



**Universidad Autónoma de Querétaro  
Facultad de Filosofía.  
Maestría en Filosofía Contemporánea Aplicada.**

**CONSTRUCCIONES GRÁFICAS DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN RED**

Opción de titulación  
Tesis

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de  
Maestro en Filosofía Contemporánea Aplicada  
Presenta:  
María Yolanda García Ibarra

Dirigido por:  
Dr. Gabriel Alfonso Corral Velázquez

Dr. Gabriel Alfonso Corral Velázquez  
Presidente

Dr. Mauricio Ávila Barba  
Secretario

Dr. José Salvador Arellano Rodríguez  
Vocal

Mtro. Rodrigo González Reyes  
Suplente

Mtro. Carlo Daniel Aguilar González  
Suplente

Dra. Ma. Margarita Espinosa Blas  
*Directora de la Facultad*

Dra. Ma. Guadalupe Flavia Loarca Piña  
*Directora de Investigación y Posgrado*

Centro Universitario Querétaro, Qro. ABRIL 2017

**La presente obra está bajo la licencia:**  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>



## CC BY-NC-ND 4.0 DEED

### Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

#### **Usted es libre de:**

**Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licenciatario no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

#### **Bajo los siguientes términos:**

 **Atribución** — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciatario.

 **NoComercial** — Usted no puede hacer uso del material con [propósitos comerciales](#).

 **SinDerivadas** — Si [remezcla, transforma o crea a partir](#) del material, no podrá distribuir el material modificado.

**No hay restricciones adicionales** — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas](#) que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

#### **Avisos:**

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una [excepción o limitación](#) aplicable.

No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.



**A José**

## RESUMEN

Este proyecto de Filosofía Contemporánea Aplicada, es doble, un tanto es una propuesta de comunicación o difusión del quehacer filosófico escrito en formato ensayo a partir de un soporte digital; una página web que opera bajo un dominio de hosting que permite emprender gestión de contenidos y en el que trabajamos desde la planeación hasta la ejecución: [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com). Además, se diseñó la estrategia de medios necesaria para propiciar interacción de usuarios en red y los lectores de los ensayos publicados.

La tesis refleja un ejercicio de intervención social a la galaxia del internet pero no sólo desde herramientas digitales, ya que el trabajo en otro tanto cuenta con un marco teórico que sostiene o articula la aplicación desde presupuestos filosóficos y sociológicos. El trabajo opera desde una ruta de investigación, es decir, un camino de apoyo para la aplicación propuesto desde el enfoque cualitativo que permitió la libre interpretación de los resultados en función de lo ocurrido y de la información recabada en el trayecto de aplicación.

(Palabras clave: arquitectura digital, red, sociabilidad, cultura, diálogo, ensayo, comunidad, industrias culturales, educación informal, enfoque cualitativo)

## **SUMMARY**

This project of contemporary philosophy applied, is twofold, on the one hand is a proposal of communication or diffusion of philosophical activity written in format essay from a digital medium; a web page that operates under a domain hosting that allows you to take content management and in which we work from planning to execution: [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com). In addition, was designed the media strategy necessary to facilitate interaction of network users and readers of published trials.

Without a doubt, the thesis reflects an exercise of social intervention to the Galaxy from the internet, but not only from digital tools, since much work has a theoretical framework that holds or articulates the application from philosophical and sociological budgets. The work operates from a research path a path of support for implementing proposed from the qualitative approach which allowed the free interpretation of the results depending on what happened and the information collected in the course of implementation.

(Keywords: architecture digital, network, sociability, culture, dialogue, essay, community, industries cultural, education informal, approach qualitative)

## AGRADECIMIENTOS

A la UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO por permitirme formar parte de una comunidad universitaria sólida y crítica. Al Dr. Gabriel Corral por su paciencia y perspectiva para dirigir la presente investigación de principio a fin.

A Sidonio García quien brindó todo el apoyo necesario para concluir estos estudios de maestría. A mi madre, Yolanda Macías por acompañarme en la labor académica con sus ánimos y desvelos.

Al Dr. José Salvador Arellano. A todo el cuerpo académico de la Maestría en Filosofía Contemporánea Práctica de la Facultad de Filosofía por impulsar este tipo de iniciativas. A los lectores Dr. Mauricio Ávila, al Mtro. Rodrigo González Reyes y Mtro. Carlo Daniel Aguilar González por sus atinados comentarios que enriquecieron el documento final de la aplicación.

Agradezco también a los usuarios, en ocasiones anónimos, que aportaron a la construcción de la plataforma ya que forman una pieza clave del funcionamiento del proyecto. En definitiva, ofrezco el más sincero agradecimiento, al Congreso Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT) de México por el auspicio brindado a través del Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del cual forma parte la Maestría en Filosofía Contemporánea Aplicada (MFCA) de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), sin su apoyo, esta tesis de maestría no sería hoy una realidad.

## ÍNDICE GENERAL

<b>INTRODUCCIÓN: COORDENADAS DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>10</b>
<b>1. UNIVERSO DIGITAL: ARQUITECTURA Y CONECTIVIDAD .....</b>	<b>15</b>
1.1 La cultura simbólica como perspectiva de análisis para crear comunidades en Red.....	20
1.2 Industrias Culturales en tiempos de convergencia digital.....	25
<b>2. METODOLOGÍA Y PRESUPUESTOS DEL TRABAJO APLICADO: CONSTRUYENDO COMUNIDADES EN RED.....</b>	<b>32</b>
2.1 Metáfora en red: comunidad y educación informal.....	34
2.2 El acto de la conversación: sentido e identidad.....	39
2.3 ¿Arte para qué?.....	43
<b>3. PROYECTO APLICADO: PENSAR EL ARTE.COM.....</b>	<b>49</b>
3.1 Consideraciones generales o estatutos previos a la aplicación.....	50
3.2 Sistematización del trabajo NIVEL 1.....	52
3.3 Sistematización del trabajo NIVEL 2.....	57
3.4 Pensar el arte en un minuto .....	59
3.5 Glosario de plataformas y utilidad en el proyecto .....	60
3.6 Logotipo del proyecto.....	62
3.7 Panorámica de resultados: interacción y conclusiones.....	63

<b>4. CARTOGRAFÍAS PARA EL FIN DEL MUNDO.....</b>	<b>65</b>
4.1 Convocatoria.....	66
4.2 Plan de trabajo de la sesión.....	67
4.3 Esquema de ejecución para el taller-charla “Cartografías para el fin del mundo.....	69
4.4 Preguntas rectoras para la charla.....	70
4.5 Conclusiones de la sesión: indicadores y posibilidades.....	73
<b>5. PROSPECTIVA: HACIA UNA TEORÍA CONTEMPORÁNEA DE LAS COMUNIDADES EN RED.....</b>	<b>76</b>
5.1 Reflexiones sobre el futuro de la filosofía en tiempos de proliferación digital.....	78
5.2 Cultura y arte: ruta de interpretación.....	85
<b>6 CONSIDERACIONES FINALES.....</b>	<b>89</b>
<b>7 BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>92</b>
7.1 Bibliografía Consultada.....	94

## ÍNDICE DE FIGURAS

1	Sistematización del trabajo NIVEL 1 .....	p. 52
1.1	Elaboración piloto en PDF de página web .....	p. 52
1.2	Convocatoria.....	p. 56
1.3	Sistematización del trabajo NIVEL 2.....	p. 57
1.4	Pensar el arte en un minuto.....	p. 59
1.5	Logotipo.....	p. 62
1.6	Panorámica de resultados de interacción.....	p. 63
1.7	Convocatoria charla-taller.....	p. 66

# **“CONSTRUCCIONES GRÁFICAS DEL PENSAMIENTO CRÍTICO EN RED”**

## **INTRODUCCIÓN: COORDENADAS DE LA PROPUESTA**

Veamos a modo de introducción las razones que atendimos, por su pertinencia, para llevar a cabo la ejecución de un proyecto en donde el investigador o estudiioso de la filosofía contemporánea pueda desenvolverse además como un científico social. La primer coordenada de arranque para exponer lo anterior, tiene que ver con la culminación de la Revolución Industrial y Científica, sucesos gracias a los cuales el hombre obtuvo mayor control sobre su medio o al menos triunfó en estimular los modos para utilizar el método científico como una herramienta que le posibilitó expandir los alcances de lo que podía controlar, sin embargo, la extensión de la

investigación científica a lo social despertó críticas estridentes de quienes ponen en duda la adecuación del método científico aplicado al individuo o al grupo.

Los ardientes defensores de la posición científica descalifican con sus aproximaciones puramente matemáticas o cualitativas a los que buscan la comprensión más que la verificación, consideran que si bien la investigación social puede predecir y controlar los acontecimientos que estudian, estos no alcanzan a igualar ni de lejos, a las ciencias duras. Son pocos los ánimos de evidenciar aquí los argumentos de estas críticas pero no podemos dejar de mencionar las dudas heredadas que surgen al investigar en términos científicos desde la trinchera de lo social, es decir, no neguemos la duda latente que enmudece los proyectos y a quien los impulsa porque ya no se sabe —al pensar en atributos de validez y confiabilidad— qué sí y qué no. Usualmente, antes de emprender una investigación preguntamos cuáles serían las problemáticas avaladas teóricamente, aquellas que con la metodología correcta trabajarse para ser leídas desde lo social y cuáles son aquellas prácticas en las que el éxito de la investigación es un lugar común o en cuáles el fracaso. La dicotomía que se presenta frente al investigador es amplia ya que en términos académicos, la cara y cruz de la ciencia codeando lo social atraviesa por un sin fin de instrucciones, diccionarios o discordias de lo que se puede volver un manual de prácticas vivas. Esto quizá sea ésta una vieja alegoría pero para quien investiga no deja de ser vigente; por lo tanto para acortar esta brecha de preguntas comunes, la propuesta que hacemos entiende la importancia de generar encuentros e intervenir desde el quehacer filosófico el mundo social.

Para realizar nuevas combinaciones desde la filosofía con otros tipos de conocimiento, es necesario dirigir la mirada hacia a la escena del mundo desde la práctica filosófica, comprender que como ejercicio la filosofía implica no sólo acumular información sino que al contrario sirve para esgrimir viejos programas formados por el análisis histórico, para presentar preguntas sin resolver o diseñar nuevas maneras de abordar los problemas a partir de descripciones, perspectivas e interpretaciones sobre qué es la sociedad, hacia dónde va y hacia dónde debería ir. Entender la filosofía desde las posibilidades que tiene para fungir como rector directivo de valoración crítica es atender además las razones para analizar y describir lo que

acontece en lo social. En consecuencia, el discurso filosófico es también un ejercicio político porque quien investiga aprende a jugársela por ciertos presupuestos o posicionamientos; encuentra líneas públicas, paradigmas y se responsabiliza por ellos. Lejos de lo que podría pensarse, la práctica filosófica contemporánea se encuentra con la mirada dispuesta en los lugares y no lugares del mundo. En consecuencia a lo señalado, el título de investigación de la presente tesis “Construcciones gráficas del pensamiento en Red” alude al tema de las tecnologías de la información y la conectividad. No es que vendamos sociabilidad o soluciones para problemas concretos en internet; ni que quisiéramos hacer estadística de datos, sino que consideramos que el universo de la red puede ser algo más que una caja negra, creemos que la tecnología y las redes sociales de la arquitectura digital reflejan modos simbólicos de pensamiento colectivo. Entender así la conectividad —más cierta dosis de apertura— fue posible imaginar al filósofo como agente de intervención social y en el caso concreto de ésta investigación como un diseñador de paradigmas que palpen las parcelas y territorios de universo-red. Al tener claro el objeto de estudio, casi como efecto dominó se presentó la pregunta inicial: ¿con qué herramientas digitales y metodológicas podríamos emprender un proyecto de filosofía contemporánea aplicada?. Dar respuesta a la pregunta inicial hizo que comenzara nuestra labor que propone una actividad doble entre hacer e investigar: por un lado lleva a cabo un trabajo público de difusión filosófica pero además por otro lado—desde la perspectiva de análisis cualitativo con sus alcances de interpretación y el enfoque simbólico y estructural del concepto de cultura— busca los presupuestos que dialoguen desde la teoría con la aplicación.

El “producto” final en tanto que aplicación, consistió en desarrollar un trabajo de comunicación y difusión pública del quehacer filosófico escrito en formato ensayo desde una página web que opera bajo un dominio de hosting libre que permite emprender gestión de contenidos, página que se encuentra en línea con el nombre de [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com). Y además, en tanto que producto, se llevó a cabo la planeación y ejecución de una charla-taller en el Centro de las Artes de Querétaro (institución con la que se hizo el convenio para la estancia profesional de la maestría) bajo el nombre de “Cartografía para el fin del mundo”.

El recorrido que a continuación presentamos, describe puntualmente todas las etapas del proceso de investigación y en primer grado de importancia muestra si se logró o no generar una comunidad en red con lectores de ensayos a partir de las herramientas técnicas-teóricas que propusimos como proyecto de filosofía aplicada contemporánea.

Es importante considerar que el objetivo de la investigación no sólo fue crear una plataforma digital y emprender el taller-charla de forma presencial sino que se buscó dar cuenta de las experiencias de indagación y reflexión previas al proceso de creación de ambos productos. Para cerrar este apartado introductorio agreguemos que el mundo virtual fue un pretexto para organizar visiones y dialogar en otros planos sobre formas de escribir o leer filosofía. Insistimos también en que este no es un proyecto etnográfico que se mueva por censo ya que se buscó generar involucramiento e interpretación en la página desde el tema del arte y la educabilidad, piedra de toque para abrir el diálogo tanto con los que enviaron sus textos, como con los lectores de los mismos. El sitio está operando aún para quien desee visitarlo o formar parte de la pequeña ciudad que construimos.

Las coordenadas para entender el proceso del proyecto, arrancan en el Capítulo 1 con el planteamiento del problema; en el que se muestran las razones que nos llevaron a realizar un proyecto de filosofía aplicada en internet y además damos cuenta de lo que subyace en la arquitectura digital como materia prima para la investigación. En apartado 1.1 hablamos sobre el enfoque particular del concepto de cultura desde la perspectiva simbólica como una vía de análisis para crear comunidades en red. El apartado 1.2 (como contraste a la perspectiva simbólica) muestra la tesis de industrias culturales en sus rasgos definitivos y un abordaje sobre el tema del internet. El Capítulo 2 explica la metodología para la aplicación del proyecto en sus apartados encontramos los temas de metáfora en red, educación informal, diálogo y arte en términos de educabilidad. Para el Capítulo 3 con sus respectivos apartados realizamos una descripción global de la aplicación con los niveles que utilizamos para sistematizar la planeación, lanzamiento de la página y

seguimiento. Se muestra también una panorámica general de resultados en torno a la página web. Como segundo momento de la aplicación, el Capítulo 4 muestra el plan de trabajo para la ejecución de la charla-taller que se impartió en el Centro de las Artes de Querétaro con sus respectivas conclusiones. Para terminar, el Capítulo 5 redondea la presentación del proyecto en términos de prospectiva y consideraciones generales a futuro, acompañado del Capítulo 6 con un extra de consideraciones generales.

Esperamos que la presente investigación concrete un paso más del andar filosófico preocupado por diseñar paradigmas de investigación en función de la vida sociocultural vigente, quizá no desde una esperanza ciega pero sí con ánimos de irrumpir, de enfrentar el sueño dogmático y solipsista que no desea que hagamos el ejercicio de pensar en montón, de encontrar estrategias en la potencia de lo común. Espero también que este experimento cuente con la claridad necesaria para generar líneas de interpretación alternativas a lo que dicta el menú académico o sea el inicio de un mapeo: un trazo o dibujo de las ventajas de realizar una cartografía filosófica para pensar en red.

## 1. UNIVERSO DIGITAL: ARQUITECTURA Y CONECTIVIDAD

Al pensar en términos de investigación social participante todo proyecto consta de aspectos teóricos o marcos de referencia impuestos por conceptos, variables o indicadores pero antes revisar aquellos que nos corresponden es urgente aclarar por qué motivos la propuesta —en tanto que ejercicio social— del proyecto de filosofía aplicada “Pensar el arte. Construcciones gráficas del pensamiento crítico en Red” opera desde tecnologías de información y comunicación, en concreto, desde plataformas de la cultura de la conectividad digital (véase Figura 1.4).

Para comenzar a navegar por el fondo analítico de la trastienda relacionada al internet, aceptemos como hecho innegable que el acelerado dominio de la técnica ataña a todos los campos de estudio y que la técnica ha envuelto casi a todo el mundo humano: representa un nuevo medio en donde estamos situados, es casi necesario para poder existir (González 2012, p. 20).

Aquí, se le da a la noción de técnica un sentido de instrumentalidad o uso de medios para lograr un fin y como una generalización de la experiencia de fabricación en la que se establece la utilidad como modelo para la vida del mundo de los hombres (Arendt, 2009, p.175). Atendamos con la noción de técnica particularmente a las Tecnologías de la Comunicación: fenómeno mediático de la información que ha devenido lugar común en la cultura contemporánea con el montaje propagandístico de los acontecimientos, el aquí y ahora del video, la pantalla interactiva, lo multimedia, el Internet, la realidad virtual, entre otros posibles ejemplos que hacen de la interactividad un suceso que nos amanece por todos lados y en todo momento. La

dynamita de los bits explotó, nos hemos vuelto buenos o al menos activos ciudadanos de internet, por lo que puede parecer difícil que surja una postura novedosa en un contexto en donde abundan las enunciaciones sobre la historia de la cultura digital. Y aunque la intención no es recapitular los acontecimientos que posibilitaron el boom de las plataformas de la conectividad, resulta ineludible en tanto que ejercicio de discusión que habitamos en tiempos de convergencia digital.

