

LA SOCIEDAD Y LA IMAGEN

APROXIMACIONES TEÓRICAS A SUS INTERRELACIONES
VOLUMEN I

LORENA NOYOLA PIÑA
LAURA SILVIA IÑIGO DEHUD
(COORDINADORAS)

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
FACULTAD DE DISEÑO

La sociedad y la imagen

Aproximaciones teóricas a sus interrelaciones

VOLUMEN 1

Lorena Noyola Piña
Laura Silvia Iñigo Dehud
(coordinadoras)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

México, 2025

La sociedad y la imagen : aproximaciones teóricas a sus interrelaciones / Lorena Noyola Piña, Laura Silvia Iñigo Dehud, coordinadoras. - - Primera edición. - - México : Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2025.

2 volúmenes : ilustraciones

ISBN 978-607-2646-42-1 volumen 1

ISBN 978-607-2646-43-8 volumen 2

1. Arte y sociedad 2. Interpretación de imágenes 3. Educación — Materiales audiovisuales
4. Antropología visual

LCC N72.S6

DC 701.03

Esta publicación fue dictaminada por pares académicos bajo la modalidad doble ciego

Diseño editorial: Lorena Noyola Piña, Valeria Odalys Pedraza Nopaltitla, Oscar Galindo Jiménez, Miguel Alejandro Alcantar Orihuela

Cuidado editorial: Lorena Noyola Piña y Laura Silvia Iñigo Dehud

Diseño de portada: María Fernanda Juárez Flores

Corrección de estilo: Liliana Iñigo Dehud

Primera edición, 2025

D.R. 2025, Lorena Noyola Piña, Laura Silvia Iñigo Dehud (coords.)

D.R. 2025, Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Av. Universidad 1001, Col. Chamilpa, 62209, Cuernavaca, Morelos
publicaciones@uaem.mx, libros.uaem.mx

ISBN volumen: 978-607-2646-42-1

DOI: 10.30973/2025/sociedad_imagen_1



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

Hecho en México.

Índice

Prólogo

Rosa Maribel Rojas Cuevas	9
---------------------------------	---

Parte 1: Imagen y alfabetización visual11

La tecnología como territorio: alternativas para incorporar la inteligencia artificial a la educación. Norma Angélica Juárez Salomo	13
---	----

La antropología audiovisual en la investigación y el diseño de propuestas de intervención educativa. Claudia Margarita Romero Delgado y Laura Silvia Iñigo Dehud	47
--	----

Aplicación de prueba piloto del <i>Manual básico del lenguaje visual</i> en materiales didácticos digitales para docentes de educación superior. Antonio Makhoulouf Akl.....	71
--	----

Árida Selfie. Taller laboratorio de alfabetización audiovisual con perspectiva en semiótica visual. Deconstrucción del uso y consumo de la imagen a través del autorretrato. Claudia Margarita Romero Delgado	97
--	----

Parte 2: Imagen y cultura121

Memes, política y cultura pop: humor y narrativa visual-digital durante la jornada electoral de 2024 en México. Adriana Araceli Figueroa Muñoz Ledo y Jaime Luis Brito Vázquez.	123
---	-----

El cartel como transgresión o ícono de la paz. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez	153
--	-----

Memoria, imagen y voz. Los murales zapatistas en los pueblos surianos. Víctor Hugo Sánchez Reséndiz.....	177
--	-----

Sobre los autores.....	215
------------------------	-----

Prólogo

Actualmente el desarrollo cultural se encuentra profundamente influenciado por la transmisión inmediata de información visual. Nuestra cultura visual se configura por un conjunto de imágenes que documentan y permiten el estudio de la cultura y del pensamiento, además ejemplifican los sistemas de representación y sus medios de producción. En este contexto convergen las tres visiones del mundo identificadas por Régis Debray como hitos del desarrollo cultural —la logosfera, la grafosfera y la videosfera— dando lugar a nuevas formas de interpretación y creación simbólica.

El avance tecnológico y el uso generalizado de internet en el último siglo han transformado las dinámicas de la comunicación alterando los procesos que intervienen en la construcción del pensamiento, las formas de percepción, así como el uso y consumo de imágenes al grado de promover la producción visual instantánea y masiva de imágenes entre los ciudadanos comunes.

Independientemente de su materialidad, la imagen continúa consolidándose como un medio de comunicación potente, capaz de expandir la cultura visual hacia terrenos insospechados. Muestra de ello es la creciente producción, exhibición, distribución y consumo de imágenes a través de plataformas digitales. Es posible afirmar, entonces, que vivimos en una era dominada por lo visual, en la cual el ser humano dedica gran parte de su tiempo a ver imágenes. Se puede decir que, retomando a Giovanni Sartori, el humano ha dejado de ser *homo sapiens* para convertirse en *homo videns*, un sujeto cuya relación con el mundo está mediada por lo visual, de modo que a nuestra formación visual le conciernen los procesos de producción que articulan lo artesanal con el simulacro, lo inmortal con el acontecimiento, la tradición con la innovación, lo físico con lo virtual y lo local con lo global.

Ante este panorama surgen las siguientes interrogantes sobre los modos de representación y de poder que ejerce la comunicación visual en la actualidad: ¿Quién o quiénes determinan qué debe mirarse y de qué manera? ¿Quiénes son los responsables de construir los imaginarios colectivos y mediante qué mecanismos lo hacen? ¿Qué elementos resultan visibles y cuáles permanecen ocultos? ¿Cómo se configura nuestra identidad en lo local y de qué forma somos percibidos en el ámbito global?

A modo de respuesta, en *La sociedad y la imagen. Aproximaciones teóricas a sus interrelaciones* se presenta una reflexión sobre las principales estructuras y códigos de representación que condicionan la visión humana y los modos de percepción de

los individuos. El cuestionamiento sobre quién o quiénes determinan qué debe ser observado y de qué manera, permite reflexionar sobre la imagen y la alfabetización visual como ejes fundamentales que se presentan en el contexto educativo actual.

Para comprender quiénes son los responsables de construir los imaginarios colectivos en la cultura y cómo se lleva a cabo este proceso, se puede señalar que no son únicamente los artistas y diseñadores los encargados de configurar la cultura visual, sino también los ciudadanos comunes, quienes a través del uso de la imagen desempeñan un papel fundamental en la preservación y transmisión de la historia.

Asimismo, para entender qué elementos resultan visibles y cuáles permanecen escondidos hay que entender que en la cultura existen códigos visuales que juegan un papel fundamental en la construcción de identidades y en las dinámicas sociales. Finalmente, para indagar en cómo se configura nuestra identidad en lo local y de qué forma somos percibidos en el ámbito global, se hace una reflexión sobre cómo se construyen los imaginarios colectivos y qué relación guardan con el concepto de identidad en el contexto intercultural.

Este libro busca, pues, ofrecer al lector un análisis profundo sobre las interrelaciones que existen entre la sociedad y la imagen.

Rosa Maribel Rojas Cuevas

Parte I: Imagen y alfabetización visual

La tecnología como territorio: alternativas para incorporar la inteligencia artificial a la educación

Norma Angélica Juárez Salomo

Introducción

Como es posible constatar a través de múltiples ejemplos en diversos ámbitos de la vida cotidiana, sobre todo en las zonas urbanas, la tecnología ha transformado la forma de vivir, de trabajar y comunicarse entre las personas, teniendo acceso instantáneo a una cantidad inmensa de información y entretenimiento que, hasta hace unas cuantas décadas, no se tenía. Padres, hijos, abuelos, es decir, generaciones próximas, no han vivido las mismas experiencias comunicativas o de acceso a la información y, en muchos casos, las prácticas laborales o de formación no tienen referentes cercanos. Consultar las noticias, por ejemplo, ha pasado de su forma impresa a su versión digital de forma acelerada. Basta mirar alrededor de uno mismo para encontrar toda clase de recursos operados digitalmente tales como celulares, pantallas o implementos de cocina, por dar algunos ejemplos.

Herramientas tales como el correo electrónico, las videoconferencias y el almacenamiento en la nube son utilizados diariamente para facilitar la comunicación y la colaboración entre equipos de trabajo, de estudio o hasta de juego, que se encuentran dispersos geográficamente, y es bien sabido que estos recursos, utilizados de forma proactiva en lo laboral, han aumentado significativamente la productividad y eficiencia, e incluso una gran cantidad de puestos laborales que no existían antes de la pandemia del COVID-19 y las empresas se han volcado hacia el comercio digital. Tal es el caso de Aldeas Tobao (TV. Taobao Villages por sus siglas en inglés), proyecto de iniciativa china en el que participa México, que inició en comunidades rurales que adoptaron el comercio electrónico C2C (*Consumer to Consumer*) a través de la

plataforma de Alibaba Taobao, permitiendo que pequeños productores locales adoptaran estrategias de comercio digital para tener la oportunidad de vender sus productos directamente, evitando intermediarios y maximizando sus ganancias (Morales, 2024).

El caso de México respecto al comercio digital es un ejemplo muy claro, pues ha sido evidente su crecimiento constante. Desde los inicios de la segunda década del presente siglo, 6 de cada 10 PyMes ya vendían por internet, mostrando un crecimiento del 94.6% contra el año 2020 (Forbes, 2021) que, cabe recordar, aceleró sus procesos digitales debido a la pandemia del COVID-19 y ha continuado en crecimiento ante la familiarización de los consumidores sobre compras en línea durante el confinamiento sanitario. No obstante, aún cuando se estima la demanda del comercio electrónico vaya en aumento en México, los especialistas aseveran que sólo el 10% de la MyPymes cuentan con una página de internet, y menos del 3% están vendiendo en línea (declaraciones de Andrés Bedolla, representante para México en Alibaba en Forbes, 2021). Sin embargo, para lograr un desarrollo tecnológico en cualquier área, se requiere que cada recurso sea empleado con un grado de organización, compromiso, consciencia y valores para alcanzar los objetivos propuestos, además de interactuar en una atmósfera ética y desde luego, humanista.

Respecto a los usuarios, un punto fundamental a relevar son las razones por las cuales se hace uso de la tecnología, pues puede ser con fines benéficos y basada en valores bien cimentados o por intereses mezquinos que perjudiquen a la humanidad a diversos niveles. Por lo que es necesario observar y desarrollar mecanismos que vigilen y regulen el buen uso de las tecnologías, asumiendo una perspectiva ética en su desarrollo y aplicación y, desde luego, esto incluye de forma especial al ámbito educativo donde, las habilidades, así como los valores, son parte de la formación de los futuros profesionistas.

Si como se sostiene, las universidades son los entornos catalizadores de las tendencias culturales, es en éstas donde deben promoverse espacios de reflexión y propuestas de acción donde académicos e investigadores, junto con los estudiantes, reflexionen y pongan a prueba los recursos digitales y puntualmente la Inteligencia Artificial (IA), no como respuesta o único recurso de información o creación, sino como alternativa emergente en su presente vida y realidad laboral en su futuro. Es cierto, la IA o los recursos digitales no son obligatorios, como tampoco lo era internet, pero la demora en la comprensión y la decisión de involucramiento tiene implicaciones que habrá que valorar.

Sobre la forma de relacionarse con la tecnología, desde el punto de vista cultural, así como el institucional, e incluso a nivel individual, han surgido

transformaciones que se manifiestan en los comportamientos y hábitos, en la manera de conocer y saber, en los impactos positivos y negativos que provocan los recursos digitales, las redes, y de forma especial la Inteligencia Artificial, incluyendo los impactos para el medio ambiente, pues el consumo de agua y energía de este tipo de herramientas es muy elevado.¹

Un aspecto crucial es valorar si, más allá del gusto por los video juegos, los estudiantes comprenden y aprecian el potencial en su propio proceso educativo más allá de minimizar el esfuerzo, la forma de encontrar una gran diversidad de recursos que promuevan el pensamiento crítico y cómo resolver problemas y casos a través del análisis que, a corto, mediano y largo plazo pueda surgir preparándolos para el mundo laboral; por ello, en el presente artículo se realizan algunas reflexiones sobre las transformaciones culturales hasta el habitar tecnológico, desde el sentido de la tecnología para una formación pertinente, con sentido, compromiso y con una visión prospectiva.

Finalmente cabe destacar que, sin pretender emprender una moralina, se considera importante realizar un llamado a recuperar el sentido de las relaciones interpersonales que se han trastocado en el día a día en mucho, cediendo espacio a las tecnologías, y que desde las universidades se debe insistir en la realización de actividades que no impliquen usar exclusivamente los recursos digitales o la IA, o a la urgente necesidad de establecer límites de tiempo para el uso de los dispositivos, colaborando en conjunto, promoviendo que la tecnología se utilice para el bien de todos, aceptando que la tecnología es permanentemente cambiante y retadora, y conlleva un lado humano, no es buena o mala, depende de cómo se utiliza e integra de manera consciente en la vida de las personas, que detrás de cada tecnología existe una mente creadora, una imaginación y mucho por crear.

Objetivo general

Identificar las tendencias culturales y de tecnología educativa que han antecedido a la Inteligencia Artificial (IA) en el ámbito de la educación universitaria desde el uso extendido de la *world wide web* (www) hasta el habitar tecnológico de la IA, con un énfasis especial en los estudios del diseño, y establecer algunas alternativas para promover un territorio para un aprendizaje con sentido humano.

1 Según un estudio reciente de la Universidad de Massachusetts Amherst, el entrenamiento de un único modelo generativo de IA puede consumir hasta 284,000 litros de agua. Eso equivale a la cantidad de agua que consumiría una persona media a lo largo de 27 años. Finalmente, su vida útil termina como basura electrónica como principal impacto ambiental de este tipo de herramientas tecnológicas.

Objetivos particulares

1. Establecer los antecedentes y acontecimientos sociales de los entornos educativos y sus intentos de regulación.
2. Identificar elementos que han caracterizado a los entornos digitales y la cibercultura como prolegómeno de la Inteligencia Artificial.
3. Profundizar sobre el concepto de Tecnología como Territorio y sus veredas educativas y las posibilidades de habitabilidad desde la imagen, definiendo alternativas para mantener un sentido humano.

Metodología

Los métodos empleados en la investigación surgen de la revisión bibliográfica con el análisis correspondiente de la información de los textos y el proceso sintético que ello exige. La contextualización y el orden lógico dado al contenido expuesto reúnen las ventajas de la utilización del método lógico-narrativo desde el punto de vista sociológico, procediendo a la definición y explicación de conceptos claves en la investigación, así como los diferentes enfoques existentes en la temática escogida, transitando de lo general a lo particular y viceversa, muestra del estudio de lo inductivo-deductivo y su proceso contrario, recuperando algunos ejemplos y usos para ilustrar las posibles alternativas de desarrollo.

Vinculado con el posgrado de Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (doctorado y maestría) los contenidos de la clase en la asignatura Pedagogías emergentes: el diseño y la comunicación en la sociedad del conocimiento y fundamentos sociales de la imagen y sociedad, brinda una base teórica fundamental para comprobar cómo se manifiesta el conocimiento acerca de la relación ciencia, tecnología, cultura y sus especificidades en el contexto de la imagen, el arte, la cultura y la sociedad vinculada con la formación de los estudiantes respecto a la tecnología en el presente.

Para poder abordar el tema, es importante hacer una descripción general sobre la IA y los temas relacionados que se han identificado desde las siguientes variables:

Variable	Definición Conceptual
Referencia de Transformaciones sociales/culturales para el estudio	Considerando eventos surgidos en las sociedades como conductas recurrentes motivadas fundamentalmente por las innovaciones tecnológicas, desde cambios a gran escala hasta pequeñas alteraciones.
Referencias de Entornos Educativos para el presente estudio	Considerando aquellos entornos presenciales, mixtos y virtuales que propician ambientes donde colaboran docentes o tutores, alumnos o grupo de estudiantes y espacios geográfico o territorios tecnológicos definidos, en los cuales se genera un proceso de enseñanza aprendizaje previamente planificado.
Definición Proceso de Digitalización en la Cultura	Se refiere a la creación y promoción de obras y entornos que vinculen el arte y la tecnología en escenarios virtuales donde las experiencias inmersivas surjan como complemento y oportunidad de generar valor añadido al producto cultural tradicional a través de circuitos culturales tradicionales y crear contenidos específicos para el entorno virtual, generando así una experiencia cultural integral donde el proceso de digitalización contribuye con la difusión, promoción y acceso del arte, el patrimonio cultural y los procesos creativos emergentes.
Definición de la Inteligencia Artificial	Considerado el campo de la informática que se enfoca en la creación de sistemas capaces de realizar tareas que, normalmente, requieren de la inteligencia humana. Estas tareas incluyen el aprendizaje, el razonamiento, la resolución de problemas, la percepción y el procesamiento del lenguaje natural.
Conceptualización de la IA como Territorio	La tecnología como territorio alude al dominio o espacio de la innovación, a las fronteras tecnológicas, a los espacios o entornos virtuales, a los conflictos tecnológicos, a la colonización tecnológica, a la exploración como innovación y, en términos generales, a la manera de conceptualizar la dinámica de la tecnología, el poder tecnológico y la relación de la sociedad con la innovación.

