodaje, entrevistas al equipo, conceptos teóricos, logros, papeles en el proyecto y percepciones personales.

El material cuenta con una producción, guiones y escaletas tiene un proceso de Post producción, donde existen plecas y super, diseño gráfico, además del rodaje de las escenas necesarias para lograrlo, el equipo de video, fotografico, de audio y post fueron los mismos que se utilizaron en la producción de los materiales antes mencionados.

Esta labor se calendarizó justo después de la labor de la última publicación de las entrevistas, infografías y fotografías, el mini-documental y su producción se desarrollaron del 25 de abril al 16 de mayo, teniendo 3 semanas efectivas de trabajo.

El formato y su difusión están pensados y orientados a las redes sociales, por ello el audiovisual tiene como duración un aproximado de 12 a 15 minutos, además el producto está planeado para proyectarse con los artistas, colaboradores del proyecto y cualquiera que esté interesado en *MediArte*.

TAREA	HORAS
Rodaje	12 hrs Aprox.
seleccion de imagenes	8 hrs Aprox.
Guiones y escaleta	4 hrs Aprox.
Diseño Gráfico	2 hrs Aprox.
Postproducción	24 hrs Aprox.
Total	50 hrs Aprox.

4. ANÁLISIS DE LA ANATOMÍA DE MEDIARTE

A este punto de la investigación, es notoria la cimentación de *MediArte* ante las problemáticas emergentes sobre los *circuitos culturales*; una línea de desarrollo ante la crisis sanitaria, la falta de difusión, los límites que representa la propuesta privada en el *campo cultural* frente a la comunidad, un sistema horizontal que permita el libre desenvolvimiento de los artistas y participantes, entre otras cuestiones igual de importantes. En este apartado se abrirán los entretnejidos del *proyecto* sobre sus proposiciones, ambiciones, discursos y aclaraciones para concebir de la forma más transparente las cuestiones que atañen al proyecto.

Realizar una extensión del concepto *circuitos culturales* que se ajuste a las necesidades de *MediArte* implica, una serie de argumentos y respuestas a las dimensiones en las que se encuentra posicionado, ya que un sistema colocado en la virtualidad conlleva riesgo, dado que, el *campo cultural* en el *ciberespacio* ha sido tema estudiado desde hace apenas unas pocas décadas.

El perfil de *MediArte*, abre las puertas a un concepto que permite expandir la categoría a propuestas cuyos objetivos y pretensiones, embonen con sus objetivos. Es verdad que debido a su naturaleza ciberespacial, enfrenta cuestiones de la misma manera en que evita otras, es negable la idea de que exista un circuito cultural (de cualquier índole) sin limitaciones; la promesa de oportunidades y nulas desventajas, resulta utópico frente a las adversidades que el *campo cultural* en general supone.

La virtualidad *del proyecto*, ofrece oportunidades de alcanzar un mayor número de personas para la construcción de una comunidad, además de dar acceso al arte e información referente al proceso creativo sin necesidad de costearlo, sin embargo, es complicado igualar la interacción física que un sistema cultural tradicional ofrece.

Es importante señalar que este medio de relación no es ajeno al sistema diseñado, al contrario, su estrategia transmedia sostiene que las actividades y prácticas en el espacio-temporal físico, son parte de un medio en el cual se pueden desarrollar narrativas que alimentan a la plataforma. En otras palabras, se es consciente de las limitantes que puede enfrentar un *circuito cultural virtual*, frente a la presencialidad de la comunidad en el espacio físico, sin embargo, se concede esta alternativa como un medio partícipe del abanico de canales que construye *MediArte*.

Apesar de que nuestro proyecto quiera abrir un espacio para todos, debemos tener en cuenta que incorporarse a la virtualidad, puede significar un sesgo en quienes no tienen los conocimientos y recursos necesarios para hacerlo. Se debe hablar con claridad sobre aquellos que no se oponen a las nuevas tecnologías, pero desconocen un método para acceder a ellas, o que por cuestiones externas, no les es posible intervenir en el mundo virtual.

En este sentido, *MediArte* como *circuito cultural virtual* representa una nueva limitante en ámbitos que, el sistema tradicional no predispone. Esta cuestión envuelve una serie de circunstancias en las que ciertos individuos no puedan acceder al espacio virtual, sin embargo, el diseño de la plataforma transmedia compone la misma lógica de flexibilidad frente a distintos problemas.

En este caso, se debe tener en cuenta que no existe una calendarización de eventos, sino que depende únicamente del trabajo que puedan llevar a cabo los artistas miembros, lo cual resulta ventajoso para su público particular, ya que puede existir un

acercamiento con quien prefiera, de igual manera, esto funciona con los artistas que cuentan con un espacio dedicado a su obra.

Así, la diversidad de medios creadores de narrativas resulta ser en este caso, un eficaz método para resolver adversidades ante ciertas situaciones. Por otro lado, el discurso de este Circuito Cultural Virtual es uno de los principales aspectos que se debe revisar, ya que que la estructura narrativa de la tesis, ha analizado el discurso y detalles relacionados con el *campo cultural*.

En este análisis en particular, influyen las tendencias que suele tener el circuito comercial, comunitario o artístico, o en la mayoría de casos, el porcentaje de interés que le agregan a cada rubro. MediArte como un circuito cuyos principales objetivos son la comunidad y el arte, queda en segundo plano el interés económico.

El discurso que manejamos impone su fijación por la colectividad y el proceso creativo; sin mencionar la línea transversal de la horizontalidad, cualidad que se deposita y fortalece en su identidad. Pretende disociar cualquier postura que represente una figura de poder entre los miembros y los gestores.

En el manifiesto de *MediArte* se especifica que el principal agente es el artista para que el circuito cobre vida, pero este no completaría sus objetivos si no existe un público al que se difunda la creación. Se contemplan dos papeles a desarrollar en un principio, sin embargo, para que el circuito arranque y se incorpore a su camino como Circuito Cultural Virtual es necesario que se resuelvan aspectos intrínsecos en la organización; como la estrategia transmedia. Para llegar a tal paso, fue necesaria la gestión del equipo y la apertura de los medios en los que se desarrollarían las narrativas.

En un principio esta condición puede interpretarse como una estructura vertical, por cómo se llevan a cabo las dinámicas en la logística, sin embargo, se trata de un método rizomático el que arma el esqueleto del circuito. Es decir, en un mapa de nodos, los involucrados estarían distribuidos sin ningún orden jerárquico, debido a que, cada miembro aporta de sí mismo para el funcionamiento del proyecto.

Sin el artista sería imposible siquiera la existencia de un Circuito Cultural, sin el público no podría haber un movimiento u objetivo específico en el proyecto, y por otro lado, sin la gestión del equipo no podría haberse llevado a la práctica el diseño de Mediarte. Sin embargo, esto solo es el principio, el papel que desarrolla el equipo es

acompañado de la temporalidad, es decir, no es necesaria la participación de sí para que realmente funcione el circuito durante su trayectoria. Uno de los principales objetivos es que los artistas y el público puedan alimentarlo y este cobre vida mediante el movimiento, sin la necesidad de intervenir como gestores al equipo.

Por otro lado, el discurso de MediArte también arroja detalles de las intenciones que se espera lograr; como el interés por el ámbito artístico, donde coincide con los intereses de uno de los pilares de la estructura: los artistas. Se intenta que la planificación de toda estrategia impulse la circulación de procesos creativos, la contemplación y apreciación del trabajo del artista y la retribución del público.

El interés por ser un circuito comunitario complementa el hecho de que los procesos del proyecto, sean intervenidos con propósitos enfocados en el beneficio de todos los participantes; el propósito de que la comunidad alimente las plataformas desde distintos medios, ayuda a que la planificación se distribuya hacia lo que ella sustente como benefactora de sí misma, en otras palabras, este sistema cultural se direccionará y adaptará a lo que la comunidad requiera.

La combinación del interés en lo comunitario y artístico, resulta ser un híbrido peculiar que puede ofrecer resultados exponencialmente beneficiosos para la comunidad, el circuito y el campo cultural, abarca una posibilidad de diversificación de propuestas enfocadas sin interés de replicar ni seriar una sola narrativa. Como se menciona en el capítulo II, la industria cultural (es decir, el interés en el capital económico) es un tema que puede desembocar en un recipiente narrativo que es bien aceptado, pero que pocas veces suele ser experimental con la innovación de nuevas propuestas.

La industria cultural representa un fenómeno que bien, puede verse desde distintas perspectivas; por un lado, promueve que las figuras culturales caigan en un patrón de serialización para conveniencia del capital económico y por otro provoca que diversos intereses y sectores se involucren en el área cultural y otorguen recursos, para una diversificación de figuras culturales incluidas en la propuesta de cualquier circuito cultural. Por tanto, es cuestión de enfoque lo que permite que el interés económico, lejos de ser eliminado como posibilidad de MediArte, se haya optado por mantenerlo en segundo plano.

Esto abre la posibilidad de que la estrategia del enfoque en lo comunitario y lo cultural, sean quienes den pauta, a la variedad ilimitada de propuestas que beneficien a la riqueza artística y cultural. Asimismo, permite que los patrones que se generen sean orgánicos y no forzados entre las figuras, pues bien, serán diseñados para conveniencia de la comunidad.

El comportamiento de las creaciones serán mérito y decisión de los colaboradores, sin imposiciones de guiones, medidas, formatos, horarios ni construcciones de narrativas establecidos, por el contrario, se fomenta la experimentación, originalidad, colaboración entre artistas y con el público, innovación, proposición de nuevas perspectivas y técnicas. La libertad creativa es parte de los lazos que unirán el arte con la comunidad y que desatarán los caminos que MediArte explore.

4.1 PROPUESTA TRANSMEDIA

Esta cimentación completa una serie de pilares fundamentales para la diversidad de figuras culturales que atraviesan en MediArte. Es necesario un canal particular y específico, no solo por la naturaleza de cada disciplina, sino también por las múltiples narrativas que pueden desarrollarse a partir del núcleo de cada artista o colectivo.

La transmedia consigue en conjunto con la *convergencia de medios*, la construcción de historias a través de varios canales, sin perder el punto de origen. Las narrativas transmedia funcionan como extensiones de cualquier producto en distintos campos y sectores de una sociedad.

Ahora bien, ¿Podría existir alguna limitante o un problema que impida el trabajo de algún artista, colectivo, participante o colaborador? La respuesta es sí. Como es de imaginar, todo proyecto tiene un margen de error, y el trabajo del diseñador es mantener esa ventana de posibilidad lo más pequeña posible. Los conocimientos y condiciones que los participantes tengan sobre los diversos medios dependerá que estos canales puedan ser ocupados para sus fines, y construir las narrativas.

Es posible que la codificación en un canal sea un éxito en cuestiones de calidad para cumplir con lo que el colaborador busque destacar de su trabajo, sin embargo, dependerá del público que la decodificación se lleve a cabo como se pensó. Por ejemplo, un artista que quiere comunicarse con el público a través de TikTok, busca la manera de

que los usuarios interactúen con su trabajo (un tutorial) fomentando que hagan duos mostrando los resultados.

Sin embargo, no todos conocen completamente la interfaz de Tiktok para poder realizar dicha interacción. Si se trata de un canal físico, en el que un colectivo invite a observar una demostración de cómo se realiza su arte, puede existir que cierto porcentaje no asista por una situación geográfica de traslado, el tiempo y el gasto económico que pueda presentarse.

Un razón por la que la estrategia transmedia es elemental en MediArte, es por la diversidad de oportunidades que puede ofrecer aunque no todos los canales sean gozados por cada integrante del público, por lo tanto, no es esencial que un individuo interactúe en todos los medios para poder apreciar el trabajo, una narrativa puede ser entendida sin que los otros medios intervengan para completarla.

En otro punto, se ha dicho que el desemboque de narrativas en todos los medios no solo promete el movimiento del circuito, sino que lo empuja a la transformación. Es preciso dejar claro que este proceso solo puede ser posible si existen entidades activas que alimenten la plataforma y a su vez, reciban retroalimentación por parte de los usuarios que consuman el contenido digital y físico que se les ofrezca. No podría haber mutación ni transformación, al menos que el continuo movimiento existan dentro de la plataforma.

4.1.2 SOBRE LA COMUNIDAD

La historia de cada artista es distinta y su llegada a MediArte es igual de diversa. Recordemos que la ruptura con Barrio Cultural (el circuito cultural con el que empezó este camino), que prometía ser una relación beneficiosa y amena, resultó ser un parteaguas de nuevas oportunidades, como la comunicación con potenciales colaboradores de la nueva propuesta y un diseño estratégico, de acuerdo con las necesidades de la comunidad.

Este parteaguas no solo abrió el panorama de nuevas perspectivas sobre los circuitos culturales, sino que permitieron crear una masa crítica sobre ellos, y por supuesto, tomar en cuenta el papel que desempeñan los artistas. Son probablemente el

pilar más importante, y por tanto, la situación y condiciones en las que se encuentren serán un espejo que se podrá apreciar en el circuito.

Conocer y platicar con los miembros de Barrio Cultural ayudó a conocer sus ambiciones y problemas como artistas, incluso fueron un impulso para la apertura de MediArte, dado que sus necesidades se interponen como las necesidades de los circuitos y del campo cultural. Si el artista no se encuentra está bien, sus canales y los espacios artísticos en los que se desarrollan tampoco lo estarán.

Guanajuato como sede de esta intervención, representa un medio de unión entre los artistas y sus intereses, la mayor parte de ellos conocieron el equipo durante un evento de Barrio Cultural en el cuál son (o eran) integrantes. La conexión entre ellos deriva de aquí y de su posición geográfica, e incluso de su disciplina; la comunicación interna nutre las probabilidades de colaboraciones, apoyo y crecimiento dentro de la comunidad de MediArte, por tanto, el hecho de que entre ellos mantengan relaciones y vínculos dentro y fuera, ayuda a el reforzamiento.

Entre la lista de los que fueron candidatos a pertenecer al nuevo Circuito Cultural Virtual, se procuró que cada uno de los artistas estuviera interesado en ser parte del proyecto, como en el caso de la mayoría: la necesidad de difusión de su trabajo catapultó su integración a MediArte.

Tomando en cuenta el tiempo y la dedicación que solicita esta, se aclaró a cada uno las implicaciones de explorar el mundo virtual, sus complicaciones, ventajas y oportunidades que implican ser parte de una plataforma virtual. Según la teoría de los Nativos e inmigrantes digitales, se necesita un proceso en el que quienes no están adaptados a las nuevas tecnologías, deben integrarse a través de un método de aprendizaje que les permita entender lo necesario para entrar a las plataformas.

Por tanto, se tomó en cuenta los perfiles y sus características (necesidades particulares, capacidades, objetivos y expectativas) para considerar el protocolo que se debía diseñar para adentrarlos a MediArte, tomando en cuenta la naturaleza virtual de este. Los artistas elegidos, rompen con la barrera de resistencia a las nuevas plataformas y están dispuestos a trabajar en la virtualidad. Esto posibilita las formas en cómo se relacionan con MediArte y su disponibilidad, al construir sus narrativas en los diferentes medios (aun cuando su principal medio sea presencial).

Aun así, se procura disminuir o anular la probabilidad de ciertos obstáculos que limiten o detengan temporalmente. Los miembros de este equipo, tienen la disposición de acompañar en el camino y facilitar a los artistas entrar al espacio virtual.

Debe quedar claro, que cada artista tuvo en cuenta que involucrarse con MediArte no impide hacer su trabajo de manera independiente, ni con otros circuitos ni colectivos, sin embargo, es indispensable que mantengan un tiempo de dedicación para alimentar la plataforma. Esto beneficiará al circuito y a su trabajo, es decir, dependiendo de la dedicación puesta, así serán los resultados que responderán a su trabajo. En realidad, el circuito no condiciona el trabajo ni tiempo de ningún miembro, más bien, hace la invitación de aportación de estos para el beneficio de todos.

De igual manera, no existe un contrato, ni acuerdo que les obligue a mantenerse activos dentro de la plataforma, ni a permanecer en ella. Esta libertad procura que los artistas, trabajen bajo sus tiempos y formas sin ninguna presión u obligación; la plataforma, es un espacio que brinda oportunidad de estructurar una comunidad, que apoye a todos los proyectos de quienes pertenecen a ella, así cada participante puede decidir cuánto tiempo y como trabaja, siempre y cuando sus prácticas y actividades no afecten negativamente al circuito ni a la comunidad.

4.1.3 EL EQUIPO

MediArte es un Circuito Cultural Virtual, desarrollado por un grupo de estudiantes universitarios con interés: en el arte, activismo social, los proyectos comunitarios y la diversidad cultural del país. Bajo este perfil se buscó que la tesis mantuviera una línea de investigación acorde a estos rubros, fue indispensable definirlos y delimitar las variantes que pudieran presentarse, así como insertar periódicamente reuniones para plantear las transformaciones que pudieran surgir y las direcciones que tomarían.

Los obstáculos abrieron caminos alternos, las decisiones fueron tomadas, los cimientos de un nuevo espacio eran imaginados y MediArte pasó de ser un boceto a la realidad. La investigación, la acción, la creación, las necesidades y las puertas cerradas fueron elementos que edificaron una propuesta sostenible.

En un primer momento, las lluvias de ideas daban altas y bajas expectativas, proponer a un colectivo ya existente representaba un escenario, donde era necesaria la

adaptación y modificación de las ideas. El equipo intervino en cada decisión para el bien de la plataforma y la investigación, incluso si eso implicaba cambiar el destino o el canal.

La gestión de un Circuito Cultural no es un trabajo sencillo, quienes intervienen bajo este papel debe estar comprometido a las implicaciones que esto deriva. En el caso particular de MediArte, debido a sus especificaciones (principalmente en la horizontalidad), cada persona del equipo está posicionada en una línea delgada sobre la vitalidad de no ejercer roles de poder, ni discursos ajenos a lo establecido en el manifiesto.