Veamos que con las computadoras y celulares se han modificado las relaciones personales a diferentes niveles de la vida íntima o colectiva, es decir, los medios conectivos son “lugares” por los que millones de niños, jóvenes y adultos de diferentes condiciones transitan, ahí se muestran, adoptan dispositivos de participación que abonan a la relación máquina-hombre, lo que estaba separado se ha confundido, se ha abolido un poco más que antes la distancia entre los sexos, entre los polos opuestos, entre el escenario y la sala, entre los protagonistas y la acción, entre el sujeto y el objeto, entre lo real y su doble. Pero ¿cómo pasó que nos volvimos ciudadanos en red?, veamos que “en diciembre de 2011, 1200 millones de usuarios del mundo el —82 % de la población conectada a internet mayor de 15 años— ingresaron a un medio social, mientras que en 2007 lo hizo tan sólo un 6%, este dato supone que en menos de una década surgió una nueva infraestructura online para la interacción social y la creatividad que logró penetrar hasta en lo más recóndito de la cultura contemporánea” (Van Dijck 2016, p.18). El dato refleja que la conectividad evolucionó y con prisa se volvió un recurso valioso, pero si el ecosistema de los medios conectivos se normaliza en gran parte es gracias a los usos sociales modificados y a los ingenieros que encontraron la fórmula para moldear una sociedad online por medio de plataformas compuestas de (meta)datos, algoritmos, protocolos e interfaces. Aunque el asunto va más allá de la codificación porque el término “plataforma” tiene una riqueza también semántica que ha contribuido a posicionarlo como un concepto computacional y arquitectónico en la medida que a sus significados se les puede atribuir un sentido figurativo, sociocultural y político que hace que los sitios de medios sociales sean plataformas no necesariamente (o no sólo) porque permiten se escriba o corra un código sino porque brindan la oportunidad de comunicarse, interactuar o vender (Gillespie 2010, p. 351).

Pensar las plataformas de la conectividad como un estilo de arquitectura en donde se puede leer rasgos de sociabilidad entre usuarios con experiencias culturales compartidas nos lleva a hablar de conectividad en el sentido de comunidad. Para explorar de qué manera sucede lo “comunitario” en internet es necesario comprender primero la tensión existente entre ecosistemas de medios: entre conexión comunitaria con tintes de empoderamiento democrático y la conectividad comercializada por los grandes consorcios masivos. Veamos; ambos tipos de fuerzas coexisten de alguna manera normalizada en la infraestructura del internet, en sus aguas conviven interconexiones, fisuras y vínculos que tienen como suelo común detalles culturales e ideológicos. Ante tal organización resulta urgente que no sólo seamos buenos o activos ciudadanos de internet sino que nos volvamos usuarios críticos e informados de cómo funciona la sociabilidad online para evitar caer en trampas de ningún bando. No olvidemos que las máquinas existen gracias a la invención y control humano, hemos creado sociedades en donde los dominios de saberes o las prácticas de vida que nos definen están cruzados por la tecnología:

Es evidente que no se puede pasar por alto (pero sobre todo no se deben negar) los riesgos y dificultades que afrontamos hoy en día al hacer uso de internet (un uso que, de manera ideal debería resultar libre y democrático, crítico de la información utilizada ahí); particularmente en la medida que se vean involucrados tantos intereses que son expuestos dentro de las políticas empresariales y estatales que buscan apropiarse de toda la información dispuesta en la red, volviéndonos víctimas de nuestros propios intereses y aficiones (Constante 2013, P. 17).

Después de comprender los diferentes niveles de intereses corporativos e independientes de internet podemos explorar el ecosistema online en términos de comunidad. Pensemos la médula de la sociabilidad en línea desde el papel de los usuarios porque son ellos los que ayudan a construir comunidades. Un ejemplo inmediato sería la idea de una enciclopedia en red como lo es Wikipedia; la cual se construyó —y se construye aún— gracias a una gran cantidad de personas aportando constantemente entradas e información así como trabajo de edición voluntario. Sin

éste detalle de colaboración resultaría imposible e inimaginable que las plataformas evolucionaran para que se dieran las condiciones de posibilidad de dicha interacción- aportación de usuarios en términos de construcción de contenidos.

Los usuarios son creadores de tendencias o ambiciones, de estados de ánimo y otros elementos relacionados con la opinión global, si bien como se dijo líneas arriba, la intención no es emprender aquí una genealogía de las plataformas o los ecosistemas interactivos, resulta de suma importancia para los fines propuestos entender que en las plataformas se mueven campos semánticos que dan como lugar experiencias culturales específicas con determinados simbolismos, por ejemplo, las acciones de redes sociales cuentan con una sintaxis determinada, indica ciertas verbos imperativos en-dentro de las plataformas, tales como “seguir”, “compartir”, “dar un toque”, “enviar”, etiquetas o botones interactivos de las plataformas diseñados para discordar, intercambiar sugerencias, distribuir contenidos en diferentes formatos, para la autopromoción (que con algo de suerte y estrategia puede capitalizarse) o, sea cual sea la acción que enunciemos ahora de estos botones, su interés —en todos los casos— como telón de fondo es que todo sea social para congregar en el escenario digital a los flaneurs de la conectividad a internet.

Entonces, es indubitable que en la arquitectura de la sociabilidad online y para la tecnología, el usuario es muy importante, no es sólo un actor más o un complemento secundario sino que representa una categoría analítica delineada en sus propios términos. El ejercicio de pensar las plataformas en términos de comunidad o como colectivos desmontables para desde ellas provocar incrementar la sociabilidad y analizarla a modo de ejercicio filosófico aplicado se vuelve una tarea compleja ante la que surgen preguntas secundarias tales como: ¿qué es lo social en los medios sociales?, ¿de qué manera las plataformas penetran y moldean cierto tipo de sociabilidad?, ¿realizar una intervención así abonará a la práctica filosófica contemporánea? y de regreso a la pregunta inicial del planteamiento del problema: ¿desde qué presupuestos teóricos podemos llevar a cabo la aplicación?.

El asunto de los presupuestos teórico que proponemos es un punto determinante. Dado que no existía como tal una ruta o teoría exacta para emprender el ejercicio, fue necesario crear-diseñar un modelo funcional de investigación. Nuestro prisma analítico desplegado en los capítulos continuos tiene rasgos teóricos de filosofía crítica y un sesgo metodológico del concepto de cultura en su devenir simbólico.

Si bien es cierto que creamos una plataforma en línea bajo la dirección [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com) con la intención (entre otras) de difundir trabajos en formato ensayo de cuño filosófico —plataforma que en su momento explicaremos a detalle desde su construcción, operatividad y resultado— por ahora en el siguiente capítulo queremos mostrar los ladrillos con los que armamos la trastienda teórica de la investigación, acción que permitirá mostrar la labor e intención de la aplicación para que no sea evaluada sólo como una plataforma en línea desplegada por propietarios o usuarios.

## 1.1 La cultura simbólica como perspectiva de análisis para crear comunidades en Red

Habitamos una sociedad expuesta y transparente, ningún otro lema domina hoy el discurso público como la transparencia. No sabemos estar sin la mirada del otro como si el derecho al secreto estuviera negado. Según Benjamin para las cosas que “están a servicio de culto el que existan es más importante que el hecho de ser vistas” (Benjamin, 2013, p. 20). En ese sentido, en el acontecer de la transparencia el culto ha quedado atrás, las cosas se exponen para ser, existen en la medida que suceden para ser vistas y congregar a los unos con los otros.

Con la finalidad de no agotar el tema sobre las sociedades online y con la finalidad de ofrecerle al problema una visión, quizá no más amplia pero sí certera, hablaremos ahora sobre cultura desde un sentido conceptual. ¿Cómo enmarcar un concepto tan amplio como el de cultura?. Para contestar, veamos que ha quedado claro como sociedad la vital importancia de la cultura para el buen desarrollo de la vida humana porque constantemente hablamos de ello: lo mismo funciona para expresar una idea genérica de “cultura” como un complemento que otorga textura a nuestra vida y que sirve además para hablar de artes o del conocimiento social que hemos heredado. Ante esta generalidad, siguiendo a Ortega y Gasset (1883-1955) la cultura es (o es como) un movimiento natatorio, un bracear del hombre en el mar sin fondo de su existencia con el fin de no hundirse; una tabla salvación por la cual la inseguridad radical o constitutiva de la existencia puede convertirse provisionalmente en firmeza y seguridad. Sin duda, la palabra cultura, es ambigua, “el término se utiliza con tal variedad de significados que su uso produce confusión, además de que los antropólogos ampliaron tanto el concepto que ya no quiere decir nada y fácilmente cedemos a la tentación de su abandono” (Ariño 2000, p. 13).

Sin intenciones de caer en exposiciones simplistas, nominalistas o universales del concepto cultura y para someter la aparente dispersión teórica a un consenso más

agudo, establecemos que para efectos de la presente investigación damos cuenta cómo se entiende la concepción estructural y simbólica del concepto de cultura desde Clifford Geertz (1926-2006) y John Thompson (1950).

Utilizar el concepto de cultura desde una óptica estructural y simbólica fue una decisión deliberada. Para empezar el andamiaje teórico de la aplicación se buscó una aproximación teórica que por un lado permitiera comprender el sentido de cooperación colectiva en la convergencia digital pero que a su vez mantuviera un interés particular en el carácter procesual de sentidos compartidos en la vida cotidiana, aquellos que se constituyen como un nítido reflejo de los fuertes alcances de lo que como sociedad construimos y acumulamos. Es decir, sentidos que se crean y reproducen en la arquitectura social —ya sea en internet o no— de manera casi invisible o subterránea, aquellos que imparablemente se exponen y ocultan en medida.

En otras palabras y para ser más claros, digamos que al inicio de la aplicación preguntamos qué era lo mejor para la investigación: ¿desde dónde se podría revisar reflexivamente (como objeto de estudio) los sistemas y los procesos de producción de sentido que acontecen en la convergencia digital?. Contestar es posible ahora gracias a los estudios socioculturales cercanos a la idea simbólica de la cultura, valiosos porque desde sus términos se hace referencia a cualquier proceso o fenómeno relacionado con los aspectos sociales y culturales de una comunidad. Las referencias al concepto simbólico de cultura tienen que ver con las realizaciones humanas o realidades construidas por el hombre así como por los modos con los que interactúan las personas entre sí, con el medio ambiente o con otras culturas.

Para ver cómo se fue acotando el asunto hacia lo simbólico, es pertinente comenzar hablando sobre Clifford Geertz (1926-2006), personaje ligado a la corriente sociocultural, quien constituye un fino y elegante analista de las formas culturales. Fue un teórico innovador por sus teorías estrechamente ligadas a la descripción etnográfica densa, su análisis es un clásico de la antropología que da pie para exponer los estudios enfocados al simbolismo e interpretación. Veamos que en primer lugar para Geertz la cultura es el factor de la vida humana que nos otorga identidad y lo explica descriptivamente con las siguientes palabras:

El hombre, ese animal que fabrica herramientas, que ríe y que miente, es también un animal incompleto, o más exactamente un animal que se completa a sí mismo. Siendo agente de su propia realización, el hombre crea, valiéndose de su capacidad general para construir modelos simbólicos, son las aptitudes específicas que lo definen (Geertz 1987, p.190).

Por su parte, Antonio Ariño (1953) explica que para la perspectiva de Geertz la conducta humana se da más por patrones culturales que por respuestas innatas, así que al interpretar la relación entre cultura y sociedad el problema se convierte en un problema empírico donde “la cultura es productora de cambio y no sólo de homeostasis: proporciona modelos de conflicto. La integración cultural no constituye un fenómeno ilimitado que lo abarca todo y lo penetra todo” (Ariño 2000, p. 34). Ariño (1953) cita textualmente a Geertz quien apeló a que “la idea todavía más difundida en antropología, de que la cultura es un paño inconsútil es en no menor medida una *petito principii* que la concepción más antigua de que la cultura es algo compuesto de retazos y remiendos” (...) “el problema del análisis cultural es tanto una cuestión de determinar independencia como de determinar interconexiones, abismos como puentes” (Geertz en Ariño, 1987, p. 336).

Para comprender al hombre con independencia y conexión hay que mirarlo como “un animal suspendido en tramas de significación, tejidas por él mismo” (Geertz, 1987, p.20). Aquí, cabe apelar a la metáfora del pulpo que explica el cambio cultural como resultado de integraciones, incongruencias e independencias:

La cultura se mueve también a la semejanza del pulpo, no es una armoniosa sinergia concertada de las partes con un todo, sino con movimientos inconexos de una parte que luego está en otra y más adelante en otra parte cuyo efecto acumulado de alguna manera determina un cambio de dirección. Dejando a un lado los cefalópodos, cuándo y dónde en una cultura dada aparezcan los primeros impulsos hacia un progreso y cómo y hasta qué punto esos impulsos hayan de difundirse por todo el sistema es, en el estado actual de nuestra compresión, impredecible en gran medida (Geertz 1987, p. 337).

La concepción simbólica de la cultura permite entender la diversidad: el incontrolable entramado de capas y capas de significado en las que directamente se

presenta el elemento de la interpretación como la tarea que nunca se detiene de reescribir y describir significados latentes en las vidas diarias de los individuos que los producen, perciben o habitan. Esta interpretación incesante acontece con la finalidad de comunicarnos o compartir experiencias en espacio común y hace de la cultura “no una ciencia experimental en busca de leyes sino una ciencia interpretativa en busca de significado” (Geertz 2013, p. 20). Gracias al ejercicio interpretativo aparecen estructuras significativas que se encuentran estratificadas jerárquicamente y se componen por acciones, símbolos y signos; espasmos, guiños, falsos guiños o parodias con los que enunciamos conversaciones y soliloquios. Así, la cultura no está formada sólo de retazos y remiendos. No existe en un estado de estabilidad interna o equilibrio dinámico que auto-regula los cambios del entorno moderando la energía o materia, al contrario la cultura acepta conflicto y así se vuelve posibilidad de mundo, encontrándose en un juego-proceso constante de significación.

Consideremos además en nuestro recorrido al sociólogo John Thompson (1950) que al repensar las posibilidades de la perspectiva simbólica señaló que en Geertz el estudio de la cultura es una actividad más parecida a la interpretación de un libro que a la clasificación de la flora y de la fauna. Thompson dedicó parte de sus investigaciones a criticar las dificultades del planteamiento y dilucidar cómo es que se crean estas formas simbólicas.<sup>1</sup> Más que exponer las limitaciones que encontró del argumento, es importante mencionar que desarrolló un enfoque alternativo para los estudios de los fenómenos culturales desde la concepción simbólica de Geertz.

Para el sociólogo las formas simbólicas corresponden a contextos específicos no genéticos, contextos en donde las formas y cosas adquieren un fondo de inteligibilidad u horizonte que les da sentido: “El estudio de las formas simbólicas

—es decir, las acciones, los objetos y las expresiones significativas de diversos tipos— en relación con contextos y procesos históricamente específicos y

---

<sup>1</sup> Se entiende por formas simbólicas un amplio campo de fenómenos significativos que van desde las acciones gestos rituales hasta los enunciados, los textos, programas de televisión y obras de arte.

estructurados socialmente, en los cuales, y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben tales formas simbólicas" (Thompson, 1998, p. 203).

Contraponer las formas simbólicas a un horizonte nos lleva a considerar, por un lado los fenómenos culturales como formas en contextos específicos estructurados y por otro lado a enfocar el estudio a la constitución significativa. Es decir, ver la contextualización social de las formas simbólicas, analizar fenómenos significativos de contextos sociales o expresiones de un sujeto y para un sujeto (o sujetos). Para enfocar el asunto a la contextualización de las formas simbólicas jamás hay que dejar pasar que los significados se constituyen y reconstituyen por medio de las personas que los reproducen, las personas no deben ser considerados como simples agentes que absorben información de manera pasiva sino que forman parte del proceso dándole un sentido activo o creador. Así, lo simbólico no es un mundo aparte sino una dimensión inherente a todas las prácticas. Al definir el análisis cultural como el estudio de las formas simbólicas sobre contextos estructurados u horizontes específicos se entiende que el mundo, el que compartimos con los otros, nos es dado por medio de un racimo de significados, racimo que por medio del lenguaje constituye nuestro lugar común o la noción que tenemos de "nosotros".

Aún queda por indagar en cómo es que ese lugar común se unifica entre individuos en constante relación y no de manera aislada. Para aclarar cómo es que se construye eso que llamamos nosotros de manera simple pero destacada, podemos decir que los entramados de significación que acontecen en lo cultural lo son en la medida en que "definitivamente no existe sujeto sin cultura y no hay cultura sin sujeto" (Geertz, 2013, p. 99). Los individuos compartimos significados duraderos, nos identificamos con cierto tipo en particular para desde ahí basar los lazos con los demás. Esta dependencia cultural por *el otro* permite que la conformación de la cultura sea de corte público y comunitario. En síntesis, podemos concluir que el análisis propuesto no cae en un "relativismo" o "culturalismo" extremo, al contrario, reconocemos que el enfoque desarrollado por Geertz (1926-2006) y Thompson (1950) —al tener en común, como objetivo prioritario el estudio de las formas simbólicas que subyacen en los procesos sociales y las maneras con las que esos procesos se legitiman, valoran o distribuyen en niveles diferentes o desiguales— es una herramienta de comprensión para el análisis del proyecto.

Previo al tema sobre producción de sentido o sociabilidad en red desde los presupuestos metodológicos planteados en los capítulos siguientes, proponemos contraponer la idea estructural y simbólica de la cultura —anteriormente expuesta— a la concepción general del concepto de industrias culturales desarrollado por la escuela de Frankfurt. Aclaremos antes que el ejercicio se dará sin mostrar a detalle dicha concepción dado que comprendemos que exponer el asunto de teoría crítica sobre industrias culturales con la complejidad que merece implicaría tomar en consideración las aportaciones de muchas figuras del pensamiento filosófico. Por lo tanto se ensaya con los trazos característicos de Theodor Adorno (1903-1969) y Max Horkheimer (1985-1973), representantes fundamentales de teoría crítica con la tesis sobre Industrias Culturales que expone cómo funciona la legitimación pura del capitalismo y la seudocultura en tanto que sustancia de la industria cultural.