Tabla 1. Variables de la investigación. Fuente: Elaboración propia, 2024.

Es importante mencionar que, dado lo reciente del tema, las variables aquí enunciadas, no serán en esta ocasión abordadas de forma exhaustiva pues, en realidad, constituyen una primera aproximación que sin duda darán lugar a otros espacios y publicaciones que permitan abordar con mayor profundidad, y desde enfoques más transdisciplinarios y complejos, lo que aquí se inicia, a partir de la inquietud de hilvanar conceptos propios de una sociedad permanente y desafiantemente cambiante.

Sobre el supuesto de que a partir del conocimiento de las características de los temas seleccionados es posible comprender el fenómeno (Calduch

Cervera, 2014) se definen las variables y la forma en que éstas se conciben, con la idea de fungir como guía para la organización de los capítulos que a continuación se presentan.

Transformaciones culturales: un mundo en transición

*El sueño de la comunicación entre las personas a través de un saber compartido debe estar al alcance de los grupos de cualquier tamaño, de manera que interactúen electrónicamente con tanta facilidad como lo hacen en persona.*²

Naughton, 1999

El desarrollo tecnológico se encuentra íntimamente vinculado al quehacer humano, y desempeña un papel importante en la cultura, determinando en mucho la forma en que se plantea la educación y el desarrollo científico que implican las prácticas y teorías, que se traducen a su vez en las distintas áreas del conocimiento, así como en los diversos ámbitos de la sociedad.

Los cambios motivados por las tecnologías en la sociedad, sobre todo en la educación, obligan a comprender para poder idear estrategias que consideren temas de equidad, pertinencia de la oferta, sororidad, o la responsabilidad social educativa, por mencionar algunos aspectos, planteando la necesidad de generar alternativas innovadoras que permitan fortalecer e incluso transformar los aprendizajes en las instituciones educativas que en el mundo, y México no es la excepción, se enfrentan a la necesidad de reinventarse para encarar un mercado laboral caracterizado por procesos de producción masiva, digitalizada y global. En este contexto, el principio de competitividad global es un elemento fundamental, pues las economías de los países están sujetas a inversiones internacionales que en muchos casos son volátiles e inestables, requiriendo que la oferta educativa promueva alternativas de formación que consideren las modalidades virtuales de aprendizaje, acordes con las necesidades de escenarios interculturales.

De cara a las demandas de sociedades orientadas hacia el desarrollo de relaciones estratégicas internacionales, procurar la formación de individuos cuyas competencias les permitan desempeñarse de forma solvente y comprometida, deberá ser una prioridad creciente. En este sentido se plantea el desarrollo de las denominadas competencias globales³ e Interculturales, como propuesta proactiva para perfilar a profesionales con valores de aper-

2 Cita realizada por Naughton a finales del siglo finales del siglo XX a propósito del surgimiento de Internet (1999, págs. 21-22) en Crystal, David (2001). *El lenguaje e Internet*. Cambridge. Oxford. Pág. 8.

3 Language Corps, organización que prepara a académicos de todo el mundo para vivir experiencias de movilidad académica, www.languagecorps.com

tura e inclusión, competencias técnicas y académicas pertinentes en diversos contextos, con el fin de hacer frente a desafíos laborales en escenarios cada vez más interculturales, internacionales e interdisciplinarios.

Respecto al ámbito de las competencias digitales, la evidente presencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la vida cotidiana, sobre todo desde los años 90, cuando se lanza oficialmente la red mundial de comunicación más poderosa conocida hasta entonces, denominada *www*, ha tenido impacto en ámbitos tales como la industria de divulgación cultural y científica, la distribución, comercialización y la gestión de servicios y medios de comunicación, la producción de música, películas y otros recursos audiovisuales, modelos pedagógicos y procesos educativos transnacionales, sólo por mencionar algunos aspectos, privilegiando conocimientos con enfoques transdisciplinarios que han conducido a la integración no sólo de ciencias básicas, sino de información de diversa índole, que circulan a través de los recursos tecnológicos y las redes.

Desde un punto de vista científico, el surgimiento de recursos como la *www*, en la búsqueda de resolver desafíos comunes relacionados con el cambio climático, las crisis financieras o la extrema pobreza, por ejemplo, hace que reflexionar sobre la tecnología de forma transdisciplinar, requiera más que nunca expertos que reconozcan los límites de sus propias disciplinas y superen la autocontención que representan cada una de ellas, bajo la idea de que sólo se puede avanzar en el conocimiento usando visiones más flexibles, holísticas e integradoras, que se generen a partir de los vínculos que se van descubriendo de la colaboración de unas disciplinas con otras, de unas regiones a otras y de unas especialidades a otras.

Grandes han sido los avances tecnológicos a lo largo de la historia, pasando de un primer momento en la historia de la humanidad donde las tareas más mecánicas, esas relacionadas con las labores prehistóricas de supervivencia, durante el origen de civilizaciones poco comunicadas luchando por sobrevivir, cuando los seres humanos fueron diseñando con sus manos algunas herramientas para su defensa, el procesamiento de sus alimentos, la manufactura de sus vestidos y para la caza o domesticación de animales; un segundo momento vinculado con el conocimiento, la observación y la reflexión, las ciencias experimentales y exactas, como aplicación de principios científicos que fortalecieron el diseño mecánico de herramientas y utensilios surgidos en la primera etapa, pero llevados a un siguiente nivel logrando un uso más eficiente, más poderoso, permitiendo la solución de problemas humanos y sociales de gran magnitud (Iberdrola, 2024).

Estas dos etapas constituyeron el prolegómeno de una tercera etapa presente que aquí se propone y que es, la de los recursos digitales, los entornos

virtuales y la inteligencia artificial, donde los datos son el principal insumo, desarrollando *la capacidad de una máquina para imitar la inteligencia humana*.

Hace tiempo que la Inteligencia Artificial abandonó el espectro de la ciencia ficción para infiltrarse en las vidas de los seres humanos y, aunque todavía en una fase muy inicial, está llamada a protagonizar una revolución equiparable a la que generó la Internet en su momento. Sus aplicaciones en múltiples sectores —como salud, finanzas, transporte o educación, entre otros— han provocado que la Unión Europea, complementando las leyes que ya desde 1942 Isaac Asimov escribiera en su libro *Círculo vicioso*,⁴ desarrolle sus propias Leyes de la Robótica (Ibedrola, 2024), en pro de encontrar no sólo mayor utilidad, sino también de lograr una visión compartida desde el punto de vista educativo que para ello se requiere. En el Parlamento Europeo la ley se aprobó con 523 votos a favor, 46 en contra y 49 abstenciones (Euro News, 2025):

Leyes de la Robótica ⁵
Los robots deberán tener un interruptor de emergencia
Los robots no podrán hacer daño a los seres humanos
No podrán generarse relaciones emocionales con los robots
Los que sean más grandes deberán tener un seguro obligatorio
Derechos y obligaciones para los robots
Tendrán la obligación de pagar impuestos

Tabla 2. Fuente: Leyes de la Robótica. Parlamento Europeo, 2025 (Elaboración propia).

Cada punto enunciado por el Parlamento Europeo se refería a lo siguiente:

1. Los robots deberán tener un interruptor de emergencia
Una urgencia es mantener el control de lo que el hombre mismo crea para prever situaciones de peligro, evitando que la máquina, aun cuando pueda realizar labores de autoentrenamiento, salga de control y pueda ser apagada con un interruptor.
2. Los robots no podrán hacer daño a los seres humanos

4 La inteligencia artificial y la robótica son, con toda seguridad parte de un futuro más cercano. De hecho, en muchos casos ya es una realidad que nos acompaña día a día. En 1942, Isaac Asimov enunció en su libro *Círculo Vicioso*.

5 La votación sobre la Ley de IA ha sido llevada a cabo en 2024 para entrar en vigor en mayo 2025 e iniciar sus operaciones en 2026. Sin embargo aún se revisan los clausulados especiales y algunos detalles de la misma, dependiendo de las características de las IA.

Recordando las primeras leyes planteadas por el escritor de ficción Isaac Asimov en los años 50 y que completara la Unión Europea como se revisa en los presentes apartados, la robótica, y esto incluye a la tecnología en general, siempre tiene que ser pensada para ayudar y proteger a los humanos, por lo que no se permitirá la creación de máquinas cuyos fines sean destruir o dañar a las personas.

3. No podrán generarse relaciones emocionales con los robots

En la película *El hombre bicentenario*, inspirada en la obra de Asimov antes mencionada, un robot interpretado por Robin Williams permanece colaborando con la misma familia durante décadas, dando como resultado estrechas relaciones personales entre las máquinas y las personas. En este sentido la Unión Europea considera que esto no debe ser así, por lo que prohibirá crear cualquier relación emocional con los robots. El objetivo de esta norma es recordar a los humanos que las inteligencias artificiales no son capaces de sentir amor por nosotros, por lo que no se debe actuar diferente, esto incluye a los sistemas operativos, aunque opine diferente Joaquin Phoenix en la película *Ella*.

4. Los que sean más grandes deberán tener un seguro obligatorio

Un siguiente punto es que no todas las máquinas serán iguales ni tendrán las mismas características. Tampoco podrán realizar todos las mismas actividades. Es evidente que algunos de ellos tendrán más riesgo de causar ciertos daños materiales que otros robots.

Por tal razón, la Unión Europea obligará a los dueños de los robots de mayor tamaño a la contratación de un seguro obligatorio como podría suceder con los autos. Así, cualquier desperfecto podrá ser arreglado sin complicaciones.

5. Derechos y obligaciones para los robots

Ante las administraciones públicas recibirán la denominación de "Personas electrónicas" para su clasificación legal. Siempre que se utilice la palabra "persona" implica que existirán una serie de derechos que de otra manera ni se pensarían. El debate se encuentra en cuáles serán sus derechos u obligaciones, pero según todo lo que parece, serán los robots los que asumirán las consecuencias de sus actos junto a sus propietarios o creadores.

6. Tendrán la obligación de pagar impuestos

Principalmente, se utilizarán para reducir el impacto de los robots en el empleo humano. Su entrada en el mercado laboral obligará a muchas empresas a despedir a sus empleados, ya que los robots realizarán el mismo trabajo a un precio menor. Por ello, el Parlamento Europeo considera necesario que las máquinas tributen en la seguridad social,

para poder subvencionar las ayudas que se darán a estas personas que han sido despedidas.

Seis son las primeras normas que se imponen a los robots. Estas han entrado en vigencia en mayo del 2025 y en operación, de acuerdo con el documento aprobado por la Unión Europea, dos después. Hay mucho que pensar, pero más que actuar, lo cierto es que no hay marcha atrás.

Lo anterior en la búsqueda de lograr un mayor sentido del uso de las tecnologías y la generación de espacios virtuales, con el fin de replantear y/o diseñar propuestas académicas que optimicen los tiempos y respondan a los diversos escenarios profesionales demandantes de un perfil fortalecido en capacidades académicas, tecnológicas y con apertura hacia nuevos modelos y enfoques y, desde luego, con una visión planetaria y, sumado a los modelos, la transformación de los individuos cuyas competencias les permitan distinguirse como ciudadanos del siglo XXI, caracterizándose por poseer (UNESCO, 2015):

Competencias del siglo XXI según la Unesco
Educación formal
Pensamiento crítico
Creatividad
Capacidad de comunicación
Resolver problemas y adaptarse
Educación holística
Pensamiento flexible

Tabla 3. Fuente: Competencias del Siglo XXI. UNESCO, 2015 (Elaboración propia).

Si bien las transformaciones han emergido de forma casi circunstancial, la respuesta que se espera de la educación debe ser de manera razonada y estratégica, con el fin de responder proactiva y puntualmente a las demandas emergentes y definir la forma en que los profesionales de la educación deben de encarar los retos prioritarios desde las diversas áreas del conocimiento, instituciones y hasta unidades académicas, vinculados con las iniciativas de internacionalización, interdisciplinariedad e interculturalidad, pensando en estrategias innovadoras para enfrentar los desafíos de formación emergentes que se promueva el desarrollo e identificación de las

competencias que las sociedades y la economía demandan, mediante iniciativas que se encuentren centradas en la calidad, orientados hacia la relevancia en el aprendizaje de los niños, jóvenes y adultos y que fomenten el aprendizaje durante toda la vida.

La efusión de la tecnología en los entornos educativos

*De vez en cuando, una nueva tecnología, un antiguo problema
y una gran idea se convierten en una innovación.*

Dean Kamen. Creador del Segway y el iBOT⁶

No fue de forma inmediata ni un proceso homogéneo, pero en unas cuantas décadas ha sido posible dar testimonio de la efusión de las tecnologías en las distintas instituciones educativas. Poco a poco, los planteles educativos han adquirido equipos de cómputo y habilitado servicios de conectividad más eficiente así, como mancha de aceite, incursionando en el mundo digital. La incorporación de las tecnologías de la comunicación y la información (TIC) ha sido un tema recurrente a lo largo del tiempo, generando un intenso debate sobre sus implicaciones y su eficiencia, las posibilidades de integrar de manera más efectiva las propuestas educativas, entre otros aspectos. Sin embargo, pensar en un uso obligatorio de las tecnologías como la única forma de continuar estudios era impensable. A pesar de que ya existían modelos de educación totalmente virtual en instituciones como la UOC (la Universidad Ouberta de Cataluña), la UNED (la Universidad Abierta), la oferta de educación virtual de diversas universidades nacionales e internacionales y diversas experiencias en e-learning, pero eran aún contadas; como es bien conocido, a principios de 2020 la pandemia de COVID-19 desencadenó una crisis mundial por el impedimento de realizar actividades presenciales en aulas de centros educativos de todo el mundo (Juárez et al., 2022).

Como se ha podido constatar, y en tiempos post-pandémicos aún más, las transformaciones tecnológicas en la educación han conducido a lo que Acosta denomina una amalgama conceptual, un “spaghetti” de definiciones que terminan por hacer ininteligible el sentido de las palabras tales como “pedagogía”, “educación”, “enseñanza”, “instrucción” y “didáctica”, entre otras, al menos como se concebían antes de la aparición de los entornos virtuales y los modelos híbridos, a las que se suman términos de significado todavía

⁶ Dean Kamen. Creador del Segway y el iBOT. Dean Kamen Fundador de FIRST® y fundador y CEO de DEKA Research & Development Corporation. URL: <https://ciie.mx/es/httpciie-mxspeakerdeb-masters/dean-kamen>.

más “abierto”, como son: “técnicas”, “métodos”, “habilidades”, “estrategias”, etc. (Acosta, 2003).

De hecho, las reflexiones de instituciones y organismos internacionales que han asumido iniciativas y responsabilidades para comprender los cambios paradigmáticos en educación superior, sobre todo a raíz de la pandemia del COVID-19 tales como la UNESCO-IESALC, FLACSO, la Unión Europea, entre otros, reafirman lo que ya se presumía desde las universidades en diversas partes del mundo y era que en el ámbito de la educación, los “cambios de paradigmas” producidos en la última década se relacionaban fundamentalmente con:

Competencias del siglo XXI
Cambios en las condiciones espacio-temporales.
Cambio en el objetivo principal de atención al proceso.
Cambios en el modelo fundamental de la comunicación educativa.
Cambios en la forma de gestionar la información y los conocimientos.
Cambios en las funciones preponderantes del profesor.
Cambios en la utilización de la vía transdisciplinar en la formación.
Cambios en los paradigmas de la experimentación y los recursos.

Tabla 4. Fuente: Tabla basada en UNESCO, 2015 (Elaboración propia).

Es decir, más con la forma de comprender el conocimiento y la forma de comunicarlo, en la creatividad y en la parte humana que vincula a la tecnología con el sentido de vida y aprendizaje. De allí que se dé importancia a la detección de los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE, por sus siglas en inglés *Personal Learning Environment*) como sistemas que ayudan a estudiantes y docentes a tomar el control y gestión de su propio aprendizaje fijando sus objetivos particulares.

PLE es un término introducido por primera vez en el año 2007, mas el concepto ha estado presente siempre donde ocurre un aprendizaje. Atwell (2007) lo describe como un concepto basado en la Web 2.0 y el software social. PLE se basa en la idea de que el aprendizaje es permanente y se lleva a cabo en diferentes contextos y situaciones, y no es proporcionado por un solo proveedor.

La tecnología, los entornos y los usuarios de forma integral constituyen un Ecosistema Digital Académico, que se puede definir como la suma de todos los factores que intervienen en el hacer y quehacer de una institución

de educación superior. Los elementos que conforman un ecosistema digital son: infraestructura (entorno/ambiente), servicios (estrategia), aplicaciones (canales/tecnología) y usuarios (cultura) que, como se verá más a detalle, caracterizan el territorio tecnológico de una institución.