Actualmente, sí existe un porcentaje de poder sobre los contenidos y participantes, dado que, quienes manejan las plataformas son los organizadores. Sin embargo, esto se realiza con total transparencia y dando prioridad a las necesidades de los artistas, hasta que sean ellos quienes puedan intermediar sobre sus contenidos y canales.

CONCLUSIONES

Esta tesis ha abierto ventanas de cuestionamientos, oportunidades, conflictos e innovaciones que en conjunto invocan la reflexión general de lo sucedido desde el principio del camino, hasta el momento en que se escribe esto y contribuye a la percepción de lo que se puede esperar.

Los sucesos cruciales para la protesta conceptual de MediArte y la importancia de proponer un Circuito Cultural Virtual desde lo teórico y tangible, promete crecer y mutar. Este último capítulo arroja los resultados emitidos desde las diferentes dimensiones que abarca. A continuación se desenvuelven cuatro subtítulos, en los que se detallan las conclusiones y resultados obtenidos desde diferentes perspectivas.

EL CRECIMIENTO FORTALECE

La investigación ha dirigido una serie de transformaciones, no sólo en sí misma, sino a nivel profesional y personal en los integrantes del equipo. No puede pasar desapercibido el crecimiento de los investigadores, que han trabajado en la presente tesis y en su capacidad crítica fortalecida durante este periodo.

Ante todo se debe reconocer la importancia sobre el trabajo en equipo, como es de suponerse, es una labor compleja y existen distintos factores que deben ser contemplados para un eficiente equilibrio y orden. Los retos emergieron en diversas situaciones y con cada decisión tomada se construyó un sentimiento de unidad, dentro del grupo, las consecuencias se asumieron de forma colectiva. Sin duda, la colaboración logra hazañas que la individualidad no comprende.

La vitalidad del trabajo en equipo fue parte fundamental; cada integrante tiene intereses, capacidades y experiencias distintas, lo que permitió que MediArte creciera a través de la transdisciplinariedad. Porque aunque cada uno está inmerso en la carrera de Comunicación Social, esta desprende una variedad de disciplinas de las que los estudiantes pueden especializarse.

A lo largo de este proyecto, los aprendizajes obtenidos fueron prácticos y teóricos, aunque crear un buen producto audiovisual comprende una dificultad, principalmente al no disponer de bases teóricas sustentadas, resulta ser un reto mayor trasladar un sustento teórico a la realidad o práctica. Se trato de hacer un balance entre ambas cuestiones y al involucrarse estos dos aspectos, cada integrante del equipo sumó a su desarrollo personal, educacional y profesional capacidades y aptitudes favorecedoras para su desempeño en el futuro.

Por ejemplo, la responsabilidad sobre la producción exigió compromiso no solo con el proyecto, sino con los artistas y colaboradores que contribuyeron a la edificación de MediArte. Por tanto, se aprendió y diseñó un protocolo para mantener un trato profesional, con el fin de transmitir la seriedad y solidez de la propuesta, esto facilitó que la comunidad se expandiera y la diversidad aumentara.

El proceso de la teorización a la realidad con relación con los Circuitos Culturales, los artistas, el quehacer artístico y el papel de la cultura en la sociedad, representaron un parteaguas para que cada integrante descubriera nuevos enfoques que solidificaron la investigación y su carrera académica individual y colectiva.

Debido a los diversos roles que se ejecutaron para dar vida al proyecto, cada uno intervino desde sus competencias y talentos, sin embargo, se enfatiza el desempeño, experimentación y el aprendizaje sobre lo desconocido. Se descubrieron nuevos conocimientos y disposiciones de acuerdo con lo exigió la investigación.

Por un lado, las dificultades sobre la teorización y el asentamiento de las bases que permitieron la edificación de la tesis, fueron envolventes obstáculos que atravesar; desde la escritura, organización, discriminación de información, elección de los sustentos teóricos, estilos de redacción y por supuesto, su constante transformación para acercarse a la realidad. Son cuestiones que llevaron a los integrantes a sumergirse a procesos de constante conflicto y logros.

Y por otro lado, la práctica y la realidad fueron cuestiones que implicaron un grado de complejidad, por tanto, el desarrollo de estructuras y borradores fue algo constante y mutante para mejorar y perfeccionar las formas de trabajo. Los traslados, equipos, presupuestos, guiones, planos de piso, obtención de locaciones, contactos, hospedaje, colaboradores, entre otros, fueron cuestiones importantes y cruciales que debieron ser atendidas y previstas para un buen funcionamiento de lo esperado. La preproducción, producción y postproducción son procesos largos, extensos y modificables según las circunstancias que demandan conocimiento, tiempo y esfuerzo de cada persona involucrada.

Ambas situaciones, debieron ser concebidas al mismo tiempo y con organización previa para que los frutos rindieran de la mejor forma. En efecto, dichos resultados se visualizan en MediArte, un trabajo mediático que se sustenta en una investigación que se ajusta a la realidad.

Siempre se puede partir de una idea, pero a través de la práctica y la acción el trabajo fue redefiniendo su sentido y sus canales de comunicación. De modo que, el proyecto significó la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en la carrera a problemas reales. Esto permitió ver un panorama más amplio de lo que pasa en un ambiente profesional y las capacidades necesarias para sortear los problemas.

A. EL TRABAJO COLECTIVO COMO HERRAMIENTA

La colectividad que MediArte busca en sus procesos internos, es un espejismo de sus orígenes y del modo de trabajo de los investigadores que han realizado la propuesta. Se ha identificado que una de las razones por las que se concibe la colaboración horizontal, como método de funcionamiento en MediArte, está intrínsecamente relacionado con el sistema modular de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco,

institución en la que se llevó a cabo la presente tesis y consigo, el desarrollo de este producto transmediático.

Frente a esta estructura, el trabajo en equipo inculcó en cada integrante compromisos consigo mismo y con el resto. Cada uno ha procurado interceder en todos los rincones del trabajo desde su perspectiva, entendiendo el significado de compañerismo, como un vínculo de apoyo en diversas situaciones.

Sin embargo, el camino ha sido largo y el crecimiento colectivo también, no se debe negar que un gran porcentaje de las situaciones contienen conflictos y llegar a una solución implicó diferencias; algunas fáciles de disolver, pero muchas otras complicadas y persistentes. Se es consciente que el trabajo colaborativo o individual, existe un margen de error que puede ser mayor si la gestión es mala o la organización nula.

Por tanto, se ha de concluir que la repartición de responsabilidades iguales, compromiso y un protocolo de acción permitieron el resultado de la tesis presentada. Las prácticas y conocimientos desarrollados a lo largo de la carrera intervinieron para llevarse a cabo; el reflejo del sistema modular de la UAM-X frente al producto transmedia es visible y se interpreta como parte de la esencia de la institución y del Circuito Cultural Virtual.

B. DE LOS CIRCUITOS CULTURALES VIRTUALES Y MEDIARTE

En un primer momento, la investigación declaró un protocolo en el cual se detallaron hipotéticas situaciones. Se debe aclarar que por las circunstancias, aquellas declaraciones determinaron una situación conforme a Barrio Cultural, específicamente los miembros de este circuito.

Como es bien sabido, las tecnologías evidencian la diversidad de condiciones en las que se encuentra la población, por eso, es ajeno para aquellos que se desenvuelven en el campo cultural. Se supuso que los miembros de Barrio Cultural imponían resistencia a establecerse al espacio virtual, como una extensión de canales para la difusión de trabajo. Principalmente, por la falta de conocimientos, oportunidades e incluso de disposición propia. De manera que la hipótesis contempló un serio reniego a las nuevas tecnologías y por tanto, al lenguaje como medio para llegar a ellas.

Sin embargo, esta suposición no puede ser usada en su totalidad por que no se ve reflejada con el objeto de transformación actual (a causa a los cambios y modificaciones durante el proceso). Es necesario refutar la hipótesis, luego de comprobar que las nuevas tecnologías son parte sustancial del campo cultural de manera heterogénea, por la diversidad de los artistas en la comunidad donde se realizó la investigación.

En la comunidad hay nativos e inmigrantes digitales, individualmente con sus características y condiciones distintas. Incluso los intereses de cada persona guían un abanico de posibilidades, algunos de ellos se adaptaron a los objetivos del protocolo, sin embargo, representaron un porcentaje bajo, no todos cumplen con las características.

Se enfatizo en las características individuales como la edad, lugar de origen, condición socioeconómica y tipo de disciplina, para entender cuáles eran las cuestiones que lo permitían el acceso y uso de tecnologías. Se encontró que algunos miembros de la comunidad son nativos digitales, mismos que mantienen y actualizan sus conocimientos tecnológicos para un mejor desarrollo en actividades artísticas.

Durante la investigación se pudo observar que todas las vertientes artísticas tienden a tener un comportamiento específico dentro de múltiples Circuitos Culturales e incluso espacios digitales. Por ende requieren que se realicen estudios culturales más extensos. Dentro de las culturas híbridas se ha podido entender que estas se complementan unas a otras sin demeritar su punto de origen.

Ahora bien, el concepto de la Industria Cultural, fue recuperado para identificar que, a pesar de ponerse en tela de juicio mediante la teoría crítica, es percibida desde distintos enfoques, en el contexto de Guanajuato, refleja la fuente de oportunidades que esta puede otorgar a los artistas cuya difusión les permite seguir desarrollándose y empleando sus disciplinas a favor de su comunidad.

De igual manera, la Industria Cultural permite la apropiación de los espacios en la virtualidad debido a su funcionamiento. Como es el caso del taller-galería del Pinche Grabador quien difunde y vende parte de su obra a través de las plataformas digitales y así obtener recursos que puedan solventar los gastos de su taller.

Se observo el proceso de adaptación en nuevos espacios de oportunidad y formas de reorganización, mismas que representan nuevos retos, como la elaboración

de estrategias sostenibles y duraderas para los campos socio-culturales y los circuitos en donde se desarrollen. Asimismo, se ha observado que la realización de un Circuito Cultural Virtual dentro de la Industria Cultural propone priorizar una digitalización de las culturas híbridas que entretengan una red, a través de una conexión a internet, desde cualquier dispositivo.

Aunque la evolución avance a la par de las nuevas tecnologías, se reconoce que hay un gran sector sin explorar, como lo son las desigualdades en torno al acceso, la producción y la difusión de productos culturales y artísticos. Estas diferencias pueden originarse desde la misma hibridación cultural; es decir desde los múltiples hábitos, costumbres, tradiciones y desarrollo del espacio.

Por ello, se entiende que en ocasiones este proceso resulta beneficioso o desvirtuante dependiendo el contexto en el que se desarrolla. En consecuencia, se enfatiza en la importancia de crear y ofrecer tecnologías procurando la inclusión digital y social para un mejor desarrollo en distintos sectores de la sociedad y más importante aún, reconocer cuando sucesos como la hibridación cultural afecta a una comunidad para encontrar formas de equilibrar las causas y resultados.

C. APORTES A LA COMUNIDAD

Un nuevo concepto y una ventana de oportunidad para el desarrollo del quehacer cultural a través de nuevos canales. Los resultados generales de esta tesis no sólo intervienen con el sitio geográfico al que pertenecen los artistas, sino que se abrió una puerta para el campo cultural sobre las plataformas transmedia.

La incorporación de Circuitos Culturales en la virtualidad aporta una red de canales en la que los agentes participantes del quehacer cultural y artístico pueden experimentar y utilizar para construir narrativas que los acerquen a su público, independientemente de sus condiciones espacio-temporales. El desarrollo de *MediArte* buscó impulsar el uso de las nuevas tecnologías frente a las limitantes; el modelo puede ser imitado de manera regional, internacional, e incluso, internacional.

Las estadísticas de respuesta por parte de los usuarios demuestran la competitividad que puede generarse a partir de un diseño atractivo para los interesados en el arte. Una característica elemental de la transmedia es la participación de toda la

comunidad implicada, fue indispensable utilizar esta estrategia para que los internautas fueran atraídos a participar y consolidar el objetivo de las narrativas, dependiendo del tipo de contenido y disciplina fue que los artistas recibieron respuestas por su trabajo o contenido.

Acorde con lo anterior, se puede deducir que el modelo *MediArte* representa un parteaguas generacional sobre las formas en las que ámbito cultural es presentado a la sociedad y como las nuevas tecnologías pueden ser apropiadas para desarrollar cualquier Circuito Cultural Virtual sin importar la categoría (comunitario, artístico o comercial).

Finalmente, en el ámbito académico es posible plantear la importancia de la extensión del concepto Circuitos Culturales, para instaurar la actualización de aquellos espacios culturales en la virtualidad. Dentro de los aportes de Ejea Mendoza, se cuestionó el análisis de categorización y se procuró expandir la teorización frente a otros factores externos, contribuyendo con los futuros estudios de los circuitos culturales, principalmente pensando en aquellos que se desarrollen en el ciberespacio y que se desarrollen en la cibercultura.

Esta investigación desempeñó un plan de acción-creación, en la que tanto la teoría como la labor práctica constituyeron la creación de un Circuito Cultural Virtual. El objetivo de crear un producto transmediático, concibió la creación de estrategias dispuestas a entretener lo conceptual con la realidad, un cometido bien logrado.

Es prudente reconocer que *MediArte* ya se encuentra en los rieles de su trayectoria como circuito, pero con necesidades de mejora para el beneficio de su comunidad. Es preciso reiterar que en su naturaleza, está el movimiento y la transformación, aunque la tesis ha sido concluida, apenas inicia el camino para *MediArte*.

Bibliografía

- Bourdieu, P. (1977) *La reproducción: elementos para una teoría del sistema de enseñanza*.
- Castells, M. (1996). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol.1 México siglo XXI*. Recuperado de <http://herzog.economia.unam.mx/lecturas/inae3/castellsm.pdf>
- Calleja, F. (s.f) *Ciclo Cyberpunk*. Recuperado de [https://casadellago.unam.mx/nuevo/ciclo-cyberpunk#:~:text=El%20cyberpunk%20es%20una%20corriente,punk%20\(rebeli%C3%B3n%20y%20transgresi%C3%B3n\)](https://casadellago.unam.mx/nuevo/ciclo-cyberpunk#:~:text=El%20cyberpunk%20es%20una%20corriente,punk%20(rebeli%C3%B3n%20y%20transgresi%C3%B3n))
- CirculoA, E. (2018, 23 octubre). *Arte, educación y prácticas colaborativas, online de tm. circulo a*. Recuperado 2 de marzo de 2022, de <https://circuloa.com/arte-educacion-y-practicas-colaborativas-online-de-tm/>
- Cultura de Guanajuato. (s. f.). *Instituto Estatal de la Cultura de Guanajuato. Guanajuato Gobierno del Estado*. Recuperado 2 de marzo de 2022, de <https://cultura.guanajuato.gob.mx/index.php/12-festival-madonnari-2020/>
- Dorfman, A. & Mattelart, A. (1972). *Para leer: al pato Donald. siglo XXI*. Recuperado de: <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/Libro-Mattelard-A.-Dorfman-A.-Para-leer-al-pato-Donald.pdf>
- EcuRed. (s.f). *Imperialismo cultural*. Recuperado de https://www.ecured.cu/Imperialismo_cultural

- Eisner, E. (2002). *El arte y la creación de la mente*. Recuperado de [file:///Users/cabinaderadio/Downloads/42968_el_arte_y_la_creacion_de_la_mente%20\(1\).pdf](file:///Users/cabinaderadio/Downloads/42968_el_arte_y_la_creacion_de_la_mente%20(1).pdf)
- Fejes, F. (1986). *El imperialismo de los medios de comunicación. Anàlisi, Quaderns de comunicació i cultura, N°10, 87-99*. Consultado el 15 de octubre del 2021. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4070547>
- Festival Cervantino, *¿qué es y por qué se celebra en Guanajuato?* (2021, 24 febrero). El Universal. Recuperado 2 de marzo de 2022, de <https://www.eluniversal.com.mx/nacion/sociedad/festival-cervantino-que-es-y-por-que-se-celebra-en-guanajuato>
- García Canclini, N. (2007). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la Modernidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Giménez, G. (2009). *Cultura, identidad y memoria. Materiales para una sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas*. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-73722009000100001
- Gómez, N.A., Alvarado, L.R., Martínez, D.M., de León, C.C. (2018) *La brecha digital: Una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México*. Recuperado de: <http://revistas.unam.mx/index.php/entreciencias/article/view/62611/57630>
- González U, Vilorio, H. (2007). *El imperialismo cultural y los procesos de integración latinoamericanos. Quórum Académico, vol. 4, pp. 149-169*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1990/199016809009.pdf>

- Historia - Guanajuato. (1987). *Enciclopedia de los municipios y delegaciones de México*. Recuperado 2 de marzo de 2022, de <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM11guanajuato/historia.html>
- Horkheimer, M., Adorno, T. (1947). *Dialéctica de la ilustración, fragmentos filosóficos*. Recuperado de http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/ingrid_sosa/wp-content/uploads/2017/08/horkheimer-max-y-adorno-theodor-dialectica-de-la-ilustracion.pdf
- Instituto Estatal de la Cultura de Guanajuato. (s. f.). *Guanajuato Gobierno del Estado*. Recuperado 2 de marzo de 2022, de <https://cultura.guanajuato.gob.mx/index.php/12-festival-madonnari-2020/>
- Islas C, O. (2019). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano, a la tétrada de Marshall McLuhan*. *Revista De Comunicación Social*, 15(XV), 19-28. <https://doi.org/10.33539/comunife.2015.n15.1790>
- Jarpa, G. (2013). *El Jano Latinoamericano: Análisis crítico-comparativo a la función social del arte y la emergencia del “giro posmoderno” en la obra de Néstor García Canclini*, Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5242816.pdf>
- Jenkins H. (2006). *La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Recuperado en 27 de agosto del 2021, consultado en <https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>
- Jenkins, H. (2003). *“Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make teme stronger and more compelling”*. Recuperado el 10 de septiembre del 2021, consultado en <http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/?a=f>

- *La historia del Festival Internacional Cervantino*. (2012, 10 noviembre). Imagen Radio 90.5. Recuperado 2 de marzo de 2022, de <https://www.imagenradio.com.mx/la-historia-del-festival-internacional-cervantino>
- Levy, P. (1995). *Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio* (Pierre Lévy: traducción del francés por Felino Martínez Álvarez ed.). Editeur: La Découverte (Essais), ISBN: 2707126934.
- Linares, R. (s.f). *¿Qué es el arte madonnari?*. Recuperado de <https://renelinares.com/arte-madonnari-que-es-pintores-callejeros-del-siglo-xvi/>
- López Cabrera, J. C. (s. f.). *La calle como escenario, mundo y teatro: cleta en los años setenta*. Secretaría de Cultura. Recuperado 2 de marzo de 2022, de [https://citru.inba.gob.mx/publicaciones/libros/electronicos/ebook3/45.html#:~:text=El%20Centro%20Libre%20de%20Experimentaci%C3%B3n,de%20M%C3%A9xico%20\(U%20NAM\)%20y%20H%C3%A9ctor](https://citru.inba.gob.mx/publicaciones/libros/electronicos/ebook3/45.html#:~:text=El%20Centro%20Libre%20de%20Experimentaci%C3%B3n,de%20M%C3%A9xico%20(U%20NAM)%20y%20H%C3%A9ctor)
- López. J. (2012) *CLETA: Crónica de un movimiento cultural artístico independiente*. Recuperado de [https://mexicana.cultura.gob.mx/es/repositorio/detalle?id=_suri:ESPECIAL:TransObject:5bce55047a8a0222ef15d52c#epubcfi\(/6/2 \[CoverImage\]! /4/1:0\)](https://mexicana.cultura.gob.mx/es/repositorio/detalle?id=_suri:ESPECIAL:TransObject:5bce55047a8a0222ef15d52c#epubcfi(/6/2 [CoverImage]! /4/1:0))
- Mato, D. (2001) *Estudios latinoamericanos sobre cultura y transformaciones sociales en tiempos de globalización*. Recuperado en <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20100912034428/estudios.pdf>
- Mattelart, A. & Mattelart, M. (1997). *Historia de las teorías de comunicación*. Paidós.