En general, en los textos de la escuela de Frankfurt se encuentra que “el lenguaje tiende a ser obscuro sin concesiones a la descripción empírica ni siquiera como ilustración detallada que apoya el despliegue de una sentencia apodíctica, sin indulgencia tampoco para la secuencialidad de la argumentación” (Ariño, 2000, p. 152). En *Dialéctica de la Ilustración* los autores califican el concepto Industria Cultural de fragmentario, muestran la idea de que la técnica se halla al servicio de la fetichización de lo existente en manos de los que tienen el poder. Sostienen además que la cultura se convirtió en mercancía, la manifestación de la eterna reproducción de lo mismo por la que pasa el mundo entero, un filtro que absolutiza o convierte todo en imitación:

Hoy la cultura lo hace todo semejante. Cine, radio y revistas constituyen

un sistema. Cada sector está armonizado en sí mismo y todo entre ellos. Las manifestaciones estéticas, incluso posiciones políticas opuestas, proclaman del mismo modo el elogio del ritmo de acero. Los ritmos decorativos de las administraciones, las exposiciones industriales apenas son diferentes en los países autoritarios y en los demás. Las monumentales y resplandecientes edificaciones que se elevan por todas partes representan la lógica e indefectible regularidad de los grandes consorcios multiestatales a la que ya tendía la iniciativa empresarial libre de trabas, cuyos monumentos son los sombríos edificios de viviendas y oficinas de las inhóspitas ciudades. Las casas más antiguas en torno a los centros de hormigón aparecen ya como suburbios, y los nuevos bungalós en la periferia de la ciudad proclaman ya, como las frágiles construcciones de las ferias internacionales, la alabanza del progreso técnico, e invitan a tirarlos tras un breve uso, como latas de conservas (Adorno, 2013, p.133).

Para la tesis de Industrias Culturales la técnica vuelve todo semejante, estandarizado o reproducido en serie; números fijos e invariables son la nueva lógica del sistema social. Para sumar a la interpretación crítica de lo cuantificable es importante hablar de la premisa del dinero: cuando hablamos de cultura hablamos también de términos monetarios, los fenómenos culturales se volvieron administrables y responden a un mercado, ya sean proyectos individuales, grupos pequeños o consorcios asalariados de rasgos gigantes o burocráticos, operan por medio del financiamiento, estos fenómenos se ven inmersos en una “demagogia terciermundista de la identidad cultural, demagogia en donde la cultura libre, anárquica, fragmentada, libre o dispersa, no parece institución pero lo es y lo es desde el Renacimiento porque ha sido el centro sin centro de la época moderna; por lo tanto merece aplausos y dinero” (Zaid, 2013, p.78). Este detalle económico hace que la cultura se relacione de manera directa con el poder legitimado o con otras esferas de represión social. Desde las esferas del poder, la industria es omnipresente, el pop de los creadores, productores o consumidores se concentra en la técnica más que en los contenidos, contenidos siempre repartidos, mermados y medio abandonados gracias a la transportación de los medios artísticos a la esfera del consumo de masas. El

denominador común de “cultura” contiene invariablemente la captación, catalogación y clasificación, lo que lleva a los fenómenos culturales al dominio de la administración, dominios controlados por el gigante de la industria que cuidadosamente afina sus métodos para absolutizar la imitación:

No sólo se mantienen cíclicamente los tiempos de canciones de moda, estrellas y seriales radiofónicos como rígidas invariantes, sino que el mismo contenido específico del espectáculo, lo aparentemente variable, es deducido de ellos. Los detalles se vuelven fungibles. La breve sucesión de notas que hace que una canción resulte pegadiza, el chasco pasajero del héroe, que sabe aguantar como *good sport*, la aleccionadora paliza que la amada recibe de las robustas manos del galán y la dureza de éste con la mimada heredera, son, como todos los detalles, clichés listos para usar el placer aquí y allá, enteramente definidos cada vez por la finalidad que cumplen en el esquema (Adorno, 2013, p.138).

La eterna reproducción de lo mismo, el arte en la esfera del consumo, el aire ligero de la industria cultural, pornográfica y mojigata, el consumo de masas, la barbarie estética en la que “el espectador no necesita ningún pensamiento propio, y en la que toda conexión lógica que exija esfuerzo intelectual es cuidadosamente evitada” (Adorno, 2013, p.150) son sólo algunos denominadores que denuncia el concepto de Industria de la escuela de Frankfurt. Apelando a líneas muy generales podemos decir que el espíritu de la teoría crítica ataca de seudocultura a casi todos los productos de consumo cultural en donde el espectador se considera un consumidor vacío de conciencia que no necesita tener pensamiento crítico propio. Con toques casi apocalípticos, los juicios expuestos en *Dialéctica de la Ilustración* (1944) son tajantes, en cierta medida no podemos negar que la profecía se cumplió, sus categorías son vigentes, sabemos que el capital cultural es dictado únicamente por fluctuaciones del mercado; que la cultura como la religión, ha devenido industria. A la palabra la sustituyó la imagen, al objeto la experiencia sensorial y la publicidad tomó el lugar aurático del arte.

Otra vía de interpretación de la industria cultural, se relaciona con comprender también que el concepto de cultura se construye desde el poder, pero no desde un poder estable sino que se adecua al factor de resiliencia relacional y simbólica como el que desarrolló Geertz (1926-2006) y Thompson (1950). En ese sentido consideremos lo dicho por la jurista Julie Cohen quien advierte que la cultura “no es un *corpus fijo* de textos y prácticas, sino un proceso emergente, histórica y materialmente contingente, por medio del cual se forman y reforman las comprensiones del yo y la sociedad”. Para señalar la importancia de las fuerzas ideológicas obrantes en la dinámica y la dirección teórica de la apertura, agrega:

El proceso de cultura es configurado por las acciones interesadas de poderosos actores institucionales, por las prácticas cotidianas de los individuos y comunidades, y por distintos modos de entender y describir el mundo, cada uno con su propia y compleja historia. La falta de estabilidad constitutiva de esta concepción de cultura no atenta contra su utilidad explicativa; por el contrario, da cuenta del origen del poder de la cultura (Cohen, 2012, p.17).

Es importante también considerar, como estado de la cuestión y como otra ruta de interpretación, que el concepto de Industrias Culturales —de innegable valor— atravesó continuas rupturas y mudanzas. El debate alrededor del concepto de cultura, en el presente, comprende otro tipo de lógica y visiones, ya que se ve de manera menos catastrófica o apocalíptica, ósea si bien se acepta la consideración de que las industrias culturales se ven afectadas por concentración empresarial, homogeneización de contenidos, dependencia de los grandes poderes económicos, gestión de derechos, políticas públicas, se acepta que cada industria tiene particularidad, sector y contexto.

Atendamos entonces a lo particular, a los contextos determinados de lo que podemos combinar o entrelazar desde la idea de industrias culturales en relación a las tecnologías de la información y la comunicación. ¿Qué podemos decir de la tesis de industrias culturales al calor del magma digital?. Para ensayar una posible respuesta

a la pregunta, aceptemos (como hemos defendido) que nos encontramos ante una masificación híper fragmentada de lo que consumimos, acontecimiento que incluye los modos de compartir-generar información, modos contenidos en los medios o plataformas digitales, modos innumerables debido a la aparición de múltiples dispositivos técnicos que permiten la codificación y el consumo sin restricción de soporte y formato. Veamos —sin intención de colocar a la conectividad a internet como la panacea de los inventos— que el ecosistema de la arquitectura digital está compuesto de microsistemas: “la sociabilidad online necesita la existencia de influyentes, seguidores, personalidades y admiradores, de creadores y consumidores, de profesionales y amateurs, de editores y lectores” (Van Dijck, 2016, p. 258). La potencia de estos microsistemas es un arma de doble filo ya que aunque pueden generar comunidades y conexiones entre millones de personas, para algunos se volvió sólo un acto de consumo, “algunos” que en cierta medida con sus actos le dan vigencia a la tesis de Industrias Culturales, actos por ejemplo como la venta de productos virtuales o suscripciones así como sucede con los modelos de publicidad de las empresas dedicadas a medios digitales que se aprovechan de una serie de negocios relacionados con la explotación de los datos y metadatos en donde los propietarios de las plataformas se han vuelto muy conscientes del valioso recurso que día a día corre por la web gracias a que aprendieron a ver con la cabeza fría que los modelos de negocio se modifican según el flujo de datos y que por lo tanto es posible leer-controlar por medio de códigos y algoritmos qué es lo que quieren consumir los usuarios.

Vivimos una época en donde la monetización de la opinión pública es posible gracias a una industria táctica, moldeada de manera inteligente, un negocio millonario que detecta los movimientos de los diferentes actores o indicadores de la red con la finalidad de descubrir qué es lo que es “aceptable” en términos de consumo masivo. Aunque no hablaremos sobre las herramientas de medición de audiencias con las que se estudian estos movimientos para darles sentido, es importante saber que cada plataforma implementa a modo de *Panóptico de Bentham* “un intrincado plan de codificación y estrategias de *branding* que le permite organizar nichos específicos de sociabilidad online” (Dijck, 2016, p. 73).

Al parecer, la tesis de Industrias Culturales no se equivocó, los argumentos de la teoría crítica auguraron cosas en tiempos que era impensable el simple acto hoy tan común de enviar un mensaje de texto desde un dispositivo móvil y eso siempre será reconocido, pero cabe preguntar si podremos como usuarios ser intempestivos contra el pronóstico de la escuela de Frankfurt, es decir, si podemos constituir comunidades —en el caso puntual del mundo digital— para no representar sólo pluralismo o diversidad de algoritmos acumulados e hipercomunicados. O será que quizá no nos queda más que entregarnos a ser vigilados y saber además “que nos entregamos voluntariamente a ello” (Han, 2013, p. 95). Ante estas disyuntivas, para los fines que competen al presente trabajo-experimento aplicado, se tomó la decisión de ensayar alternativas e intentar llevar el asunto de las Industrias Culturales a la luz blanca de quizá no nuevos escenarios, pero sí del escenario de nuestra aplicación. Consideramos falta fomentar la reflexión sobre ello, impulsar espacios para la discutir e investigar alternativas prácticas que hagan frente a la idea que nos heredó la teoría crítica, espacios que a su vez reivindiquen el lugar del arte y de las manifestaciones técnicas o digitales en pos del desarrollo humano. Hace falta llevar este ejercicio a lo real porque a pesar de que creemos que podemos pensar en condiciones favorables para que la cultura se desarrolle libremente sabemos que pensar no es suficiente, hay que crear las circunstancias favorables para que eso suceda. Desde ese tono imperativo, Gabriel Zaid (2013) preguntó ¿de quién depende la cultura? y su respuesta fue fundamental:

La cultura depende de nosotros. La posteridad que nos importa culturalmente no está en el valle de Josafat, en el fin de los tiempos. Se va moviendo de lugar y de momento. Es el horizonte cambiante de una conversación de generaciones, el vaivén coloquial entre el pasado y el porvenir (Zaid 2013, p. 134).

Podemos agregar a sus palabras lo deseable que es el acceso a las grandes obras de arte de la cultura como un beneficio al alcance de todos, es deseable una sociedad en la que todos tengan la posibilidad de cultivarse, es deseable impulsar el fomento de técnicas artísticas en los diferentes niveles de educación básica y media superior, pero no basta señalar lo deseable que sería o la falta que hace promover “encuentros felices” entre las industrias culturales con el público sino que hay que

aprovechar las oportunidades perdidas y transformarlas en realidades:

Los asientos vacíos en los conciertos, funciones de teatro, ópera, danza y cine, conferencias; los libros no leídos en las bibliotecas y bodegas; las revistas, programas de radio y televisión o páginas web que nadie sabe que existen; los discos y videos no vistos ni escuchados; las exposiciones, museos, monumentos y sitios arqueológicos no visitados: los cursos, becas y concursos no aprovechados; los archivos no consultados; las ciudades y los públicos a donde nunca llega la oferta cultural; son oportunidades perdidas para los que ofrecen algo valioso y, sobre todo, para su público potencial (Zaid 2013, p. 53).

Retomemos lo señalado hasta ahora para continuar y sumar a lo dicho: se combinó el abordaje simbólico que comprende la necesaria revisión reflexiva de “los sistemas y procesos de producción de sentido mediante los cuales se constituyen objetivamente y desarrollan intersubjetivamente las identidades culturales” (Navarro, 1996, p. 3) con la necesidad de emprender la revaloración del concepto de industrias culturales. Pero para contraponer en un ejercicio práctico ambas consideraciones, fue necesario contar con un diseño metodológico de investigación social que enfrentó presupuestos, categorías observables para entender el impacto de la aplicación e intentar desmontar la conectividad: construir un ejercicio comunitario de involucramiento en red. A pesar de que, pareciera que ahora estamos hablando ya de resultados, lo que se muestra a continuación se da a modo de discurso y teoría: representa la antesala de la aplicación.

## 2. METODOLOGÍA Y PRESUPUESTOS DEL TRABAJO APLICADO: CONSTRUYENDO COMUNIDADES EN RED

Como ya se dijo, esta obra es doble, por un lado apuesta por la difusión de la labor filosófica contemporánea y apuesta por una forma de alejarnos de la idea de que escribir filosofía en el mundo contemporáneo no es más que un autoengaño. Por otro lado, el ejercicio aquí expuesto se dio a la tarea constructiva: plantear a modo de laboratorio una investigación práctica dentro de un espacio normativo como lo es el espacio digital pero desde presupuestos fijos que enmarcan el rumbo de lo que será posible interpretar. Y es que al parecer la labor del investigador social en general, debe andar detrás de un marco metodológico pertinente para atender a realidades concretas, perseguir aquello que valide o solidifique lo que quiere hacer. Lo interesante de la investigación es entonces que ésta “nunca se detiene y se escribe en todas partes; llena todas las lagunas de tiempo y espacio” (Van Dijck, 2016, p.14).

La búsqueda como se fijó desde el marco teórico, se empeñó en establecer preguntas vigentes relacionadas a palabras clave como conectividad, plataformas digitales, sociabilidad online, pensamiento crítico, cultura simbólica, arquitectura en red e industrias culturales. A continuación, se presentan los presupuestos que posibilitan (sobre todo) la interpretación de los resultados que arrojamos más adelante en relación al trabajo aplicado. Por esa razón constituyen una “antesala”: se encuentran ubicados un paso antes del escenario en donde acontece el acto principal, hacen que todo el lugar desde cierta lógica y complicidad se organice.

En tanto que presupuestos, los modos utilizados para validar la información no son rígidos, en ellos el investigador es también una variable de la investigación, aquí no hay un ejercicio de tipo etnográfico que opera por medio de los estándares del

censo o la estadística sino que se apegan más a la perspectiva cualitativa que diseña estrategias metodológicas para indagar en los problemas a profundidad, para abordar términos o aclarar significados. Entonces, para navegar con el proyecto, se establecieron los siguientes temas como punto de partida:

- 2.1 Metáfora en red: comunidad y educación informal
- 2.2 El acto de la conversación: sentido e identidad
- 2.3 ¿Arte para qué?

Veamos de qué dependen.

## 2.1 Metáfora en red: comunidad y educación informal

La metáfora en red concibe la realidad como un movimiento itinerante, una serie compleja de interrelaciones que a profundidad describen el mundo que se desenvuelve por medio de pautas y relaciones conectadas entre sí en esferas de lo social como la familia o la escuela. A modo de enjambre el mundo proyecta un horizonte compartido por entidades diferentes, tejido por redes en las que todos los niveles de existencia se mueven a partir de la interacción, planos que muestran una visión de lo real enlazado por puntos de fuga o convergencia:

La metáfora de red en ciencias de la comunicación, posibilita pensar en que las singularidades no son las partes que se suman para obtener un todo sino que construyen significados en la interacción dentro de una realidad que se mantiene por lo mismo en constante cambio. Una organización compleja como la de los medios de comunicación, constituyen un sistema abierto de altísima interacción con el medio, en donde el universo es un entramado relacional (Dabas 1998, p. 28).

Y aunque la metáfora en Red puede parecer un ejercicio sensorial mínimo de valor heurístico ha sido durante la pasada década que el análisis de redes cobró mayor interés dentro de disciplinas como la sociología o la antropología, interpretaciones teóricas observables que no sólo acontecen en la metáfora: “interesarse por este tipo de análisis, que en otros lugares ha demostrado ser aplicable, y responder a cuestiones relacionales clave en el estudio de innumerables situaciones sociales.

El análisis de redes es susceptible de aplicación en las más diversas

especialidades, desde la sociología política y electoral hasta la sociología del trabajo, pasando por el análisis de la estructura de organizaciones formales, o bien la sociología del consumo" (Requena, 1989, p. 138).

Pensar en red desde un sentido analítico funciona para entrar a la comprensión del proceso de construcción social, analizar cómo se crean las estructuras que permiten compartir significados y símbolos ligados a contextos u horizontes determinados. En relación a las plataformas de la arquitectura digital, utilizamos la "voz red" para mostrar un nudo relacional predeterminado, relaciones que cumplen determinadas propiedades: "entre dos puntos puede haber múltiples tipos de relaciones representadas por grafismos diferentes: estos multígrafos se utilizan cuando dos puntos están relacionados con más de un vínculo de naturaleza diferente" (Requena, 1989, p.139). Lo que se analiza no es sólo lo social como tal sino que se intenta establecer la relación entre tecnología-personas para explicar de qué manera esas relaciones son materiales o simbólicas.

Entender que las estructuras sociales determinan el funcionamiento de las relaciones, comprender que esta interacción se da desde estatutos didácticos en los que las personas se relacionan ni libre, ni aleatoriamente sino en función de la estructura en la que están inmersas, es un factor a nuestro favor en términos de investigación cualitativa y social. Lo que descansa al fondo del análisis de redes es que desde cierto ludismo, la información que circula, se vincula en el espacio digital "siempre desde diferentes niveles o posibilidades que no están determinadas de una vez y para siempre sino que se van construyendo por medio de más interacciones entre personas desde la posibilidad de seguir mezclando con más información" (Constante 2013, p.22).

Comprender lo anterior, nos lleva a visualizar el espacio de la web como una red-universo de interacciones dinámicas no determinadas geográficamente: el espacio público se vuelve entonces como oportunidad si aceptamos que todo está conectado con todo y que la web puede generar algo más que interacción algorítmica.

La metáfora en red es una oportunidad de revisar, un pretexto para dialogar sobre temas determinados en contextos específicos, una oportunidad para impulsar experiencias que nos acerquen un paso más a entender la sociabilidad en la arquitectura digital. Es decir, abordar la idea de que el universo es un entramado relacional puede con facilidad convivir con la premisa que acepta comunidades en línea o en internet, conciliadas ambas cosas y por ahora (para ir más allá de lo evidente) agregamos un presupuesto más que corresponde al tema de educación informal.