La comunicación, así como la colaboración, ha dejado de ser lineal o bilateral como se conocía hace algunos años, las publicaciones no son más exclusivamente internas o locales, la producción y el conocimiento se dispersa en una suerte de diáspora que viaja por el mundo alcanzando a grupos humanos de diversas nacionalidades y formaciones, enriqueciendo el intercambio.

De hecho, la palabra diáspora como tal, proviene del griego *διασπορα* (diasporá), que significa ‘dispersión’, y en los entornos virtuales se acuña este concepto para designar colectivos que se encuentran dispersos en el mundo, pero que comparten ideas comunes, identidad e incluso hasta origen.

Ante la intensa utilización de la tecnología y la comunicación es cada vez más evidente que las denominadas nuevas tecnologías se hayan convertido en una herramienta esencial del sistema educativo y formativo que en los últimos años ha experimentado una transformación digital vertiginosa. Las aulas cuentan cada vez más con soportes informáticos como computadoras, tabletas, pizarras electrónicas, proyectores o pantallas, dispositivos multimedia, acceso a internet, dependiendo de los recursos de cada institución.

La forma de enseñar y aprender se ha ido reconfigurando para adaptarse a las demandas sociales emergentes y, más que un tema de preocupación, se presenta como oportunidad para procurar cambios significativos y generar planteamientos pedagógicos acordes con el desarrollo tecnológico de la sociedad y para ello se requiere de voluntades políticas claras, gestiones administrativas decididas, un profesorado dispuesto a desempeñarse y capacitarse en la línea de la calidad y la innovación y un alumnado comprometido y proactivo, copartícipe de su aprendizaje, todo esto en dinámicas sinérgicas que promuevan intercambios de información a niveles interpersonal y grupal, así como los propios procesos didáctico y pedagógico apoyados cada vez más en las innovaciones tecnológicas. Sin duda la innovación desafía a educación desde lo más profundo de sus certezas, pero en el valor del conocimiento es justo poder fluir y encontrar nuevas veredas que, para el caso presente, serán las de la educación y la tecnología como cómplice.

A partir de la idea de que la educación y la formación se han visto permeadas por los avances tecnológicos, como ya se ha mencionado, entonces es importante reconocer cuáles son las nuevas formas de transmisión y adquisición de los contenidos curriculares y para ello se recuperarán las 7 tendencias tecnológicas que previsiblemente cambiarán el mundo académico en el

presente año (Axiomq, 2022)⁷ ilustrando la manera en que las herramientas digitales y tecnológicas están renovando los procesos de la construcción de conocimientos a la vez que mejoran la calidad y la pertinencia del proceso de enseñanza-aprendizaje. El documento se denominó Tecnologías emergentes que Transformarán la Educación en 2025 (el original en inglés *Emerging Technologies That Will Reshape Education in 2025*) resumido en el siguiente gráfico:

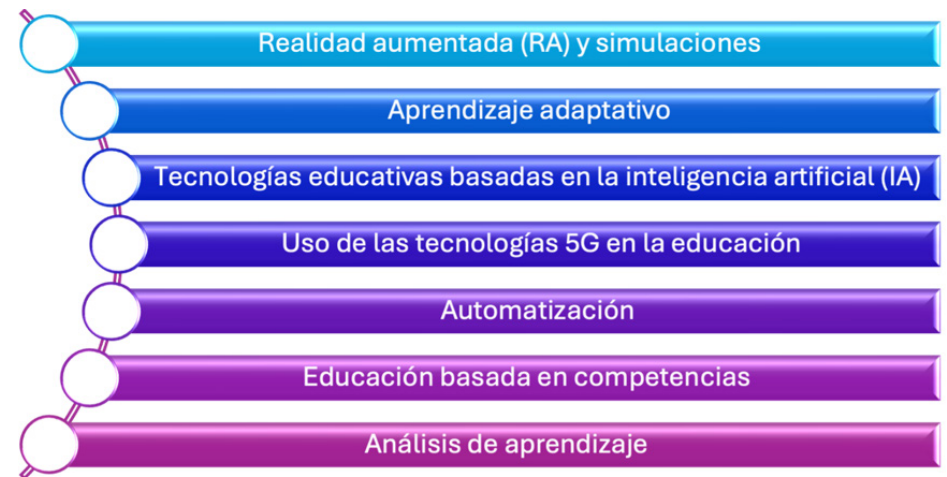


Tabla 5. Tecnologías emergentes que transformarán la educación en 2025. Fuente: Axiomq, 2024. (Elaboración propia).

De acuerdo con el artículo de Axiomq, las tecnologías emergentes en educación comparten un objetivo similar: revolucionar el proceso de aprendizaje para los estudiantes y prometen mejorar la forma en que trabajan los profesores y estudiantes. Como es de suponerse, dado lo reciente del tema, aún se encuentran en desarrollo los conceptos, pero es posible realizar el siguiente resumen para contribuir a su comprensión:

⁷ Artículo publicado el 7 de marzo 2024 en su página de internet. Empresa de desarrollo de aplicaciones web AxiomQ.

1. Realidad aumentada (RA) y simulaciones	2. Aprendizaje adaptativo	3. Tecnologías educativas basadas en la inteligencia artificial (IA)
La realidad aumentada es una experiencia interactiva que mejora el mundo real con información perceptual generada por computadora. El uso de software, aplicaciones y hardware como visores de AR, la realidad aumentada se superpone al contenido digital en entornos y objetos de la vida real ⁸ .	Como su nombre indica, el aprendizaje adaptativo es una tecnología que proporciona actividades de aprendizaje a los estudiantes en función de sus necesidades y estilo/ conducta de aprendizaje. El aprendizaje adaptativo se considera una pieza de tecnología que se amolda a las necesidades de todos los estudiantes en poco tiempo, y les ayuda a adaptarse a rutas de aprendizaje únicas que se basan completamente en sus intereses y capacidad de aprendizaje.	Considerando el campo de la informática que se enfoca en la creación de sistemas capaces de realizar tareas que, normalmente, requieren de la inteligencia humana. Estas tareas incluyen el aprendizaje, el razonamiento, la resolución de problemas, la percepción y el procesamiento del lenguaje natural.
4. Uso de las tecnologías 5G en la educación	5. Automatización	6. Educación basada en competencias
5G es la quinta generación de la tecnología inalámbrica. A través de sus mejoras, casi cualquier persona que lo use puede obtener tecnología inalámbrica de alta velocidad y baja latencia. Promete descargas rápidas de archivos y recursos académicos y redes más potentes.	Con la automatización, los alumnos pueden tener una mejor oportunidad de recibir lecciones de forma automática en momentos específicos. Las clases se pueden programar digitalmente.	La educación basada en competencias contando con actividades de aprendizaje adaptadas que estén diseñadas para su nivel de capacidad de aprendizaje para dominar una habilidad y aprender a propio ritmo, independientemente del entorno.
7. Análisis de aprendizaje		
El aprendizaje es un proceso muy amplio y requiere un seguimiento y análisis eficientes para comprender mejor los resultados. Como tecnología emergente, en estos momentos los docentes utilizan el análisis de aprendizaje para registrar mejor los comportamientos de aprendizaje de los estudiantes. Otro beneficio único de realizar un seguimiento de las tasas y comportamientos de aprendizaje del alumnado es que la mayoría de los profesores tendrán la oportunidad de proporcionar mejoras específicas a los cursos. En la educación, la mejora es un factor muy importante que ayuda a la experiencia de aprendizaje de cada estudiante. Esto es lo que el análisis de aprendizaje puede ayudar a los profesores a ofrecer a sus alumnos. Afortunadamente esto es cada vez más una tecnología muy utilizada.		

Tabla 6. Fuente: Axiomq, 2024. (Elaboración propia).

En suma, la efusión de la tecnología en los entornos educativos ha permitido conocer y experimentar con una gran cantidad de tecnologías y pedagogías emergentes entre las que se encuentran las clases espejo, las clases invertidas, el aprendizaje internacional colaborativo en línea, las ludigicaciones, el aprendizaje por proyectos, por problemas y mucho más. Así como un

8 ¿Qué es la realidad aumentada (AR)? . Soluciones de SAP para la Industria 4.0. *Gestión de la cadena de suministro* URL: <https://www.sap.com/spain/products/scm/industry-4-0/what-is-augmented-reality.html#>

enorme nivel de transformación a través de numerosas tecnologías emergentes para que los estudiantes puedan disfrutar de su aprendizaje a través del uso de tecnologías que les permitan lograr una mayor comprensión sobre cómo pueden aprovechar al máximo su uso, proyectar sus aprendizajes internacionalmente, procurar la internacionalización e interculturalidad e interdisciplinariedad de sus aprendizajes y mucho más. Además, los profesores pueden utilizar plataformas de cursos en línea para mejorar el entorno de aprendizaje de los alumnos y desempeñarse en entornos sin fronteras.

Tecnologías, digitalización y perfiles profesionales

El verdadero peligro no es que los ordenadores empiecen a pensar como los hombres, sino que los hombres empiecen a pensar como los ordenadores⁹.

Sydney Justin Harris (1917-1986)

Desde luego pensar en educación, y específicamente para el caso de Diseño y los estudios de la Imagen, no sólo es pensar en el proceso mientras ocurre, es igualmente importante tener una visión de futuro que mire a los egresados, el mercado laboral, a la eficiencia terminal y todos esos aspectos a considerar cuando se hace una propuesta curricular, y es así que al abordar el tema de tecnologías, igualmente hace recordar todos los cambios acaecidos entre el antes y el después del mundo digitalizado. De hecho, el paralelismo entre el mundo real y el mundo virtual en el ámbito de las Industrias Creativas y Culturales, sobre todo pos-pandemia, se ha dado de forma natural y se reproducen las mismas condiciones que se experimentan en el mundo físico donde se va sin ir, se está sin estar y se entra sin entrar. El público consumidor de cultura producida con medios digitales va al cine, al teatro, organiza eventos musicales, acude a conciertos y, en definitiva, no le resulta extraño el mundo virtual porque se reproducen actividades que ya realiza en el mundo físico. Así, la relación entre trabajo, educación o arte y tecnología en entornos virtuales tiene un gran potencial.

En un contexto donde las experiencias inmersivas surgen como complemento y oportunidad de generar valor añadido al producto cultural tradicional, es posible generar en algunas carreras circuitos culturales tradicionales y crear contenidos específicos para el entorno virtual, generando así una experiencia cultural a la vez que de aprendizaje integral. En este sentido, la

9 Sydney J. Harris (1917-1986), periodista estadounidense del *Chicago Daily News* y, más tarde, del *Chicago Sun-Times*. Su obra se caracterizó siempre por una aguzada defensa de la educación.

tecnología para crear entornos inmersivos ha sido fundamental para ampliar el impacto y la difusión de la programación cultural.

Pensando en aplicaciones específicas de la IA en el ámbito educativo para el campo del diseño y la generación de imágenes, es posible brindar algunos ejemplos (Bustamante, 2024) :

- a. Generación de imágenes y conceptos visuales.
 - Aplicación en proyectos de identidad visual y branding:
 - Herramientas como DALL·E, MidJourney y Stable Diffusion permiten a los estudiantes generar múltiples versiones de un logotipo, ilustraciones o composiciones gráficas a partir de una idea escrita.
 - Esto les ayuda a explorar conceptos rápidamente sin necesidad de esbozar manualmente cada iteración.
 - Exploración de estilos y tendencias
 - Plataformas como Runway ML y Deep Dream de Google permiten transformar imágenes con estilos artísticos específicos (cubismo, surrealismo, futurismo, etc.), facilitando la experimentación con técnicas visuales.
- b. Automatización en el diseño gráfico y editorial.
 - Optimización del diseño de publicaciones
 - Adobe Firefly y Canva con IA ayudan a generar paletas de colores, sugerencias tipográficas y estructuras de diseño para carteles, revistas y portafolios.
 - Herramientas como GPT-4 en Figma pueden generar textos de relleno con contenido relevante, ahorrando tiempo en la creación de mockups.
 - Corrección automática y mejora de imágenes
 - Photoshop Generative Fill permite eliminar elementos, ampliar fondos o cambiar objetos de una imagen con un solo clic, útil para trabajos de retoque fotográfico y manipulación digital.
- c. Diseño UI/UX y prototipado inteligente.
 - Generación rápida de interfaces y prototipos:
 - Uizard y Figma AI convierten bocetos a mano en interfaces funcionales, facilitando la creación de aplicaciones y páginas web sin necesidad de código.
 - Herramientas de eye-tracking con IA predicen cómo los usuarios navegarán por un diseño, ayudando a optimizar la experiencia de usuario.
 - Análisis de accesibilidad y experiencia del usuario:

- IA en herramientas como Stark o Contrast Checker detecta problemas de accesibilidad en el color y la tipografía, asegurando que el diseño sea inclusivo para personas con discapacidades visuales.
- d. Animación, modelado 3D y Motion Graphics
 - Asistentes inteligentes para animación y modelado
 - Runway ML permite animaciones generativas, ideal para proyectos de motion graphics sin necesidad de conocimientos avanzados de animación.
 - Blender con IA sugiere formas y texturas para modelado 3D, acelerando el proceso de creación.
 - Generación automática de efectos visuales
 - After Effects con IA (Roto Brush 2.0) automatiza la selección de objetos en videos, facilitando la postproducción en proyectos audiovisuales.
- e. Tutoría personalizada y aprendizaje adaptativo
 - Asistentes virtuales para la enseñanza del diseño
 - Chatbots como ChatGPT pueden actuar como tutores, explicando conceptos de diseño, teoría del color, tipografía y composición.
 - Khan Academy con IA y Adobe Sensei ofrecen recomendaciones personalizadas según el nivel del estudiante.
 - Análisis de tendencias y estudios de imagen
 - Google Vision AI y IBM Watson Visual Recognition pueden analizar una imagen y ofrecer información sobre su composición, estilo o elementos de diseño predominantes, útil para investigaciones académicas.

De hecho, en el caso del área de diseño, el impacto de la tecnología en el proceso de creación artística es una realidad y supone un reto, dado que la aceptación y el uso de las tecnologías digitales es cada vez más generalizado, es fundamental familiarizarse con estos lenguajes para conectar con nuevos públicos, maximizando las capacidades de las Industrias Creativas y Culturales para contribuir a la calidad de la experiencias de usuario respondiendo a las nuevas necesidades de interacción, a los cambios culturales de los patrones de consumo de las audiencias y a los diferentes canales de comunicación y difusión de los contenidos creativos (Utrans, 2022) generando nuevos modelos de negocio que incorporan la intensificación del componente tecnológico y su trascendencia. Dentro de las actividades y perfiles digitales identificados que se requieren, se encuentran:

Dinamizadora del Patrimonio Cultural (DPC)

- Requiere de competencias digitales especializadas y el dominio de las herramientas necesarias para establecer una comunicación óptima con el público

Gestor/a de contenidos (GC)

- Se solicitan gestores/as de contenido capaces de marcar la diferencia, incorporando nociones del marketing digital en la misma organización y la categorización de la información creativa, lejos de los modelos tradicionales de la cultura analógica.

Montador/a audiovisual (MAV)

- Con capacidades y/o habilidades técnicas de edición de vídeo y generación de contenidos (tratando imágenes y sonidos en formato digital), propias del sector audiovisual, para poder publicar y promocionar sus creaciones a través de blogs, redes sociales, YouTube, podcast, etc.

Programador/a de videojuegos (PVJ)

- Las habilidades principales que valora el mercado actualmente son la programación de videojuegos enfocados, especialmente, a las plataformas móviles y al multijuego en línea.

Tabla 7. Ejemplos de profesiones emergentes vinculadas con las tecnologías, la imagen y el diseño.
Fuente: Utrabs, 2022. (Elaboración propia).¹⁰

En cualquier caso, la digitalización de la cultura ha tenido un efecto directo de una u otra forma en los perfiles profesionales dedicados a la provisión de servicios de soporte y asesoramiento cultural, por ejemplo, en el ámbito de la gestión y organización de eventos, que incorpora la noción de hibridez: eventos que tienen lugar en un espacio físico, pero a los que también asiste una audiencia en línea. En todos los casos, lo que hay que tener en cuenta es

¹⁰ Nota de las coordinadoras: las palabras video y podcast en México no se acentúan, el material gráfico se mantuvo en la versión original entregada por la autora del capítulo.

que la virtualidad de los escenarios está afectando a los y las profesionales del sector de las siguientes maneras (Utrans, 2022):

- Alcanzar audiencias mucho más amplias;
- Actividades creativas y culturales más sostenibles en cuanto a la generación de residuos, por ejemplo;
- Reducción de los costes;
- Perdurabilidad del contenido, que puede quedar grabado y disponible en línea, con la consiguiente amplificación de la audiencia y el creciente volumen de información que genera esta interacción a posteriori;
- Digitalización de la cultura enfocada.

Como se ha podido ver en diversos enrornos, la dupla artes-tecnología permite descubrir horizontes prometedores y alienta a los prosumidores a compartir e intercambiar sus creaciones generando alternativas para la cultura digital en entornos valorados, comprendidos y aceptados en los diversos entornos académicos y laborales, donde la Inteligencia Artificial encuentre también un nicho de desarrollo.