- McLuhan, M. (1969). *El medio es el mensaje*. Recuperado de https://monoskop.org/images/9/9a/McLuhan_Marshall_Fiore_Quentin_El_medio_es_el_masaje_Un_inventario_de_efectos.pdf
- Melucci, Alberto, *L'invenzione del presente*, Bologna, Società Editrice Il Mulino, 1982, *Challenging codes. Collective Action in the information age*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001.
- Méndez Erika. (2020) *Arte comunitario: un marco de referencia para la construcción de un modelo de gestión cultural comunitario*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/874/87463242010/html/>
- Mendoza, T. (2012). *Circuitos culturales y política gubernamental*. Recuperado http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732012000100007
- México es cultura. (2019). *Barrio cultural*. Recuperado 2 de marzo de 2022, de <https://www.mexicoescultura.com/actividad/218284/barrio-cultural.html>
- Postman, N. (1998). *Five things we need to know about technological change*. Denver, Colorado.
- Prensky, M. (2010) *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Recuperado de: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Huesca, F. (2019). *La forma estética en Hegel: el arte como un vehículo cognitivo*. Tópicos del Seminario. Recuperado 2 de marzo de 2022, de <https://www.redalyc.org/journal/594/59463123006/html/>

- Rueda, R. (2008). *Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*. *Revistas nómadas* No. 28. Universidad central - Colombia.
- Scolari C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de comunicación digital interactiva*. Recuperado en 9 de septiembre del 2021, consultado en <https://www.felsemiotica.com/descargas/97686682-Scolari-Carlos-Hipermediaciones.pdf>
- Scolari, C. (2018). *Alfabetismo transmedia*. En la nueva ecología de los medios, consultado en 7 de septiembre del 2021, recuperado de http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf
- Sánchez, D. (2018). *Eventos culturales y alojamiento de lujo: El caso de la ciudad de Guanajuato, México*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/1807/180755643003/html/>
- Scolari, Carlos A. (2015). *Los ecos de McLuhan: ecología de los medios, semiótica e interfaces*. *Palabra Clave*, 18(4),1025-1056. Consultado el 6 de octubre de 2021. ISSN: 0122-8285. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64942535004>
- Secretaría de cultura. (2018). *¿Conoces el origen del Festival Internacional Cervantino? Gobierno de México*. Recuperado 2 de marzo de 2022, de <https://www.gob.mx/cultura/es/articulos/festival-internacional-cervantino?idiom=es>
- Szpilbarg, D. & Saferstein, E. 2014. (2014). *El concepto de industria cultural como problema: una mirada desde Adorno, Horkheimer y Benjamin*. *Calle 14: revista de investigación en el campo del arte*. Colombia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2790/279033275005.pdf>

- Thompson, John B. (1998). *Comunicación y contexto social. En La media y la modernidad: una teoría de los medios de comunicación* (trad. Jordi Colobrans Delgado). Barcelona: Paidós.
- Téllez, Sergio. (2013). *CLETA, El arte como protesta*. Recuperado de <http://momentoshistoriamexico.blogspot.com/2013/03/cleta-el-arte-como-protesta.html>
- Wolf, M. (1991). *La investigación de la comunicación de masas: críticas y perspectivas*. Instrumental Paidós.
- Wikipedia. (s.f). *Eurocentrismo*. Recuperado <https://es.wikipedia.org/wiki/Eurocentrismo>
- Wikipedia. (s.f) *Habitus*. Recuperado de <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Habitus#:~:text=El%20habitus%20es%20uno%20de,asociados%20a%20la%20posici%C3%B3n%20social>



MEDIA ARTE

Anexos

La sección de anexos esta conformado por 4 secciones cronológicamente seleccionadas, que permiten ver el desarrollo del proyecto, las secciones antes mencionada desglosan a profundidad las imágenes y anexos, a continuación el indice de la presente

Primera visita

1.1 Identidad gráfica de Barrio Virtual

En este proceso creativo se hizo una búsqueda de identidad gráfica para *Barrio Virtual*. Tras las pláticas con integrantes de *Barrio Cultural*, se realizaron múltiples propuestas para darle identidad al proyecto. A continuación, se presentan las propuestas registradas.

Propuesta #1



Propuesta #2

Propuesta #3



Propuesta #4

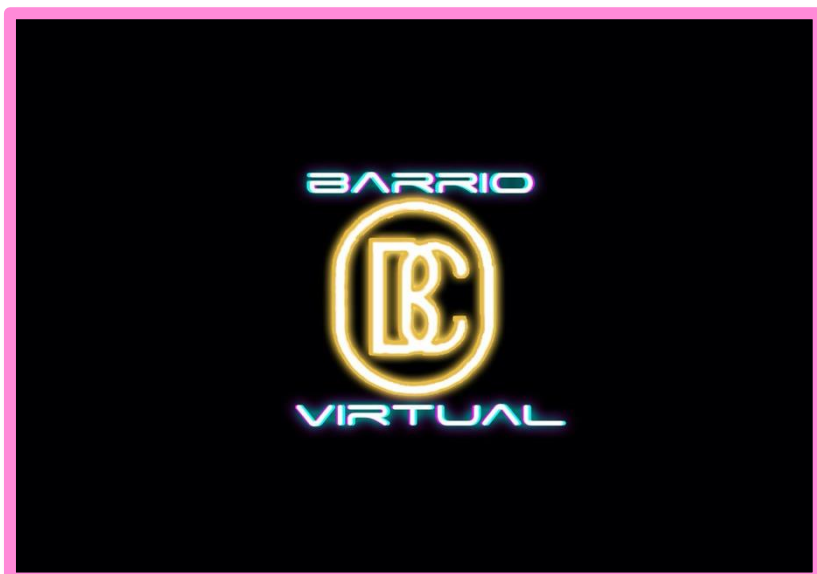


Propuesta #5

Propuesta #6



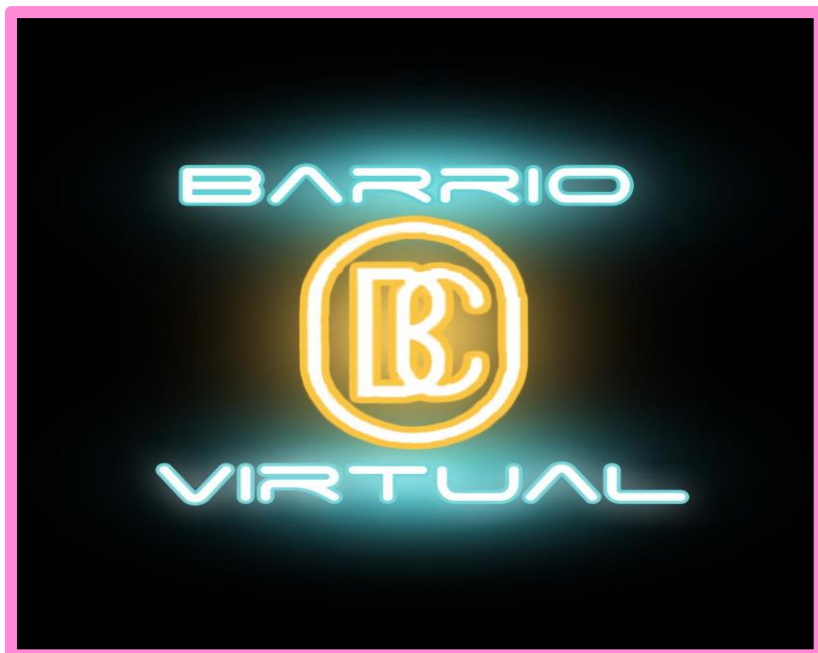
Propuesta #7



Propuesta #8



Propuesta #9



Propuesta #10

1.2 Planeación del primer viaje a Guanajuato.

En la primera visita que se hizo a Guanajuato el trabajo giraba en torno a *Barrio Cultural*, mucho del material audiovisual recabado terminó por ser descartado. La planificación que se presenta a continuación muestra el plan de trabajo.

1.2.1 Planeación de acciones y entrevistas

Para realizar el trabajo se hizo un aplaneación previa, que permitiera acercarnos a los artistas y plasmar el vínculo que los une al *Barrio Cultural*.

- Identificar a la mayoría de los artistas y colectivos que han participado en el barrio cultural, (Primero a los que residen en la CDMX).
- A) Oliver León
- Crear una infografía, parecida a la que se creó para Cherán, que sirva como carta de presentación a los artistas y colectivos.
- Planear una serie de entrevistas con los artistas, que nos ayuden a entender al Proyecto Barrio cultural desde otras perspectivas, (Entrevistas de 2 minutos máximo, donde hablen de que piensan del barrio, donde también los grabaremos ejerciendo su disciplina, para mejorar la narrativa).
- ★ ¿Quién eres y qué haces?
- ★ ¿Cómo conociste al barrio cultural?
- ★ ¿Cómo participaste, cuéntanos tu experiencia
- ★ ¿Qué crees que aporta el barrio a la sociedad? ¿Qué te aportó a ti?
- ★ ¿Qué le dirías a la gente para que se integre al barrio cultural?
- Crear un proyecto y una escaleta, parecida a Colibrí Producciones.
- Contactar a los artistas, planear las entrevistas y Pre Producirlas.
- Todo esto abonará al producto comunicativo final.

1.2.2 Escaleta

Con la planeación hecha, se formuló una escaleta que serviría para todas las entrevistas

Entrevistas formato	2 minutos aproximado
Síntesis	El tema principal es el barrio cultural, esto pensado como una serie de entrevistas con los artistas, que han participado en el proyecto, que nos ayuden a entender al Proyecto Barrio cultural desde otras perspectivas. donde hablen de que piensan del barrio, donde también los grabaremos ejerciendo su disciplina, para mejorar la

	narrativa. Todo esto abonará al producto comunicativo final.
Preguntas	<ul style="list-style-type: none"> ★ ¿Quién eres y qué haces? ★ ¿Cómo conociste al barrio cultural? ★ ¿Cómo participaste, cuéntanos tu experiencia ★ ¿Qué crees que aporta el barrio a la sociedad? ¿Qué te aportó a ti? ¿Qué le dirías a la gente para que se integre al barrio cultural
Formato	<p>2 tomas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● personaje (plano medio/close up) ● instrumento de trabajo (detalle/medio) ● planos deseables, dependiendo la locación. ● todas las tomas fijas
Producción	Colibri Productions

1.2.3 Roles tentativos

En un principio la repartición del trabajo se realizó de la siguiente manera. Conforme avanzó el proyecto cambiaron los puestos y la lista de asistentes a Guanajuato.

Equipo	Puesto
Emiliano Nava	Productor/ Director
Linda Vega	Floor Manager
Fernanda Ayala	Edición y Postproducción
Nery Castillo	Director de Fotografía
Estefany Garcés	Producción y Audio
Leonardo Ramos	Dirección Cámara

1.2.4 Organización

El siguiente cuadro muestra la organización que se realizó previo al primer viaje. Como se muestra, el interés estaba enfocado en Barrio Cultural Y sus organizadores. Toda esta labor tendría que ser forzosamente replanteada para el segundo viaje.

<p>Primer acercamiento del <i>Barrio Cultural</i> 10/12/21—12/12/21</p> <p>Las entrevistas a realizar se dividirán en 2 bloques</p>
--

Bloque 1 preguntas generales

1. ¿Para ti que es el barrio? Danos tu opinión
2. ¿Cuál es tu interés en las disciplinas artísticas?
3. ¿Qué aporta la apropiación de espacios?
4. ¿Cómo han contribuido en el Barrio cultural?
5. ¿Que ha significado para ti ser parte del proyecto?
6. Bloque 2 proceso creativo
7. ¿Qué significa el arte para ti?
8. Inversión que han tenido en sus instrumentos o equipo de trabajo
9. Nos podrías hablar un poco sobre tu primera presentación al público general.
10. ¿Cuál es tu técnica o corriente artística que ocupas en tus obras?
11. ¿Qué opinas de la industria cultural? En este caso del Arte creado para ciertas masas
12. ¿Qué papel tiene el arte en un país como México?

Itinerario

Actividades a realizar en nuestra estancia

Viernes

Entrevistar a Alberto Javier, Jasiel Hernandez, Gaby Palma

Sábado

Entrevistar a Té de corazón y Male Palma.

Domingo

- Video donde preguntemos “si definirias en una palabra que es para ti el barrio cultural”
- Recolectar testimonios del cambio que hizo el barrio cultural al lugar.
- Fotos

1.3 Protocolo COVID para viajar a Guanajuato.

La pandemia de COVID hizo necesario tomar medidas para proteger al equipo y a la comunidad visitada, como parte de los protocolos necesarios para viajar se redactó el siguiente texto.

Entendiendo las medidas sanitarias sugeridas por las autoridades de salud, surgidas de la pandemia mundial por Covid-19, el equipo de producción o comitiva, implementará y seguirá estrictamente las recomendaciones dadas por las autoridades correspondientes, como lo pueden llegar a ser, la sana distancia, uso de gel y cubrebocas, además de que cada miembro del equipo presentará su certificado de vacunación y una prueba negativa de PCR.

1.4 Carta responsiva firmada por los profesores encargados del área de concentración. Documento necesario para obtener el permiso de viajar por parte de la Universidad.



Ciudad de México a 09 de diciembre de 2021

**Autoridades civiles, municipales, estatales
y militares de la ciudad de Guanajuato**

PRESENTE

Por medio de la presente se anuncia la asistencia a la entidad federativa y ciudad Guanajuato capital de un grupo estudiantil cuyos intereses implican el levantamiento de material audiovisual para complementar su investigación en materia del arte, sociedad y antropología a través de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco. Los interesados realizarán dichas actividades con objetivo de concluir el trabajo terminal del Área de concentración **PROYECTOS DE COMUNICACIÓN TRANSMEDIA: TECNOLOGÍAS INMERSIVAS, ARTE DIGITAL Y SOCIEDAD** y acreditar el último periodo para su titulación de la carrera **COMUNICACIÓN SOCIAL** en la misma institución.

Asimismo se solicita de la manera más atenta su apoyo y colaboración para facilitar las actividades de los estudiantes Estefany Garcés González (Matrícula 2173022987), Linda Yazmin Vega Rivera (Matrícula 2173023171), Neri Alejandro Castillo Ramírez (Matrícula 2173059411), Josué Emiliano Nava Alvarado (Matrícula 2173060085), María Fernanda Ayala Pérez (Matrícula 2182019961) y Leonardo Daniel Ramos Carlos (Matrícula 2173023073).

Sin más por el momento, agradecemos su atención.

Dr. Antonio del Rivero
Titular del Área de Concentración

Dr. Alejandro Juan Pineda
Profesor de Área

Lic. Héctor Javier Cortés
Profesor de Área

1.5 Fotos del primer viaje.

Captura de imágenes de la visita que se hizo al *Barrio Cultural*, se recopilan algunos de los talleres que se imparten y artistas realizando su obra.



Taller de grabado con Víctor Rivera



Material artístico del taller de grabado

Participante realizando un grabado en *Barrio Cultural*



Presentación musical de Lirio azul en *Barrio Cultural*



Artista plástico, participante en *Barrio Cultural*



Presentación en Barrio Cultural



Víctor Rivera impartiendo su taller, dentro de Barrio Cultural



Participantes del taller de grabado

2. MediArte organización del trabajo.

A lo largo del proyecto se fueron modificando las planeaciones, el siguiente es uno de los primeros horarios sobre los que se trabajó.