Por educación informal referimos a espacios que no son necesariamente institucionales pero que también educan: espacios de convivencia —ya sean virtuales o presenciales— en donde las personas con ánimo de compartir información se encuentran e interactúan. Los involucrados o participantes generan comunidades de aprendizaje incesante, estas comunidades pueden ser variadas o dispersas pero entre sí las personas que son parte confían en las redes asociativas.

Para animar la participación e intercambio de conocimiento, la participación no es mediada por un maestro o un aula. En consecuencia creemos que el intercambio de saberes y prácticas que acontecen en el espacio de la arquitectura digital, se entienda como un ejercicio de educación informal. Concebir esto es posible gracias a las facilidades que ofrece el espacio digital para vincular personas independientemente de su situación geográfica o estrato social pero lo es porque además constituye un potente modelo de divulgación de grandes alcances que puede abonar a la construcción social del conocimiento.

Por su parte, la metodología de enseñanza progresista con las ideas del pedagogo Paulo Freire (1921-1977) muestra los alcances de la construcción social del conocimiento desde un análisis alejado de la educación tradicional configurado por aula-docente. El pedagogo concibe la educación como un ejercicio democrático complementado “educando y educador en una experiencia que va más allá de transferir monólogos o conocimientos para que la tarea de educar sea un espacio en que ambos se asuman copartícipes de la creación de sus posibilidades de producción y construcción del proceso educativo” (Freire 2012, p. 24). En la tarea de coparticipación aquel que educa tiene el deber de fungir como facilitador, liberador de

procesos en donde las capacidades de los seres humanos actúan por voluntad propia a favor de la comunidad. De acuerdo con la pedagogía progresista, la práctica y la experiencia de la educación pueden interpretarse de manera circular, su objetivo primordial consiste en desarrollar curiosidad crítica, entendida como el sentimiento indócil e insatisfecho que no permanece quieto ante el mundo sino que busca sin cesar para desde su búsqueda formarse; “lo importante, no cabe duda, es no detenernos satisfechos en el nivel de las instituciones, sino someterlas al análisis metódicamente riguroso de nuestra curiosidad epistemológica” (Freire 2012, p. 46).

Educar para la libertad y el pensamiento crítico es una idea pilar de la pedagogía progresista, desde ella se ejerce la creencia de que educar no es transferir conocimiento, por el contrario se piensa que hay que “crear posibilidades de producción desde el pensar y el hacer para que con ellas aumente nuestra capacidad de conocer el mundo, entendiendo por mundo como el lugar de encuentro de cada uno consigo mismo y con los demás” (Freire 1970, p.7).

La idea de mundo interpela a que las voces interroguen, dialoguen con la realidad arista, compleja e incluso dominada. Para lograr este diálogo con la realidad, Freire como pedagogo de la conciencia, pensador de la praxis y crítico, interpela a generar diferentes espacios de enseñanza desde las condiciones de posibilidad para que se dé la superación del pensamiento. Esta superación se entiende por curiosidad crítica:

La curiosidad como inquietud indagadora, como inclinación a descubrir algo, como pregunta verbalizada o no, como búsqueda de esclarecimiento, como señal de atención que sugiere estar alerta, forma parte integrante del fenómeno vital. No habría creatividad sin la curiosidad que nos mueve y que no pone pacientemente impacientes ante el mundo que no hicimos, al que no acrecentamos con algo que hacemos (Freire 2012, p.33).

Para abandonar el pensamiento esponja y conducirnos desde la curiosidad libre, es importante abandonar la creencia de que el acto educativo es una interacción aislada entre maestro-educando; comprender que representa una actividad lúdica, un vaivén: quien enseña aprende al enseñar y quien aprende enseña al aprender. En

este vaivén la curiosidad epistemológica y el pensamiento crítico tienen como función ayudar a los individuos a descubrir incertidumbres para que puedan defenderse de los irracionalismos producidos por cierto exceso de racionalidad. La posibilidad de revisar esto sería reconocer la posibilidad de cambiar de opinión: “el ejercicio de la curiosidad convoca a la imaginación, a las emociones, a la capacidad de conjeturar, de comparar, para que participen en las búsqueda del perfil del objeto o del hallazgo de su razón de ser”(Freire 2012, p.83).

La pedagogía progresista nos permite pensar un cambio de mentalidad en lo que tradicionalmente entendemos como educación y aunque son numerosos los ejemplos de los alcances que produce esta práctica, pero aquí interesa asumir enfoques, ensayar perspectivas: educación informal, metáfora de red más pensamiento crítico: presupuestos teóricos observables en relación a la práctica de investigación social. Aún nos queda un elemento más por describir, elemento que termina de cerrar la triada y sin el cual no sería posible apostar por la construcción de comunidades críticas o libertarias: el diálogo.

## 2.2 El acto de la conversación: sentido e identidad

Antes de abordar el presupuesto teórico del diálogo demos un paso atrás. Dijimos que la época de la convergencia digital y el boom de las industrias culturales puede interpretarse como una tabla lisa que vuelve todo semejante porque atrofia la capacidad de juzgar pero si nos concentrarmos en educar el pensamiento crítico aceptaremos que en ocasiones no entendemos lo diferente para poder intentar integrarlo desde su diferencia. Educar en autonomía sería en consecuencia una vía para establecer coordenadas sociales estratégicas, para combatir con curiosidad epistémica los avatares del cotidiano y establecer voluntades políticas que atiendan lo comunitario pero no estaremos listos para esta transformación sino aceptamos primero las posibilidades de una habilidad que de cierto modo habita en nosotros de forma gratuita, el diálogo:

La narrativa dominante utiliza cada vez más la metáfora de la red para explicar diversos fenómenos sociales debido a su capacidad de inclusión a través de distintos niveles de interconexión. La creciente densificación de relaciones sociales pasa necesariamente por un mayor énfasis y constancias en distintas formas de comunicación. En este contexto consideramos relevante el estudio de un proceso comunicacional básico como el diálogo (Acosta, 2012, p. 9).

Veamos que apostar socialmente por actitudes reflexivas que ocupen tiempo en el cultivo de preguntas —más que de respuestas— y lograr que estas preguntas no se conviertan en dogmas sino que animen a discordar fue uno de los objetivos del proyecto en línea “Pensar el arte. Construcciones gráficas del pensamiento crítico en Red”: por un lado generar lectores de filosofía, publicar ensayos, generar encuentros

y después presentar interpretaciones en términos de aceptabilidad e interacción en una tesis, pero nada de eso —ni el acto inicial de emprender la planeación del proyecto— sería posible sin el acto de la conversación que de manera verbal o kinésica es parte de nuestro cotidiano:

De la vida cotidiana se pasa a la conversación como haciendo una pausa. Es un tiempo distinto, contemplativo. Salimos del mundo en el que estamos sumergidos, como el nadador saca la cabeza, o el caminante detiene, para situarse o maravillarse. La experiencia es de libertad: desconecta de las presiones inmediatas y recrea. Ser en ese momento es una plenitud, dan ganas de quedarse ahí para siempre. Entre las muchas formas de convivir, esta parece la culminación del *Homo sapiens*. Comunicándose, la vida sube, toma conciencia de su propia realidad, sumergida en la realidad. En sus grandes momentos, la conversación es una comunidad en éxtasis. Puede ser una fiesta creadora de actos elocuentes, un manantial de añoranzas, deseos, visiones y proyectos (Zaid 2006).

La conversación representa comunidad en éxtasis, produciéndose, produce, construye, educa, divulga, celebra, libera. Hace el mundo habitable y la vida vivible pero también puede abordarse como un objeto de estudio con el que se enriquece el horizonte sociocultural. En ese sentido, por diálogo referimos a la interacción entre una o más personas en la que está implícita una construcción de discurso o de sentido, ya sea un diálogo activo o pasivo se habla de una toma de postura o de una visión particular de mundo con respecto a lo que se dice o decimos con los otros. Son muchas las teorías interesadas en términos académicos que resaltan aspectos o virtudes del encuentro y acontecer en el diálogo así que para darle perspectiva como herramienta metodológica, veamos el diálogo en perspectiva a las técnicas cualitativas orientadas a captar el origen, el proceso y la naturaleza de los significados que brotan de la interacción simbólica entre los individuos.

Digamos que la visión dialógica aportó —para seleccionar los tópicos de la convocatoria en relación a la publicación de ensayos desde el ejercicio de difusión—

y en tanto que lúdica, funcionó para aportar a la posible construcción de comunidad o sociabilidad en línea.

El diálogo en tanto que ingrediente del proyecto, en suma aporta, al que escucha (incluyendo a quien investiga) o conversa a sumergirse en el mundo de lo dicho: el espacio de la opinión pública que en términos de investigación acción entender el diálogo así posibilitó ejercer una actitud interpretativa de lo que aconteció en el proyecto sin tener la necesidad de medir lo dicho desde estadísticas o diagramas de flujo. Dedicamos el tiempo a la labor de interpretar lo que dicen las personas en relación a temas determinados, lo que pasaba o no en la plataforma y las reacciones del círculo inmediato de colegas. Para el caso concreto de la aplicación presencial dentro del Centro de las artes de Querétaro con la Charla-Taller “Cartografías para el fin del mundo” (que explicaremos más adelante en el capítulo 4), se aplicó el enfoque exploratorio de la metodología grupos de discusión:

Grupo de discusión, es una técnica cualitativa que recurre a la entrevista realizada a todo un grupo de personas para recopilar información relevante sobre el problema de investigación. Los grupos de discusión son una técnica de investigación grupal, es cualitativa, es decir su objetivo es entender problemas sociales concretos, es grupal, estudiará a más de una persona y como herramienta básica diremos que se basa esencialmente en el diálogo y conversación entre las personas. Lo que se busca es que los componentes del grupo a estudiar, intercambien opiniones con el fin de conocer su punto de vista sobre un tema concreto para posteriormente sacar las conclusiones de la investigación. Un aspecto clave del espacio comunicativo, que genera juego de lenguaje en la conversación entre iguales, es que estos sean de preferencia extraños, es decir, que evitemos el aburrimiento y el aletargamiento de lo que sucederá, tratando de predecir los miembros que formarán el grupo. Es importante evitar la selección cerrada bajo criterios que no permitan la sensación de libertad y pertenencia en la discusión (Ibáñez, 1979, p.25).

En síntesis; el papel del diálogo se comprende como metodología de investigación por sus posibilidades para propiciar interacción comunicativa, escuchar al otro o a los otros para que en conjunto estén dispuestos a comprender lo que se busca comunicar y sobre todo ver cómo eso tiene repercusión en el pensamiento.

Los procesos dialógicos del ser humano no existen en soledad, se dan al estar rodeados con otros, desde ahí puede construirse el entendimiento propio y el de la comunidad. Este simple acto en tanto que coloquio, monólogo y cotidiano coloca los procesos dialógicos como formas incluyentes que construyen sentidos, no como metas concretas sino como procesos que guardan elementos para interpretar un “nosotros” desde lo dicho.

En consecuencia, los temas que elegimos para aplicar la metodología dialógica así como los grupos de discusión son fruto de un análisis que expondremos en el apartado siguiente: ¿Arte para qué?. El apartado cuenta con dos propósitos generales: el primer propósito abona a una mejor comprensión de los motivos por los que delimitamos los temas demandados para la primera convocatoria de publicaciones (véase Figura 1.2) en línea así como el público al que se dirigió el experimento. En segundo término el apartado siguiente, supone un ejercicio anterior a la práctica de la aplicación que plantea desde presupuestos teóricos la importancia de emprender proyectos alternativos al concepto de Industrias Culturales de la teoría crítica y defiende la relación entre arte y educación.

## 2.3 ¿Arte para qué?

El lugar común de las artes se mantiene porque hablar de él lleva a que unos u otros cuestionen la utilidad o razón de ser del *arte*. Con la intención de alejarnos de lugares fáciles, renunciamos a ofrecer una definición estática o conceptual que pueda caer en idolatría y abusos nominalistas. Por lo tanto, aquí trabajaremos con la noción de arte enmarcada desde del presupuesto que acepta que el arte es un medio de comunicación en extremo ambiguo que no puede tener una definición única aceptada por todos los ámbitos epistémicos. En muchos casos los problemas teóricos del arte descansan sepultados en las bibliotecas o en los argumentos dictados por clérigos que determinan a puerta cerrada las tendencias que siguen observadores y consumidores. Sabemos que hay una historia que justifica o avala el por qué institucional de la obras, pero aquello ante lo que nos congregamos como espectadores o aquello que coloquialmente llamamos “obras de arte” se niega a permanecer estático, es cambiante y alejado de ser un molde racional da un vuelco “a sí mismo”: deviene en acontecimiento. En otras palabras, el espacio de encuentro de las obras con los públicos, da lugar a un momento siempre abierto a la recreación del instante gracias a que quien observa deposita sus vivencias e interpretaciones.

Dejemos claro que comprendemos existen diferentes modos de trabajar el arte; ya sea desde la preocupación estética conceptual o desde el acontecimiento entendido como el ejercicio de narrar más y mejor la historia. Digamos además que ambos rubros son explorados por la crítica y la teoría, sin embargo a continuación focalizamos la discusión a la parte educativa de las manifestaciones del arte o mejor dicho al potencial que el arte guarda en sus cauces de interpretación y acción para generar comunidades de aprendizaje. Antes de llegar a ello, veamos un estado de la

cuestión.

Pueden pensarse en boga los proyectos para impulsar el desarrollo humano por medio del arte o que la discusión sobre las condiciones necesarias para que la educación artística alcance sus objetivos es considerada una discusión vigente y un tema de “agenda”. También puede pensarse que las instituciones gubernamentales buscan sin cesar la manera de hacer llegar los productos culturales a más personas o que estos se acerquen a plataformas en donde convivan con saberes diferentes pero los números por su lado muestran lo contrario. Por ejemplo instituciones como la UNESCO indica que al año en el país de 800 horas que se imparten en primaria sólo 40 se dedican al arte. Además a nivel superior no contamos con un plan de trabajo específico que lleve a los futuros artistas licenciados a una profesionalización de las prácticas artísticas y los apoyos o estímulos a la creación no han sido suficientes para generar nuevos públicos o potencializar los existentes. Aunque la SEP y CONACULTA se ocupan del rezago del arte en las aulas proponiendo dinámicas que orientan cómo es que se deberían reformar las políticas públicas encargadas de repartir los presupuestos para los programas destinados a la educación, las propuestas no terminan de permear los planes de estudio ni el movimiento cultural del país. Por lo que resulta pertinente preguntar ¿desde qué horizonte o visión de mundo estaremos entendiendo el papel educativo de lo “artístico”? Para responder hablaremos sobre la comprensión educativa de Émile Durkheim (1858-1917) con respecto al arte, aclaro que esto funcionará a modo de antecedente filosófico ya que genera contraste con las opiniones que veremos también en este apartado, opiniones no institucionales que defienden las prácticas artísticas por el potencial que guardan para generar comunidades autónomas y críticas.

Recordemos que Émile Durkheim mostró en sus investigaciones que la educación es un hecho social, su doctrina constituye un elemento esencial de su sociología lo que significa que para cada sociedad la educación es el medio a través del cual se prepara para las condiciones esenciales existencia. La tarea del pedagogo o de las llamadas ciencias de la educación será encaminar a las personas hacia la moralidad o moralidades que se sobreponen al deseo y encaminar al desarrollo de la

mejor versión posible de ser humano.

Concebir la educación como un acontecimiento que surge en sociedad basado en la experiencia llevó al filósofo a desarrollar largos tratados sobre la relación de la educación y lo moral así como de las diferentes áreas que pueden nutrir su acción, áreas hacia las que la ciencia de la educación moral dirige su atención como por ejemplo la historia o el derecho. Es en la jerarquización de estas áreas que se ubica la educación artística como un apartado accesorio o secundario en la tarea de la educación moral (Durkheim 1997, p. 264). Es decir, si bien el arte y la cultura estética forman parte de la educación moral porque son un poderoso medio de moralizar e imprimir a la voluntad una actitud que luego puede utilizar la educación para lograr sus fines, desde la concepción de Durkheim, el dominio del arte no es lo real ni tiene el deber de expresar la realidad ya que el arte es libre y se rige por el juego moldeándose a la voluntad emocional del artista. Opina además que se desarrolla en espacios en donde reina el ocio y la imaginación:

El mundo que penetra el artista es el mundo de las imágenes y este mundo es el dominio del sueño, de la ficción, de las libres asociaciones mentales. Desde este punto de vista, hay un verdadero antagonismo entre el arte y la moral. El arte —decimos— nos hace vivir en un ambiente imaginario, por lo que nos desprende de la realidad, los seres concretos, individuales y colectivos que la integran. ¿Acaso no se dice, y con razón, que el arte nos ofrece la posibilidad de que perdamos de vista la vida tal como es y los hombres tal como son? Por el contrario, el mundo de la moral, es el mundo de lo real. Lo que nos ordena la moral es querer al grupo que integramos a los hombres que lo componen, la tierra que ocupan, en fin, todas cosas concretas y reales a las que debemos ver tal como verdaderamente son cuando tratamos de llevarlas a un grado mayor de perfección. La moral pertenece al reino de la acción y sólo hay acción posible cuando ésta opera un objeto dado en la realidad. Cumplir con el deber es ser útil a un ser existente. El arte se separa de la vida moral porque se separa de la vida real. Sólo parcialmente pueden compararse

los hábitos que desarrolla la cultura estética con los hábitos propiamente morales. Se semejan en su economía interior porque tienden a que el individuo salga de sí mismo. Pero uno sólo nos vincula con imágenes, con meras creaciones espirituales, mientras que los otros nos vinculan con el mundo real y vivo. Para ayudar a la gente hay que verla tal como es, ver su desgracia y miseria. El arte vuelca sus miradas hacia otro lado. Su orientación es completamente distinta. Por eso, donde la moralidad debe a la cultura estética sus principales bases, se disipa y se evapora en puros juegos imaginativos, en los que se mece el espíritu con vagas aspiraciones interiores, con sueños distinguidos, en vez de consistir en actos definidos y eficaces destinados a sostener o transformar la realidad. Bajo el efecto de la educación puramente artística que reciben algunos niños, vemos a menudo hombres para quienes la elevación moral consiste en edificar en sí mismos un hermoso edificio de ideas, un hermoso sistema de ideales que contemplan y admirán perezosamente en lugar de actuar y participar en la parte que les corresponde de la tarea común (Durkheim 1997, p. 299).