El poder del conocimiento: inteligencia artificial

Lo importante es pensar cómo enseño, las tecnologías digitales vienen después. Estas herramientas no aseguran por sí mismas la innovación, no aseguran la calidad, no aseguran la transformación. Las tecnologías no hacen nada de eso si no están acompañadas de una lógica y un pensamiento pedagógico acorde.

Fabio Tarasow (2024)¹¹

Bajo la idea de que se debe tener a los amigos cerca y a los enemigos más cerca, para poder saber cómo sí es pertinente (o no) involucrar a la temida Inteligencia Artificial (IA) en los procesos educativos; como ya se ha visto, no habrá mucho que evitar, así que es mejor conocerla y evaluar sus alcances.

Es claro que hablar de las posibilidades de la IA es un tema muy extenso y de ninguna manera se pretende analizar a detalle todos los aspectos y antecedentes que la cuestión involucra, pero se ha considerado pertinente incorporar algunos conceptos, datos y reflexiones para iniciar la exploración de ciertas líneas y comprender sus orígenes. Así, se recuperan elementos conocidos desde el siglo pasado reconocidos como los primeros pasos prácticos hacia la inteligencia artificial, comenzando en la década de 1940 con algunas

11 Tarasow, Fabio (2024). *La IA va a ser una nueva herramieta*. Programa Asuntos Docentes. Argentina. Flacso Spotify. URL: <https://open.spotify.com/episode/6mG82o11sN5nVaHrI56yan>

máquinas rudimentarias que emulaban funciones de operaciones mecánicas humanas. Se dice que el momento hito de la historia de la inteligencia artificial comenzó en 1943 con la publicación del artículo “A Logical Calculus of Ideas Immanent in Nervous Activity” de Warren McCulloch y Walter Pitts. En ese trabajo, los científicos presentaron el primer modelo matemático para la creación de una red neuronal. Desde el siglo pasado hasta el primer cuarto del siglo XXI, el desarrollo de la inteligencia artificial se ha encontrado con no pocas dificultades. Entre 1980 y 1985 se generaron enormes expectativas sobre la capacidad de los conocidos como “sistemas expertos para crear una inteligencia artificial”. A principios de la década de los 90 se constató la ineficacia de los sistemas expertos debido a su alto coste de mantenimiento y su baja escalabilidad (Data Scientist, 2024).

En 1997 un evento inesperado causó revuelo, cuando Gari Kasparov, campeón mundial de ajedrez, pierde ante la computadora autónoma Deep Blue (ABC, 2010). En 2011, IBM desarrolló una supercomputadora llamada Watson, la cual ganó una ronda de tres juegos seguidos de Jeopardy. En 2016, un programa informático ganó cinco a cero al triple campeón de Europa de Go. (BBC, 2011).

De forma muy resumida, la inteligencia artificial (IA) es un campo de la informática que se enfoca en la creación de sistemas capaces de realizar tareas que, normalmente, requieren de la inteligencia humana. Estas tareas incluyen el aprendizaje, el razonamiento, la resolución de problemas, la percepción y el procesamiento del lenguaje natural.

Y, aunque es claro que el objetivo del presente capítulo no es hablar a profundidad sobre la IA, pero se espera no obviar información que pueda resultar interesante, una definición muy genérica de Inteligencia Artificial (IA) sería que es la combinación de algoritmos planteados con el propósito de crear software que presente las mismas capacidades de razonamiento que el ser humano. No obstante, atendiendo a la diferenciación que establecían los expertos en ciencias de la computación Stuart Russell y Peter Norvig (2023) se plantean por dichos investigadores cuatro tipos: 1. Sistemas que piensan como humanos, 2. Sistemas que actúan como humanos, 3. Sistemas que usan la lógica racional y 4. Sistemas que actúan racionalmente.

La Inteligencia Artificial está presente en muchísimos elementos que son utilizados a diario: el sistema de detección facial de los smartphones, los asistentes virtuales como Alexa o Siri, el texto predictivo que usan las herramientas de Google, Workspace o las recomendaciones de productos de Amazon son algunos ejemplos. La gran diferencia entre un programa informático cualquiera y la IA es que esta última no depende de recibir órdenes para funcionar. Es ella la que genera resultados según los datos de los

que dispone. La Inteligencia Artificial engloba otros conceptos profundos y complejos, pero que se debe, como mínimo, conocer. Hablamos de sistemas expertos, aprendizaje automático (Machine Learning), aprendizaje profundo (Deep Learning) o las redes neuronales (Stuart y Peter, 2023).

La IA se clasifica en dos grandes categorías (Gobierno de España, 2023):

- IA Débil: También conocida como IA estrecha, está diseñada para realizar tareas específicas y limitadas. Ejemplos incluyen los asistentes virtuales como Siri o Alexa, los sistemas de recomendación en plataformas de streaming, y los algoritmos de búsqueda en internet.
- IA Fuerte: Esta forma de IA, también conocida como IA general, tiene el potencial de entender, aprender y aplicar inteligencia de manera similar a los humanos en una amplia gama de tareas. La IA fuerte aún es teórica y no ha sido alcanzada en la práctica.

La IA puede involucrar diversas técnicas y enfoques, como el aprendizaje automático (*machine learning*), redes neuronales artificiales, y el procesamiento del lenguaje natural, entre otros. Estas técnicas permiten que los sistemas de IA mejoren su desempeño con el tiempo a partir de datos y experiencias.

Y aunque haya voces apocalípticas como la del filósofo sueco de la Universidad de Oxford, Nick Bostrom, que anticipa que “existe un 90% de posibilidades de que entre 2075 y 2090 haya máquinas tan inteligentes como los humanos”, o la de Stephen Hawking, que aventura que las máquinas superarán completamente a los humanos en menos de 100 años, lo cierto es que lejos de que el ser humano se convierta en obsoleto, la IA permitirá generar procesos más eficientes y ejecutar acciones que el ser humano se ve incapacitado a realizar debido a su complejidad y a las limitaciones físicas propias del cuerpo. Es justo allí donde surge otra discusión que habrá que abordarse más adelante y es la de dejar de concebir al hombre como el centro del universo y con el poder máximo de la creación, pero ese tema se retomará en otro espacio.

Por lo pronto, siguiendo con el objetivo del presente escrito, siguiendo con lo aprendido hasta el presente y recuperado por diversos investigadores y organismos internacionales, la incorporación de la inteligencia artificial (IA) en la educación superior puede aportar mejoras significativas en la enseñanza, el aprendizaje y la gestión institucional. Aquí hay algunas formas en que la inteligencia artificial puede ser integrada en el ámbito de la educación superior (UNESCO, 2023):

Sistemas de tutoría virtual:

- Desarrollar sistemas de tutoría virtual impulsados por inteligencia artificial para proporcionar apoyo personalizado a los estudiantes.
- Estos sistemas pueden ofrecer tutorías adaptativas, sugerencias de estudio y retroalimentación individualizada.

Plataformas de aprendizaje personalizadas:

- Implementar plataformas de aprendizaje personalizadas que utilizan algoritmos de inteligencia artificial para adaptar el contenido del curso según las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

Evaluación automatizada:

- Utilizar la inteligencia artificial para la evaluación automatizada de tareas y exámenes.
- Los sistemas de evaluación automática pueden agilizar el proceso de retroalimentación y proporcionar análisis detallados sobre el rendimiento del estudiante.

Análisis predictivo para la retención estudiantil:

- Implementar sistemas de análisis predictivo que utilicen datos históricos para identificar factores que puedan afectar la retención estudiantil.
- Esto permitiría a las instituciones intervenir proactivamente y ofrecer apoyo a los estudiantes en riesgo.

Chatbots educativos:¹²

- Desarrollar chatbots educativos que brinden respuestas inmediatas a preguntas comunes de los estudiantes.
- Estos chatbots pueden estar disponibles las 24 horas del día para proporcionar información y orientación.

Asistentes virtuales para la investigación:

- Crear asistentes virtuales alimentados por inteligencia artificial para ayudar a los estudiantes y profesores en la investigación.
- Estos asistentes pueden ayudar en la búsqueda de información, revisión de literatura y generación de citas.

¹² Nota de las coordinadoras: a manera de glosario, los Chatbots son programas de inteligencia artificial que simulan una conversación estructurada con el usuario con respuestas automatizadas.

Adaptación de contenidos para accesibilidad:

- Utilizar la inteligencia artificial para adaptar automáticamente el contenido del curso para estudiantes con necesidades especiales o diferentes estilos de aprendizaje.
- Esto puede incluir la transcripción de audio, la generación de subtítulos y la personalización de recursos.

Gestión institucional:

- Implementar sistemas de gestión institucional alimentados por inteligencia artificial para optimizar procesos administrativos, como la asignación de recursos, la planificación de cursos y la gestión financiera.

Realidad virtual y aumentada:

- Integrar la inteligencia artificial en entornos de realidad virtual y aumentada para mejorar las experiencias de aprendizaje inmersivas.
- Esto podría aplicarse a campos como la medicina, la arquitectura o la ingeniería.

Análisis de sentimientos:

- Utilizar análisis de sentimientos basados en inteligencia artificial para evaluar el bienestar emocional de los estudiantes.
- Las instituciones pueden intervenir cuando se detecten signos de estrés o desafíos emocionales.

Asesoramiento académico inteligente:

- Implementar sistemas de asesoramiento académico impulsados por inteligencia artificial para ayudar a los estudiantes en la selección de cursos, la planificación de carreras y la toma de decisiones académicas.

Gamificación educativa:

- Incorporar elementos de gamificación impulsados por inteligencia artificial para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y motivador.
- Es fundamental abordar las preocupaciones éticas y de privacidad al incorporar inteligencia artificial en la educación superior. Además, la formación adecuada para profesores y estudiantes es esencial para maximizar los beneficios de estas tecnologías emergentes.

De igual forma, los estudiantes y docentes universitarios echan mano de Modelos de Lenguaje Avanzados (LLMs) consisten en tecnología de IA avanzada que se centra en comprender y analizar texto. Son más precisos

que los algoritmos de aprendizaje automático tradicionales, porque pueden comprender las complejidades del lenguaje natural. Para ello, los grandes modelos de lenguaje requieren una gran cantidad de datos de entrenamiento, como libros y artículos, para aprender el funcionamiento del lenguaje. Pueden generar respuestas significativas y proporcionar información valiosa procesando enormes cantidades de texto, pero no se hará énfasis en estos lenguajes en el presente escrito, baste contar con algunos ejemplos para tener una idea:

- Ideogram, es una IA a la que se le brindan descripciones, y dibuja lo que se le pida. Es gratis y sólo se requiere usar una cuenta de Google para registrarse. <https://ideogram.ai/>
- Dall-E, es un programa de inteligencia artificial que crea imágenes a partir de descripciones textuales o estímulos, reveladas por OpenAI <https://openai.com/dall-e-2>
- Midjourney, es un laboratorio independiente de investigación y el nombre de un programa de inteligencia artificial con el cual sus usuarios pueden crear imágenes a partir de descripciones textuales, similar a Dall-e de OpenAI y al Stable Diffusion de código abierto. <https://www.midjourney.com/home>
- Leonardo, es una plataforma que permite crear imágenes utilizando modelos de inteligencia artificial preentrenados o personalizados. Leonardo.ai combina la tecnología de inteligencia artificial generativa con la creatividad humana. <https://leonardo.ai/>
- Bing, es un motor de búsqueda impulsado por inteligencia artificial (IA) desarrollado por Microsoft, proporciona respuestas directamente en la página de resultados de búsqueda. <https://www.bing.com/create>
- Krea, es una herramienta de inteligencia artificial diseñada para ayudar a los usuarios a explorar y crear ideas visuales. Permite a los usuarios escribir sus ideas y, en segundos, convertirlas en imágenes. <https://www.krea.ai/home>

Y no sería correcto finalizar este apartado sin mencionar a las grandes estrellas de la IA en la educación, estos son los sistemas de chat con inteligencia artificial que están sorprendiendo al mundo académico. Se trata sistemas capaces de responder a casi cualquier cosa que se les solicite y se han hecho tan populares que existen muchos proyectos alternativos basados en estas IA para la investigación y desarrollo. A continuación se ha solicitado a cada una de las plataformas que se presente cada una a sí misma:

Chat GPT

GPT es el acrónimo de Generative Pre-Trained Transformer, un modelo que utiliza algoritmos avanzados de procesamiento de lenguaje natural para generar respuestas a preguntas y comentarios de los usuarios en tiempo real. En otras palabras, es un modelo de inteligencia artificial que puede interactuar con los usuarios a través de mensajes de texto. De esta forma se define a sí misma como la plataforma más popular, maneja un lenguaje y forma que se asemeja bastante a la utilizada por una persona.

Gemini

Géminis significa “gemelos” y es un potente modelo de inteligencia artificial (IA) de Google que puede comprender texto, imágenes, videos y audio. Como modelo multimodal, Gemini se describe como capaz de completar tareas complejas en matemáticas, física y otras áreas, y comprender y generar código de alta calidad en varios lenguajes de programación. Actualmente está disponible a través del chatbot Gemini (anteriormente Google Bard) y algunos dispositivos Google Pixel y gradualmente se integrará en otros servicios de Google.

Claude

Soy una inteligencia artificial avanzada creada por Anthropic. Estoy diseñada para procesar y generar texto similar al humano, lo que me permite participar en conversaciones, responder preguntas y ayudar con varias tareas en una amplia gama de temas. Mi conocimiento proviene del entrenamiento con grandes cantidades de datos textuales, pero no tengo experiencias personales ni emociones como las tienen los humanos. Mi objetivo es ser útil, informativo y comunicarme con claridad, respetando los principios éticos.

Puedo participar en tareas como análisis, escritura, codificación, matemáticas y ejercicios creativos. Sin embargo, no tengo la capacidad de aprender o actualizar mi conocimiento a partir de nuestras conversaciones, acceder a Internet o realizar acciones en el mundo físico. Es importante tener en cuenta que, si bien me esfuerzo por ser preciso, a veces puedo cometer errores o proporcionar información incompleta. No soy infalible y los usuarios deben verificar cualquier información crítica que proporcione. (Transcripción de la respuesta de Claude).

Finalmente, como es posible observar, las respuestas que dan las tres inteligencias son muy aproximadas a la respuesta humana si de información se trata, pero aún distan de la parte creativa y empática, la emoción, el sentimiento y el sentir. Claude de hecho advierte “no tengo experiencias personales ni emociones como las tienen los humanos”, y si se busca esa vereda en la educación y se espera dejarla a la IA se está equivocando el camino.

La labor del docente ha sido, y hoy más que nunca, la de convidar, contagiar, brindar ejemplo de pasión y sentido, amor por el conocimiento, el aprendizaje, las ganas de explorar los territorios de la formación, perderse y encontrarse en el saber, establecer búsquedas, diseñar estrategias, ampliar fronteras hasta atravezarlas, llevar a los cómplices aprendices hacia horizontes virtuales y de regreso, experimentar, compartir con otros, someter las certezas a prueba y mucho más. Por ello, quienes piensan que la labor docente pelagra por la IA no han entendido que la labor de un verdadero académico no es de un investigador.

La tecnología como territorio: veredas educativas

La tecnología avanza a una velocidad vertiginosa, pero recordemos que la humanidad define su dirección.

Stuart Russell, 2004¹³

La noción de la “tecnología como territorio”, sobre todo vinculada con la Inteligencia Artificial, ha ido tomado cada vez más fuerza y puede interpretarse de varias maneras dependiendo del contexto en el que se utilice. Para poder comprender algunas de las veredas que se vislumbran desde las pequeñas lomas educativas que se forman a partir de experiencias iniciales con la IA en la educación superior, se comparten algunas reflexiones realizadas por el especialista Argentino, Fabio Tarazow (2023) en su conferencia *Invasión, colonización o construcción mutua: la IA en la universidad*.¹⁴ Entre las primeras ideas que permiten comprender a la tecnología como territorio, es la posibilidad de circular, de transitar por múltiples espacios y de hecho encontrar nuevos territorios a explorar como el metaverso en su momento, o la IA en el presente.

Un concepto emergente, de acuerdo con Tarazow (2023), es la asetización¹⁵ de espacios, funciones y tareas de la universidad, que se convierten en un bien dentro del territorio tecnológico aumentando su plusvalía, por decirlo de alguna forma, debido al valor de sus datos y servicios, a través de las plataformas, usuarios, servicios de administración, expertos y todos los

13 Stuart Jonathan Russell es un informático conocido por sus contribuciones a la inteligencia artificial. Es profesor de Ciencias de la Computación en la Universidad de California en Berkeley y profesor adjunto de Cirugía Neurológica en la Universidad de California en San Francisco.

14 Coordinador General y Académico Pent Flasco. Argentina. Encuentro Internacional de Educación a Distancia.

15 La asetización implica más que un análisis de la transformación de algo en un activo; también puede conceptualizarse como un modo de gobernanza en el que los actores sociales cambian su mundo.

elementos que involucran a la docencia: administración e investigación en una institución.