Calendarización					
	L	M	M	J	V
09:00 a. m.					
10:00 a. m.					
11:00 a. m.					
12:00 p. m.			FER		
01:00 p. m.			FER		
02:00 p. m.				LINDA	
03:00 p. m.				LINDA	
04:00 p. m.				LINDA	
05:00 p. m.					
06:00 p. m.				FER	
07:00 p. m.				FER	
08:00 p. m.					
09:00 p. m.					
10:00 p. m.					

	OCUPADO
	LIBRE
	TRABAIO
	ALTERNO

2.1 Bosquejos de identidad gráfica *MediArte*.

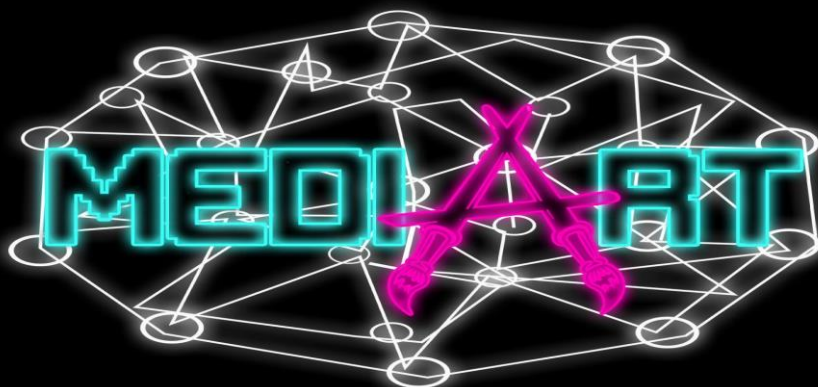
Una vez planteado el giro que dio la investigación, se dedicaron varios días a la construcción del nombre e identidad gráfica. Las propuestas que se presentaron entre el equipo son las siguientes.



Propuesta #2

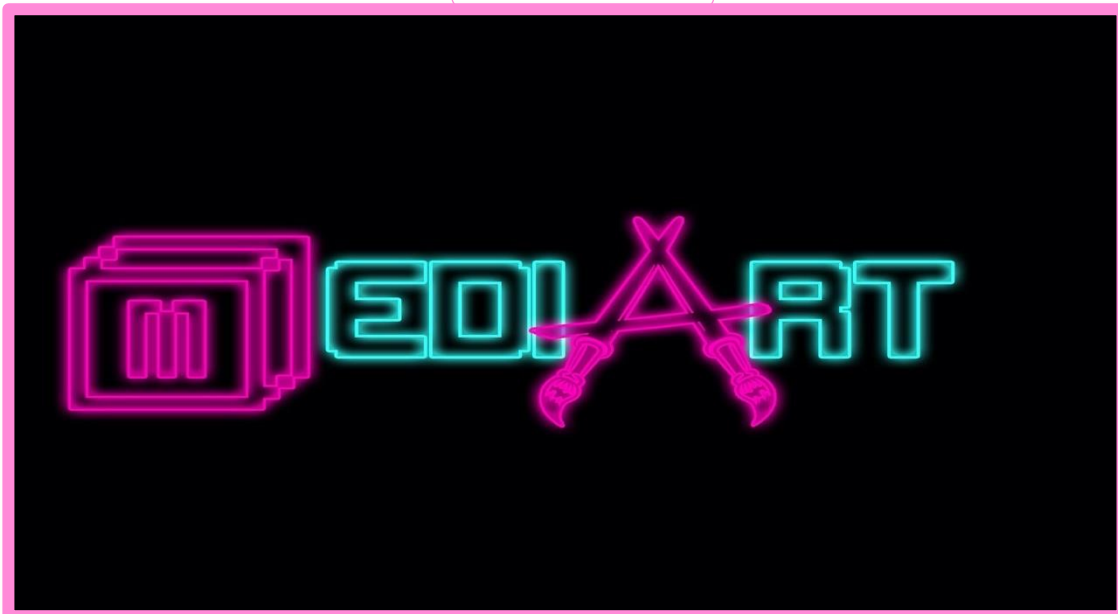


Propuesta #3



Propuesta #4

Propuesta #5



Propuesta #6

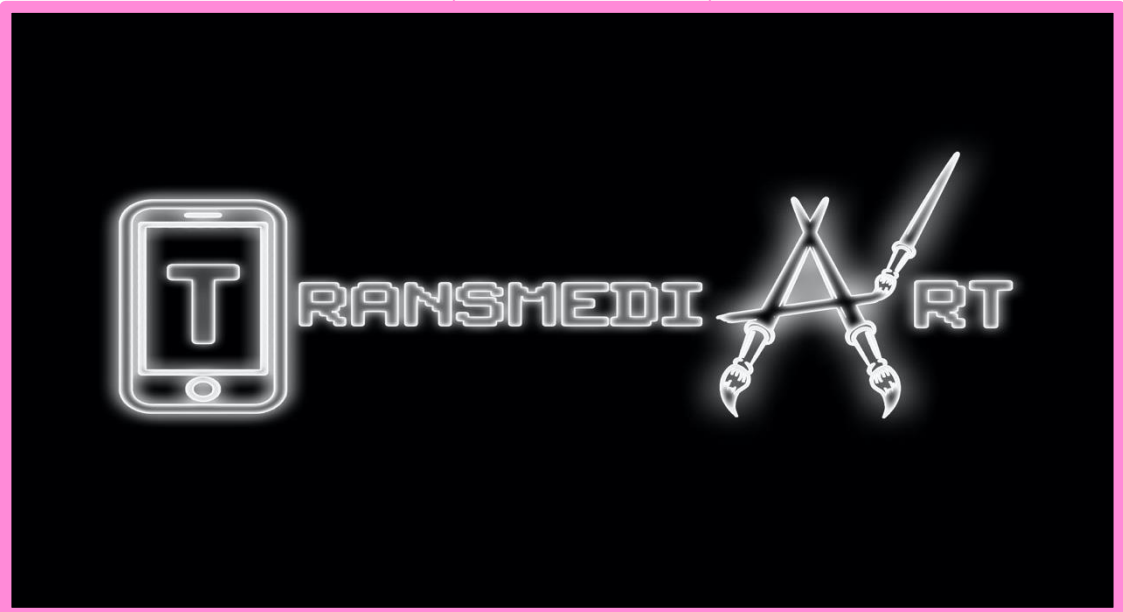


Propuesta #7

Propuesta #8



Propuesta #9



Propuesta #10

Propuesta #11



Propuesta #12



2.3 Bosquejos de Supers.

Ya definida la paleta de colores, se trabajó en propuestas para presentar en los videos los nombres y ocupaciones de los artistas. Las siguientes son las propuestas descartadas.

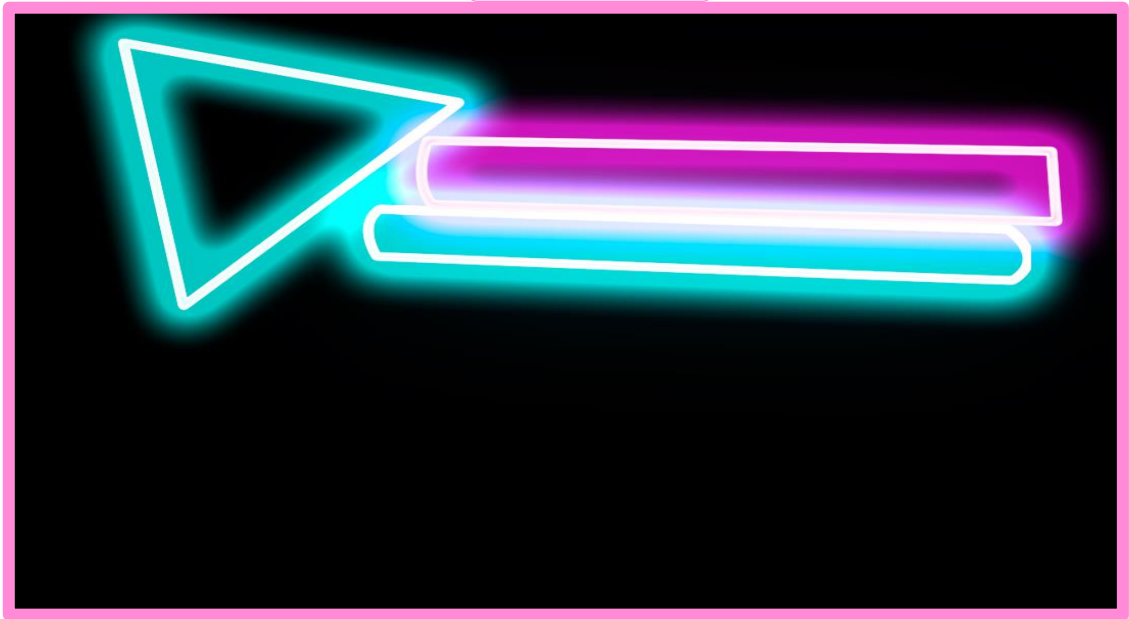
Propuesta #1



Propuesta #2



Propuesta #3

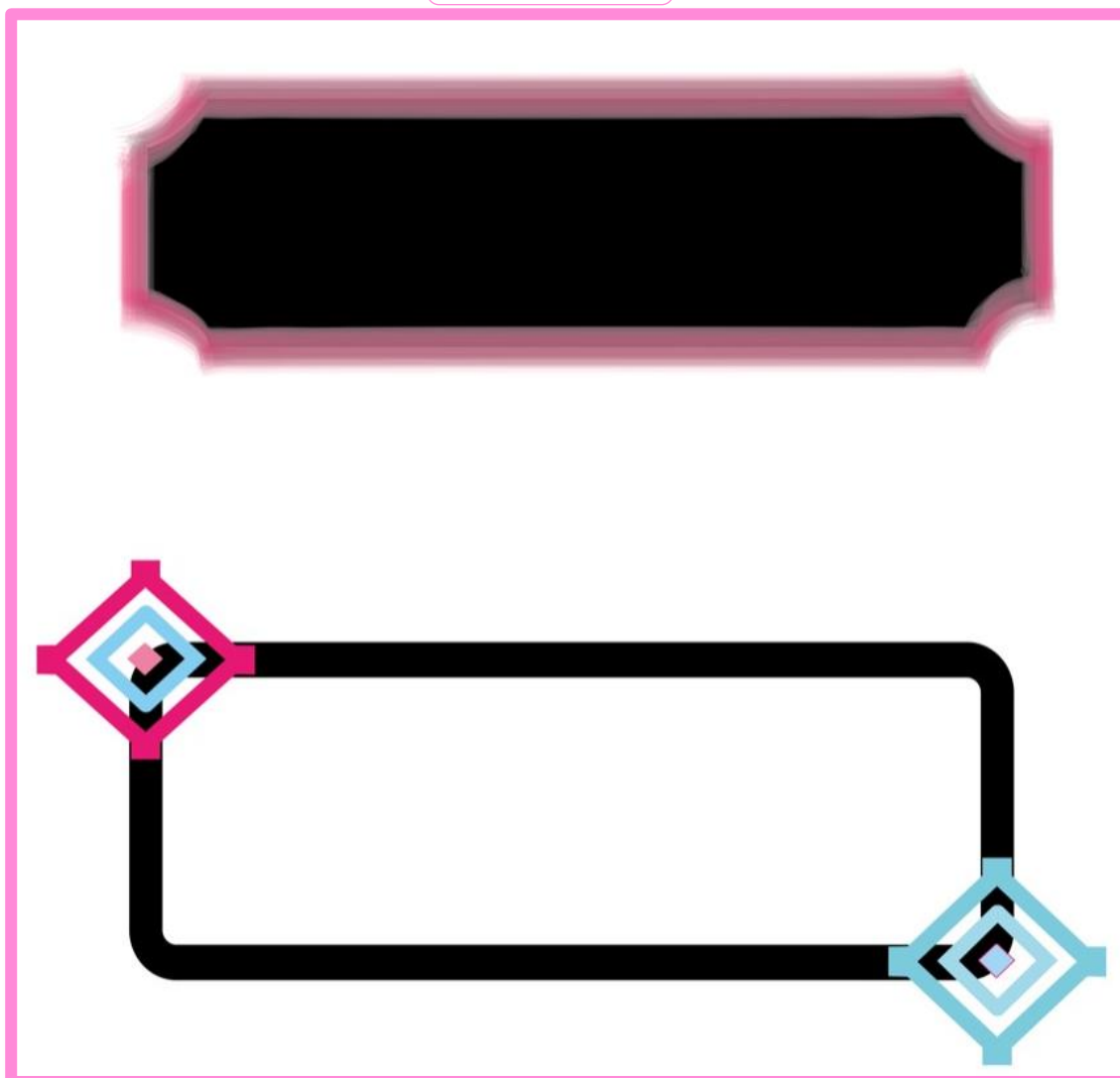


Propuesta #4

Propuesta #5



Propuesta #6



2.4 Selección de las letras. Para encontrar la caligrafía que representara la identidad de MediArte se hizo una selección de letras. Las que llamaron la atención del equipo se muestran a continuación.

Fuente: Baby blocks

Font Information

Baby blocks Regular
Version 1.00
True Type Font
Copyright - 2000-2004 © Futaba. All rights reserved.

Text Sample

T H E Q U I C K B R O W N F O X J U M P S O V E R
 T H E L A Z Y D O G

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Basic Latin

0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C	002D	002E	
	I	"	•				'				+	,	-	.	
002F	0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	003A	003B	003C	003D	
	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
003E	003F	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C	
	?	R	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059	005A	005B	
	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
005C	005D	005E	005F	0060	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069	006A	
					A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079	
	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
007A	007B	007C	007D	007E											
	Z														

Fuente: Angilla Tatio

Font Information

Angilla Tattoo Personal Use Regular

Version 1.000

True Type Font

Creator: MÂns Greb%ock

Copyright © 2013 by MÂns Greb%ock. All rights reserved.

Text Sample

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

the quick brown fox jumps over the lazy dog

Basic Latin

0000	000D	0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C
			!	"				&	'					,
002D	002E	002F	0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	003A	003B
-	.	/	«	_____							»			
003C	003D	003E	003F	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	004A
			?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
004B	004C	004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
005A	005B	005C	005D	005E	005F	0060	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068
Z		\		^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h
0069	006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077
i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w
0078	0079	007A	007B	007C	007D	007E								
x	y	z				~								

Fuente: Cherry Light

Font Information

Cherry Light

Version 1.00 ; ttfautohint (v1.6)

True Type Font

Creator: Amin Abedi

Copyright © 2017, Amin Abedi (aminabedi68@gmail.com-

www.instagram.com/aminabedi68),

with Reserved Font Name Cherry.

Text Sample

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

the quick brown fox jumps over the lazy dog

Basic Latin

0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C	002D	002E
	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.
002F	0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	003A	003B	003C	003D
/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
003E	003F	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059	005A	005B
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
005C	005D	005E	005F	0060	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069	006A
\]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079

Fuente: Future Light Italic

Font Information

Future Light Italic

Version 1.00; February 19, 2021; FontCreator 11.5.0.2430 64-bit

True Type Font

Creator: Joseph Dawson

Copyright - Future Light © Joseph Dawson. <2020>. All Rights Reserved

Text Sample

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Basic Latin

0000	001D	0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C
			!	”	#	\$	%	&	’	()	*	+	,
002D	002E	002F	0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	003A	003B
-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;
003C	003D	003E	003F	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	004A
<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
004B	004C	004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
005A	005B	005C	005D	005E	005F	0060	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068
Z	[]	^	_	`	A	B	C	D	E	F	G	H	
0069	006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
0078	0079	007A	007B	007C	007D	007E								

Fuente:Kremlin Regular

Font Information

Kremlin Regular

Version 1.0

True Type Font

Creator: High-Logic - Erwin Denissen 1999

Copyright - 2005 Vic Fieger

Text Sample

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

THE QWICK БРQWЩI FOX JUMPS OVEЯ THE LAZY DOG

Basic Latin

0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C	002D	002E	
	!	"					'					,	-	.	
002F	0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	003A	003B	003C	003D	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;			
003E	003F	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C	
	?		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059	005A	005B	
	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
005C	005D	005E	005F	0060	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069	006A	
					A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079	
	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
007A	007B	007C	007D	007E											
	Z														

Fuente: Neon 80s Regular

Font Information

Neon 80s Regular

Version 1.00 July 6, 2009, initial release

True Type Font

Copyright - Typeface ©2009 (your company). All Rights Reserved.

Text Sample

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

the quick brown fox jumps over the lazy dog

Basic Latin

0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C	002D	002E
	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.
002F	0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	003A	003B	003C	003D
/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
003E	003F	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059	005A	005B
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
005C	005D	005E	005F	0060	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069	006A
\]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y

Fuente: Vintages Regular

Font Information

Vintages Regular

Version 1.000

True Type Font

Creator: Risman Ginarwan

Copyright © 2019 by Garisman Studio. All rights reserved.

Text Sample

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Basic Latin

0000	000D	0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C
			!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	.
002D	002E	002F	003A	003B	003C	003D	003E	003F	0040	0041	0042	0043	0044	0045
-	.	/	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E
0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C	004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
0055	0056	0057	0058	0059	005A	005B	005C	005D	005E	005F	0060	0061	0062	0063
U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_	`	A	B	C
0064	0065	0066	0067	0068	0069	006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079	007A	007B	007C	007D	007E			
S	T	U	V	W	X	Y	Z	{		}	~			

Fuente: Neon Led Light Regular

Font Information

NEON LED Light Regular

Version 1.002;

Open Type Font

Creator: Qara Anass

Copyright 2020 © Fontles | All Rights Reserved

Text Sample

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Basic Latin

0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	0041	0042	0043	0044	0045
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C	004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
0055	0056	0057	0058	0059	005A	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069
U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I
006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
0079	007A	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C	002D	002E
Y	Z	"	#	\$	%	&	"	()	*	†	,	⊠	•
002F	003A	003B	003C	003D	003E	0021	003F	0040	007B	007C	007D	007E	005B	005C
/	:	;	≪	⊠	≫	!	?	@	€		›	⊠	[\

Fuente: Crispy Tofu regular

Font Information

Crispy Tofu Regular

Version 1.000

True Type Font

Creator: Khurasan & Jalembe

Copyright © 2021 by Khurasan & Jalembe. All rights reserved.