Si bien, Durkheim defiende que deben darse a los niños educación estética para que tengan momentos de juego, advierte que estos momentos son también peligrosos porque en la vida prudente, en la vida moral, solo el trabajo le da al hombre protección contra las malas seducciones:

El arte no sirve para formar el carácter moral; no vincula la actividad con un ideal moral; por sí mismo; no constituye un factor positivo de la moralidad; sólo es un medio para preservar el temperamento moral, ya constituido, contra ciertas influencias malignas. Lo que explica por qué hablé del arte sólo accesoriamente y por accidente. Cuando se analizan los medios que permiten formar la constitución moral del niño no se lo encuentra en su camino (Durkheim 1997, p.302).

La tarea de Durkheim fue poner en tela de juicio la cultura estética en materia de educación para darle el lugar que creía le correspondía y separarla de su objetivo moral pero para el presente proyecto aplicado de filosofía se trabajó por

encontrar desde la teoría una concepción de educación que de manera integral conviniese con todas las áreas del conocimiento y que no separara la prácticas del saber desde la distinción entre “fines en sí mismos o medios”. Es decir, para trabajar teóricamente con el arte necesitamos una concepción que reconozca enteramente su potencial, eso es justo lo que desarrolla Martha Nussbaum (1947). Para ella la educación en general es innegablemente problemática, observa el problema como una crisis silenciosa que nos mira de frente y espera de nuestras acciones para contrarrestar. Interpela y aclara que considera necesario someter a profundidad los espacios de educación, ver cómo son las realidades específicas, las maneras con las que se educa a los jóvenes; las circunstancias sociales e históricas que hacen que se opte por uno u otro camino de enseñanza. En su opinión, las artes y las humanidades representan una pieza fundamental para el desarrollo del hombre y de la democracia, por lo que el recorte presupuestal a esas áreas de enseñanza afecta no sólo a los maestros que las imparten sino que de manera más compleja desechar los saberes humanísticos del arte implica recortar las posibilidades de aprender lúdicamente, potencializar la capacidad de memorización, atención, escucha, corporeidad y la capacidad de interactuar con los otros por medio del diálogo. El recorte presupuestal al arte reduce la capacidad de ser críticos con el día a día, de resolver problemas de manera independiente pero sobre todo implica “reprimir la autonomía de pensamiento que nos permite desarrollar y defender posturas de réplica ante los aparatos de poder que manejan los círculos de autoridad en donde solo reina el utilitarismo” (Nussbaum 2010, p. 31).

Pensar el arte como un medio que genera habilidades, un terreno fértil en donde habita la oportunidad de imaginar o desarrollar formas alternativas de convivencia es rescatar la idea que tenemos de arte reducida a emotividad y diversión.

El ser humano es una especie imaginativa, así que por medio de procedimientos y hábitos puede explotar el talento creativo que ya posee. No ignoro que las manifestaciones del arte guarden una fuerte carga emotiva, pero estas son a la vez una forma especial de conciencia de mundo, por lo tanto son manifestaciones simbólicas que devienen en lo cultural. Esta concepción simbólica ligada a lo social

nos da pie para ampliar las posibilidades de acción y reflexión que tenemos sobre la noción de “artístico” a un espectro maleable de análisis y aplicación que a continuación presentamos

### 3. PROYECTO APLICADO: PENSAR EL ARTE.COM

En este capítulo veremos cómo se formó la primer parte de la aplicación que en tanto producto tuvo como resultado la página web [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com), ejercicio de investigación acción e intervención de difusión pública de la filosofía con la publicación de ensayos. El contexto de diseño descrito, más que un informe o un manual sobre las razones de cada momento de la aplicación, atiende o muestra a modo jerarquía y proceso las decisiones que se tomaron para lograr —desde una sistematización adecuada del trabajo— la mediatización a favor de nuestros objetivos.

La incidencia creciente de los medios y tecnologías en la vida cotidiana a modo de contexto de aplicación, estaba de alguna forma construido, lo que se hizo con el proyecto fue intervenir ese espacio digital desde una propuesta que narramos a continuación. Los puntos en este capítulo deben leerse manteniendo el rumbo desde las siguientes coordenadas:

- Consideraciones generales o estatutos previos de la aplicación
- Sistematización del trabajo para el lanzamiento del proyecto y temáticas de las mesas de trabajo de la convocatoria
- Plataforma piloto en PDF\*
- Diseño de Convocatoria
- Nivel de aplicación desde la planeación y el seguimiento
- Gráfica que muestra todas las plataformas utilizadas
- Glosario de plataformas y uso en el proyecto
- Muestra del Logotipo
- Panorámica de resultados

### 3.1 Consideraciones generales o estatutos previos a la aplicación

La página, “Pensar el Arte. Construcciones gráficas del pensamiento crítico en Red” ([www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com)) contó con una estrategia de planeación previa a la creación de un sitio independiente o dominio página web, una serie de consideraciones generales que como estatutos o reglas debían mantenerse durante toda la intervención ya que de alguna forma determinaron el rumbo de lo que podíamos controlar y de lo que posteriormente podríamos interpretar:

1. Fue indispensable la colaboración de un diseñador gráfico que a partir de la lectura teórica del proyecto creó la imagen general: logo, marcas de agua, encabezados para redes sociales y fondos de pantalla. (véase Figura 1.5)
2. El horario de las publicaciones debe ser premeditado, dando peso a unas horas más que otras por el flujo de interacción. Todos los contenidos externos que compartimos en redes sociales (Facebook y Twitter) serán revisados, sólo compartiremos artículos pertinentes a los círculos temáticos.<sup>2</sup>
3. El proyecto está dirigido para el público en general, todos son bienvenidos —académicos o no— a enviar sus publicaciones o discutir en redes sociales los temas planteados. Todos los trabajos fueron aceptados.
4. El experimento funciona de manera holística entre usuarios activos y pasivos, investigadores y ponentes. Se desarrolla con la interacción de todos los que lo circundan.

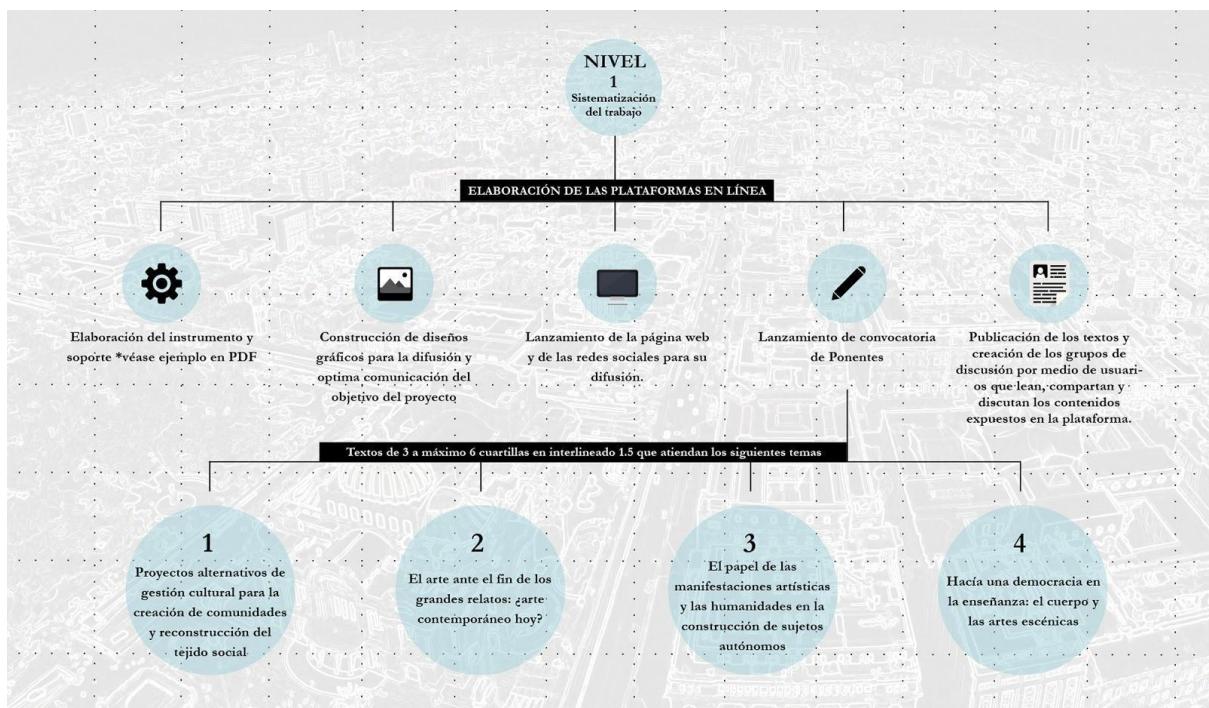
---

<sup>2</sup> “El contenido sirve de carnada para tentar a los interesados en compartir y hablar de piezas musicales, videos, fotografías, ideas y textos con otros. Se estimula a los espectadores a calificar distintos tipos de contenido (Van Dijck, 20120, p. 261).

5. La convocatoria para envío de trabajos debe mantenerse abierta con la finalidad de recibir la mayor cantidad posible de trabajos. (véase Figura 1.2)
6. Si bien partimos de los círculos temáticos propuestos en la convocatoria, los interesados pueden enviar sus trabajos con cierta libertad y proponer algo más desde sus intereses relacionados con el arte.

### 3.2 Sistematización del trabajo NIVEL 1

El procedimiento de elaboración del “producto” en tanto que plataformas o tecnologías de la comunicación siguió un organigrama de trabajo. En el siguiente esquema que marcaron los pasos que debían seguirse paso por paso desde la elaboración, el seguimiento y la publicación o digamos la primer salida al público de toda la idea. (Véase explicación detallada en la siguiente página)



(Figura 1)

### Elaboración piloto del instrumento y soporte \*(Figura 1.1)

En éste paso se planteó cómo debía de verse la página desde el diseño pero atendiendo al orden de tipo visual-funcional, es decir: la ubicación de los botones de interacción, el lugar en donde aparecen las formas de contacto o suscripción a las novedades y los links con las demás plataformas de redes sociales del proyecto.

### Construcción de diseños y gráficos para la difusión del proyecto

Con la finalidad de propiciar interacción en la página y en redes sociales tanto como para la presentación del proyecto en la maestría, el envío de los boletines, el implemento de frases o preguntas en línea; como para la difusión en concreto de la convocatoria, se diseñaron múltiples propuestas desde diferentes dimensiones. Con estos gráficos e imágenes prediseñadas fue más rápida y funcional la difusión e intervención.

### Lanzamiento de la convocatoria para ponentes

La convocatoria fue dirigida a los estudiantes de la Universidad Autónoma de Querétaro pero también abierta a todo público independientemente de su situación geográfica o su situación académica. Los temas de la convocatoria estaban delimitados desde el ejercicio reflexivo que defendimos en el apartado 2.3 del Capítulo 2 ¿Arte para qué?. Sin embargo, en la Convocatoria (véase Figura 1.2) se especificó que si alguien deseaba proponer alguna otra línea de discusión era bienvenido a hacerlo. Los Temas de la convocatoria ya delimitados son los siguientes:

1. Proyectos alternativos de gestión cultural para la creación de comunidades y reconstrucción del tejido social
2. El arte ante el fin de los grandes relatos: ¿arte contemporáneo hoy?
3. El papel de las manifestaciones artísticas y las humanidades en la construcción de sujetos autónomos

#### 4. Hacia una democracia en la enseñanza: el cuerpo y las artes escénicas

##### Publicación de textos, seguimiento e interpretación al proyecto

Una vez lista la convocatoria en digital; los lineamientos desde los que trabajaría, más los diseños correspondientes así como de cada una de las redes sociales y las plantillas necesarias para el sitio web; fue cuando arrancó la tarea de publicar los trabajos en formato ensayo que recibimos y alojarlos directamente para su lectura en el portal [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com) y presentarlos ante el público.

Para poder poner a circular, difundir e influir —o no influir— desde un ejercicio de comunicación pública de la filosofía que aumentase el consumo de perspectiva filosófica en las audiencias, fue necesario generar contenidos alternativos a los ensayos y compartirlos en redes sociales para ir generando seguidores desde una misma propuesta mediática. Para ello, leímos artículos, vimos videos, hicimos preguntas abiertas de corte semanal con las que se buscaba provocar el diálogo entre lectores.



# PENSAR EL ARTE

Construcciones gráficas del pensamiento crítico en red

[SOBRE PENSAR EL ARTE](#)

[COLABORA](#)

[TEXTO](#)

[DEBATES DEL MES](#)



[PENSAR EL ARTE](#)

jhc kjncscn,cnlwkcmlkm-  
wcnf csiksc cnlkc  
celwkmiec cbeu shgvker  
bnuogweh klekg  
v.sdbwlkj (...)



[DEBATE](#)

KSJCNKWD WCUNEWK  
WOLJWEOD OIEOD  
EWLKMBWEBWFUH  
FEWONEFWO WOIEW  
COIOWE FOWENF (...)



[COLABORACIONES](#)

je jsn vlkmwdcyqw buqxk  
repwo wom ffcea  
weleowfe wfpmnf xbyaw  
fjopweo fngbujr vhua  
dbgwyeb fkjhweifu f(...)

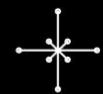
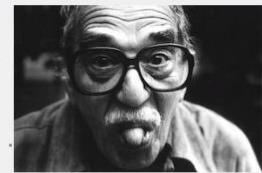
Quieres recibir nuestras  
noticias

[SUSCRÍBETE](#)



**La teoría del viajero en el  
siglo XXI**

Pensar la exposición en términos de sensualidad. Piel. Empatía. Deseo. Iniciar una relación a ciegas con quien sea que la visite. Plantear lo sensual como un elemento a tener 'muy en cuenta en el (...)



[pensarelarte.01@gmail.com](mailto:pensarelarte.01@gmail.com)

 [pensar el arte](#)

(Figura 1.1)



## Construcciones gráficas del pensamiento crítico en red

### CONVOC

A todos los interesados en participar en CARTOGRAFIAS PARA EL FIN DEL MUNDO: proyecto en línea enfocado a la publicación de textos críticos con el OBJETIVO de incitar y difundir reflexiones entorno al arte, la cultura y las humanidades.



### PROPUESTAS DE DISCUSIÓN

- Proyectos alternativos de gestión cultural para la construcción de comunidades y reconstrucción del tejido social
- El arte ante el fin de los grandes relatos ¿ arte contemporáneo hoy ?
- El papel de las manifestaciones artísticas y las humanidades en los procesos educativos
- Hacia una democracia en la enseñanza a partir del cuerpo y las artes escénicas



### PARTICIPA

Envía un texto de mínimo 3 cuartillas en interlineado 1.5 a [pensarelarte.0@gmail.com](mailto:pensarelarte.0@gmail.com)  
Escríbenos también si propones algún otro eje temático, cualquier tema sobre arte- humanidades y educación es bienvenido.

TODOS LOS TEXTOS SERÁN PUBLICADOS

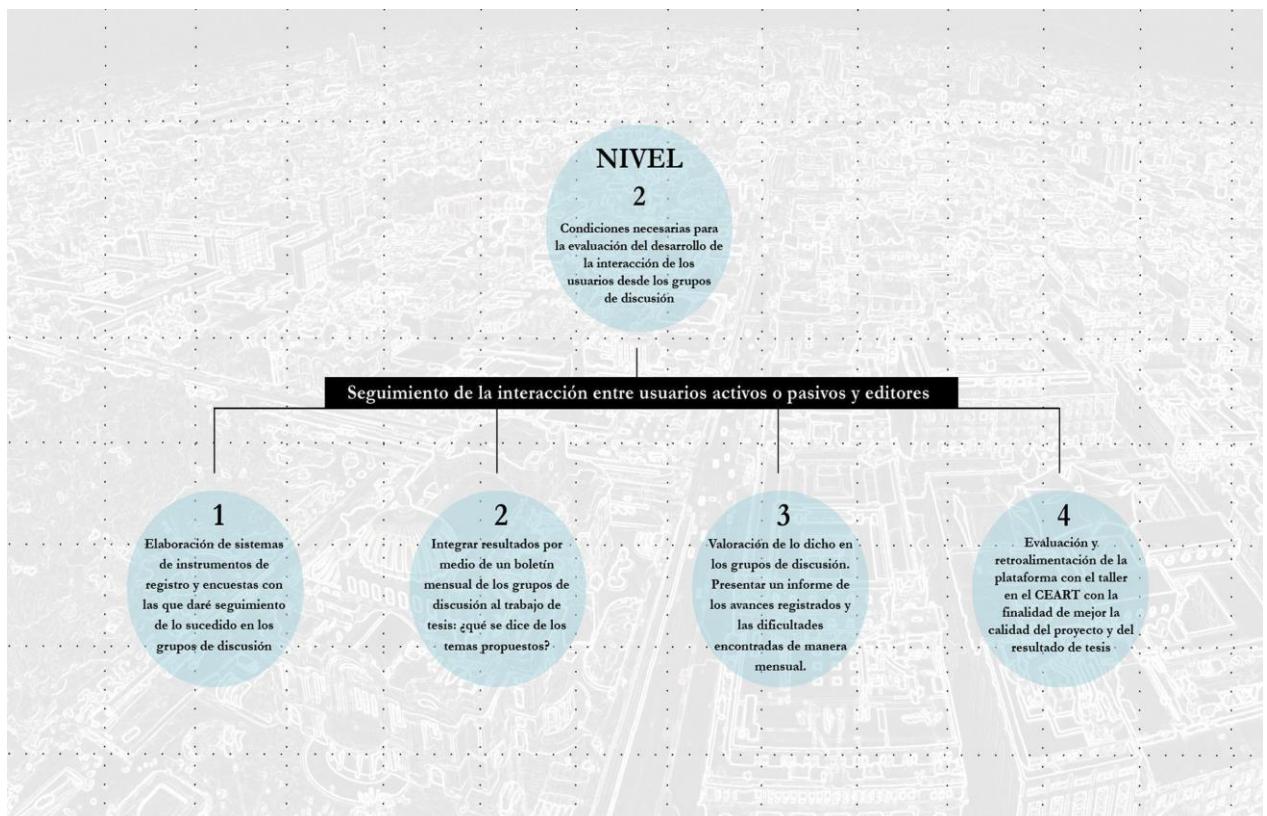
Cierre de la convocatoria: 1 DE ABRIL 2016