El incremento del valor de una institución impacta igualmente en el nivel de exigencia de la planta docente y administrativa que exponencialmente se enfrenta a mecanismos de evaluación de la calidad, concursos y capacitaciones que, más allá de sus deseos de mantenerse actualizados, respondan a tendencias nacionales y/o internacionales de encontrar la tan anhelada excelencia educativa, exponiendo en muchas ocasiones docentes y alumnos a tendencias educativas y tecnologías, sin concebir de forma sistémica sus implicaciones.

Repensar la educación ante la IA por ejemplo, conduce a meditar sobre la forma de enseñar e igualmente los productos académicos mediante los cuales se valoran los aprendizajes. Si un ensayo daba evidencia de lectura, ahora que Chat GPT lo puede resolver ¿qué se deberá solicitar? Las experiencias educativas y los trayectos formativos se deben examinar para poder valorar no sólo qué se aprende, sino que lo aprendido sea útil para su vida laboral inmediata y futura, y que las habilidades cognitivas adquiridas se amplíen a través del uso significativo de las tecnologías. Por ello, la construcción de las veredas tecnológicas en la educación crece aceleradamente y da algunas pistas de acción al promover el debate, la resolución de problemas, la creación, la práctica, el descubrimiento, la pregunta, la imitación, la investigación, y la lista seguirá creciendo con las experiencias y aportaciones de los habitantes de la Globósfera tal como se ve en el Wordel de la siguiente figura:



Figura 1. Veredas tecnológicas en la educación 2024. (Elaboración propia).

Y entre los aspectos definidos de las tecnologías como territorio, diversos colaboradores de Pent-Flacso Argentina (Tarasow, 2024) refieren los elementos siguientes:

Dominio o espacio de innovación:

En un sentido, “tecnología como territorio” podría referirse al espacio donde se desarrollan y evolucionan las innovaciones tecnológicas. Esto implica ver la tecnología como un terreno en constante cambio, donde diferentes actores compiten por avanzar, explorar y establecer su presencia.

Control y poder:

La idea también podría sugerir que aquellos que tienen control o dominio sobre la tecnología tienen un cierto grado de poder o influencia en la sociedad. En este caso, la tecnología se consideraría un “territorio” que puede ser gobernado, influenciado o disputado.

Fronteras tecnológicas:

Otra interpretación podría estar relacionada con la idea de fronteras tecnológicas, donde diferentes áreas geográficas o sectores de la sociedad tienen diferentes niveles de acceso, adopción o desarrollo tecnológico. Esto podría implicar la existencia de “territorios” tecnológicos más avanzados o rezagados.

Espacios virtuales:

En el contexto de la tecnología digital y el ciberespacio, “tecnología como territorio” podría referirse a los espacios virtuales donde se lleva a cabo la interacción digital. Estos territorios pueden incluir plataformas en línea, redes sociales, entornos virtuales, entre otros.

Conflictos tecnológicos:

La metáfora también podría aplicarse a conflictos o tensiones relacionadas con la tecnología, como debates sobre privacidad, regulación, ética y otras cuestiones. En este caso, diferentes actores podrían considerarse como contendientes en un “territorio” tecnológico.

Colonización tecnológica:

En algunos casos, la expresión podría asociarse con la idea de colonización tecnológica, donde ciertas tecnologías se introducen y adoptan en diferentes regiones o comunidades, a veces con impactos significativos en la cultura y el modo de vida local.

Innovación como exploración:

La metáfora de “tecnología como territorio” también podría sugerir que la innovación tecnológica es un proceso de exploración y descubrimiento, donde los pioneros abren caminos en nuevos territorios de conocimiento y aplicaciones tecnológicas.

En última instancia, la interpretación precisa dependerá del contexto específico en el que se utilice la expresión “tecnología como territorio”. Puede ser una manera de conceptualizar la dinámica de la tecnología, el poder tecnológico y la relación de la sociedad con la innovación.

Conclusiones

Los avances de la tecnología en general despiertan una serie de emociones en las personas e impactan en diversos ámbitos de la vida. Hay quienes ven a la tecnología como una enorme amenaza que atenta contra la humanidad; mientras que otros la perciben como una extraordinaria oportunidad para resolver desafíos inalcanzables para el hombre. Lo cierto es que ni los apocalípticos ni los integrados logran ponerse de acuerdo, pero la IA ha llegado para quedarse y más vale que se entiendan sus implicaciones.

El avance tecnológico de la IA, como en su tiempo lo fue la máquina de vapor, la luz eléctrica, las computadoras o la Internet, sin duda es revolucionario, pero también ha sido visto con temor por distintos sectores de la tecnología, incluyendo a personalidades como Elon Musk o Steve Wozniak, quienes junto a otras 1 000 figuras del mundo tecnológico firmaron en marzo de 2023 una carta que llamaba a detener el desarrollo de estas IA por seis meses (BBC, 2023). Pero la idea de detener, sin actuar, no basta. Se requiere de la participación y compromiso de los diversos sectores para poner en marcha iniciativas que prevean los efectos nocivos y promuevan los avances en pro de la humanidad.

De hecho, este tipo de llamados sensacionalistas sin acción desvían la atención de otros aspectos como la ciberseguridad, los acosos, la pérdida de la privacidad, los aspectos emocionales motivados por las dinámicas en red, y la vulnerabilidad de la huella digital, sólo por mencionar algunos aspectos. Parte de la labor educativa será generar veredas para transitar estos nuevos caminos sobre el uso de la tecnología, el ejercicio de la libertad, sí, pero también de los límites del respeto, el amor, la tolerancia, la empatía, la paz. Aspectos poco reflexionados y todavía muy desconocidos en su funcionamiento por gran parte de la población. “Lo que ocurre es que simplemente nos llega

como una gran ola, donde nos vemos un poco sobrepasados por las posibilidades de esta tecnología” (Castillo, 2024).

No son pocos ni sencillos los retos relacionados con la tecnología y en específico la Inteligencia Artificial (IA), y cada área del conocimiento deberá de descubrir y buscar el mayor de sus ingenios y reflexiones para innovar las prácticas de enseñanza y aprendizaje en búsqueda del progreso pues la complejidad que refiere el fenómeno transformador de la tecnología, a la vera de Edgar Morin (1994, p. 140) diría que la “complejidad no es un fundamento, es el principio regulador que no pierde nunca de vista la realidad del tejido fenoménico en la cual estamos y que constituye nuestro mundo”, evidentemente entramado, que conlleva múltiples riesgos y desafíos, pero igualmente posibilidades que se plantean como promesa de la “IA para todos” a la espera de que cada cual pueda sacar provecho de la revolución tecnológica en curso y acceder a sus frutos, fundamentalmente en términos de innovaciones y conocimientos (UNESCO, 2023).

Así es como en este libro un grupo de colegas se une para aportar desde su ámbito de trabajo, desde su experiencia y su visión esta historia vertiginosamente transformada que pasó de los átomos a los bites, de las máquinas de escribir al ciberespacio y de la inteligencia natural a convivir y dar sentido y orientación a la inteligencia artificial en un mundo académico que seguirá en permanente cambio.

Referencias

- ABC Cultural (2010). Deep Blue, la máquina que desafió la inteligencia humana. *Revista Digital*. https://www.abc.es/historia/abci-deep-blue-maquina-desafio-inteligencia-humana-201002110300-1133709000633_noticia.html?
- Acosta, Francisco (2003). *¿Sabes realmente qué es un paradigma?* Universidad Politécnica CUJAE.
- Attwell, Graham (2007). The Personal Learning Environments - the future of eLearning? *eLearning Papers*, vol. 2 no. 1. ISSN 1887-1542.
- AxionQ (2024). *7 Emerging Technologies That Will Reshape Education in 2025*. Perfecting Bussines Digitalization. <https://axiomq.com/blog/7-emerging-technologies-that-will-reshape-education/>
- Bauman, Zygmunt (2002). *La cultura como praxis*. Editorial Paidós.
- BBC (2011). Supercomputadora de IBM vence a campeones de Jeopardy. Redacción BBC Mundo. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/02/110217_ibm_computadora_jeopardy_en
- BBC (2023). La carta en la que más de 1.000 expertos piden frenar la inteligencia artificial por ser una “amenaza para la humanidad”. BBC Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-65117146>
- Bustamante, Patricio (2024). Aplicaciones de Inteligencia Artificial en educación: Una nueva era en la tecnología educativa. <https://aulasimple.ai/blog/aplicaciones-de-inteligencia-artificial-en-educacion-una-nueva-era-en-la-tecnologia-educativa/>
- Castillo, Ana María (presentadora) (2023). Spotify. *Chat GPT* (podcast) . Universidad de Chile. <https://uchile.cl/noticias/204091/que-es-chat-gpt-academicos-explican-su-funcionamiento-y-aplicaciones>
- Calduch Cervera, R. *Métodos y Técnicas de Investigación Internacional V2*. (2014). [Versión revisada y actualizada]. Madrid.
- Castells, Manuel (2006). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. Volumen I: La Sociedad Red. Siglo Veintiuno Editores. Séptima Edición.
- Crystal, David (2001). *El lenguaje e Internet*. Cambridge.
- Data Scientist (2024). Inteligencia Artificial: Definición, historia, usos, peligros. <https://datascientest.com/es/inteligencia-artificial-definicion>.

- Euro News (2024). *El Parlamento Europeo aprueba la Ley de IA por abrumadora mayoría*. <https://es.euronews.com/my-europe/2024/03/13/el-parlamento-europeo-aprueba-la-ley-de-ia-por-abrumadoramayoria#:~:text=Entrada%20en%20vigor&text=Los%20sistemas%20considerados%20de%20alto,alto%20riesgo%20en%20tres%20años>
- Forbes (2021). Guanajuato lidera la creación de ‘aldeas digitales’ en México. <https://www.forbes.com.mx/guanajuato-lidera-la-creacion-de-aldeas-digitales-en-mexico/>
- Gobierno de España (2023). *Qué es la Inteligencia Artificial. Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia*. <https://planderecuperacion.gob.es/noticias/que-es-inteligencia-artificial-ia-prtr>
- Iberdrola (2024). *¿Qué es la inteligencia artificial?* <https://www.iberdrola.com/innovacion/que-es-inteligencia-artificial>.
- Juárez-Salomo, Norma Angélica, Cuevas-Olascoaga, Miguel Ángel and Silveyra-Rosales, Mariana Teresa (2022). Virtualization of educational environments for international collaboration: students as builders of their own learning. *Journal Practical Didactics*. 6-15: 24-33
- Morales-Estay, Pablo (2024). De Aldeas Tobao a Aldeas Digitales. Programa Asia Pacífico. https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=repositorio/10221/36029/1/De_Aldeas-Taobao_a_Aldeas_Digitales__el_modelo_chino_de_crecimiento_inclusivo_a_trave_s_del_comercio_electro_nico.pdf
- Morin, Edgar (1994). *Introducción al Pensamiento Complejo*. https://cursoen-lineasincostoedgarmorin.org/images/descargables/Morin_Introduccion_al_pensamiento_complejo.pdf
- Russell, S. J., Norvig, P. (2003). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. India: Prentice Hall.
- Salinas, Noemí y Thompson, Christopher (2011). La cibercultura desde una sociología de internet. *Revista teórica de la Facultad de Ciencias Sociales*. Monográfico Año 7 – Número 13 - I Semestre. <http://web.upla.cl/revistafaro>
- Tarasow, Fabio. (2023). *31 Encuentro Internacional de Educación a Distancia*. <https://flacso.pent.org.ar/producciones/invasion-colonizacion-o-construccion-mutua-la-ia-en-la-universidad>

Tarasow, Fabio (2024). *La IA Va a Ser una Nueva Herramienta*. Programa Asuntos Docentes. Flacso Spotify. <https://open.spotify.com/episode/6m-G82o11sN5nVaHrI56yan>

UNED. (2024). *Usos de la inteligencia artificial generativa*. <https://www.uned.es/universidad/inicio/institucional/areas-direccion/vicerrectorados/innovacion/iaeducativa.html%0A>

UNESCO. (2015). *Rethinking Education. Towards a global common good?* UNESCO Publishing. DOI: <https://doi.org/10.54675/MDZL5552>. ISBN: 978-92-3-100088-1

UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. DOI: <https://doi.org/10.54675/EWZM9535>. ISBN: 978-92-3-100612-8.

Utrans, 2022. Industrias Creativas Culturales. Foco sectorial. Digitalización de la Cultura. https://treball.barcelonactiva.cat/porta22/images/es/Focus%20Sectorial_Cultura%20Digital_ES_V2_tcm24-54350.pdf

La antropología audiovisual en la investigación y el diseño de propuestas de intervención educativa

*Claudia Margarita Romero Delgado
Laura Silvia Iñigo Dehud*

Introducción

La interacción social en la actualidad se da por medio de la web y las redes sociales. En apariencia se podría considerar que esta interacción funciona como un rizoma, concepto introducido por Deleuze y Guattari, el cual es una estructura a manera neuronal donde la conexión puede darse por un punto u otro sin jerarquías o puntos fijos, diferenciándolo de un sistema arbóreo. Un relato digital se puede ver de esta manera rizomática porque se puede conectar diversas formas de contenido a través de vínculos. Aunque en teoría la web podría funcionar como un rizoma, en la realidad la conexión no ocurre de forma libre, los contenidos están sujetos al control de los buscadores, como Google, y se favorecen ciertos sitios o contenidos logrando una gestión jerárquica. Lo anterior hace que la web no sea un espacio igualitario, sino que los relatos más visibles son de los grandes medios o los que ya tienen reconocimiento fuera de la red. Hay barreras para las minorías, como sesgos educacionales, de género y étnicos que limitan su participación en internet. Un relato digital ofrece una estructura multilíneal o hiperlíneal, donde los usuarios pueden crear diferentes trayectorias de lectura. Sin embargo, esta no-linealidad no es libre completamente, porque sigue el control en manos de los creadores de esa misma narrativa. Los algoritmos desempeñan un papel crucial en la web, decidiendo qué contenido se muestra a los usuarios. Este sistema a manera de “teocracia computacional”, donde los

algoritmos se convierten en una nueva forma de autoridad que moldea el acceso a la información y la toma de decisiones en la vida cotidiana (Aparici & Martínez, 2021).

Las pautas de comportamiento en la realidad digital se rigen por la apariencia, el consumismo y la sobresaturación de información, mucha de ella totalmente innecesaria. El entretenimiento y el consumo es el estilo de vida digital, redes y pantallas digitales son el centro donde todo lo demás gira a su alrededor. La ideología alrededor de esto es la del consumismo material, informacional o de experiencias y el perseguir llenar los cánones impuestos por esta nueva manera de control de masas. Usar las redes para para mostrar la imagen personal y los logros es una constante, se busca la aprobación externa y esto lleva a una creación de relaciones superficiales. Todo lo que se vive se convierte en contenido para que los demás lo vean, y la mayor parte de las veces ese contenido no corresponde de manera fiel a esa realidad, es un tipo de escenario para las redes. Esa exposición constante hace que se invierta una gran cantidad de energía para este trabajo, y los momentos en realidad significativos pierdan validez para las mismas personas. La autenticidad y la autoaprobación pasan a segundo plano, dando lugar a la aprobación de esa comunidad digital en redes y la cantidad de las personas que la otorgan (Aparici & Martínez, 2021).

En este caso la necesidad de estrategias para desarrollar un pensamiento crítico alrededor de toda esta parafernalia se ha vuelto una necesidad apremiante en la comunidad educativa.

Territorio. El territorio habitado es un buen elemento para iniciar un proceso de alfabetización visual o audiovisual crítica. Las dimensiones simbólicas y relacionales de un territorio y sus evidencias son una manera de entender la realidad de una comunidad. En su estudio sobre mapeo colectivo titulado “¿Qué nos dice el mapeo?”. La metodología de mapeo cultural para generar evidencia y entender Lima Metropolitana”, Elías (2023) a través de la Asociación Nodos Culturales que realizó un mapeo colectivo con habitantes en diversos distritos de Lima, Perú, para encontrar diferentes formas de habitar la ciudad a través de la identificación de sus espacios culturales, se trató de identificar espacios no convencionales, pero localizados por las mismas personas, no por un organismo centralizador; así como librerías, deportivos, casas de cultura, etc. Su propósito fue el posicionar las metodologías participativas y comunitarias en la resignificación del espacio cultural. Entre sus resultados encontraron una relación directa entre la infraestructura cultural y la desigualdad social. Se identificaron subcategorías por tipo de manifestación cultural, de acuerdo a los relatos de vecinas y vecinos participantes. El enfoque para el uso del espacio, el involucramiento del público, etcétera.