Text Sample

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Basic Latin

0000	000D	0020	0021	0022	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002B	002C	002D	002E
			!	"	\$	%	&	'	()	+	,	-	.
002F	0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	003A	003B	003D	003F
/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	=	?
0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C	004D	004E
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
004F	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059	005A	005F	0061	0062
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	-	A	B
0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069	006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079	007A						
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z						

Fuente: Nasalization Rg

Font Information

Nasalization Rg Regular

Version 5.002

Open Type Font

Creator: Ray Larabie

Copyright - © 1999-2021 Typodermic Fonts Inc.

Text Sample

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

the quick brown fox jumps over the lazy dog

Basic Latin

0017	0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C	002D
		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-
002E	002F	0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	003A	003B	003C
.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<
003D	003E	003F	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	004A	004B
=	>	?	@	^	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
004C	004D	004E	004F	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059	005A
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
005B	005C	005D	005E	005F	0060	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069
[\]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i
006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078
j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x
0079	007A	007B	007C	007D	007E									

Font Information

Gameplay Regular

Version 1.0

True Type Font

Creator: GeronimoFonts

Copyright GeronimoFonts 2014

Text Sample

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Basic Latin

0020	0021	0022	0023	0024	0026	0027	0028	0029	002A	002B	002C	002D	002E	002F
	!	"	#	\$	€	'	[]	·	+	,	-	.	/
0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	003A	003B	003D	003F	0041
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	=	?	A
0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	004A	004B	004C	004D	004E	004F	0050
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059	005A	005B	005C	005D	005F	0061
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	_	A
0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069	006A	006B	006C	006D	006E	006F	0070
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079	007A	007B	007C	007D	007E	
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	{		}	~	

Plan de la segunda visita

Ya definido el diseño gráfico que da identidad al trabajo, se empezó a esbozar el plan a seguir durante la segunda visita. Como se muestra a continuación, esta planeación se realizó de una forma más completa, y con mayor libertad al decidir mantener el proyecto al margen de Barrio Cultural.

¿Qué es *Mediarte*?

Es un proyecto en el que se desarrollará una plataforma transmedia a partir de la investigación-acción alrededor de artistas independientes que radican y se desarrollan en la capital de Guanajuato, Guanajuato. Este grupo de artistas buscan difundir y permitir a la comunidad popular disfrutar el arte.

MediArte surge de la necesidad de crear y utilizar instrumentos tecnológicos y virtuales con la finalidad de construir lazos entre los artistas y la comunidad para que permitan convivir y habitar espacios públicos-digitales; el arte y la inteligencia colectiva posibilita la convivencia de múltiples disciplinas y sentidos artísticos

Busca ser un espacio que pueda asegurar la actividad artística para su difusión y exposición, creemos que el arte puede transformar y reconfigurar perspectivas mediante la visión del otro, esperamos explorar percepciones artísticas desde nuestra mirada y en la ajena. Un espacio físico, artístico, virtual e intelectual donde se respete la identidad individual de los integrantes, pero al mismo tiempo se construya una identidad que nos represente como colectivo.

Pretendemos llevar a cabo prácticas colaborativas artísticas, donde se presente un trabajo en comunidad a partir de la convivencia de conocimientos, pensamientos, técnicas y distintas disciplinas, para colaborar o co-crear una obra de manera cooperativa. Las prácticas colaborativas en el arte implican un trabajo en equipo donde existen aprendizajes y relaciones horizontales que refuerzan la construcción de nuevas relaciones y formas de creación.

Así mismo por medio de la virtualidad pretendemos interconectar con quienes estén interesados en conocer el trabajo artístico y a su vez tener la oportunidad de aportar y participar desde el uso de su imaginación dentro de un espacio público-digital.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una plataforma para crear una comunidad, donde los artistas puedan mostrarse y mostrar su trabajo, además de utilizar la plataforma como una forma de socializar el arte a través de la digitalización. Se logrará a través de una tesis teórica, donde sustentamos con diferentes autores los presupuestos e hipótesis. La plataforma tendrá en la tesis un sustento teórico que nos ayudará a llegar al objetivo.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Recabar material audiovisual permita nutriendo la plataforma y redes sociales
- Entrevistar y observar el fenómeno de los corredores culturales en el municipio.

PLAN

Fase 1: Investigación virtual y planeación de trabajo de campo

La primera acción para el desarrollo de la plataforma es necesaria la obtención de información de manera virtual, es decir, al rastrear potenciales artistas interesados en pertenecer al espacio MediArte, hacer análisis del contexto de la región y la época en la que se encuentran los artistas.

También será necesario realizar un plan técnico para las expediciones presenciales que implican entrevistas, grabación de las obras e información que permita contextualizar al público sobre el desarrollo del arte independiente en la Capital de Guanajuato

Fase 2: Producción;

Siguiendo el plan de trabajo, se recabará información audiovisual, documental y teórica sobre los artistas individuales y colectivos que representen lo que se busca para la plataforma.

Fase 3: Posproducción;

Se realizará trabajo de posproducción para preparar el material adecuado a las narrativas transmedia que se desarrollan en redes sociales. Esta etapa permite al equipo realizar un filtro para que la mejor información sea la que se publique.

Fase 4: Creación de la plataforma;

La plataforma se desarrollará a través de distintos canales, específicamente Facebook, Instagram, Tik tok, YouTube y una Página web. Este conjunto será la plataforma que será alimentada por toda la comunidad que intervenga. Cada plataforma será utilizada según sus cualidades para aprovechar al máximo de sus capacidades y ventajas, y los contenidos sean difundidos.

Fase 5: Publicación y difusión del material audiovisual:

Se realizará un cronograma de acuerdo a las necesidades de los artistas para que la difusión de su trabajo concuerde con el desarrollo de este mismo. Por tanto, la publicación será rutinaria y estratégicamente realizada según los estándares de rating.

Fase 6: Co-creación de material a través del público;

Se invitará al público a convertirse en una comunidad la cual será creadora de material a través de las redes sociales.

Fase 7: Incentivar el desarrollo y alimentación de la plataforma;

La plataforma será trasladada al control de los artistas, para que su trabajo siga difundándose y la comunidad se mantenga circulando y creando en conjunto.

TEMAS

La estrategia para la recopilación de información a través de los artistas radica en una selección de temas, los cuales serán planteados y utilizados para acercar a los artistas con la comunidad. Los siguientes conceptos representan son los principales tópicos.

- Disciplina y técnicas
- Historia personal
- Obras y carrera artística
- Conexión con la comunidad guanajuatense y exterior
- Intereses
- Problemáticas a las que se han enfrentado

ROLES .

Plan tentativo de cómo se repartirían los roles durante la segunda visita. Igual que en la primera visita, esta planeación iría cambiando.

Equipo Crew	Puesto
J. Emiliano Nava	Productor/ director - Presencial
Linda Vega	Floor Manager - Presencial
Fernanda Ayala	Edición y Postproducción - Presencial
Neri Castillo	Director de Fotografía - Presencial
Estefany Garcés	Postproducción - A distancia
Leonardo Ramos	Dirección Cámara - Presencial

ITINERARIO

Ya teniendo la lista de artistas que participarían se realizó un itinerario, con el fin de optimizar tiempos y cubrir a la mayor cantidad de artistas posible.

ENTREVISTA	HORARIO
EnvisionArte	7 febrero 5:00 pm
Opera	8 febrero 4:00 pm
Escarola	8 febrero 6:00 pm
El Pinche Grabador	9 febrero 5:00pm
Mcvergara	10 febrero 4:00pm
Roger Té de corazón	10 febrero 6:00pm

FEBRERO DE 2022						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1	2	3	4	5	6
7	8 Inicio Guanajuato	9 Grabacion de entrevistas y fotografias	10 Grabacion de entrevistas y fotografias	11 Grabacion de entrevistas y fotografias	12 Grabacion de entrevistas y fotografias	13 Grabacion de entrevistas y fotografias
14 Grabacion de entrevistas y fotografias	15 Termino Guanajuato	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

ROLES

Ya teniendo la lista de artistas que participarían se realizó un itinerario, con el fin de optimizar tiempos y cubrir a la mayor cantidad de artistas posible.

CREW ROLES	
Linda Vega	Floor Manager, fotografía general
Fer Ayala	Entrevistadora, Tik tok
Emiliano Nava	Cámara 1/Audio
Neri Castillo	Cámara 2/Dir. fotografía

GUIA DE GRABACIÓN

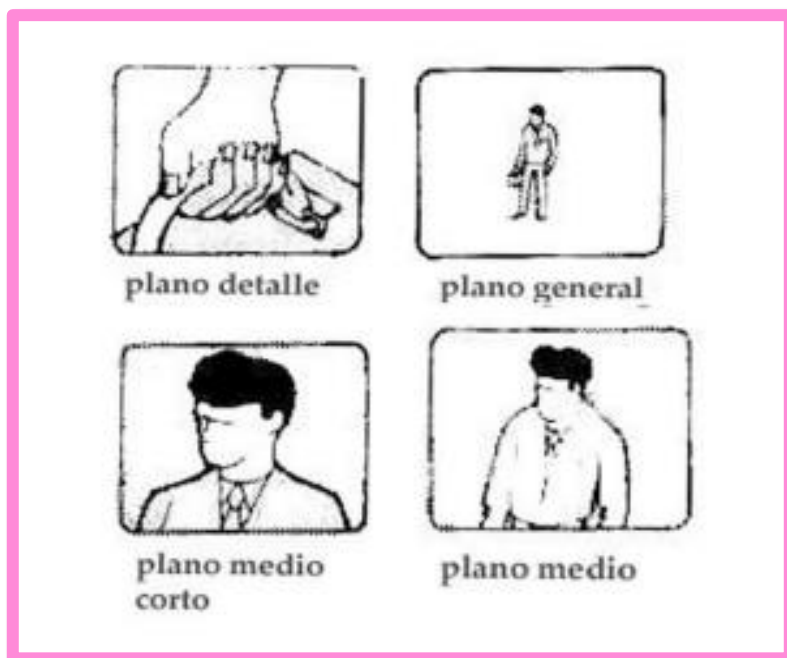
Para mantener una homogeneidad entre todas las entrevistas, se hizo una planeación de las tomas y planos deseados para los productos audiovisuales

- FORMATO(Encuadres fijos)

Para la toma de Personaje (plano medio/close up)

Para la toma de Instrumento de trabajo (detalle/medio)

Planos deseables: dependiendo la locación



PROTOCOLO DE SEGURIDAD

Entendiendo las medidas de seguridad y sanitarias sugeridas por las autoridades de salud, surgidas de la pandemia mundial por Covid-19, el equipo de producción implementará y seguirá estrictamente las recomendaciones dadas por las autoridades correspondientes, como lo pueden llegar a ser, la sanadistancia, uso de gel y cubrebocas, además de que cada miembro del equipo presentará su certificado de vacunación y una prueba negativa de PCR.2 tomas.



Ciudad de México a 09 de diciembre de 2021

**Autoridades civiles, municipales, estatales
y militares de la ciudad de Guanajuato**

PRESENTE

Por medio de la presente se anuncia la asistencia a la entidad federativa y ciudad Guanajuato capital de un grupo estudiantil cuyos intereses implican el levantamiento de material audiovisual para complementar su investigación en materia del arte, sociedad y antropología a través de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Xochimilco. Los interesados realizarán dichas actividades con objetivo de concluir el trabajo terminal del Área de concentración **PROYECTOS DE COMUNICACIÓN TRANSMEDIA: TECNOLOGÍAS INMERSIVAS, ARTE DIGITAL Y SOCIEDAD** y acreditar el último periodo para su titulación de la carrera **COMUNICACIÓN SOCIAL** en la misma institución.

Asimismo se solicita de la manera más atenta su apoyo y colaboración para facilitar las actividades de los estudiantes Estefany Garcés González (Matrícula 2173022987), Linda Yazmin Vega Rivera (Matrícula 2173023171), Neri Alejandro Castillo Ramírez (Matrícula 2173059411), Josué Emiliano Nava Alvarado (Matrícula 2173060085), María Fernanda Ayala Pérez (Matrícula 2182019961) y Leonardo Daniel Ramos Carlos (Matrícula 2173023073).

Sin más por el momento, agradecemos su atención.

Dr. Antonio del Río

Titular del Área de Concentración

UNIDAD XOCHIMILCO

Calle del Huevo 1100, Col. Villa Quietud, Del. Coayacán 04960, Ciudad de México., Tel: 55 54 83 70 00

INTEGRANTES

Neri Alejandro Castillo Ramírez (Matrícula 2173059411)
Josué Emiliano Nava Alvarado (Matrícula 2173060085)
María Fernanda Ayala Pérez (Matrícula 2182019961)
Leonardo Daniel Ramos Carlos (Matrícula 2173023073)
Estefany Garcés González Matrícula 2173022987)
Linda Yazmin Vega Rivera (Matrícula 2173023171)

2.5.8 Costo de transporte.

La siguiente imagen muestra el costo de transporte por cada viaje a Guanajuato

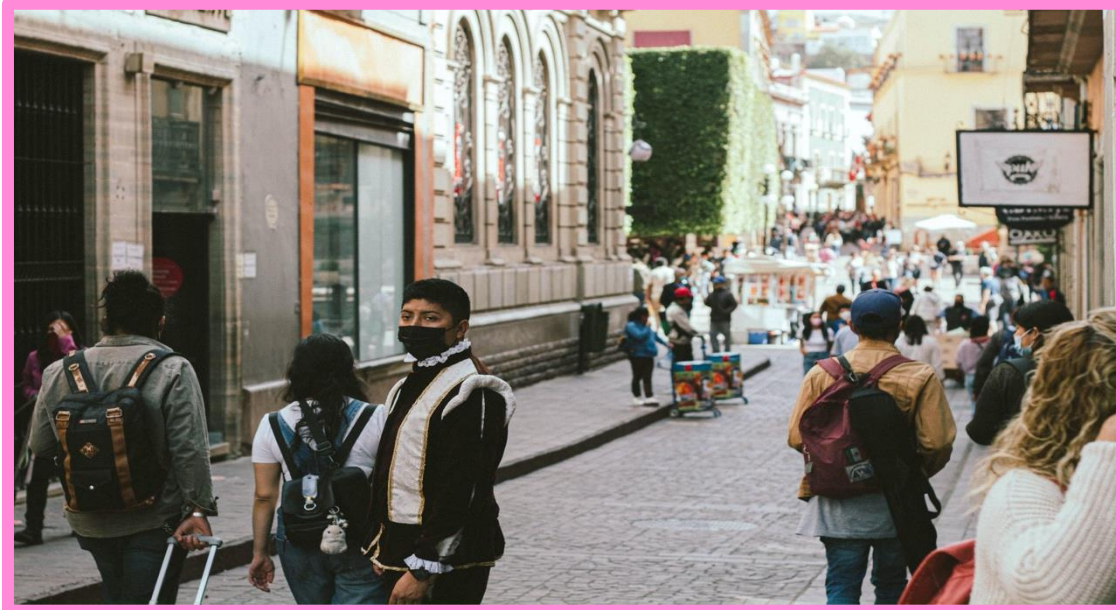
Costo de boleto por persona

The screenshot displays a search interface for bus tickets. At the top, the route is 'Norte, Ciudad de México' to 'Central de autobuses, Guanajuato' on 'Ene 28, Viernes'. A 'Fecha regreso' field is also present. Below the route information, there is a search status 'Buscando...' with a red circular progress indicator. The interface features the 'Primera Plus' logo and a 'Boleto Abierto' badge with the text 'Viaja cuando quieras'. A central instruction reads 'Selecciona el horario de tu salida en la ruta seleccionada en taquilla'. On the right side, the 'Precio taquilla' is listed as '\$710.00', and the final price is displayed as '\$639.00 MXN'.