(Figura 1.2)

### 3.3 Sistematización del trabajo NIVEL 2

En este nivel se establecieron las condiciones necesarias para la evaluación del desarrollo de interacción de los usuarios activos o pasivos. (Véase explicación detallada en la siguiente página)



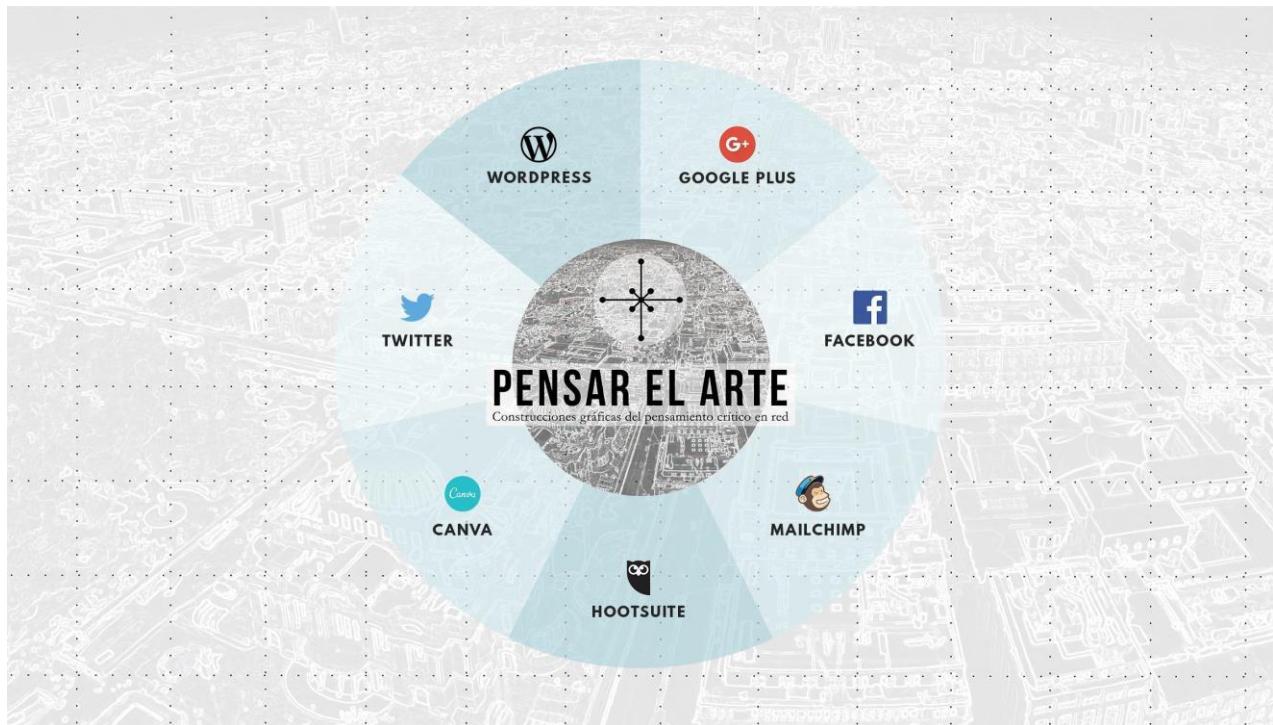
(Figura 1.3)

En la jerarquización de las actividades Nivel 2 nos enfocamos por establecer las condiciones necesarias para la evaluación o interpretación del desarrollo de lo que sucedía en la página, es decir, si se observaba lectura de los ensayos o comentarios sobre los mismos, si había debate en redes sociales o los seguidores eran activos compartiendo los contenidos o no. Y si eran o no pertinentes los temas propuestos en la convocatoria para el tema del arte y la cultura.

Estas “condiciones necesarias” eran reportes personales a modo de diario del investigador que se convertían en boletines mensuales sobre lo que sucedía en la plataforma. El aspecto que cabe resaltar aquí, es que lo dicho en el espacio de la página, en el espacio público de la página, permitió pasar al segundo momento de la aplicación que a modo de producto, dio pie a la charla-taller en el Centro de las Artes del Estado de Querétaro, mismo que explicaremos en el Capítulo 4.

### 3.4 Pensar el arte en un minuto

El esquema remite a un reloj, propone una especie de recorrido digital en 60 segundos por las plataformas que dan vida a [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com). Las plataformas o microsistemas<sup>3</sup> son de acceso gratuito, cualquiera que tenga internet puede darse a la tarea de aprender a utilizarlas a favor de cualquier proyecto o investigación. Véase glosario de plataformas \*apartado 3.5 para tener una mejor comprensión de para qué sirve cada una y para qué fueron utilizadas en relación al proyecto.



(Figura 1.4)

<sup>3</sup> Los microsistemas se desarrollan en conjunto, están diseñadas de tal forma, que reaccionan a la interface de los demás gracias a los botones de interacción como “compartir” o “me gusta”. Las plataformas están vinculadas por medio de algoritmos que incentivan el tráfico de todos los involucrados (Van Dijck, 2012, p. 254).

### 3.5 Glosario de plataformas y utilidad en el proyecto

#### **WordPress**

Es un sistema de gestión de contenidos o CMS (por sus siglas en inglés, *Content Management System*) enfocado a la creación de cualquier tipo de sitio. Originalmente alcanzó una gran relevancia usado para la creación de blogs, para convertirse con el tiempo en una de las principales herramientas para la creación de páginas web comerciales. Se ha convertido en el CMS más popular de la blogosfera. Las causas de su enorme crecimiento son, entre otras, su licencia, su facilidad de uso y sus características como gestor de contenidos. Para el proyecto se usó para construir la página y alojarla en línea bajo el nombre [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com)

#### **HootSuite**

Es una aplicación web y móvil (iPad, iPhone, iPod Touch, BlackBerry y Android) para gestionar redes sociales por parte de personas u organizaciones. HootSuite permite utilizar, entre otras, las siguientes redes sociales: Facebook, Twitter, LinkedIn, GooglePlus, Instagram, YouTube, Foursquare. Sus características más destacadas son la gestión colaborativa (distintos miembros de equipo en una misma cuenta, asignación de mensajes...), la visualización a través de pestañas y columnas y el uso de informes avanzados con integración de Google Analytics y Facebook Insights. Para el proyecto, se usó por sus posibilidades para programar contenidos, eso permite que quien dirige, pueda dejar contenidos listos para publicarse en horas específicas sin necesidad de estar conectado todo el tiempo.

#### **Twitter**

La red permite enviar mensajes de texto plano de corta longitud, con un máximo de 140 caracteres, llamados *tweets*, que se muestran en la página principal del usuario. Los usuarios pueden suscribirse a los tweets de otros usuarios a esto se le llama "seguir" y a los usuarios abonados se les llama "seguidores", "followers" y a veces *tweeps*. Para el proyecto creamos una cuenta de twitter en donde compartimos contenidos, frases y lecturas tanto como de los ponentes como de otros escritores.

### **Canva**

Es una herramienta para diseñar y crear contenido web de todo tipo. Con Canva podemos crear carteles, posters, infografías, documentos, tarjetas de visita, covers de Facebook, gráficos, etc. de forma muy sencilla. Los diseños que ofrece son elegantes y profesionales. Podemos subir imágenes, añadir texto y cambiar la organización de los elementos de las plantillas. Es una herramienta que utilizamos para desarrollar la creatividad y diseñar pósters con frases extraídas de los ensayos publicados en el dominio [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com).

### **Mailchimp**

Es un proveedor de servicios de mail, esta aplicación te permite crear emails para difundir de manera masiva y además darles un diseño especial. Para el proyecto, fue una ayuda para crear los boletines mensuales de manera más profesional y enviarla a nuestros compañeros de maestría.

### **Facebook**

Es un sitio web, catalogado como red social, te permite crear un perfil, compartir fotografías, música, y cualquier tipo de contenido multimedia. Está conectado con aplicaciones de otras plataformas su objetivo principal es conectar a las personas por medio de la plataforma. El proyecto contó con su propio perfil de facebook en formato de página.

### 3.6 Logotipo del proyecto<sup>4</sup>



(Figura 1.5)

---

<sup>4</sup> La idea del logotipo surgió en colaboración con el diseñador después de que éste leyera el protocolo inicial de la investigación.

### 3.7 Panorámica de resultados: interacción y conclusiones

Después de aplicar jerárquicamente los niveles 1 y 2, de enviar constantemente un flujo de estímulos para detonar experiencias, significados y entendimientos individuales en cada uno de los visitantes (o espectadores pasivos/activos) de la página obtuvimos los siguientes resultados.

La siguiente gráfica desde términos numéricos de consumo en relación a las audiencias y recepción de medios, muestra una panorámica de resultados de interacción condensada en tanto que comentarios, visitantes, publicaciones y contenido compartido.



(Figura 1.6)

Los títulos de los trabajos aceptados y por lo tanto publicados son los siguientes:

"Dualidad en el arte"  
"Arte y creatividad en la educación"  
"La vuelta al cocodrilo en 24 horas"  
"La educación pública como propuesta artística"  
"El arte como digestión"  
"El arte como medio de comunicación y educación"  
"El arte como promotor de la cohesión social"  
"Cuerpo, armonía y respeto"  
"Para qué la filosofía, sobre el sentido de la praxis filosófica"  
"Posibles ejes y contextos para una política cultural en la poesía de América Latina"  
"Filosoliterear en 149 caracteres en un mundo virtualmente conectado"

En conclusión, la hipótesis propuesta desde la perspectiva o ruta metodológica que diseñamos, integrada por la reflexión o triada de: la metáfora en red, educación informal, más diálogo, como antesala teórica para emprender un ejercicio de difusión pública de la filosofía mediante la publicación de ensayos en internet, mostró ser afirmativa. Además, hemos mostrado un camino funcional para que además de manera independiente se ejecute un sitio web con las características funcionales necesarias.

A continuación, corresponde el turno de presentar el segundo momento de la aplicación en tanto que producto, momento que dio lugar a la estancia profesional de la maestría dentro del Centro de las Artes de Querétaro y que fue una experiencia u oportunidad para mostrar el proyecto, corroborando los presupuestos trabajados con el público pero ahora de manera presencial.

#### 4. CARTOGRAFÍAS PARA EL FIN DEL MUNDO: CHARLA-TALLER

El proyecto “Pensar el arte. Construcciones gráficas del pensamiento crítico en Red” además de ser aplicado en un sitio en internet, tuvo un momento presencial por medio de un taller que buscó congregar a todos los interesados en poner en práctica dinámicas de investigación-participación desde la premisa metodológica de la metáfora en Red. El taller se tituló “Cartografías para el fin del mundo” y tuvo lugar en aula de educación continua del Centro de las Artes de Querétaro en noviembre del 2016.

A continuación anexamos, el cartel de la convocatoria, el plan de trabajo de las actividades que realizamos y un par de fotografías

##### 4.1 Convocatoria charla-taller

La charla taller tuvo una duración de 2 horas en el “Aula de educación continua” del CEART institución con la que realizamos uno de los convenios. Estuvo dirigido a artistas, filósofos y a todos los entusiastas de las dinámicas de participación grupal. Fue coordinado por Paloma Trujillo y Yolanda García. .

La convocatoria se divulgó con tres semanas de anticipación por redes sociales, en las plataformas del proyecto y del CEART, así como por volantes impresos en el recinto. En total contamos con 6 asistentes.



MAESTRÍA EN ARTE CONTEMPORÁNEO  
APUCALCA

CONACYT  
Consejo Nacional de Ciencias y Tecnología

FACULTAD DE FILOSOFÍA

**2016**

**CHARLA - TALLER**

**CORTOGRAFÍAS PARA  
EL FIN DEL MUNDO**

Coordina:  
Yolanda García y Paloma Trujillo

**12 DE NOVIEMBRE**  
**18:00 h**

Dirigido a todo entusiasta de la reflexión,  
las dinámicas grupales, el circo y la  
filosofía contemporánea.

PENSAR EL ARTE

**QUERÉTARO**  
ESTÁ EN NOSOTROS

INSTITUTO QUERETANO  
DE LA CULTURA  
Y LAS ARTES

**@ceartqro1**

**Centro de las Artes de Querétaro**

**www.culturaqueretaro.gob.mx**

**(442) 251 9850 Ext. 1017**

(Figura 1.7)

#### 4.2 Plan de trabajo de charla-taller

El objetivo general consistió en generar interacción en los participantes por medio de dinámicas corporales y con el uso de artefactos como malabares, hojas y colchonetas. Presentamos a continuación los ejercicios:

Saludo: Lo primero que hacemos es saludarnos, caminamos por el espacio, reconocemos a los demás y nos saludamos sin dejar de caminar con un gesto, luego una sonrisa y después con una parte del cuerpo. Posteriormente saludamos a alguien de la mano pero sin soltarlo hasta que con la otra mano, tenga a otra persona. Esto hace que todos terminemos conectados de las manos.

Red de pelotas: Todos los participantes en círculo dicen su nombre cuando les avientan la pelota y levantan la mano para que los demás sepan que ya pasaron, al final la pelota regresa a quién coordina la actividad. La red se repite varias veces, con la indicación de mirar a los ojos y decir el nombre de la persona. La dinámica tiene como variaciones: agregar una o dos pelotas y movernos por el espacio, esto hace que tengamos que buscar a la persona que nos tocó lanzarle la pelota así como estar atentos a la persona que lanza diciendo mi nombre, además del grado de dificultad motriz y de atención que implica que la red corra más rápido al haber dos pelotas o más en el aire.

Palabras al aire: Todos los integrantes del grupo formados en círculo, cada uno sostiene una pelota. Se propone un ritmo para lanzar y cachar que todos deben seguir, en el momento que todos agarraron el ritmo, la persona que coordina elige una palabra y el de la derecha deberá buscar una palabra del campo semántico y así todo el equipo. El objetivo del juego es que no se caigan las pelotas y crear una red verbal de ideas en común.

Plato y yoyo chino: Trabajamos con trucos sencillos de coordinación por medio de los malabares para estimular el trabajo en equipo y el miedo a la frustración en procesos lúdicos de aprendizaje.

Ejercicio de cooperación: Con colchonetas de acrobacia como material didáctico, en este ejercicio se pone en práctica la colaboración en momentos de tensión. La persona que coordina otorga en privado a cada integrante un personaje de ficción con características físicas específicas, por ejemplo, un borracho, un anciano y un niño. Cuando ya todos tienen en secreto su personaje, se encuentran parados sobre la colchoneta, el reto es que cada uno interprete el rol que le tocó. De forma grupo el reto es que traten de trasladar la colchoneta al otro lado del espacio.

Diálogo de cierre: Se habló sobre el proyecto de “Pensar el arte. Construcciones gráficas del pensamiento crítico en Red”, se expuso la necesidad de llevar los proyectos teóricos y de soporte digital a espacios físicos de convivencia en donde pudiera mostrarse que el trabajo en red, el trabajo en equipo o participativo enfrenta dificultades que pueden resolverse por medio del ejercicio de la otredad: entender al otro como diálogo y fin en sí mismo.

4.3 Esquema de ejecución para el taller-charla “Cartografías para el fin del mundo”

ANIMAR AL GRUPO	OBSERVAR	GUIAR	RESOLVER CONFLICTOS	CREATIVIDAD
-----------------	----------	-------	---------------------	-------------

Reconocimiento constante de todos y cada uno de los integrantes del grupo.	Tratar de percibir lo que cada participante está sintiendo. Preguntarle cómo lo está viviendo.	Procesos individuales. ¿Qué está logrando? Reconocimiento	Promover la autorregulación o control de conflictos por el mismo grupo, que sean ellos los que propongan soluciones.	Promover ideas nuevas. Hacer variaciones dentro del programa.
Explicar y mostrar los ejercicios y diferentes maneras de lograrlo.	Mantener alerta los principios de convivencia: igualdad, respeto, cooperación, etc.	Procesos grupales. ¿Qué están logrando hacer a nivel grupal? Nombrar lo observado.	Buscar construir relaciones de respeto.	Validar todas las aportaciones aceptar sugerencias.
Normalizar los errores o las dificultades y motivar a intentar hacerlas hasta que logremos algo.	Cuidar siempre que haya un set de seguridad tanto para los ejercicios físicos como para el trabajo emocional.	Modelar los ejercicios o las dinámicas que se busca realizar dentro del grupo.	Promover la equidad de género	Manejar el sentido del humor y el disfrute.
Reconocer y nombrar los esfuerzos, no solo los logros.	Validar sus emociones cuando les cuesta trabajo reconocerlas.	Mostrar cómo realizar un ejercicio, más no imponer el cómo	Intervenir o mediar cuando haya problema	Promover la creación grupal.

#### 4.4 Preguntas rectoras de los grupos de discusión

Los grupos de discusión para los participantes del taller se formaron a partir de una serie de preguntas rectoras, sabemos que por ser un proyecto que funciona desde la operatividad a internet las discusiones son atemporales y tienen cierta apertura geográfica. Pero en el caso del taller pudimos dialogar en vivo con el público. Las preguntas aquí expuestas pretenden reflejar manejo del tema general del proyecto pero tienen un acento en la apertura, desde ellas se pueden detonar preguntas creativas que generen rutas de análisis o perspectivas de investigación independientes dentro del escenario que son planteadas. Son de índole interpretativos, de datos directos y descriptivos. Más que un cuestionario impreso, los puntos enumerados son evidencias también para que el investigador pueda rastrear, ensayar e identificar interpretaciones acertadas al estado de la cuestión planteado.

- ¿Tiene el arte para ti un valor educativo?
- ¿La cultura es mercancía?
- ¿Qué propondrías para mejorar la educación artística a nivel licenciatura en el Estado de Querétaro?
- ¿Puede el arte influir en problemáticas específicas de la realidad social como agente de cambio?
- ¿Qué entiendes por espacio público?
- ¿Qué plataforma de red social utilizas más?
- ¿Qué significa para ti dialogar y qué entendemos por discordar?
- ¿Qué es autonomía?
- ¿Pueden las artes y su práctica “profesionalizarse”?