En el Taller de mapeo colectivo. Estrategias creativas para una cartografía crítica, dentro de las XI Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura en Granada, España, se trabajó el mapeo colectivo crítico con el objetivo de “mapear las calles de un barrio en riesgo de exclusión social en Málaga, España” (Rivas y González, 2023, p. 799), con estudiantes de diversas disciplinas como Bellas Artes, Historia, Trabajo Social y Arquitectura. Utilizando la Investigación-Acción participativa y la Investigación educativa basada en las artes, se trabajó en varias sesiones con los estudiantes y diferentes grupos de la comunidad. Dentro de sus resultados encontraron que existe la necesidad de un acercamiento de primera mano a la realidad, sin estar mediada por terceros, un contacto directo con los hechos. Algunos participantes se integraron en un rol artístico autónomo, completando acciones no planeadas de tipo performativas en los espacios con un “carácter crítico y poético” (Rivas y González, 2023, p. 808). También se encontró que este tipo de estrategias de enseñanza aprendizaje son altamente valoradas por los participantes, por su involucramiento activo, el ambiente confortable, el trabajo colectivo y la concienciación sobre un contexto social.

La potencialidad del mapeo colectivo como metodología para generar conocimiento acerca de un territorio o espacio determinado en las investigaciones tanto de Elías (2023), como de Rivas y González (2023) dan muestra de la importancia de la participación activa de los actores, como de la información recolectada de primera mano y en el espacio geográfico de interés. Ambos elementos se trabajan en la investigación que aquí se presenta.

Lectura de imágenes, semiótica visual. Rodríguez y Castro (2023), en su estudio titulado “Clasificación de los sistemas de signos en la imagen gráfica de la Cervecería de Mexicali, C.A. Una propuesta de método de análisis semiótico para la composición gráfica”, presentan un análisis sobre la publicidad y el producto en Mexicali en 1923, durante la Ley Seca de los E.U. Partiendo de que un momento determinado y un contexto socio-geográfico específico, tiene su propio sistema de signos que conforman la cultura visual en un sistema económico-productivo y de ahí se realiza el análisis visual, donde la etiqueta de la cervecería fungiría como una síntesis del signo porque comparte con todos los sistemas. Entre sus resultados, y que sirven a los fines de la propia investigación, se puede destacar la reafirmación de que la “metodología de la investigación a partir de la semiótica, considerando los sistemas de signos para reconstruir la narrativa desde el fenómeno complejo de la comunicación en el lugar y la época en donde se gestó” (Rodríguez y Castro, 2023, p. 67).

Por otro lado, el artículo “Aproximación a la iconología del símbolo de identidad saltillense y su transferencia a la arquitectura de la vivienda del

Centro Histórico de Saltillo, construida entre 1880 y 1930” de Dávila et al. (2023), profundizan en el estudio iconológico del sarape por medio del análisis visual; definen la iconografía del sarape como símbolo y su devenir en la arquitectura ornamental en la vivienda del Centro Histórico de Saltillo, que sufren un cambio entre 1880 y 1930 derivado de los nuevos medios de comunicación terrestre en la ciudad. Con una metodología de investigación documental, teórica e histórica con un enfoque en la semiótica, el análisis visual y la hermenéutica buscan determinar si este elemento de la cultura de un elemento textil a uno arquitectónico, y si es posible identificarlo como símbolo de identidad regional. En sus resultados se expone el análisis de los componentes del sarape y su nexa con los elementos arquitectónicos, así la utilización del símbolo queda como un “recurso de rescate identitario en la arquitectura de la ciudad de Saltillo” (Dávila et al., 2023, p. 25).

La semiótica visual y su método de análisis, a través del símbolo, del análisis de imágenes y productos culturales, tanto en el trabajo de Rodríguez y Castro (2023) y el de Dávila et al. (2023), dan cuenta sobre los procesos que trabajan sobre el análisis del signo y la deconstrucción de los códigos visuales, para la comprensión crítica de una realidad y su contexto.

Selfie, el autorretrato y las redes sociales. Dentro del Máster de Profesorado de Artes Plásticas y Visuales, el alumnado de Fotografía participó en el estudio de Sabela Eiriz (2021), en la asignatura de Teoría de la Fotografía, en la Universidad de Granada, España. Dentro de un entorno dominado por las redes sociales y la autorrepresentación. Con el objetivo de abordar las tendencias conceptuales y visuales de la fotografía y el autorretrato, incentivando la reflexión conceptual y la creación fotográfica. Se buscó también propiciar la reflexión sobre el uso de redes sociales y su influencia en las prácticas artísticas contemporáneas, la exhibición de la intimidad y la proyección de la identidad a través del autorretrato tipo *selfie*. En sus resultados la investigación permitió la reflexión crítica sobre ese tipo de imagen y su papel dentro de las redes sociales. A través de diversas acciones artísticas se exploró la autorrepresentación y la construcción de la identidad, a través de un discurso visual y conceptual.

Por su parte, en el estudio de Vaquero-Cañestro (2022) se trabajó con 270 estudiantes del Máster en Educación Primaria en la asignatura de Educación en Artes Plásticas y visuales, durante tres cursos consecutivos (2017-2020), en la Universidad de Málaga, España. La investigación se desarrolla también como la anterior, en un entorno marcado por las redes sociales y la cultura mediática, teniendo peso en la construcción de la identidad de los jóvenes. Propone el antiselfie como una alternativa artístico-educativa al *selfie*, para fomentar la autorrepresentación introspectiva, crítica y no estereotipada

en la formación de futuros maestros y maestras; buscando reemplazar las autorrepresentaciones normativas por producciones que favorecieran la reconstrucción identitaria individual y colectiva, desde la diversidad. En sus resultados la implementación del antiselfie mostró un impacto positivo en la formación del estudiantado, pasando de una transición de producciones normatizadas a las creaciones más propias, artísticas e introspectivas. Se logró una mayor diversidad en las representaciones, la presencia de la individualidad y la aparición de narrativas, la metáfora y la autenticidad. Todo esto promoviendo una mirada crítica y empática, así como la mejora de relaciones interpersonales en el grupo.

La autorrepresentación a través de la *selfie* en las redes sociales, es un elemento con gran potencial para el trabajo de alfabetización visual crítica. Así lo demuestran el estudio de Vaquero-Cañestro (2022), como el de Eiriz (2021), en donde el fortalecimiento del pensamiento crítico a través del análisis semiótico y visual, deconstruyen los códigos del lenguaje para comprender las verdaderas lecturas y llevar esto a nuevas reconstrucciones de un discurso más propio, identitario y diverso.

Contexto problematizador

La presente investigación ocurrió en Ciudad Delicias, una ciudad de mediana extensión a 80 kilómetros al sur de la capital del estado de Chihuahua, en el norte de México. Los participantes fueron estudiantes de cuarto y quinto semestre de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional del Estado de Chihuahua (UPNECH), Unidad Delicias.

Dentro del plan de estudios de la Licenciatura en Pedagogía en la UPNECH, Unidad Delicias, se atienden las características del perfil de egreso y la necesidad profesional en el servicio docente que los estudiantes tendrán, los saberes específicos serán encaminados hacia el ingreso a la profesión. Existe un enfoque hacia el análisis y construcción de programas para el aprendizaje, la valoración y pertinencia de su evaluación y la participación en la sistematización de experiencias en el aprendizaje (Campos, 2019). Pero esto no implica que hubiere alguna consideración en los currículos diseñados que tengan alguna mira en la Alfabetización Visual o Audiovisual (AAV) o alguna de sus vertientes. Los escasos intentos que han existido en la formación de los estudiantes con respecto a la AAV han sido de forma transversal en las asignaturas y no han obedecido a algún plan sistematizado que contemple la formación completa de los estudiantes dentro del plan curricular de su carrera.

A lo anterior es posible aunar el contexto donde los estudiantes han crecido, debido a que Delicias es una ciudad pequeña, entre sus características no se encuentra un gran movimiento o una gran diversidad cultural dentro de la cual los habitantes tuvieran opciones formativas a través de su entorno y con opciones de tipo informal. Por lo anterior, se presenta la problemática como una falta de profundización en Cultura visual en el currículo de los programas de la Licenciatura en Pedagogía de la UPNECH, Unidad Delicias, una universidad dedicada a la formación de docentes o formadores, por lo que surge la pregunta: ¿De qué forma puede la Alfabetización con Perspectiva en Semiótica Visual propiciar la Cultura Visual en estudiantes de Licenciatura en Pedagogía, para que ellos en su práctica docente utilicen adecuadamente los recursos audiovisuales de forma transversal en diferentes asignaturas del currículum oficial?

Objetivo

El objetivo principal de este proyecto fue determinar la forma en que la Alfabetización con Perspectiva en Semiótica Visual propicia la Cultura Visual en estudiantes de Licenciatura en Pedagogía, para que ellos posteriormente en su práctica docente utilicen adecuadamente los recursos audiovisuales de forma transversal en diferentes asignaturas del currículum oficial.

Metodología

Este proyecto tuvo un enfoque mixto de investigación, porque se parte de una concepción pragmática del conocimiento donde los momentos, acciones y sucesos son las que guían el camino, en éste existe una preocupación por lo que funciona y la aplicación práctica a un problema, más que la preocupación por los métodos; se utilizan los métodos y las técnicas que se requieran para abordar y resolver un problema; no existe un dogmatismo estricto con respecto a la elección de métodos, las técnicas y los procedimientos que mejor se acomodan, se parte de un propósito de partida (Guzmán y Alvarado, 2009). Se utilizó el enfoque de investigación mixto incrustado porque utiliza de manera simultánea datos cuantitativos y cualitativos. Es un estudio básicamente cualitativo, pero se enriquece con datos cuantitativos descriptivos de la muestra, por eso es incrustado (Hernández et al., 2010). Se da predominancia hacia los datos cualitativos, ya que con éstos, y de acuerdo con la Dra. Eumelia Galeano Marín y su videoconferencia que presenta en YouTube (Universidad

Cooperativa de Colombia, 2014), se utiliza una lógica intersubjetiva que parte de la realidad misma que se vive y ésta es la dinámica de la sociedad. No acomoda la realidad al método, sino que el método permite realmente una comprensión de esa realidad cambiante compleja y dinámica. El investigador es a la vez sujeto de investigación y los actores sociales son considerados como sujetos de ésta. Es una investigación de corte dialógico que trata de construir conocimiento reconociendo que todos los seres son capaces de producir conocimiento y de comprender su propia realidad (Fick, 2015).

En su predominancia cualitativa no se elabora una hipótesis al inicio, o una definición clara de lo que se estudia para comprobar su veracidad; al contrario, los conceptos, hipótesis o supuestos se desarrollan durante el proceso de investigación. Se parte de la perspectiva de que métodos y teorías deben ser apropiados al objeto de estudio, si lo que existe no encaja para lo que se necesita, entonces se modifican, se prescinde de ellos o se desarrollan nuevos métodos o enfoques. El investigador es parte misma de la investigación, desde su experiencia y el rol que desempeñan. El contexto y los casos son una de las partes más importantes, se toma en serio para comprender a profundidad lo que se está estudiando.

Las técnicas para recopilar datos fueron la observación participante, la encuesta y la entrevista a profundidad. Los instrumentos utilizados fueron el diario de campo, el guion de observación y el cuestionario cerrado. Por la forma de recolectar datos se trató de una etnografía, y por la selección de los participantes es un estudio de caso; ambos entran dentro del paradigma fenomenológico. Cuando por la intención de hacer intervención, según el propósito, se trata de investigación-acción el cual está dentro del paradigma crítico-dialéctico.

Contenido

La visualidad en el mundo contemporáneo es producto más del mundo cotidiano que del mundo escolar. Ésta inunda todo en el ámbito de los jóvenes, de sus padres y de los docentes. Esta visualidad es un tipo de reconstrucción del mundo exterior y que está expuesta en la representación de los medios, en estos momentos en la cultura visual de las redes sociales y en otros en los medios de comunicación como la publicidad impresa y la televisión. Pero, de igual forma, lo que se presenta es la reducción de sólo lo que los medios de comunicación quieren contar (Paredes, 2012). Dado el continuo cambio en la creación de la imagen, por las nuevas hegemonías con nuevos elementos los esquemas de análisis, aunque amplios, tienen un periodo corto de

duración. Más que una historia de la visualidad es necesario un acercamiento transdisciplinar, donde:

Un estudio sistemático de la cultura visual [...] puede proporcionarnos una comprensión crítica de su papel y sus funciones sociales y de las relaciones de poder a las que se vincula, más allá de su mera apreciación o del placer que proporcionan [...] Este desafío a la manera más tradicional de construir el conocimiento está armado sobre diversas apoyaturas, tales como nueva historia del arte, arquitectura, historia, psicología cultural, psicoanálisis, construcción social, estudios culturales, antropología, estudios de género y otras formas de superar el sometimiento en lo que se ha llamado genéricamente estudios poscoloniales, estudios de medios y muchos más elementos que se entrecruzan en la crítica posmoderna y el abordaje de la idea de complejidad, desde la filosofía a la literatura de ciencia ficción; o en un abordaje menos ampuloso, por las distancias entre la pedagogía popular y la pedagogía escolar (Kincheloe citado por Paredes, 2012, pp. 153-154).

Es necesaria una comprensión crítica de la cultura audiovisual contemporánea, donde no sólo se analice, sino que se indaguen esos esquemas que se presentan a través del día a día y no sea un consumo sin conciencia de lo que está sucediendo. No se puede entender la cultura audiovisual como un lenguaje con una decodificación unívoca, porque no se trata de un código formal universal con una sola interpretación. El análisis considerado desde lo complejo y transdisciplinar (social, cultural, histórico, semiótico, estructuralista, hermenéutico, discursivo, relacional) es una reformulación de la realidad a través de la imagen y sus herramientas, hacia la apropiación de cada uno y su vida como productor e intérprete. Esta comprensión crítica de la cultura visual, de la imagen, engloba ciertos elementos que sin un orden jerárquico sí están interconectados y ocurren de forma sincrónica o asincrónica. La mirada se dirige hacia lo histórico-antropológico, lo estético-artístico, lo biográfico y lo crítico-social.

La incisión no es sobre la representación, el artefacto visual o el sentido de la imagen como resultado, mucho menos sobre las TIC como una panacea. Más bien se trata sobre reformular el quehacer en la escuela, un hacer currículo. El tratamiento de la subjetividad y la vida cotidiana (lo que no está en la escuela) siguen siendo excluidos en un ambiente donde se prioriza la sistematización, estandarización, homogeneidad y continuidad repetitivos y únicos. Mientras las nuevas generaciones están en continuo cambio con su diversidad, apertura, flexibilidad e inestabilidad, esta subjetividad no sólo atañe a los jóvenes que estudian, sino también a los docentes y su conocimiento pedagógico y su forma de hacer ciencia.

Es necesario hacer lo subjetivo frente a lo objetivo y tomar como punto de referencia muchos espacios abiertos para entrar en ellos. Es dar valor a

las personas en su contexto a diferencia de cualquier idealización pretendida como objetiva. Esto también trata sobre no cosificar y esto dista mucho sobre la realidad actual en la institución educativa. Se habla entonces de intersubjetividades “Los sujetos son [...] los protagonistas de una historia, la suya, frente a la contada como si ellos no estuvieran” (Paredes, 2012, p. 156).

Por lo general, el punto de partida de las alfabetizaciones basadas en aprendizajes de códigos, como los que se usan en las TIC, son propensos a la falta de análisis, el cual no será crítico y la producción reproduce códigos clásicos. No se genera conocimiento del estar manipulando símbolos, sino más bien de interactuar entre estructuras y la dinámica social. Un replanteamiento crítico profundo sobre la escuela actual sería la representación del conocimiento, los estudiantes como gestores de su propio conocimiento, el apoyo de las TIC, el carácter social y situado del aprendizaje. Más allá de esto, la crítica a la sociedad y sus mecanismos de poder en un lado en su forma política, pero de los mecanismos de poder que la gobiernan, también en un aspecto más sutil como “la superación del discurso constructivista o la reproducción de formas de clase media en la escuela (experiencias y lenguaje que poseen en su casa son mediadores privilegiados en las clases” (Paredes, 2012, p. 158).

Es necesario entender, comprender y gestionar espacios educativos que respondan a la complejidad desde la flexibilidad, donde los contenidos disciplinares entren en una dinámica distinta al relacionarse con y entre ellos, también de una diversificación de los recursos implicados en el proceso. Para una indagación desde la complejidad, la antropología visual es la respuesta. En ésta, las narrativas son evocadoras porque estimulan la imaginación; contextuales donde la metáfora y la descripción es densa sin ser técnica y devela las complejidades de un evento, carácter o escenario. También son vernaculares porque están asociadas a las experiencias y al lenguaje de las personas, esto logra un nexo con aquellos para los que los proyectos o la investigación no tiene atracción alguna. Por ejemplo, en los documentales basados en la antropología visual, hay una preocupación por dar crédito a los protagonistas y no sobre la imposición de la mirada. La antropología visual forma parte de la antropología social y cultural que estudia la imagen. De acuerdo a Roger Canals (2012) en un *podcast* del Canal UNED (Universidad Nacional de Educación a Distancia en España) se pueden localizar tres campos de estudio diferenciados: primero, la imagen como objeto, el rol que juega en la sociedad como en la publicidad; el segundo, es el uso de la imagen como técnica de investigación, tan viejo como la antropología misma, por ejemplo, el dibujo de imágenes de la naturaleza, el uso de las fotografías para obtener información que sería difícil obtener de otra forma y, por último, la imagen como

modo de dispositivo de presentación y difusión, incluso de interpretación de los datos obtenidos. Esta última es lo que implica presentar las conclusiones de un trabajo de campo a través de lo visual.