2.6 Fotos segundo viaje.

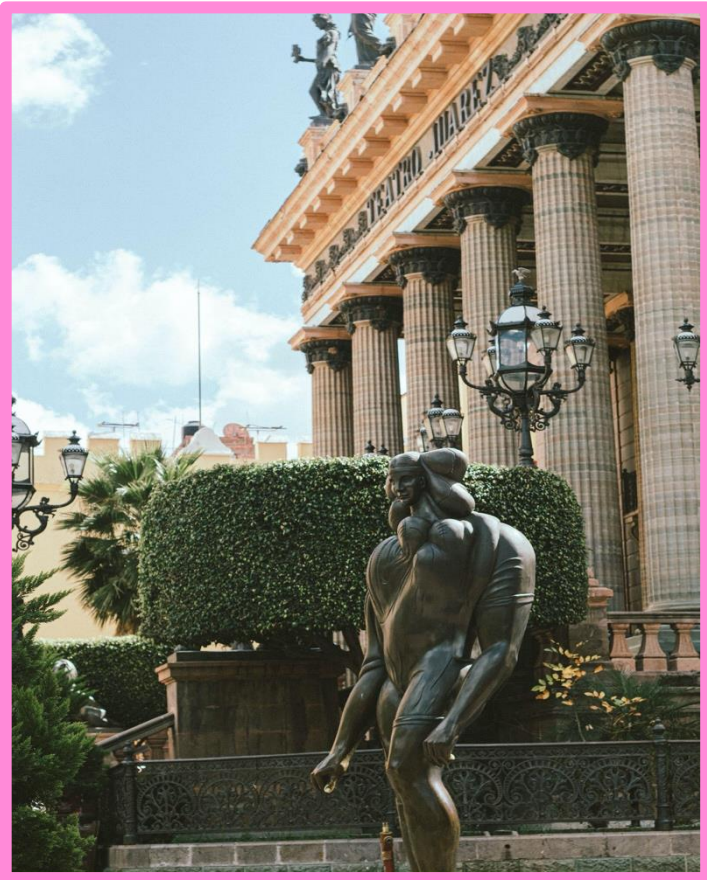
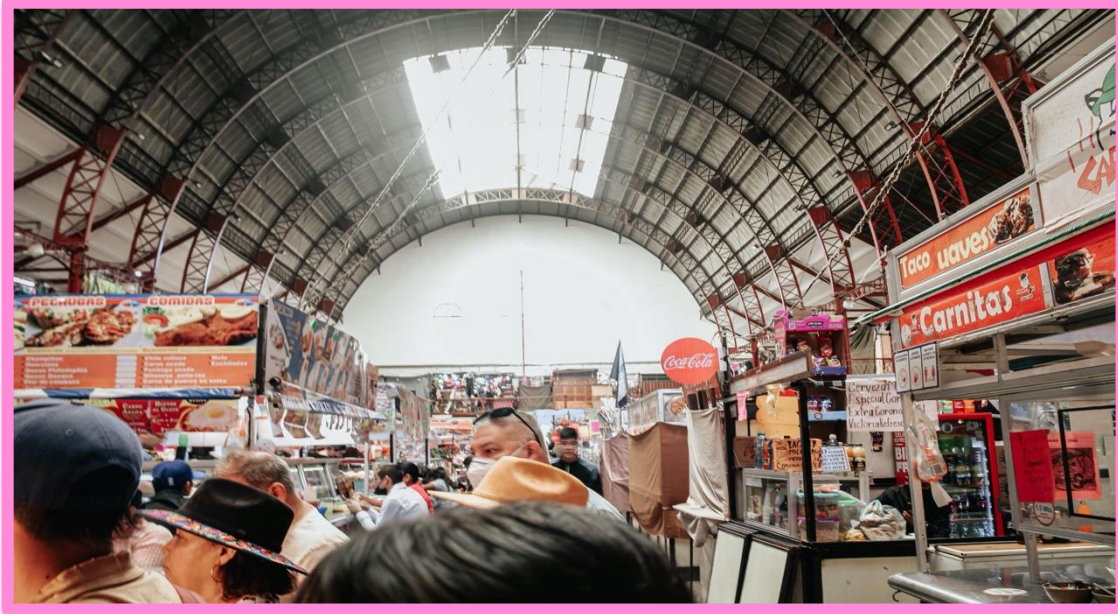
Captura de imágenes de los lugares que se recorrieron durante la segunda visita.

Calle de Guanajuato



Galería Angelito Cachondón

Mercado popular en Guanajuato

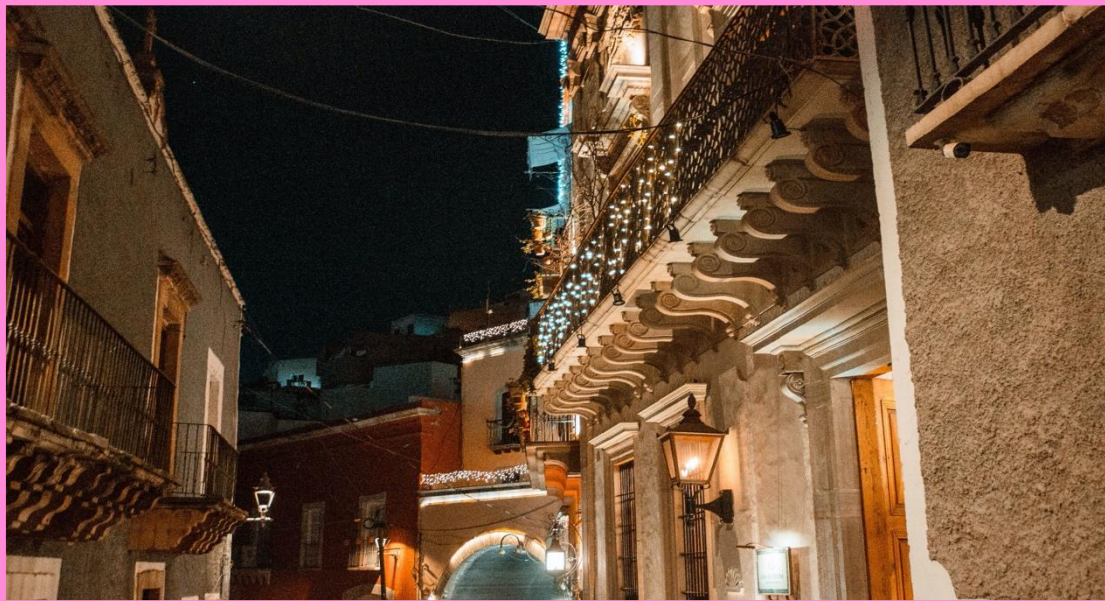


Teatro Juarez



Calles de Guanajuato

Vista nocturna de la calle Positos



Iglesia de Guanajuato

2.7 Planeación de medios.

Una vez realizado el levantamiento de material visual y audiovisual y contemplando los tiempos de postproducción, se realizó la programación de contenidos. Dada la carga de trabajo y los problemas propios de edición y almacenamiento de datos, algunos contenidos fueron presentados en días distintos a los establecidos originalmente. La calendarización presentada a continuación, muestra los días en que fueron publicados.

2.7.1 Planeación bimestral de las publicaciones de Facebook

Calendarización de publicaciones por esta red social. La imagen muestra el contenido realizado desde el martes 22 de febrero hasta el lunes 25 de abril.

Febrero	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		22 Logos MediArte	23 Proyecto/ Infografía MediArte	24 Infografía Ópera Gto.	25 Prólogo Ópera Gto.	26	27
Marzo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	28 Entrevista Ópera Gto.	1 Fotos Ópera/ Infografía Escarola	2 Proyecto Escarola	3	4 Entrevista Escarola	5 Fotos Escarola	6
	7 Prólogo Técnicas de Oración	8 Infografía Técnicas de Oración	9	10	11 Entrevista Técnicas de Oración	12 CanCIÓN/ Fotos Técnicas de Oración	13
	14	15 Prólogo	16 Infografía	17	18	19 Fotos	20

		El Pinche Grabador	El Pinche Grabador			El Pinche Grabador	
	21	22	23	24	25 Entrevista El Pinche Grabador	26	27
Abril	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	
	28	29 Programa Víctor Segoviano	30	31 Infografía Víctor Segoviano	1 Entrevista Víctor Segoviano	2 Fotos Víctor Segoviano	3
	4	5 Programa E nVision	6	7 Infografía E nVision	8	9	10
	11 Entrevista E nVision	12	13 Programa Goqu	14	15 Entrevista Goqu	16	17
	18	19	20 Programa Angélico	21	22	23 Entrevista Angélico	24 Infografía Angélico
	25 Fotos Ángelito	26	27	28	29	30	

2.7.2 Planeación bimestral de Instagram.

Calendarización del contenido publicado por Instagram del 22 de febrero al 26 de abril.

Febrero	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		22 Logos MediArte	23 Promo/ Infografía MediArte	24 Infografía Ópera Gto.	25 Promo Ópera Gto.	26	27
Marzo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	28	1 Fotos Ópera/ Infografía Escarola	2 Promo Escarola	3	4	5	6
	7 Promo Té de Coraón	8 Infografía Té de Coraón	9	10	11	12 Fotos Té de Coraón	13
	14	15	16 Infografía El Pinche Grabador	17	18	19 Fotos El Pinche Grabador	20
	21	22	23	24	25	26	27
Abril	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
	28	29 Promo Víctor	30	31 Infografía V	1	2 Fotos Victor	3

		S egoviano		íctor S egoviano		Seg oviano	
	4	5 Pr omo E nVision	6	7 In fografía E nVision	8	9	10
	11	12	13 Pro mo Goq u	14	15	16	17
	18	19	20 Pro mo Ang elito	21	22	23	24
	25	26 Inf ografía A ngelito	27	28	29	30	

2.7.3 Planeación mensual de TikTok

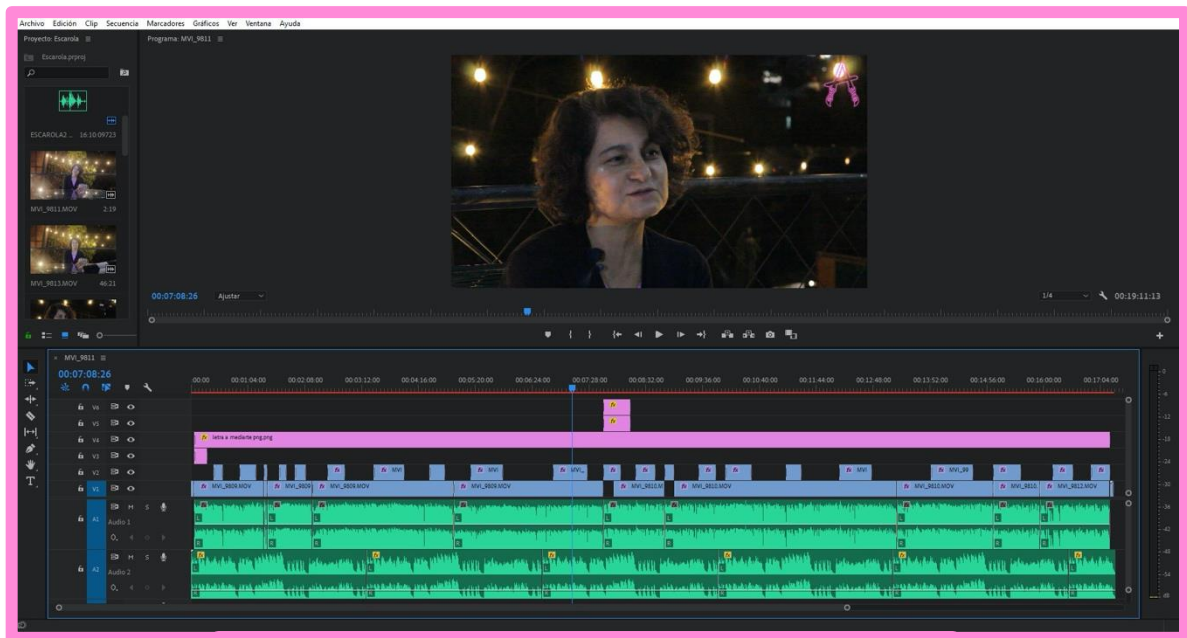
A continuación se muestra el contenido que se subió a TikTok y los días en se hizo. Esa red social fue usada durante todo el mes de abril.

bril	Lun es	Mar tes	Mié rcoles	Juev es	Vie rnes
	4	5 Cont enido Medi Arte	6 Extra cto ent. Óper a Gto.	7 ¿Qué es arte? Escar ola	9
	11	12 Prom o	13 Extra cto ent.	14 ¿Qué es arte?	15

		Goqu u	Vícto r	Té de Corazón	
	18	19 ¿Por qué el Pinche?	20 Extra cto ent. Envis ionarte	21 ¿Qué es arte? Víctor	22
	25	26 Canc ión Té de Corazón	27 Extra cto ent. Ange lito	28 ¿Qué es arte? Goqu	29

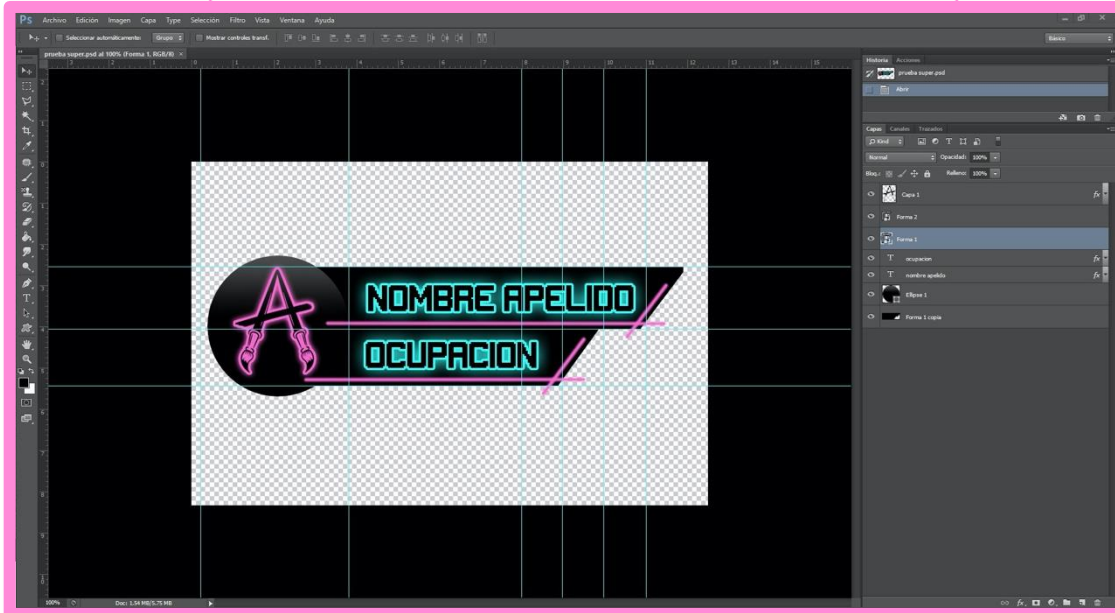
2.8 Postproducción.

El arduo trabajo de postproducción resumido en imágenes. Capturas del trabajo durante el periodo de edición.

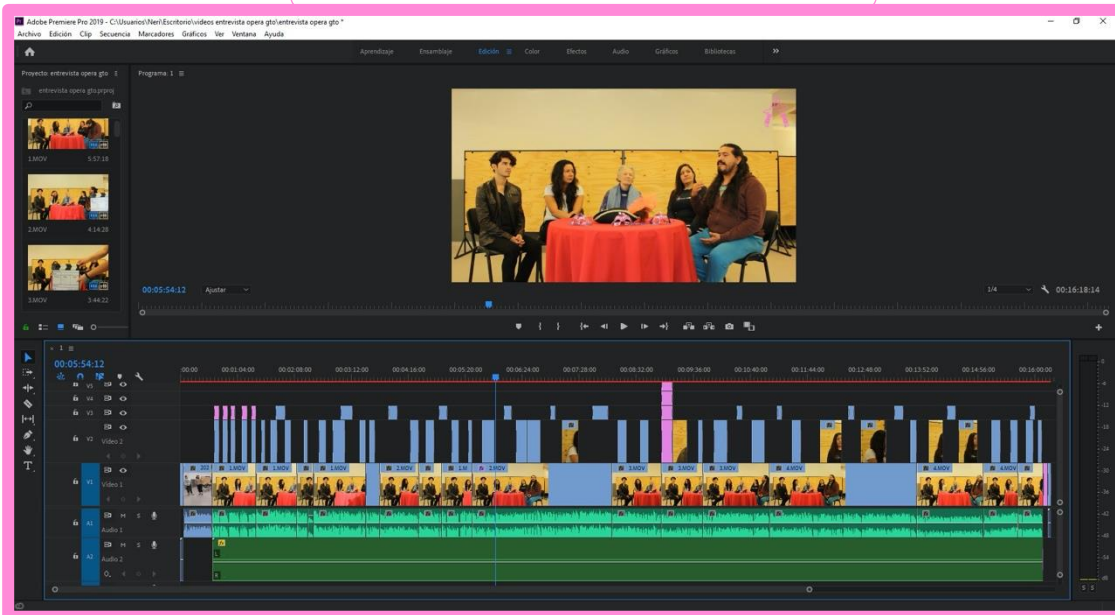


Proceso de edición de la entrevista a Escarola

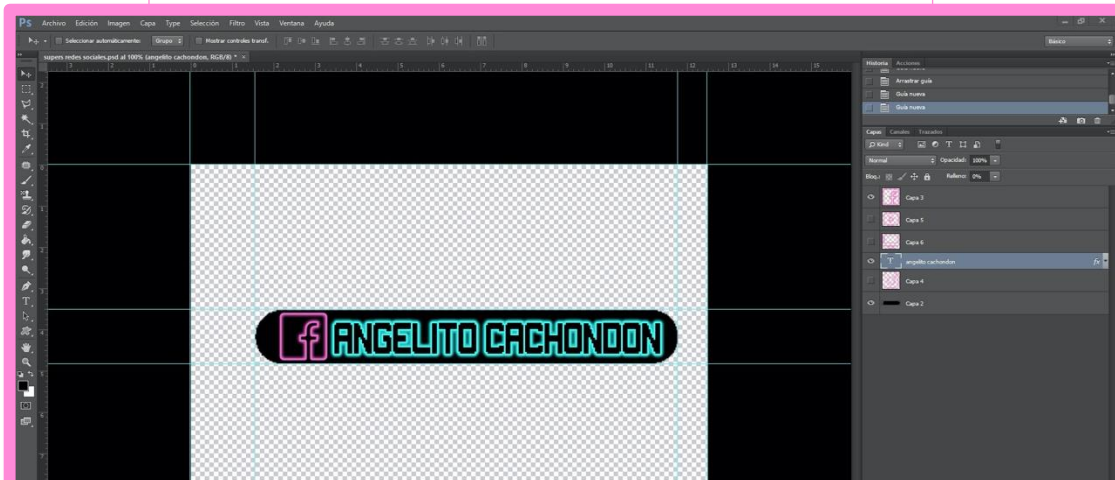
Creación del super utilizado en los contenidos



Edición de la entrevista con Ópera



Super de redes sociales de Angelito Cachondón



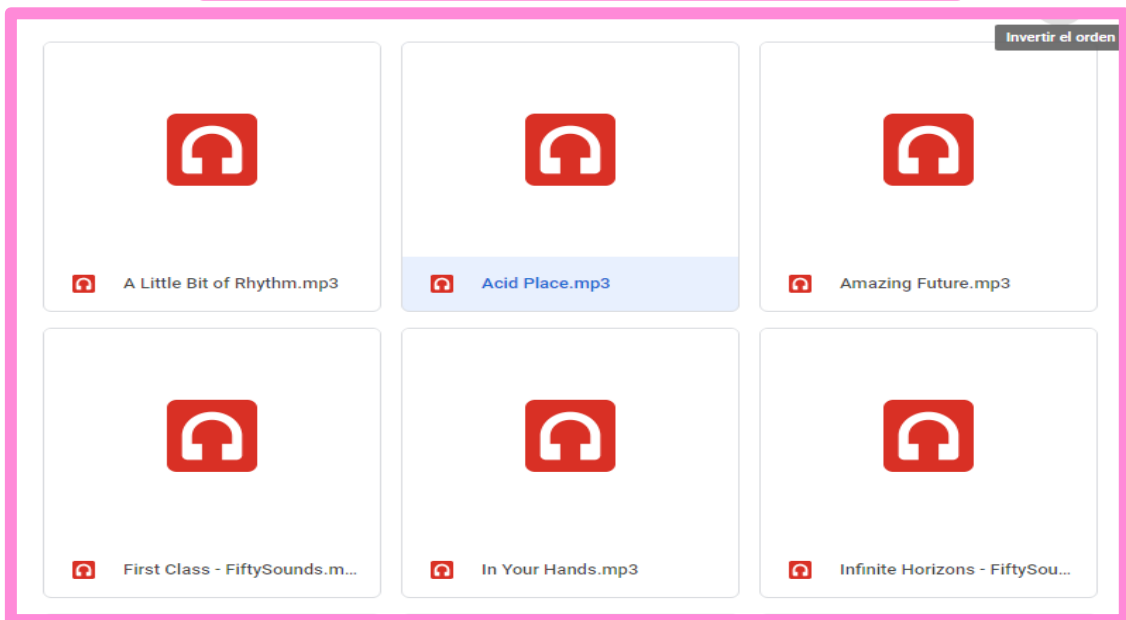
2.8.1 Selección de música.