- ¿Cuáles son los ejes de la estructura pública que determinan la cultura y su presupuesto?
- ¿Puede el arte, influir en problemáticas específicas de la realidad social como un agente de cambio? / ¿Tenemos opciones para la cohesión social desde la educación artística?
- ¿Te gusta leer en internet?
- ¿Qué tema propondrías debatir cuando se habla de educación artística?
- ¿Qué piensas del arte contemporáneo?
- ¿Con qué frecuencia entras a los foros de discusión en internet? (puede ser cualquier plataforma; Facebook, twitter, etc.)
- ¿Qué te dice el título, PENSAR EL ARTE?
- La conversación, para Gabriel Zaid, representa una comunidad en éxtasis. De manera cotidiana ¿en qué ámbito de tu rutina disfrutas más conversar?
- ¿Qué entiendes por espacio público?
- ¿Conoces ejemplos de apropiación social de la tecnología?
- ¿Es posible impulsar la democracia en la enseñanza artística por medio del internet?
- ¿Podemos imaginar vías de análisis de la cultura alternativas a los ataques de Adorno sobre las industrias culturales?
- ¿Cómo podemos generar audiencias que participen en el proyecto y que también generen contenidos?
- ¿Es posible controlar un instrumento de comunicación por medio de una reflexión filosófica?
- ¿Desde dónde entendemos cultura, y desde dónde comunidad?
- ¿Qué es una escuela alternativa o de educación informal y desde donde se estructura?
- ¿Puede el internet tejer redes para enfrentar por medio de la reflexión problemáticas sociales, así como proponer plataformas alternativas de educación y fomento a la crítica?
- ¿Podrá la filosofía aportar algo a la discusión sobre la educación artística?
- ¿Cómo podemos crear estrategias que cambien el rumbo de la centralización de la cultura, es decir, si el problema se centralizó, con qué armas podemos

cambiar el problema de manera determinante?

- ¿Qué papel juegan las redes sociales y las plataformas digitales en la construcción de comunidad?
- ¿Desde dónde se interpela al usuario, es el “otro” interlocutor, un personaje activo o pasivo en la construcción de diálogo?
- ¿Los interlocutores del proyecto están de acuerdo en la importancia de fomentar la cultura, el arte y la educación artística como una pieza clave para impulsar el desarrollo humano?
- ¿Es el cuerpo un lugar común?
- ¿El arte con mayúsculas es sólo aquel que se desenvuelve dentro de los estatutos institucionales avalados por la industria del arte y el espectáculo?

#### 4.5 Conclusiones de la sesión

Como resultado de la charla-taller “Cartografías para el fin del mundo” los participantes opinaron que hacen falta propiciar espacios de juego en donde por medio del ludismo, aparezca también la reflexión crítica.

La posibilidad de utilizar presupuestos filosóficos como motor de búsqueda así como la creación de planes de trabajo que no sean en el tradicional formato de conferencia, clase o texto, son formas de ampliar públicos. Los 5 participantes relacionaron los juegos con la metáfora de red y la posibilidad de las dinámicas de crear comunidades o encuentros:

“El juego hace que desees que el juego dure más y no termine la actividad”, “Con las dinámicas es posible encontrarnos colaborando de manera real e integral, aunque sea en pequeñas situaciones” Luis, Bailarín, 24 años

“Es importante diversificar, al clasificar los saberes y que estas clasificaciones nos sean impuestas, no permiten trabajar en equipo o comunidad”, “El conocimiento es de todos” Sofía, Bailarina, 25 años.

En sus opiniones destacó la opinión de que crear una dinámica de conflicto como la de los personajes en la balsa, hace que se replante desde la inteligencia emocional el cómo arreglar problemas a la hora de trabajar en comunidades.

La estrategia lúdica de planeación buscó dinámicas en las que nadie quisiera ganar sino en las que se detonará el trabajo en equipo para lograr un fin común y atacar la complejidad del “pienso luego hago” desde el hacer mismo.

En la reflexión final de la sesión “Cartografías para el fin del mundo” nos preguntamos también cómo crear otras vías para despertar en conjunto de las estructuras institucionales que imponen la burocracia y no permiten que los proyectos culturales

lleguen a más personas o que se creen comunidades nuevas.

Se acordó la necesidad de sembrar medios que fomenten el compañerismo con otros canales de comunicación y otras prácticas de saberes que confíen en la libre circulación del conocimiento, la unión de voluntades, el juego y la armonía. Sin embargo, este acuerdo, comprende que la cooperación entre saberes no debe ser forzada sino que sucederá en la medida en que se presenten las condiciones de posibilidad para que pase.





## 5. PROSPECTIVA: HACIA UNA TEORÍA CONTEMPORÁNEA DE LAS COMUNIDADES EN RED

Como se mostró hasta ahora, para impulsar un proyecto de filosofía aplicada preocupado por intervenir el espacio social del universo-red digital fue necesario convocar por medio de una “estrategia de medios corporativa” hecha a mano, estrategia con la que imaginamos los modos que acercarán a usuarios-habitantes al proyecto para repudiar, comentar o apoyar. Para enero 2017 contábamos con un total de 1, 571 visitantes en el sitio, considerando el dato numérico presentamos las conclusiones de la investigación entendiendo el espacio de [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com) más allá de lo evidente: un sitio más del magma digital, aunque de facto es innegable que construimos una página web estructurada desde herramientas tecnológicas, no podemos dejar de apelar a que también se edificó un espacio perteneciente a la arquitectura digital, una mini ciudad en donde los *flaneurs* en red pueden pasear. Si bien “no ignoro que ésta, como todas las analogías, es tráposa porque encierra desde su inicio la idea que pretende explicar y, al mismo tiempo, se aleja de ella para alcanzar este fin” (Luiselli, 2015, p. 31) al parecer la idea del espacio digital análogo a una ciudad, territorio o habitáculo da pie para mirar con atención, fijarnos en las cosas escapadizas, en aquello que se nos va en términos de comunidad y que nos involucra como un todo:

La ciudad, decía León Battista Alberti, es como una casa grande y, en correspondencia, pensaba la casa como una ciudad pequeña. La verdad es que Alberti, si no se equivocaba, al menos sí parecía reducir lo que es la ciudad a un asunto de escala o de tamaño. En alguno de sus cuadernos, Ludwig Wittgenstein se preguntaba cuántas casas y personas hacían falta para que una ciudad llegara a serlo. La respuesta —que Wittgenstein no da pero supongo intuía— es que una ciudad no se determina por su tamaño, esto es, siguiendo a Deleuze, no se trata de una cuestión de grado, de acumulación de casas y gentes, sino

de naturaleza: no es algo a medirse en cantidades extensivas sino intensivas. Por eso tal vez Paul Virilio alguna vez escribió que la ciudad empieza con esa ansiedad que sentimos al acercarnos a ella. Cuando las personas, las familias, luego los barrios o las comunidades ya no se bastan a sí mismos, cuando ya no pueden ser autónomos sino que dependen unos de otros, o interfieren unos con otros, entonces hay una ciudad. Ésa es precisamente una de las primeras cosas que dice Aristóteles de una ciudad: que es la reunión de individuos que no pueden bastarse por sí mismos (Hernández, 2016, p. 7).

Para seguir con el ejercicio comparativo pero sin pretensiones de crear falsas analogías, podemos decir que toda ciudad necesita un mapa: el ejercicio cartográfico de trazar, delimitar el territorio para orientarnos en la geografía variable del espacio. En consecuencia, expondremos las conclusiones que a modo de mapa dibujado con preguntas son fruto de las interpretaciones recabadas en la investigación, tales como: ¿cuáles son las coordenadas de riesgo que encontramos, aquellas con las que podemos abonar desde un ejercicio de filosofía práctica dispuesto en internet?. Lo que ahora sigue es un ejercicio de interpretación que ensaya preguntas, aproximaciones o ejes posibles sobre el papel del ensayo filosófico en tiempos de convergencia digital, la posibilidad de generar comunidades o usuarios críticos en línea desde la creación y publicación de contenidos filosóficos así como la importancia del arte en el terreno de lo humano. En síntesis, en este apartado se esclarece ¿qué podemos decir desde la panorámica de resultados que ya mostramos de la aplicación?, ¿qué referentes encontramos para juzgar o avanzar desde el problema?, ¿se logró la pretensión del filósofo como investigador social que propone diseños metodológicos que correspondan a realidades concretas o no?.

La siguiente interpretación de resultados es redactada con un tono que cuestiona y deja de lado el imperativo argumento de la verdad, lo que se muestra a continuación se considera como una ruta con dos objetivos claros:

- a) para continuar con el proyecto en línea [www.pensarelarte.com](http://www.pensarelarte.com): mejorarlo desde sus estrategias, pretensiones y contenidos para que logre seguir creciendo en términos de audiencia o colaboradores
- b) como una trastienda para que la investigación sobre el papel del filósofo interviniendo en realidades concretas continúe.

El ser humano quien construye los significados sobre lo que es la tecnología y no la tecnología la que determina la construcción de significados, por lo que se consideró al emprender esta investigación la urgencia de generar proyectos prácticos que permitan pasar de la conectividad indiferenciada al pensamiento crítico.

El primer motor que utilizamos para ello fue extender una convocatoria, animar la publicación de ensayos en el sitio con la finalidad de apostar por la creación y difusión de reflexiones en torno a problemas preocupados por un horizonte actual del arte en relación a su educabilidad, difusión cultural, entre otros temas que mencionamos en los capítulos pasados, pero ¿por qué el ensayo como motor? en concreto por qué el ensayo de cuño filosófico.

Veamos que el escritor francés Michel de Montaigne (1533-1592) introdujo el ensayo como forma literaria, dedicado al estudio y meditación en la soledad de su castillo, emprendió la redacción de “ensayos” manteniendo una actitud puramente escéptica no aspiró a tener por objeto nada ajeno, nada que estuviera más allá de su alcance o que no le fuera posible conocer de modo directo e inmediato. Sus textos versan exclusivamente acerca de lo propio de su autor, si bien no realizaré una arqueología de ello, es un referente para el contexto digital y contemporáneo relacionado con la publicación de ensayos en el que se vive el olvido de la ambición socrática “conóctete a ti mismo”, perdida que ahora se expone. Vivian AbenshushAn (1971) narradora y ensayista, opina en el prólogo de una compilación de ensayo mexicano que nos encontramos en la época del marketing y de la industria:

Una cultura escalafonaria ha llegado para quedarse. La domesticación es general, el imperio de lo mismo ha conquistado una prolongada, sórdida e impenetrable recesión estética y vital. Los filósofos se han convertido en burócratas del pensamiento, filósofos de cubículo que profesan a pie de página una filosofía que nunca practican, los escritores como jóvenes promesas adocenadas y correctas, las revistas en réplicas de sí mismas, siempre hablando de los mismos temas, con el mismo estilo, los mismos gestos, el mismo colaborador desfondándose en el maratón de las publicaciones al vapor, las mismas secciones, las mismas formas ensayísticas, los mismos gustos, los mismos homenajes y la misma jerarquía de lo que importa y lo que es insignificante (Uribe, 2012, p. 8).

¿Tenemos otra opción para la reflexión escrita? o sólo nos queda esa situación confusa que acusa AbenshushAn (1971) y en la que —innegablemente— estamos desde que el mercado se convirtió en el único horizonte infranqueable. Para poner en práctica alternativas aceptemos que en esta época de industria, el ensayo ha sido algo despreciado: convive con tesis enmohecidas, papeles hinchados de citas, con los maquinazos de revistas culturales, los índices de las revistas certificadas con su burocracia y reglas de copyright, el ensayo habita en la eterna confusión de ser tomado por artículo, confusión que lo coloca en el umbral comercial, banal y pasajero de las mesitas de lobby en los hoteles, en la creación exprés de pares para alcanzar rubros académicos, en la verborragia ilegible de los congresos, todos ellos lugares comunes al quehacer del filósofo investigador o humanista que generalmente son silenciados, pero por qué pasa esto, tendrá que ver con que “el pecado fundamental del ensayo es ser un género insubordinado, asistemático y contrario a las formas cerradas o autoritarias” (Uribe, 2012, p. 8), ¿será que por su rebeldía se le confinó al imperio de lo mismo?.

Lo anterior puede tomarse como un posible análisis de la cuestión actual del ensayo, el asunto no es ahora proponer desescolarizar o alejar el ensayo del ámbito académico, sino hablar de ciertas coordenadas para entender el ensayo como un estilo del pensar y el sentir: una visión particularmente crítica ante el mundo que se vuelva espacio o paseo, que al transitar posibilite el ir abriendo grietas en la cuadrícula del mundo. Esta idea convierte al ensayo en un proyecto estético pero también en un

proyecto vitalmente político, una práctica del pensamiento autónomo y del lenguaje sin servidumbres en el que es posible discutir problemas concretos, generar imagologías de larga duración que se contrapongan a la racionalidad desapasionada y al rigor dogmático, ahora ¿desde dónde podemos difundir esa labor?.

Las páginas de internet o los blogs pueden e quitarle lo heterodoxo a la práctica del ensayo y liberarlo: volverlo un ejercicio que abone a redefinir los parámetros de la actividad investigadora y que las investigaciones abonen a la liberación social del conocimiento como instrumentos de transformación para sujetos o colectividades:

El blog podría ser una zona liberada para el ensayo, una zona apartada de toda utilidad, ajena a los intereses de la industria o la nueva escolástica y por eso abierta a la experimentación más radical. En la prosa fragmentaria que el blog propicia, el ensayista podría practicar la insumisión del lenguaje sin temor a los editores y, sobre todo, la exploración paciente y cotidiana de una idea personal, arriesgada, incómoda. El blog como la bitácora donde cada quien podría interrogar la relación de sí consigo mismo, primera condición para emprender el camino de vuelta hacia los otros de manera no convencional. Sin embargo, el blog ha reproducido rápidamente y con demasiada fidelidad los vicios mediáticos: la polémica pedestre, el chisme, el insulto, la proliferación de los frankensteins del ego, el facilismo y la autopromoción. Aun así, las posibilidades de ese universo son infinitamente más vastas y diversas que las de las rutas conocidas. Además, la red parece una zona más propicia para la digresión que la página, y en su forma de saltos y links ha dotado al ensayo, a posteriori, de su ambiente natural. En internet crecen dimensiones aún no exploradas a fondo para la escritura (Uribe, 2012, p. 12).

Lanzar al ensayo a este nuevo proceso de pensar que implican las redes, ver “cómo se alteran las mismas humanidades, fundamentalmente la filosofía con estas nuevas tecnologías, o con este espíritu tan absolutamente nuevo que de pronto ha irrumpido en el mundo contemporáneo cambiando las subjetividades, alterando los conceptos, y los modos de participación en el mundo” (Constante, 2013, p. 8).

Si todos pueden opinar en internet, sepan o no del tema, en dónde queda la expertis, es decir, cómo negar que en tiempos de convergencia digital nos

encontremos frente a una crisis de sentido ante las formas demenciales de los discursos en los que todo es tomado por verdadero.

Debemos emigrar a la periferia del problema para evitar la extinción, llevar al ensayo a formar parte de los contenidos de la arquitectura digital y entonces el espacio digital será parte del futuro de las prácticas epistémicas de la difusión filosófica.

Diferenciemos que por un lado se entiende que espacio digital puede ser objeto de estudio de las prácticas filosóficas y por otro lado se apela a subir o “trepar” a la red, difundir trabajos de cuño filosófico para generar nuevos, más o mejores lectores de filosofía. Imaginemos que se puede pasar de la conectividad indiferenciada al pensamiento crítico en relación a lo que consumimos en internet.

La industria lo hace; combina espacios y estrategias ¿por qué no hacer lo mismo como gremio o estudiados de filosofía?. Buscar el modo para difundir la labor filosófica y que el quehacer en formato ensayo sea parte o se mueva “con las —tan sólo en 2006— 100 millones de páginas web” (Canclini, 2011, p.21). El proyecto que emprendimos lo intentó a modo de ejercicio de intervención social, una especie de laboratorio para escribir y publicar ensayos en línea: un foro abierto a la comunidad universitaria inmediata de la maestría pero también al horizonte global que posibilita la conectividad.

Si “las narrativas del siglo XX sugieren dos claves: el mundo se ha vuelto más complejo y más intercomunicado” (Canclini, 2011, p.23) hay que utilizar las herramientas de la tecnología y la comunicación de masas para la inclusión social:

La organización en redes hace posible ejercer la ciudadanía más allá de lo que la modernidad ilustrada y audiovisual fomenta para los votantes, los lectores y espectadores. Se está difundiendo diariamente información electrónica alternativa que trasciende los territorios nacionales y se desmienten en miles de webs, blogs y correos electrónicos los argumentos falsos con los que gobernantes justifican las guerras hasta el punto de que la radio y la televisión, que repetían el engaño, se ven obligadas, a veces, a reconocerlo. Comprendemos un poco mejor las conexiones entre lo próximo y lo lejano. Qué hay que hacer para que las brechas en el acceso no agraven las desigualdades históricas entre naciones o etnias, campo y ciudad, niveles

económicos y educativos (Canclini, 2011, p. 44).

El espacio digital no es la panacea, pero publicar ensayos en línea tiene beneficios concretos, por ejemplo, coloca a las lecturas a la par del hipertexto, es decir, en distintos niveles y posibilidades de lectura gracias a que las computadoras pueden trabajar con significados y algoritmos que no están determinados de una vez y para siempre por lo que tienen la posibilidad de vincularse con otros textos. Otro elemento que le está negado al formato en papel es el de la producción y difusión ilimitada, es decir, en internet un discurso puede replicarse infinitamente desde diferentes plataformas o formatos. Estos beneficios vuelven importante el emprender proyectos críticos que articulen “reproducciones ilimitadas” de contenido y discurso de calidad reflexiva: “con la web 2.0 un filósofo, teniendo su sitio personal o participando en redes sociales, puede difundir su filosofía sin tapujos —dar a conocer sus pensamientos sin censuras de ningún tipo— y divulgar a cualquier persona sin mediación” (Constante, 2013, p. 27).

Al preguntar. ¿Cuál será el futuro de la filosofía con todas las aplicaciones y sitios web?, bien a bien no lo sabemos pero lo que la interpretación aquí expuesta propone es llevar la reflexión escrita de la filosofía más allá del papel y le hegemonía del libro, aprovechar las ventajas de internet para que proliferen los discursos filosóficos sobre temas de importancia social y preguntas que necesitan con urgencia ser planteadas.