El proceso de ver es tan natural y en apariencia tan sencillo al entendimiento de las personas que no hay una idea en su justa medida sobre lo que hay detrás. La supervivencia está ligada al sentido de la vista y a lo cotidiano, muy poco esfuerzo produce una gran cantidad de información en formato visual. Entonces, no se hace evidente que el proceso de observación puede perfeccionarse y llegar a ser una herramienta poderosa en la comunicación humana (Dondis, 2017b).

La situación de la alfabetización visual es similar al de la alfabetización verbal, en ésta no se ha llegado de una forma fácil y rápida a nivel mundial y en algunos países aún se tienen niveles muy bajos. Todos los seres humanos, salvo los que están ciegos, pueden ver para entonces considerar un nivel estudiado en la comprensión visual, se debe considerar que se llega más allá que el hecho de ver. "La alfabetización visual implica comprensión, el medio de ver y compartir el significado a cierto nivel de universalidad previsible" (Dondis, 2017a, p. 205), esto es llegar más allá de las facultades fisiológicas en el ser humano para poder ver más allá de sus programaciones y de las capacidades innatas del organismo para la toma de decisiones sobre una base del bien común y superando la individualidad.

Es necesario que en la educación se responda a las necesidades de alfabetización visual, que las mismas personas responsables e involucradas en los procesos de enseñanza-aprendizaje comprendan que no se trata de un accesorio la alfabetización visual, sino una forma de entender y conceptualizar el mundo para la supervivencia en sociedad "[...] entonces existirá una clara oportunidad de introducir un programa de estudios que considere personas cultas a las que estén tan visualmente alfabetizadas como hoy lo están verbalmente" (Dondis, 2017a, p. 207).

La intervención

Los participantes en esta investigación cursaban al momento de la intervención el 5° semestre de Licenciatura en Pedagogía. Habían pasado un periodo previo de diagnóstico sobre el uso y consumo de la imagen en un curso y semestre anteriores y fue el primer levantamiento de datos; el segundo corresponde a la intervención con el modelo de AFAV. El diseño de la intervención se organizó en tres momentos en diferentes contenidos curriculares del programa de curso de Comunicación, Cultura y Educación. En cada uno se

trabajó con el método de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y en todo ese bloque se desarrolla el proceso de AFAV de forma intrínseca con esos contenidos curriculares.

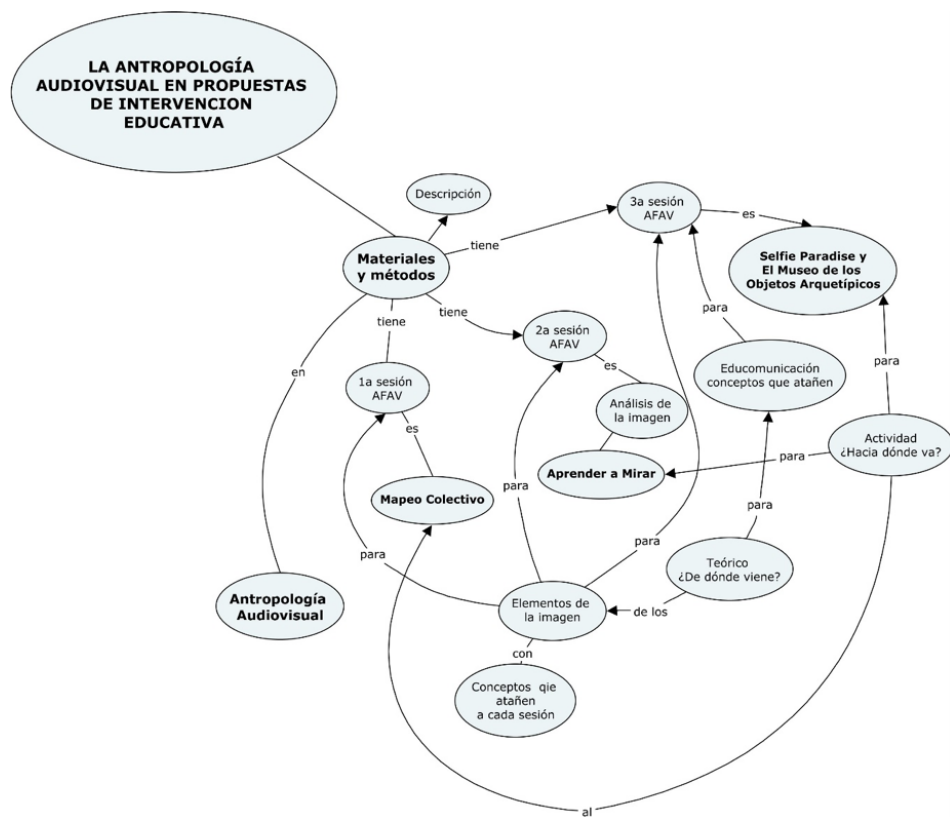


Figura 1. Elementos para la intervención. Los materiales y métodos con los elementos que se corresponden a cada una de las tres sesiones de la intervención. Elaboración: Claudia Margarita Romero Delgado.

Primera sesión de AFAV. ABP Contracartografías

En esta primera sesión de AFAV se tomó el mapeo colectivo como punto de partida para el diseño del proyecto colaborativo. El mapeo colectivo es un tipo de contracartografía de un territorio y en él se hacen evidentes y

se analizan diversas situaciones o problemas relacionados desde la perspectiva de los propios habitantes de ese espacio. No sólo el espacio geográfico es mapeado, también el cuerpo de las personas es considerado como un territorio y se discute sobre él y sus implicaciones en el día a día. Este tipo de proyecto, sin ser exclusivos de ellos parte inicialmente de un colectivo artístico argentino llamado "Iconoclasistas" conformado por Julia Risler y Pablo Ares, quienes realizan desde el 2008 trabajo comunitario con talleres en determinados espacios a través de la investigación colaborativa y el trabajo comunitario (Risler y Ares, 2013).

Este primer ABP se dividió en tres etapas, una por un contenido curricular y un periodo semanal y se titularon así: Mapeo colectivo I. Deriva urbana. Tema Aspectos semióticos de la cultura; Mapeo colectivo II. Sentidos, percepciones y territorios y Mapeo colectivo III. Puestos de mapeo. Cuerpas y mapas.

En la primera etapa como actividad y organizados en triadas, los estudiantes hicieron un breve recorrido en su comunidad, ya fuera en los alrededores de la escuela, su hogar, el trabajo u otros y en este destacaron en sitio y a través de video, los diferentes conceptos clave que habían analizado de forma previa. Uno de los parámetros de la actividad era compartir de forma pública los videos en algún canal de red social para videos, como Youtube, Vimeo, entre otros, y de ahí reunir todos los videos en un solo espacio para su socialización. Es sugestivo observar que en estos videos queda de manera clara cuál es el contexto urbano en el que se desenvuelven los participantes, también es posible tener una imagen visual y sonora de algunos de los mismos.

En la segunda etapa del proyecto de contracartografías, como preparación para el mapeo los estudiantes debían tener un proceso de sensibilización hacia el uso de mapas para plasmar experiencias y/o emociones relacionadas consigo mismos y por eso se tomó una de las actividades del colectivo Iconoclasistas como base para un tipo de mapeo introspectivo. Como lectura previa los jóvenes leyeron el capítulo de *Sentidos, percepciones y territorios* (Risler, 2013, p. 20) y *Cuerpo: disciplina, mandato y control* (Risler, 2013, p. 27), para entender cómo sería la dinámica para la actividad dentro de aula y qué se esperaría sobre ellos mismos y, en la siguiente etapa, con toda la comunidad universitaria como público participante. En la primera sesión de AFAV que se trató en esta etapa, la idea principal era encaminarse hacia el origen de la iconografía (base de los íconos y emojis utilizados en la red), ya que sería material de uso para elaborar la planeación de cada equipo del mapeo colectivo que se avecinaba.

La tercera y última etapa fue donde ocurrió el mapeo colectivo para toda la universidad y el cierre de esa primera intervención en el modelo de AFAV. Desde una semana antes se hizo la promoción en la página de Facebook

de la universidad (Figura 2), se organizaron los espacios para participar, los equipos de trabajo, temáticas, materiales y todo lo necesario para el evento.



Figura 2. Promoción del mapeo. El evento del mapeo fue difundido en redes sociales. Elaboración: Claudia Margarita Romero Delgado.

Cada uno de los grupos escolares que participaron fue dividido en dos partes, uno para trabajar con cartografías en mapas geográficos, la cual se llamó *mapas*; y la otra parte para trabajar el cuerpo humano como si se tratara también de un territorio y se llamó *cuerpas*. Se trabajó en equipos de cinco participantes, los parámetros para *mapas*: delimitación geográfica, mapa, iconografía y simbología, temática, infografía, realización de materiales y para *cuerpas*: elección de la temática, iconografía y simbología, diagrama o esquema del cuerpo, etc. Los temas fueron delimitados en una lista de la que se dejó escoger a cada equipo. Ya en sitio, todos debían ubicar de forma espacial sus puestos, montar carteles e infografías, y hacer la invitación al evento; para ese levantamiento de datos ellos utilizarían la observación participante.

El evento ocurrió durante toda la jornada escolar de ese día en el turno vespertino. Hubo gran diversidad en cuanto al estilo de cada uno de los puestos de mapeo y sus materiales, también varió el uso de la imagen y la forma para utilizar la iconografía y la simbología, en gran medida de un equipo a otro (Figura 3). Las participaciones dentro de lo que fueron los mapas fluyó de manera más uniforme a diferencia de lo que ocurrió con los puestos de cuerpos, los mismos estudiantes mapeadores comentaron que esto quizá

ocurría porque hablar de experiencias sobre el propio cuerpo no es algo que se tome a la ligera y que la manera en que estaba presentada toda la intervención no daba la privacidad necesaria para lograr que este tipo de participación tuviera mayor afluencia o logro de personas que participaban.



Figura 3. Participación de los equipos. Las participantes de uno de los equipos de mapas, con todos sus materiales en exhibición y el público presente. Elaboración: Claudia Margarita Romero Delgado.

Segunda sesión de AFAV. ABP Aprender a Mirar

El arte es una valiosa herramienta para potenciar el trabajo con imágenes, en especial la capacidad de análisis de la imagen. Para apreciar el arte no se requiere conocimientos especiales, si se parte de que el arte es complejo e incomprensible. Pero esta última frase es parcialmente certera porque todas las personas tienen la capacidad para disfrutar la arquitectura, ver una danza, escuchar música, o mirar un cuadro. La apreciación y expresión artísticas contribuyen al desarrollo intelectual de los alumnos, este enriquece la percepción y sensibilidad y contribuye a una formación integral del ser humano (González, et al., 1998). En este proyecto para la segunda sesión de AFAV, llamado *Aprender a mirar*, se tomó el material elaborado por la Secretaría de Educación Pública (SEP), titulado de la misma manera. En ese material se hace un análisis de 40 láminas en gran formato (aproximadamente 50 x 70 cm.) y de forma guiada a través de ciertos ejercicios y preguntas se hace el análisis de estas láminas que corresponden a la historia del arte mexicano. El material de *Aprender a mirar* en su origen está dirigido a niños y niñas de educación básica, pero de igual forma sirvió a los fines de la investigación en el apartado sobre análisis de la imagen. Se tomaron los conceptos básicos para

la sesión de AFAV mencionados arriba y con ellos y por trabajo colaborativo se realizó un análisis de la imagen en estas láminas de forma colaborativa.

El trabajo de análisis de la imagen se realizó en equipos de cinco integrantes, se repartió una de las láminas de gran formato con imágenes de historia del arte en México. Los participantes debían hacer registro en notas sobre todo el ejercicio, observar con atención, describir lo que veían, interpretar la imagen e intercambiar ideas con los integrantes del equipo. Las preguntas de apoyo para este ejercicio fueron: ¿Qué ven en esta imagen? ¿Qué otras cosas pueden ver? ¿Qué hay en la parte superior; abajo; a los lados? ¿En qué parte está eso? ¿Qué formas encuentran? ¿Qué aspectos o cosas se repiten, cuáles no? ¿Qué colores ven en la imagen? ¿Qué colores se destacan? ¿Cómo es la expresión de los personajes? ¿Cómo están vestidos? (González, et al., 1998).

Expresiones como: “mira, esta es línea ondulada y hace que se vea como inquieto, pero placentero”, “mira, esto está lleno de cuadrados, círculos y triángulos”, “mira, estos colores son morados y azules de diferente intensidad, unos grises y otros verdosos, pero todos son como muy apagados, hace que se vea como tenebroso o triste en la imagen”: estas expresiones fueron reiteradas, como también las sonrisas y expresiones de satisfacción al encontrar la conexión entre los conceptos clave y lo que veían en las imágenes.



Figura 4. Análisis de la imagen por equipos-II. *El camión* (1929) de Frida Kahlo. Los jóvenes encontraron divertido relacionar los conceptos clave con lo que veían en la imagen. Elaboración: Claudia Margarita Romero Delgado.

Tercera sesión de AFAV. ABP *Selfie Paradise* y el Museo de los Objetos Arquetípicos

En la actualidad, el uso de internet ha transformado la consideración que se tiene en la autopercepción. Existe el “yo” real y también su contraparte con el “yo” digital. Mucho de esto ha contribuido en su construcción el uso de las redes sociales, Facebook, Instagram, el ahora popular TikTok. La repercusión de esto en la vida de los individuos no ha sido del todo positiva, en algunas ocasiones se ha convertido en una persecución continua de esa imagen perfecta que se pretende construir en las redes sociales y que no siempre corresponde a la imagen o a la vida real. De la misma manera esa “idealización” tampoco puede que sea equiparable a satisfacer las necesidades materiales y espirituales de las personas como para contribuir a su propia felicidad y autorrealización (Correa, 2017). En la última intervención de AFAV se optó por el trabajo con el pensamiento crítico en el uso y consumo de la imagen, la autoimagen o como se denomina en el argot de las redes sociales la *selfie*.

La sonoridad adquiere también sus propios matices en el entorno virtual, la posibilidad de comunicación con la grabación de contenidos sonoros, almacenamiento en la red y posterior escucha o descarga, es conocido como *podcast*. Este es un recurso que va mucho más allá del lenguaje como el radiofónico y se corresponde a su uso en las redes y se apoya en:

La construcción de una identidad diferenciada de los distintos podcasts que podemos encontrar en las plataformas de alojamiento, se establece a partir de la lógica del avatar, tal como sucede con las redes sociales [...]. La serialización, la inmersión que proporcionan los programas presenciales en directo y la avatarización son características esenciales de otros medios que el podcasting recoge y remodela [...]. La palabra, la música, los efectos especiales y el silencio son cuatro signos esenciales que recoge de la radio (García, 2017, pp. 186-188).

Actividad con selfies y objetos, resultados de la actividad. Por la magnitud y complejidad de esta última intervención se vaticinaba una producción rica, variada y significativa de evidencias de aprendizaje, que podrían servir para la socialización a través de una exposición final como cierre de todas las intervenciones en conjunto. Esta exposición se nombró *Selfie Paradise y el Museo de los Objetos Arquetípicos. Mi doppelgänger en transmedia*, haciendo esta frase del *doppelgänger en transmedia* alusión a la producción mediática sobre un tipo de “doble” de los participantes, que se haría para los medios y redes sociales a través del proyecto de intervención y cómo se utilizaría la transmedia para su difusión.

De forma previa se encargó material para esta sesión: tres objetos que de preferencia fueran pequeños y correspondieran a la consigna de que uno fuera muy querido, otro con una historia interesante y el tercero muy artístico. También se les pidió a los estudiantes que llevaran revistas con imágenes a página completa o doble página, con un mínimo de texto y anuncios publicitarios como las de *National Geographic*, *Geomundo* o similares, recortes de fondos grandes a página completa con un mínimo nivel de iconicidad, personajes y objetos. Sobre la actividad con los objetos, parte de forma original de una actividad ocurrida en el Diplomado Interdisciplinario para la Enseñanza de las Artes en la Educación Básica, emitido por el Centro Nacional de las Artes (CENART) de agosto a diciembre del año 2020, cuando la época del confinamiento por pandemia de COVID-19 estaba en pleno apogeo. Este diplomado tiene una perspectiva interdisciplinar y trabaja con tres nociones transversales que son cuerpo, espacio y tiempo. Del laboratorio de espacio, dirigido por Mariela Belmar artista plástica y docente del CENART y Fabián Ávila Elizalde artista sonoro y también docente del mismo centro, diseñaron la actividad que parte de la necesidad de tener que reconsiderar el espacio hogareño, como si del espacio social se tratara. Se tomó la idea original y se hizo un rediseño adecuado a lo que se necesitaba para este último proyecto de intervención con AFAV. Ya dentro del aula, en cada grupo, los participantes compartieron sobre los objetos que llevaron, su historia y la finalidad de esa selección. Se dio la consigna de realizar, como tarea, documentar en imágenes sus objetos y realizar un *podcast*, haciendo ellos la narración.