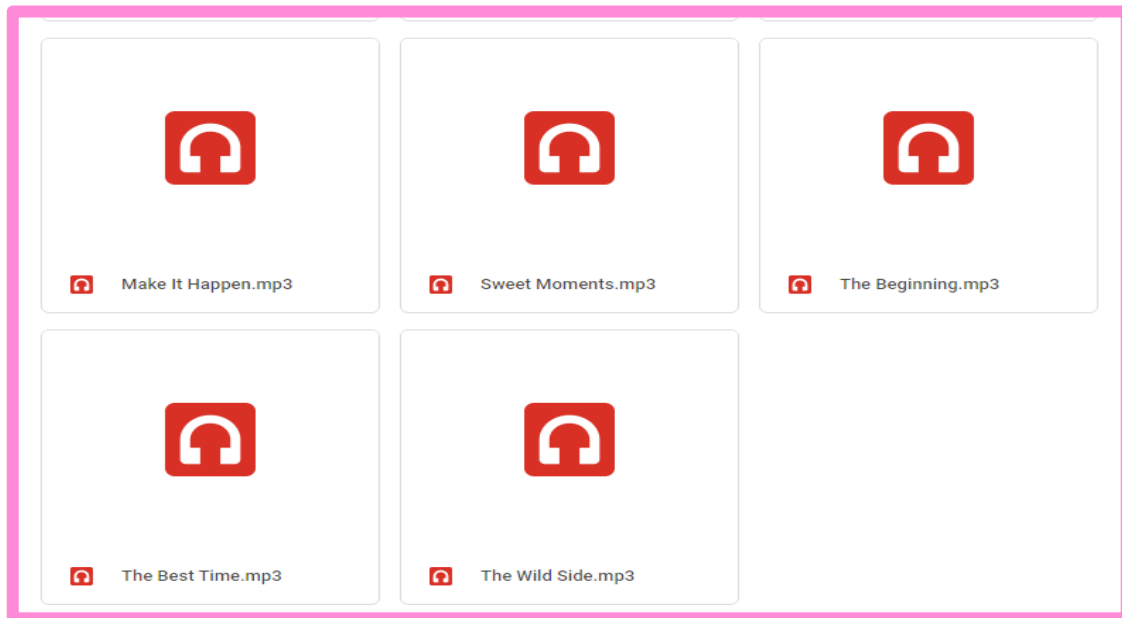
Para la musicalización de los productos audiovisuales se seleccionaron temas libres de derecho para proyectos no lucrativos. Al ser *MediArte* una propuesta sin fines de lucros, se hizo uso gratuito de los materiales. La música utilizada se enlista a continuación.

Obra: Horizontes Infinitos Música	de
https://www.fiftysounds.com/es/	
Obra: Futuro Asombroso Música	de
https://www.fiftysounds.com/es/	
Obra: Lugar Ácido Música	de
https://www.fiftysounds.com/es/	
Obra: Haz Que Pase Música	de
https://www.fiftysounds.com/es/	
Obra: El Comienzo Música	de
https://www.fiftysounds.com/es/	
Obra: El Lado Salvaje Música	de
https://www.fiftysounds.com/es/	
Obra: En Tus Manos Música	de
https://www.fiftysounds.com/es/	
Obra: Momentos Dulces Música	de
https://www.fiftysounds.com/es/	
Obra: Primera Clase Música	de

https://www.fiftysounds.com/es/		
Obra: El Mejor Momento Música		de
https://www.fiftysounds.com/es/		
Obra: Un Poquito de Ritmo Música		de
https://www.fiftysounds.com/es/		

Carpeta de música dentro del drive del proyecto





Carpeta de música dentro del drive del proyecto

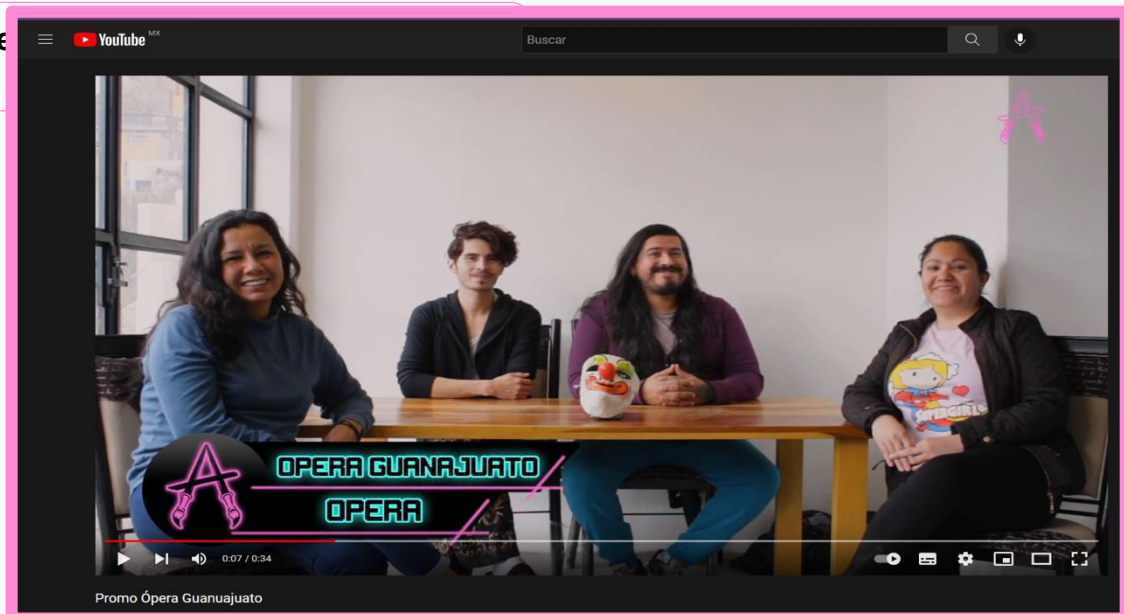
2.9 El trabajo publicado.

Una vez terminada la edición de los contenidos, eran presentados por los medios que integran *MediArte*, el siguiente es un registro del trabajo llevado a la plataforma.

Entrevista a Escarola, vista desde Facebook

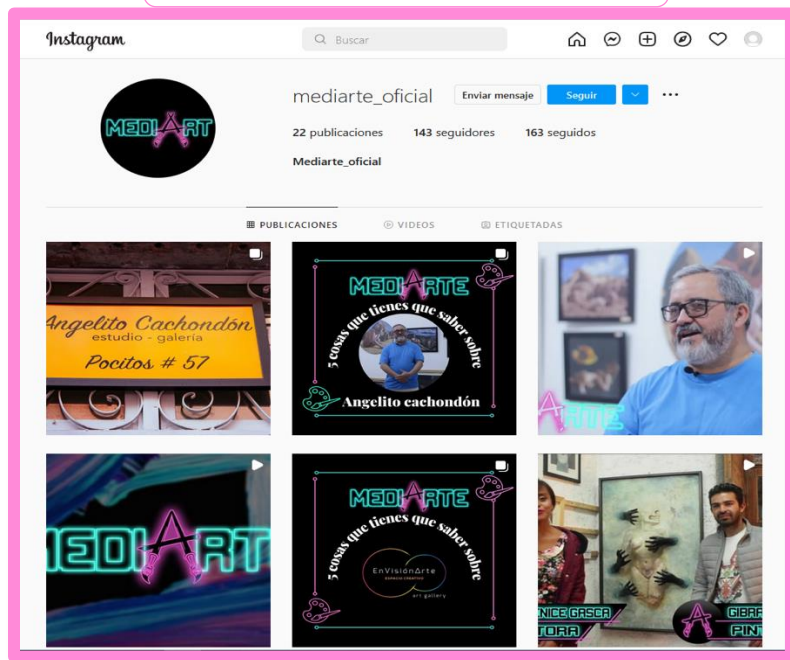


Ve



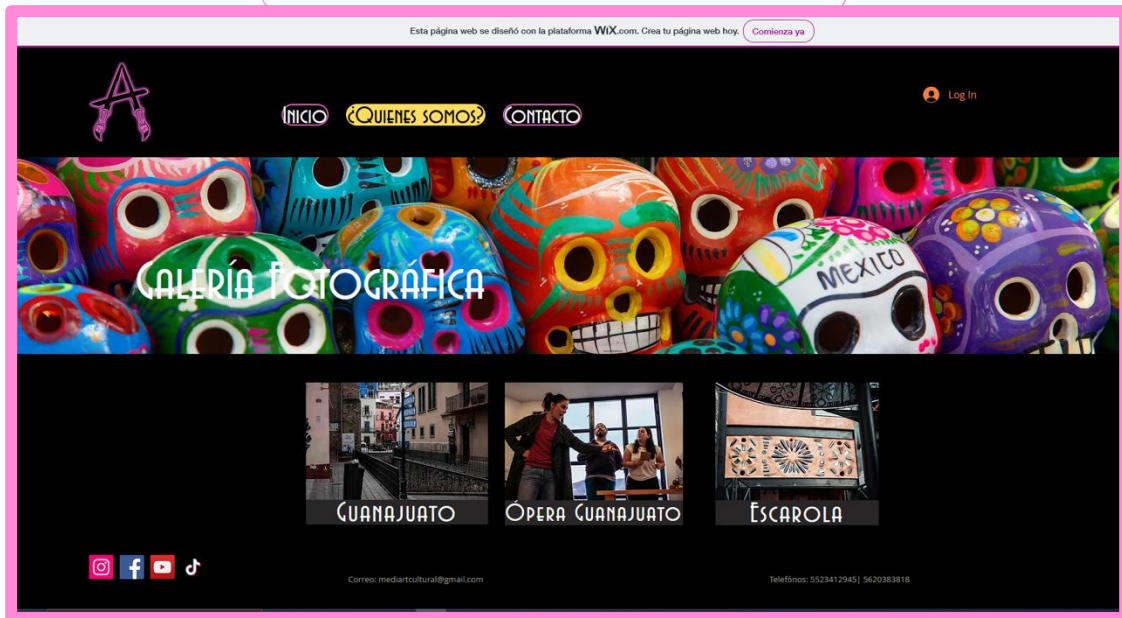
Promo de Ópera Guanajuato, visto desde YouTube

Captura del perfil de Instagram



Captura de TikTok

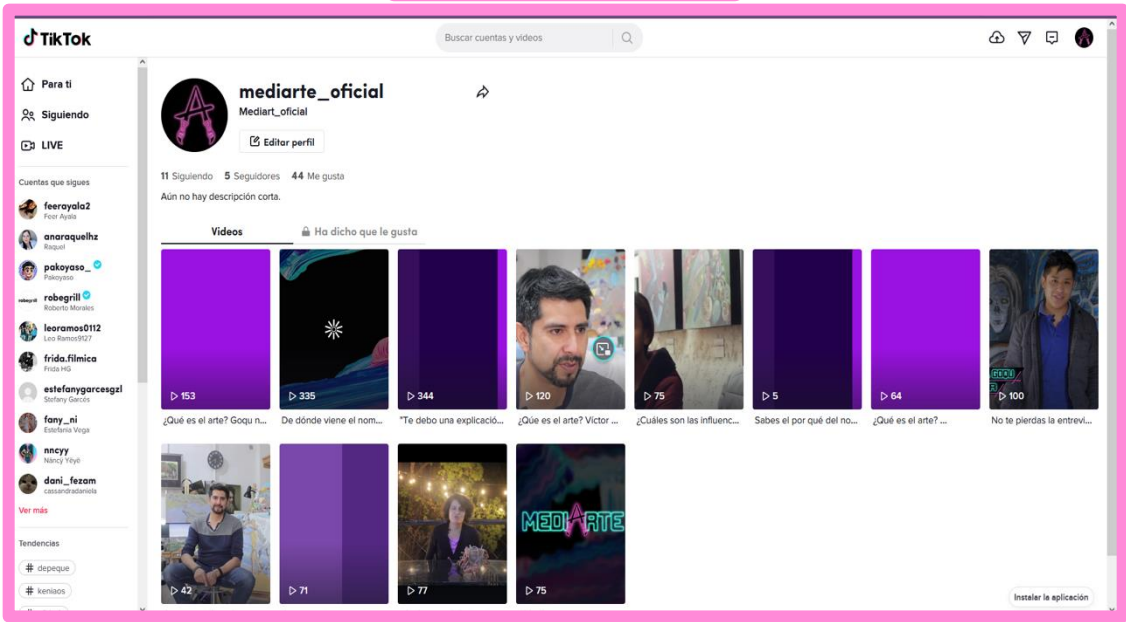
Extracto de la galería de la página



Entrevista reproducida en Facebook

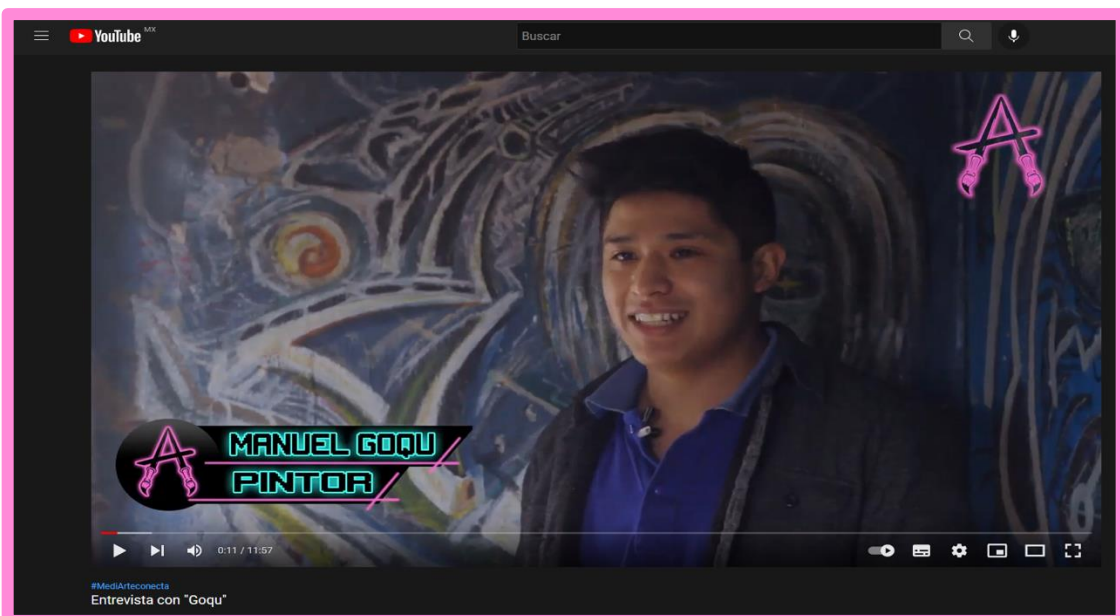
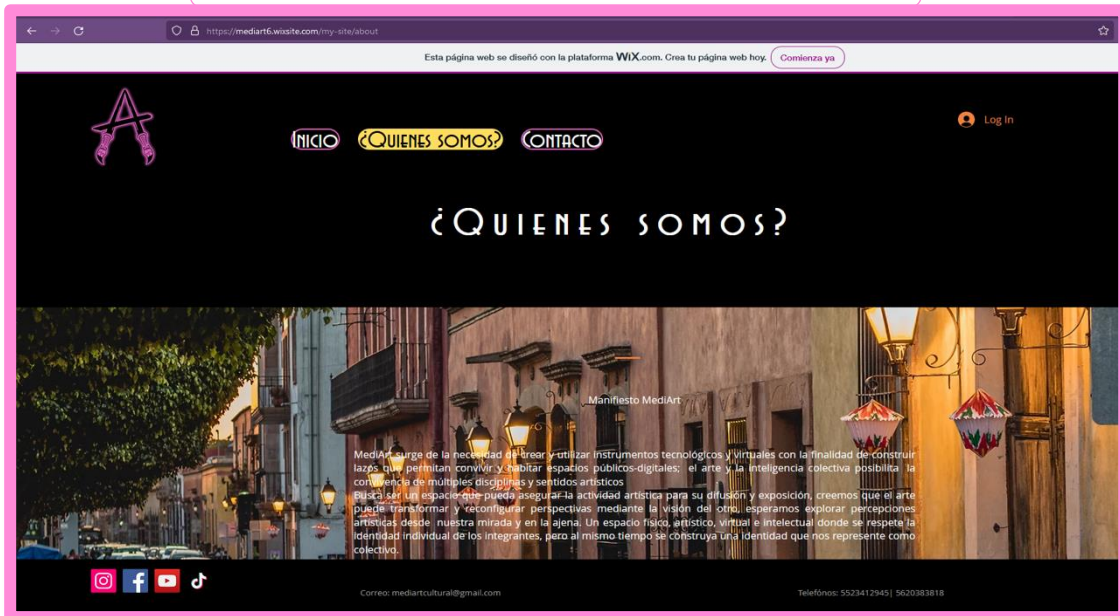