Las herramientas de la red están a disposición de quien así lo deseé, foros de discusión, entrevistas o la posibilidad de interactuar en vivo con una o más personas independientemente de su situación geográfica, son herramientas que pueden ayudar a crecer la difusión o enseñanza de la filosofía así como el encuentro y colaboración de posibles colegas filósofos de otras universidades o disciplinas. ¿Serán estas razones suficientes? me pregunto cuántos más argumentos se necesitan para emprender o aceptar la necesidad de tal labor:

Buscar reappropriarse de los espacios de Internet a través de la reflexión de la manera en la cual se producen y difunden contenidos críticos en la Red; más allá de las private policies, del copyright, y en general, del bombardeo del spam y de la información basura, ¿no debería ser esto, en todo caso, un

motivación más grande para que las humanidades busquen la forma de contrarrestar los efectos políticos y económicos que ponen en riesgo el porvenir de las humanidades; particularmente en la medida en que la totalidad del mundo, virtual y físico, pretenda ser reducido a meros datos mercadotécnicos y de control jurídico, por no decir totalitarios? Pues bien, parece ser que la única manera de responder ante tales dificultades, tiene que darse, necesariamente, a partir de una labor incansable de (re)apropiación del espacio virtual; basada en la reflexión crítica y el cuestionamiento de las formas tradicionales de producción y re-transmisión del saber, dentro y fuera de la academia, particularmente en lo referente a la relación entre los espacios público y privado de nuestra sociedad (Constante, 2013, p. 41).

Ante la dinamita de los bits y la masa de datos del entramado mediático actual que crece —a veces hasta lo monstruoso— no nos queda más y aceptar lo innegable: los públicos importan, estos no nacen, se hacen y se crean de formas distintas.

Hasta en el medio masivo de comunicación más estandarizado hay otredad y en la convergencia digital aguarda un sentido de cooperación que puede ser utilizado por los gremios filosóficos.

Es urgente reaccionar ante el torrente del magma digital, generar lazos de solidaridad, coloquio u opinión: apostar por un conocimiento de libre circulación para evidenciar a la industria mojigata que no permite el fácil acceso a contenidos de corte crítico con calidad teórica y emprender la creación de herramientas o diseños que aporten a la circulación masiva de contenidos serían sólo algunos de los retos que se asoman aquí como una lectura subterránea de los puntos expuestos anteriormente, estos retos no agotan la discusión sino que colocan el tema sobre mesa.

Dejar de pensar el territorio virtual como una silla en el aire ajena a nosotros existente sólo en tiempo futuro, para sacarle partido desde el presente, para ello necesitamos dejar de sentarnos tranquilos en el espasmo y reconocer la escritura electrónica por las capacidades que ofrece de resistencia, reproducción, circulación, por consiguiente capacidades de supervivencia que le están prohibidas a la cultura

del papel. Espero esta interpretación aporte a vislumbrar las posibilidades de la conectividad, espero inciten a utilizar la metadata a nuestro favor e inviten a encontrar el modo de provocar a los usuarios a re-apropiarse del espacio virtual con la reflexión o el cuestionamiento de las formas tradicionales de producción-transmisión del saber. Espero sirvan para interrumpir el orden establecido y alejarse del sillón, porque la ciudad se politiza o se incendia e independientemente de que decidamos servirnos del mundo digital o no, su técnica y tiranía llegó para quedarse, pero el porvenir de la producción discursiva son y serán materiales a los que les corresponde ser moldeados por el diálogo e interpretación humana, materiales maleables que pueden ser acumulados, transformados pero sobre todo con los que será posible aproximarnos como seres humanos, apostar por habitar disruptivamente, en definitiva con los que será posible avanzar hacia una teoría contemporánea de comunidades unidas en red.

Otro elemento de discusión e interpretación al que nos arrojó el proyecto de filosofía aplicada —y además surge de la lectura de los ensayos enviados a la plataforma— tiene que ver con pensar las artes desde los alcances que tiene para generar comunidades, aportar en términos de educabilidad, potencializar el aprendizaje grupal y elaborar criterios en común para servirnos de la creatividad.

Con el arte como parte de las prácticas sociales de cajón, acrecentaría la vía para enfrentar el mundo exterior, pero ¿cómo atacar el abandono del arte en los niveles del sistema educacional?, ¿qué papel juega el arte en la conformación de nuestros juicios?, ¿cuál es el papel del arte en términos culturales, en la vida en sociedad?.

Para trascender la soledad elitista que entiende el arte por el arte y para llevar las obras a un terreno social en donde sea posible abolir “la tendencia de tratar las artes como esfera de un estudio independiente, y a suponer que intuición, intelecto, sentimiento y razonamiento, arte y ciencia, coexisten pero no cooperan”, (Arnheim, 1998, p. 308) concluimos que es urgente reconocer dos posibles vías de interpretación, la primera de ellas consiste en establecer una defensa a la cultura para reconocer que sus manifestaciones constituyen una invitación para cultivar la nobleza del espíritu:

Ser testigos del nacimiento de la nobilitas literaria: la verdadera nobleza es la nobleza del espíritu. Las artes, las humanidades, la filosofía, la teología, la belleza; todas esas cosas existen para embellecer el espíritu, para hacer posible que la humanidad descubra su más alta forma de dignidad y la reivindique para sí. Es el legado cultural de los grandes

poetas y pensadores, artistas y profetas, de lo que debe valerse una persona para la cultura animi (la expresión es de Cicerón), el cultivo del alma y la mente humanas, para ser algo más de lo que también es: un animal (Steiner 2012, p.27).

Digamos que la cultura habla en voz baja: “Du sollst dein Leben a”ndern”, la sabiduría que ofrece se revela no solamente en palabras sino también en hechos. Ser culto requiere mucho más que erudición o elocuencia entonces artistas e intelectuales no deben ser monarcas, no deben esforzarse en ser reyes ni parte de una élite de poder, pero una sociedad que ignore el ennoblecimiento del espíritu, una sociedad que no cultive las grandes ideas humanas, acabará en la violencia y en la autodestrucción. No por nada una dictadura reduce al silencio a poetas o pensadores e impone la censura. Es en esta época de fascismo de vulgar y de censura del mercado que la reflexión filosófico-cultural está siendo debilitada incluso con más frecuencia de la que percibimos. Así, “ante las amenazas recurrentes al elefante blanco de la cultura, les incumbe a los intelectuales y productores de manifestaciones artísticas una tarea audaz, formidable: la vida cultural no puede ser hoy, como ayer, una actividad de catacumbas, de clérigos encerrados en conventos o academias, sino algo a lo que puede y debe tener acceso el mayor número de personas” (Vargas Llosa 1983, p. 1).

La vida cultural es más rica en cuanto más libre y diversa, para reclamar que en el ámbito de la cultura exista libertad que debe reinar en lo político y en lo económico en una sociedad democrática hace falta reconocer —como segunda vía de interpretación— que las artes están conectadas a realidades concretas:

¿De qué sirve el arte? Quizás el excesivo honor que se les confirió impidió a las artes de nuestro tiempo cumplir su misión más importante. Se las elevó por encima del contexto de la vida cotidiana, se las exilió mediante el entusiasmo, se las aprisionó en reverenciadas casas de tesoros. Pero las obras de arte no son todo el arte; son sólo sus raras cumbres. Para volver a obtener los beneficios indispensables del arte, nos es necesario concebir esas obras como los resultados más evidentes de un esfuerzo más universal por dar forma visible a todos los aspectos de la vida. Ya no es posible considerar la jerarquía

de las artes como dominada por las bellas artes, la aristocracia de la pintura y la escultura, mientras que las llamadas artes aplicadas, la arquitectura y otras variables de diseño, quedan relegadas a la base de la pirámide como impuros compromisos de utilidad. Los artistas de nuestro tiempo han hecho no poco para que las viejas categorías resulten inaplicables: reemplazaron las obras tradicionales del pincel y el cincel por objetos y organizaciones que tienen que fundirse con el medio ambiente de la vida cotidiana si es que han de tener un lugar en el mundo. Un paso más, y la finalidad primordial del arte será conferirle forma al marco de la existencia humana; marco en que los objetos particulares de las bellas artes encuentran su lugar particular (Arnheim, 1998, p. 308).

Entonces, reconocer las obras desde sus marcos de referencia, humanos y sociales puede ser una forma de enfrentar grandes preguntas, es decir, el mundo contemporáneo con sus excesos de presente decora el arte de otras palabras, el arte huele a negocio, a despacho, a comercio, a millonario, a rutina; publicidad, comodidad, aburrimiento, burocracia y números. Cómo creer en un arte libre que pueda cambiar los corazones de la gente, que les dé fuerza y les haga sentirse vivos, que llegue de su espíritu y traiga conciencia social pero ¿cómo creer en esto sin sentirnos cursis o románticos y además utilizarlo a nuestro favor?:

Reconocer los condicionamientos que derivan de la producción, circulación y consumo de los bienes artísticos, ya no es posible idealizar al artista como un genio, sacralizar sus obras, atribuir el goce que ofrecen a la inspiración o a virtudes misteriosas que nada deberían al contexto social. Cada vez menos artistas arriesgan a estudiar las obras desprendidas de su encuadre, a sostener que las discrepancias entre escuelas artísticas o espectadores provienen de gustos personales y arbitrarios (Canclini 2011, p. 11).

Identificar las estrategias que impulsen el análisis del arte desde sus posibilidades simbólicas y antropológicas, llevar la discusión de las obras, los autores y los públicos a todos los medios de los que son parte así como permitir la libre circulación del discurso del arte por todos los ámbitos de la sociedad sería quitarle al fin y para siempre su dejo elitista. No ignoro que existen o existirán argumentos destinados a defender la inmaculada concepción del arte pero según lo planteado y lo

dicho por nuestros usuarios, concebir estas alternativas (tanto lectores como escritores), son parte o el inicio de un camino que espera aún por ser andado.

## 6. CONSIDERACIONES FINALES

Lejos de las modas intelectuales y de las corrientes en boga, el tema de la arquitectura digital de la galaxia internet puede parecer un problema de mirada cegatona, un asunto a mediano plazo dominado por lo efímero o fugaz de la fantasmagoría latente de individuos que ceden al abandono de sí en redes sociales, sin embargo la experiencia que tuve fue todo lo contrario debido a que, el emprender hasta el final un proyecto de filosofía contemporánea aplicada que funcionara desde plataformas de la cultura de la conectividad, nos arroja a diferentes alternativas reflexivas de enunciaciones sobre problemas para trabajar en un futuro.

Digamos que más allá de continuar difundiendo ensayos filosóficos por canales no convencionales, ahora se entreabrió —como logro a título personal— la comprensión de que el trabajo, en tanto que investigador de la epistemología filosófica puede y debe, imperativamente, enriquecerse de la mano de enfoques sociológicos y antropológicos. En concreto se logró habilitar para la aplicación y desarrollo del proyecto aquí expuesto, un diseño metodológico congruente para la posible confirmación de nuestra hipótesis inicial. Consideramos por lo tanto que la experiencia de construir una investigación que tome en cuenta la conjunción de saberes y perspectivas (además de enriquecedora) es una manera de rendirle homenaje a la filosofía que a modo de coloquio ha sabido dar voz a distintos e ilustrísimos personajes, interiorizar problemas con ellos y sentarnos a la mesa a charlar. Es decir, la posibilidad que tenemos de pensar problemas en voz alta por medio de la reflexión práctica filosófica es una manera de abogar por la búsqueda de sentido, replantear las urgencias compartidas, ensayar alternativas para combatir la vecindad de lo

efímero y ejercer con autonomía la profesión humanista o ampliar sus conceptos desde la libertad académica pero sobre todo, entender la filosofía como un coloquio de saberes representa una manera de discernir entre lo que pasa y lo que nos gustaría que pasara.

Promover proyectos de filosofía aplicada es una vía para empujar el desarrollo intelectivo de seres humanos íntegros que sepan a sí mismos y puedan hacer uso de sus capacidades. Es una vía para impulsar el temperamento inquieto de la argumentación como una capacidad de hurgar la realidad buscando preguntas nuevas o planteamientos viejos para llevarlos a la luz blanca de la práctica social desde la conversación, el archivo o la intervención empírica.

Hace falta impulsar una cultura libertaria desde las humanidades, porque para transformar la realidad, falta conocerla, encontrar los modos de vincularnos con los otros y escucharlos en su realidad concreta más allá de los manuales o las hipótesis. Este tipo concientización pone a la praxis filosófica frente al escenario del mundo pero sin apartar la mirada de las contradicciones sociales, le da el posicionamiento practicante del diálogo y la lleva a encontrar los no lugares o espacios ocultos de los discursos. El suceso, visto así no busca el consenso sino realizar arqueologías de lo pensado, replantea desde los problemas o los adapta a la geografía variable sin doblegarse:

¿En dónde se construye lo público, y como darle voz a su invisibilidad?. ¿Cuáles son los anclajes históricos o teóricos de lo común?. ¿Cuál es el futuro del pensamiento crítico y filosófico en una sociedad en la que reina la individualidad?. ¿Cómo se forman las comunidades epistémicas?. ¿Cómo identificar lo que nos separa, aquello que hace del hoy un “todos contra todos”?.

Sin intenciones de sonar radical o apelar a la tolerancia; aceptemos la inestabilidad así como los miedos del mundo global y vendrá entonces la angustia acompañada de un trueno que con urgencia reclama la creación y definición de estrategias o redes asociativas, la práctica democrática participativa o la implementación de una ética del reconocimiento del otro contra el individualismo posesivo.

Difícil negar que el suelo en donde hundimos nuestras raíces está temblando, se aleja e inquieta por el tamaño de sus problemas y se desdibuja por la totalidad sin total. Pero como estudiosos de la tradición filosófica se nos ha conferido una tarea que no puede esperar; un compromiso de seguir andando y no detenernos, no permitir que nada ni nadie nos quite la posibilidad de nombrarnos, de utilizar el disparo de la palabra y la argumentación para desafiar el shock colectivo, despertar del letargo y sobrevivir. Difícil cerrar esta prospectiva de investigación sin sonar radical o pensar que ya no vendrán más papeles falsos como estos para ensayar preguntas, sin embargo, consideremos que como comunidad filosófica que estudia y es diligente con la reflexión, no debemos tener miedo, porque vamos caminando sobre hombros de gigantes y con ello vamos siempre un paso adelante.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Raúl, 2012, *El diálogo y su calidad. Herramienta de investigación sobre una herramienta social cotidiana*, ITESO, México.
- Adorno Th. W., 2013, *Dialéctica de la Ilustración*, Ed. AKAL, España.
- Adrian Uribe, ViViAn AbenshushAn, (2012), *Antología de ensayo mexicano actual*, México: UNAM.
- Arendt Hannah, 2009, *La condición humana*, Ed. PAIDOS, Argentina.
- Ariño Antonio, 2000, *Sociología de la cultura. La construcción simbólica de la sociedad*, Ed. Ariel, Barcelona.
- Arnheim Rudolf, 1998, *El pensamiento visual*, Ed. PAIDOS, España.
- Benjamin Walter, 2013, *La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica*, Ed. Itaca, México.
- Canclini García Nestor, 2011, *Lectores, espectadores e internautas*, Ed. Gedisa, España.
- Cohen Julie, 2012, *Configuring the Networked Self: Law, Code and the Play of Everyday Practice*, New Haven, Yale University Press.
- Constante Alberto 2013, *La filosofía y las redes sociales*, Ediciones Sin nombre UNAM, México.
- Dabas Elina, 1998, *Redes sociales, familia y escuela*, Paidós, Buenos Aires.
- Dijick Van José, 2016, *La cultura de la conectividad*, Ed. Siglo XXI, Argentina.

- Durkheim Emile, 1997, *Educación moral*, Ed. Morata, Madrid.
- Freire Paulo, 2012, *Pedagogía de la autonomía*, Ed. Siglo XXI, México.
- Fuentes Navarro Raúl, 1996, Comunicación, cultura y sociedad, ITESO, México.
- Geertz Clifford, 1987, *La interpretación de las culturas*, Ed. Gedisa, México.
- Gillespie Tarleton, 2010, *The politics of platforms*, New Media & Society, Vol. 12, No. 3.
- González de Luna Fernando, 2012, *Hacia una comprensión de la comprensión de la técnica*, UAQ, México.
- Han Byung-Chul, 2013, *La sociedad de la transparencia*, Ed. Herder, España.
- Hernández Gálvez, 2016, *Habitar ciudad*, Ed. Arquine, México.
- Ibañez Jesús, 2009, *Más allá de la sociología*, Siglo 21, México
- Luiselli Valeria, 2015, *Papeles falsos*, Ed. Sexto Piso, México.
- Nussbaum Martha, 2010, *Sin fines de lucro. Porque la democracia necesita de las humanidades*, Ed. Katz, Paraguay.
- Requena Santos Requena, 1989, *El concepto de Red social*, Reis, Universidad de Málaga.
- Steiner George, 2012, *La idea de Europa*, Ed. Siruela, México.
- Thompson John, 1998, *Ideología y cultura moderna*, Siglo XXI, México.
- Vargas Llosa, 1983, *El elefante y la cultura en “Dependencia y Desarrollo en Debate”*, Instituto Libertad y Democracia, Lima
- Zaid Gabriel, 2006, *Instrucciones de la conversación*, Letras Libres, Vol. 212, México D.F.
- Zaid Gabriel, 2013, *Dinero para la cultura*, Ed. DEBATE, México.

## 7.1 Bibliografía consultada

Augé Marc, 2015, *Los nuevos miedos*, Ed. PAIDOS, México.

Arnheim Rudolf, 1993, *Consideraciones sobre la educación artística*, Ed. PAIDOS, España.

Derrida Jaques, 1997 *El papel o yo, ¡qué quiere que le diga! (nuevas especulaciones sobre un lujo de los pobres)* en *Les Cahiers de Médiologie 4*, Ed. Pouvoirs du papier, Paris.

Gideon Sjoberg, 1980, *Metodología de la investigación Social*, Ed. Trillas, México D.F.

José Ignacio Ruiz Olabuénaga, 1999, *Metodología de la investigación cualitativa*, Universidad Deusto, Bilbao.

Foucault Michel, 2014, *El orden del discurso*, Ed. Tusquets, México.

Molina José Luis, 2001, *El análisis de redes sociales. Una introducción*, Ed. Ballerra, España.