Contenido de TikTok



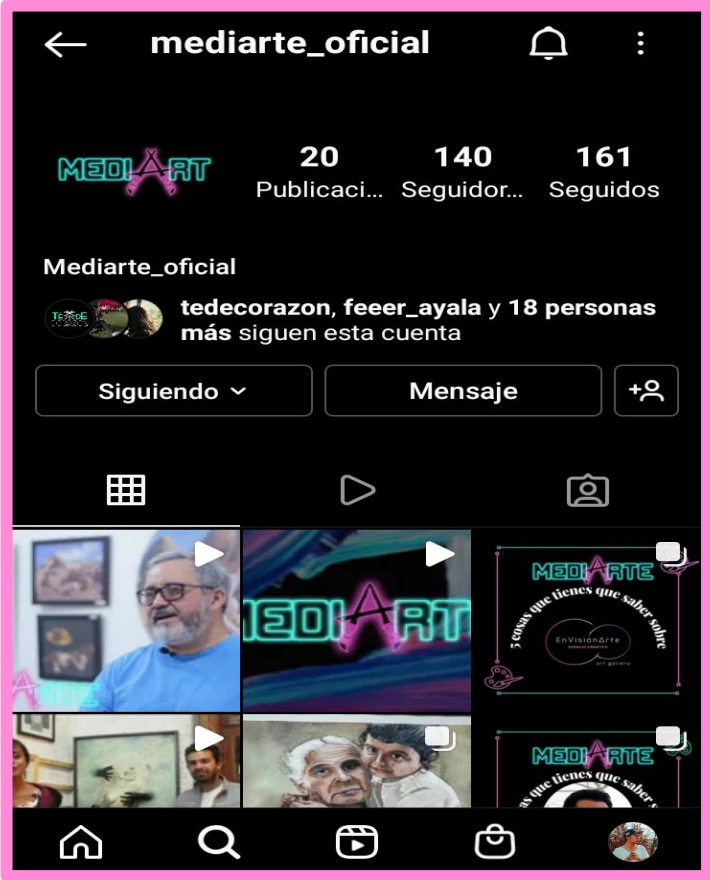
Entrevista con Víctor Segoviano en Facebook

Presentación, dentro de la página de internet



Entrevista a Manuel Goqu, reproducida en YouTube

Cuenta oficial de Instagram



2.10 Recopilación de datos curiosos de los artistas. Estas fueron las portadas que invitaban al público a conocer datos de los artistas extras a los mostrados en las entrevistas.

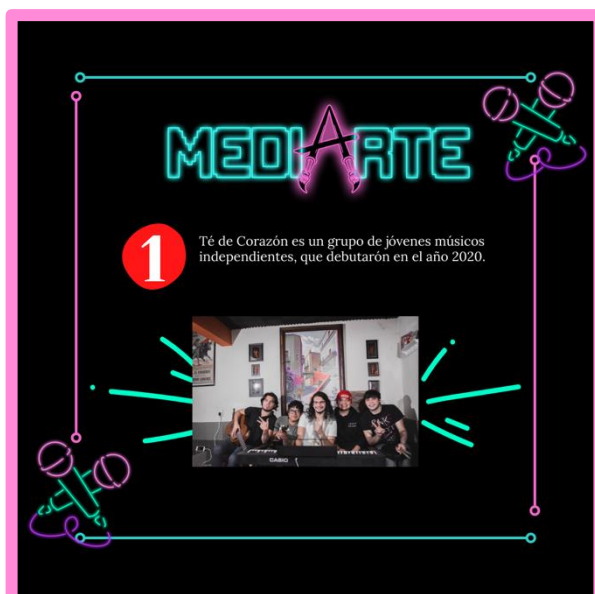
Datos Curiosos de Ópera Guanajuato



Datos Curiosos de Escarola



Datos Curiosos de Té de Corazón



Datos Curiosos de Pinche Grabador



Datos Curiosos de Angelito Cachondón



Datos Curiosos de Víctor Seooviano



Datos Curiosos de EnVisionArte

Making Off de las entrevistas en Guanajuato

Levantamiento de imágenes durante la grabación de las entrevistas.

Entrevista de MediArte en proceso



Entrevista en la galería de Anelito Cachondón



Entrevista con Oliver, realizada en la UAM



Equipo de producción del proyecto





**Grabación de una presentación musical
en *Barrio Cultural***



Entrevista con Oliver

DOCUMENTAL *MEDIARTE*

Plan de Producción Mini-Documental

Objetivo general:

Crear material audiovisual que nos permita desarrollar el documental *MediArte*, y el video presentación.

Objetivo específico:

Grabar entrevistas individuales, despedida individuales, entrevista grupales, despedida grupales y tomas que aporten a la narrativa del audiovisual.

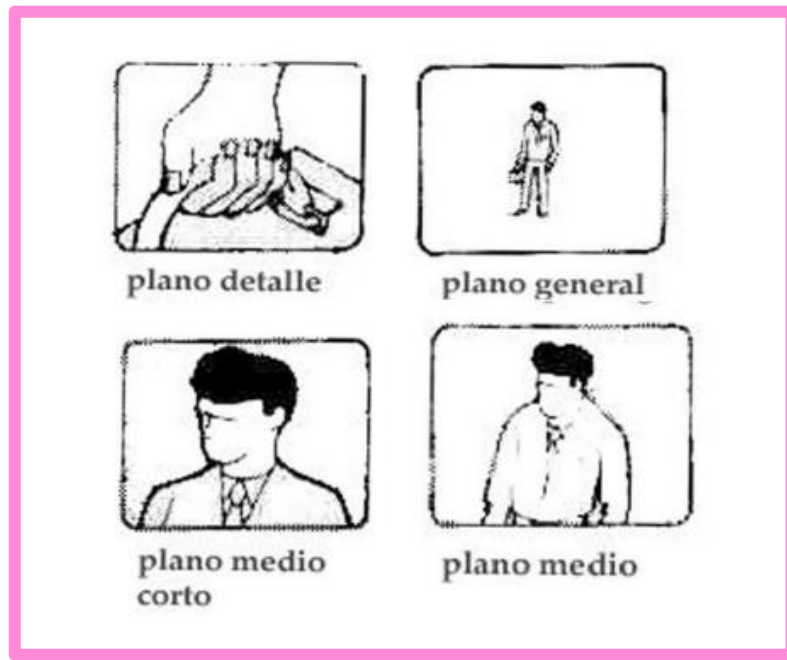
Lugar y fecha:

UAM X, 3:00 P.M, en el edificio K, estudio de televisión.

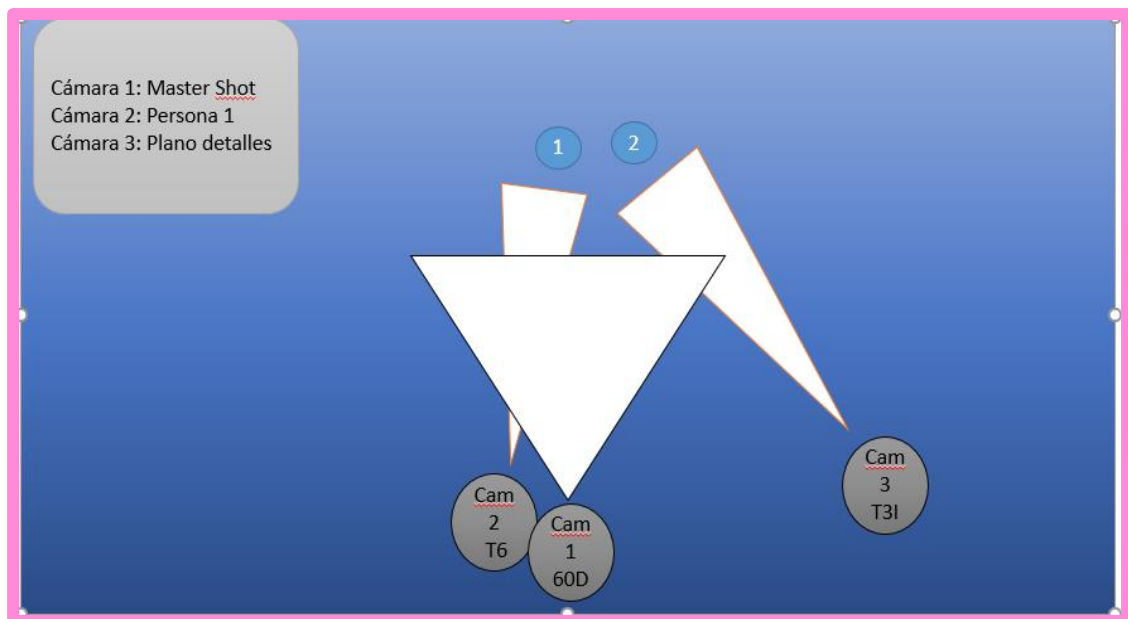
Lista de asistentes:
Emiliano Nava
Stefany Garces
Linda Vega
Neri Castillo
Fer Ayala
Leo Ramos

Puestos de Trabajo:
Director/Productor: Emiliano Nava
Floor Manager/Productora: Stefay Garces
Dirección de Cámaras: Neri Castillo.
Audio/Entrevistadora: Linda Vega.
Cámara/Audio: Fer Ayala.

Tomas Deseadas



Planta de Piso



Equipo técnico

Lista de Equipo:

Nota: revisar el equipo que llegó, anotar su salida y entrega, equipo entregado y limpio.

EQUIPO	Salida	Entrada
1 Cámara Canon Rebel T6. 1 Cámara Canon Rebel T3i. 1 Cámara Canon 60D 1 Grabadora Zoom H4N con Caña. 1 Grabadora Sony de audio digital y accesorios. 1 Lente Canon 75-200. 1 Lente Canon 50mm. 1 Flash Newer 1 Micrófono Boya MM1 1 Micrófono Boom Neewer nw 81 1 Rebotador de Luz Newer. 1 Estabilizador Shoulder Ring.		

1 Bracket con accesorios		
1 Trípode de video SoundPack.		
1 Trípode de foto SolidMex.		
1 trípode de luz.		

Escaleta:

Primera Parte	<ul style="list-style-type: none"> - Como fue la experiencia de ver crecer a MediArte. - Como cambiaste a tu como persona - Tuviste un crecimiento profesional a través de tu trabajo en Mediarte.
Segunda Parte	<ul style="list-style-type: none"> - Labor de Gestión Cultural - Dificultades a sortear - resultados de MediArte
Tercera Parte	<ul style="list-style-type: none"> - Despedida - Emotiva - Cierre de MediArte - despedida de la UAM

Tres niveles de conclusión:

1. Ante todo se debe reconocer la importancia sobre el trabajo en equipo, como es de suponerse, es una labor compleja y existen distintos factores que deben ser contemplados para un eficiente equilibrio y orden. Los retos emergieron en diversas situaciones y con cada decisión tomada se construyó un sentimiento de unidad, dentro del grupo, las consecuencias se

asumieron de forma colectiva. Sin duda, la colaboración logra hazañas que la individualidad no comprende.

Estefy: Trabajar en esta tesis nos hizo crecer como investigadores.

Aprendimos a ser críticos con las situaciones que surgieron en cada paso de la investigación y este aprendizaje fue tanto en la teoría como en la práctica. La redacción de la tesis y la producción de MediArte nos dieron las herramientas para consolidar un crecimiento en nuestra carrera académica y profesional.

Los resultados que hoy presentamos fueron gracias a un trabajo que fue llevado a cabo desde la experimentación. Los errores y los aciertos hicieron que el equipo pudiera corregir y mejorar los modos de trabajo que al final brindaron resultados positivos.

2. Los aprendizajes que se obtuvieron sobre la ruptura con Barrio cultural, el paso que abrió para crear MediArte.

Con la ruptura con el Barrio Cultural, observamos que los artistas de la zona positos ya son parte de una red de apoyo, que no era necesario un colectivo u organización, que los representara, su sentido de comunidad a través de conocimientos y actividades artísticas ya había creado un lazo interconectado. Es por eso que Mediarte se considera una herramienta digital que solo funciona bajo la actividad libre, de cualquiera que esté interesado en aportar. Nos encontramos contentos por lo que resultó la plataforma, pero estamos concientes que es solo el principio del proyecto.

3. La incorporación de Circuitos Culturales en la virtualidad aporta una red de canales en la que los agentes participantes del quehacer cultural y artístico pueden experimentar y utilizar para construir narrativas que los acerquen a su público, independientemente de sus condiciones espacio-temporales. El desarrollo de MediArte buscó impulsar el uso de las nuevas tecnologías frente a las limitantes; el modelo puede ser imitado de manera regional, internacional, e incluso, internacional

El análisis y propuesta de los circuitos culturales nos sirvió para poder identificar sus características y a la vez proponer nuevos espacios de desarrollo, como es la virtualidad.

LISTA DE TOMAS/CONTINUIDAD.

Lista continuidad entrevista:

Toma	Video Num Archivo	Audio Num Archivo
Estefany	Camara 1: 0375/0381 Cámaras 2:03580/03589	Audio lavalier: Estafany despedida
Fer Ayala	Cámara 1: 0389/0381 Cámaras 2: 03580/03589	Audio lavalier: Fer despedida
Emiliano	Cámara 1: 0389/0381 Cámaras 2: 03580/03589	Audio lavalier: Emiliano despedida

Linda	Cámara 1: 0389/0381 Cámaras 2: 03580/03589	Audio lavalier: Linda despedida
-------	--	---------------------------------

Escaletas

Estefany Garcés	Sin embargo, el camino apenas empezaba. Y la investigación tuvo dos vertientes, la teoría y la realidad. Ambas igual de importantes, que al final se cruzaron. Nuestros estudios nos llevaron a cuestionar lo que nuestros ojos veían, lo que escuchábamos y, lo más importante, lo que los artistas nos decían...	Si se puede leer (Voz en off)
Linda Vega	El centro de Guanajuato es considerado patrimonio de la humanidad por el sin fin de actividades artísticas y culturales. Desde nuestro primer acercamiento a Guanajuato nos dimos cuenta de la gran oferta cultural, principalmente la zona positos, una de las calles más importantes del centro histórico por estar lleno de galerías y talleres dedicados a la gestión y difusión del trabajo de artistas emergentes.	Si se puede leer (Voz en off)
Leo Ramos	Después de la ruptura con Barrio Cultural nos dimos cuenta de que quienes daban sentido a este circuito eran los artistas, así que nos pusimos en contacto con ellos y decidimos cambiar el concepto, en vez de hacer la plataforma para Barrio creamos un nuevo circuito, y con el apoyo de los artistas creamos MediArte.	Si se puede leer (Voz en off)

Leo Ramos	Llos artistas tampoco estaban a gusto con la organización de barrio Cultural, así que propusimos trasladarlo a lo virtual, propuesta que fue bien recibida entre los artistas y que llevó a su participación con MediArte.	Si se puede leer (Voz en off)
Estefy	MediArte a pesar de que sí es un circuito cultural, necesita ser parte de un concepto que le ayude a identificarse mejor. Por eso, decidimos proponer un Circuito Cultural Virtual. Esto ayuda a que sus características y medios de interacción encajen mejor en su perfil	Si se puede leer (Voz en off)
Neri	MediArte es un espacio digital que nace de la necesidad de aprovechar las nuevas tecnologías para un espacio libre, para el arte y la colaboración. Creando alternativas de difusión y exposición entre distintos artistas. Esto con la finalidad de crear comunidad a través de la convivencia y participación de diferentes personas, invitando a formar parte a quien esté interesado.	Si se puede leer (Voz en off)
Fernanda	Con la creación de este Circuito cultural virtual esperamos que otras propuestas lleguen con la misma dinámica, esto ayudaría a la difusión del arte gracias a plataformas en la red. Las distintas propuestas servirán como puente entre el arte y quienes quieran participar sin importar en donde se encuentren. Buscamos crear una comunidad a través del arte y que se sumen quienes busquen ser parte.	Si se puede leer (Voz en off)
Voz en off		
Linda	¿Qué rol tuviste en MediArte? ¿Cómo sentiste el recibimiento de los artistas?	No leer

Eamiliano	¿Qué rol tuviste en MediArte? ¿Cómo fue el proceso de grabar para MediArte?	No leer
Neri	¿Qué rol tuviste en MediArte? ¿Cómo te enriqueció el trabajo en lo personal?	No leer
Fer	¿Qué rol tuviste en MediArte? ¿Cómo cambió tu percepción desde el inicio hasta el final del proyecto?	No leer
Leo	¿Cuál fue tu rol en MediArte? ¿Cuáles fueron las limitantes que tu notaste al desarrollar una nueva propuesta?	No leer
Estef	¿Cual fue tu rol en MediArte? ¿Como fue que llevaron de la teoría a la practica toda la investigación?	NO leer

Making Off y rodajes del documental

Grabación en el Espacio Sonoro de la UAM





Producción del mini documental para la presentación final