Sobre el uso de los materiales gráficos que se habían encargado (revistas y recortes), se utilizarían para realizar un fotomontaje a manera de autorretrato o *selfie*, pero con ciertas características diferentes a lo usado de la *selfie* en las redes sociales. Las pautas para la creación de los fotomontajes fueron: que se realizara en un formato carta o tabloide, a color; se usaran los elementos de composición vistos en la sesión de AFAV; la temática sería la *selfie* utilizando los elementos más significativos para cada uno de los participantes en su individualidad, procurando que no fueran los impuestos por los medios.

El resultado con evidencias dejadas en la actividad de los fotomontajes-*selfie* fue muy diverso; desde fotomontajes superficiales y con poca atención a su realización, cuyos creadores tuvieron que repetir el ejercicio, hasta los que cumplieron con los requisitos de manera digna. En general fueron pocos los trabajos en que hubiera un interés en la imagen propia (aun así, sí los hubo en menor cantidad) como representación de lo más significativo para sí mismos, pero sí fueron bastantes trabajos con escenas familiares, actividades y lugares preferidos, mascotas, seres ya fallecidos; los menos,

pero que sí hubo, fueron trabajos que utilizaban la retórica visual para un significado más profundo y en el que su lectura no era sólo de tipo denotativa. Como en la imagen de la Figura 5, la autora de este fotomontaje-*selfie* muestra una imagen de ella misma, superpuesta en otra imagen que ya de por sí muestra una alegoría de un cinto que se convierte en rascacielos, ella misma a manera de King-Kong lo va escalando. Ella explicó que siempre ha sido una persona de estructura ósea grande y muy alta, motivo de acoso en su niñez y adolescencia, algo superado tiempo después.



Figura 5. *Fotomontaje selfie con fuerte carga emotiva*. Elaboración: Liliana Yurivid Gutiérrez Gamboa.

Tanto los fotomontajes, como los objetos y su *podcast* estaban destinados a ser exhibidos en una exposición de fin de cursos, para socializar. Como un proceso de organización museística para una exhibición no era algo con lo que estuvieran familiarizados los participantes, se haría que ellos participaran en este proceso de la forma más apegada posible a lo que sucede en un proceso de montaje y exhibición. Con sus etapas de curaduría de obra, selección, realización de guion museográfico, montaje en sí, inauguración del evento y visitas guiadas. Se hizo un comité organizador con tres representantes por grupo, con ellos se realizó la planeación del evento final, el guion museográfico y se definieron roles para el día del montaje y la inauguración.

El público fue la misma comunidad universitaria, hubo un tanto de expectativa al inicio, ya que no era un tipo de actividad común. En la sala del Museo

de los Objetos Arquetípicos, los visitantes mostraron consternación porque era una exhibición de objetos simples y cotidianos, pero al escuchar las narraciones sobre los objetos en *podcast* entendieron cuál era el propósito de esa exhibición. El mural de las *selfies* no tuvo efecto sorpresa, pero sí fue del gusto del público, esto por las composiciones que los estudiantes participantes habían realizado, la narración del significado aumentó el interés de los asistentes que las veía.



Figura 6. Recorrido por el mural de las selfies. Elaboración: Claudia Margarita Romero Delgado.



Figura 7. Algunos objetos del Museo de los Objetos Arquetípicos. Elaboración: Claudia Margarita Romero Delgado.

La exposición de *Selfie Paradise* y el Museo de los Objetos Arquetípicos cumplió su cometido, que fue el dar cierre a través de la socialización de evidencias a la comunidad universitaria de un proceso de investigación iniciado un semestre antes en la etapa del diagnóstico. La percepción del público fue de agrado y satisfacción, y para los alumnos participantes ocurrió como un evento fuera de lo común para ellos, pero en el que comprendieron el propósito de varios de los procesos que habían iniciado meses antes y que en un inicio no entendían su razón de ser. El proceso de la alfabetización audiovisual que incluye la capacidad de la lectura de la imagen y el consumo crítico de la imagen, se sumó a la exposición con la curación de obra, el guion museístico, la inauguración y la exposición como medio de socialización en sí.

Conclusiones

El propósito de este proyecto de investigación fue el determinar la forma en que la AFAV puede propiciar la Cultura Visual en estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía en UPNECH campus Delicias. Acotar la problemática a un contexto puntual, de forma geográfica y sociocultural como en este proyecto; permitió que el tratamiento de lo que fuera el modelo de AFAV (el modelo de intervención con estrategias de alfabetización audiovisual con perspectiva en semiótica visual) tuviera características diseñadas precisamente para ese contexto, para esa realidad en la que se estaba inmerso, lo cual fue un acierto para el desarrollo del proyecto y para la interacción de los sujetos o estudiantes participantes con el modelo de AFAV. De forma lógica esto tuvo resonancia al hacer el análisis del cómo ocurría esa interacción.

Los alcances fueron logrados, el uso, el consumo y la producción de la imagen por estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía, en una instantánea temporal o periodo de tiempo determinado, la 4ª generación de la LEP de UPNECH Unidad Delicias. El modelo de AFAV con sus tres sesiones de intervención para tres diferentes fechas de ese semestre de aplicación, fue un pluriverso en cuanto a su diseño ya que no se limitó a un solo eje de aplicación. Del mapeo colectivo en un contexto macrosocial, fue al medio con el análisis de la imagen con los materiales de Aprender a mirar y terminó con un trabajo de introspección en *Selfie Paradise* y la producción del autorretrato, pero haciendo una vuelta en el tiempo y retomando las técnicas de composición vistas en las sesiones anteriores y la técnica del fotomontaje utilizada para la etapa de diagnóstico. Tocó este modelo de AFAV características muy diversas y exhaustivas para los cortos periodos en los que se trabajó. Se logró una gran cantidad de datos recopilados que no fueron utilizados (no

era el objetivo) pero que sí tenían una riqueza y profundidad decorosa para ser analizada. Esta situación en el momento no fue evidente, pero sí con la oportunidad de ver ya todo el proceso desarrollado, aplicado y concluido, que otorga la benevolencia del tiempo.

Del momento de realizar la intervención en 2022, a la fecha en que se escriben estas líneas en 2025, se han realizado en los siguientes ciclos escolares (2023 y 2024) dos intervenciones más con el ABP del mapeo colectivo, sólo con ese porque implica una gran cantidad de trabajo en su implementación y para que el estudiantado tuviera mayor profundización, análisis y reflexión en los procesos y sus resultados. De esos tres distintos periodos académicos independientes, donde hubo la intervención del mapeo (2022, 2023 y 2024) se pueden extraer las siguientes recomendaciones para futuras investigaciones o aplicaciones prácticas:

- Para la sensibilización de participantes en un proyecto de mapeo colectivo, si no hay experiencias previas, es muy útil trabajar con marchas exploratorias donde con indicadores muy específicos acerca de los que se recolecta, se hacen recorridos perimetrales de una zona, reconociendo factores de riesgo y de protección, esto enriquece la percepción y también introduce a temas de prevención de la violencia y la delincuencia (no hubo marchas exploratorias en el 2022, pero sí en 2023 y 2024).
- Las actividades de sensibilización sobre un territorio, para quienes de forma posterior realizarán un mapeo, sirven para que se comprenda la manera de conducir un puesto de mapeo, el cómo dirigirse al público participante, entre otros.
- El hablar sobre el cuerpo como un territorio para el mapeo siempre será un tema delicado, pero útil, ya que con ello se obtiene información sensible con respecto a situaciones de vulnerabilidad y prevención de violencia y/o delincuencia. En puestos de mapeo al paso, como ocurre en estas intervenciones de la investigación, se sugiere que el público tenga el suficiente tiempo para dar su participación con detenimiento, y un espacio que permita la intimidad y el anonimato.
- La recolección de datos en un mapeo es susceptible de utilizarse para un único proyecto de investigación, por lo mismo se sugiere llevarla hacia los últimos pasos de sistematización de datos, identificación de variables, socialización de resultados, para que su riqueza y profundidad no queden en el aire.

En cuanto a la actividad de análisis de la imagen, se presentan algunas sugerencias de aplicación:

- Cuando en la actividad de análisis se trata de participantes que no tienen experiencia previa con este tipo de reflexiones es importante el diseño de una estrategia adecuada para presentar los elementos de la imagen a analizar, ya que en un ámbito de las artes visuales o creativas el lenguaje visual es parte del léxico cotidiano de las personas, pero esto no sucede en todos los ámbitos. Por ello es importante prestar atención a estas cuestiones.
- La lectura de imágenes es una herramienta poderosa para trabajar el pensamiento crítico pero, como todo lenguaje, el visual requiere de una alfabetización, y ésta no ocurre de la noche a la mañana. La alfabetización visual es un proceso que al igual que la lecto-escritura alfabética debe ser continuo y permanente; por ello, introducir y lograr la permanencia del estudiantado en estos procesos es enriquecedor en cualquier ámbito disciplinario.

Sobre el proceso de realización de fotomontajes y el uso del autorretrato y la fotografía en procesos de alfabetización audiovisual.

- La realización de fotomontajes con recortes de revistas, a pesar de ser una estrategia de aprendizaje común, no lo es así cuando se utilizan reglas básicas de composición visual. Por ello se recomienda, ya que al hacerlo las imágenes sufren un proceso de deconstrucción y reconstrucción consciente y deliberado, donde las selecciones del creador lo hacen consciente de lo que quiere y lo que no quiere transmitir con su trabajo, a diferencia, por ejemplo, de los autorretratos tipo *selfie*, donde las directrices son dadas por los cánones impuestos por las redes sociales.
- El trabajo manual, con la manipulación de imágenes de revistas y lo que esto implica con un estudiantado donde sus actividades son, en su mayor parte, teórica, ayuda a crear un clima relajado y favorable para el aprendizaje.
- La realización de un montaje expositivo y en forma como la exposición de *Selfie Paradise* y *el Museo de los Objetos Arquetípicos*, permite a participantes no doctos en el tema entender la importancia sobre la curaduría en una exposición, la elaboración de un guion museográfico, discursos de inauguración, etc. Son ampliamente recomendables, ya que el ámbito en el que se desenvolverán en sus prácticas existen las exposiciones, pero por lo general se deja de lado estos procesos de curaduría de contenidos, guiones, etcétera.

Referencias

- Aparici, R., García, A., Fernández, J., y Osuna, S. (2006). Elementos básicos de la imagen, La luz y El color. Editorial Gedisa, En *La imagen. Análisis y representación de la realidad* (pp. 51-103).
- Campos, A., Guevara, A., Ponce, J., Ríos, V., Ortiz, O. y Viramontes, E., (2019). *Diseño del Plan de Estudios*, manuscrito no publicado. Universidad Pedagógica Nacional del Estado de Chihuahua, Campus Delicias.
- Canals, R. (2012). *Antropología visual* [Podcast]. <https://canal.uned.es/video/5a6f764db1111fbc7d8b483e>.
- Correa, I. (2017). Performance del yo digital: Fantasmagorías de la sumisión en la mente colmena. En *¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror* (Primera, pp. 221-232). Gedisa.
- Dondis, D. (2017a). Alfabetividad visual: Como y por qué. En *Sintaxis de la imagen* (2a ed., pp. 205-208). Gustavo Gilli.
- Dondis, D. (2017b). Carácter y contenido de la alfabetividad visual. En *Sintaxis de la imagen* (2a ed., pp. 13-32). Gustavo Gilli.
- Flick, U. (2015). Diseños de investigación cualitativa. En *El diseño de investigación cualitativa* (pp. 60-76). Ediciones Morata.
- García, M. (2017). La nueva comunicación sonora. Del podcast al transcasting. En *¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror* (Primera, pp. 145-155). Gedisa.
- González, I., Paredes, J., Sadurni, N., Salazar, O., y Villanueva, C. (1998). *Aprender a mirar. Imágenes para la escuela primaria*. Secretaría de Educación Pública.
- Guzmán, A. y Alvarado, J. (2009). Concepción pragmática del conocimiento en métodos mixtos. En *Fases y operaciones metodológicas en la investigación educativa* (pp. 46-48).
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L., (2010). Diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominante. En *Metodología de la investigación* (5a ed., pp. 571-576). McGrawHill.
- Paredes, J. (2012). Cambiar el panorama desde las escuelas. In Editorial Trotta (Ed.), *Antropología Visual: medios e investigación en educación* (pp. 152-176).

Risler, J., y Ares, P. c (2013). Cuerpo: disciplina, mandato y control. En *Manual de mapeo colectivo. Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*, p. 27 (Tinta Limón, Ed.; 1a ed.).

Universidad Cooperativa de Colombia (Diplomas UCC). (2014, 4 de abril). *Investigación cualitativa introducción* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8LFZldYnQRE&t=416s>.

Aplicación de prueba piloto del *Manual básico del lenguaje visual* en materiales didácticos digitales para docentes de educación superior

Antonio Makhoulf Akl

Introducción

Se desarrolló el *Manual Básico del Lenguaje Visual* (MBLV) para la elaboración de materiales didácticos digitales con el objetivo de apoyar a docentes que tienen la necesidad de producir dichos materiales en formato de presentación digital como complemento a sus estrategias educativas.

Este manual pretende coadyuvar en la realización visual de presentaciones digitales que funcionan como parte de las estrategias docentes para el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Su objetivo no es formar ni competir con los profesionales del Diseño Gráfico y demás comunicadores visuales, por el contrario, se presenta para difundir la importancia del manejo del lenguaje visual y contribuir en mejorar la producción de los materiales didácticos que los docentes de nivel superior utilizan.

El contenido del manual es el siguiente:

PRÓLOGO-INTRODUCCIÓN

Representaciones externas gráficas

El aprendizaje significativo en los sistemas de representación externa

El diseño y el manejo de la información visual

Lenguaje visual

Evitar ruidos

1. TIPOGRAFÍA

1.1 Selección de tipo

- 1.2 Usar pocas familias
- 1.3 No parecidas
- 1.4 Integridad del tipo (condensada-extendida)
- 1.5 Otras funciones
- 1.6 Espacio vital, espaciado de letras, títulos y párrafos
- 1.7 Líneas muy largas o cortas
- 1.8 Alineación de textos
- 1.9 Color
- 1.10 Jerarquía

2. IMAGEN

- 2.1 Figura-Fondo
- 2.2 Integridad de la imagen
- 2.3 Páginas sin costo

3. COMPOSICIÓN

- 3.1 Saturación de información
- 3.2 Equilibrio
- 3.3 Ritmo

4. COLOR

- 4.1 Papel y pantallas
- 4.2 Propiedades
- 4.3 Contraste
- 4.4 Armonías

5. TEXTURA

- 5.1 Funcional o estético

6. UNIDAD

- 6.1 Estilo, tipo, retícula

7. CONCLUSIONES

REFERENCIAS

Metodología

La presente investigación fue de carácter descriptivo y exploratorio. El descriptivo, tiene como propósito representar un hecho o evento utilizando lenguaje e imágenes para obtener una comprensión del mismo, incluyendo sus características, propiedades y particularidades. El exploratorio, consiste en investigar un tema o problemática que es parcialmente desconocido o se aborda desde una nueva perspectiva. Esto permite realizar un estudio preliminar para establecer nuevas áreas de investigación que faciliten la elaboración de un estudio más detallado sobre el tema en cuestión (Muñoz Razo, 2011).

Asimismo, se empleó un enfoque mixto, que combinó la recolección e integración de datos cualitativos y cuantitativos. Este método permitió deducir conclusiones a partir de la información obtenida, facilitando una comprensión más profunda del objeto de estudio, que en este caso es el MBLV mencionado previamente.

De acuerdo con Hernández Sampieri, utilizar el enfoque mixto ofrece ventajas:

los métodos mixtos caracterizan a los objetos de estudio mediante números y lenguaje e intentan recabar un rango amplio de evidencia para robustecer y expandir nuestro entendimiento de ellos. La triangulación, la expansión o ampliación, la profundización y el incremento de evidencia mediante la utilización de diferentes enfoques metodológicos nos proporcionan mayor seguridad y certeza sobre las conclusiones científicas (Hernández Sampieri et al., 2014, p. 537).

Estos métodos representan dos realidades, una objetiva y otra subjetiva, lo que brindó aproximaciones que se complementan entre sí, ambas realidades coexisten en una tercera, la realidad intersubjetiva.

El objeto de estudio MBLV expone estrategias basadas en el Lenguaje Visual para procurar una comunicación clara, libre de ruidos e interferencias visuales en materiales didácticos, como son las presentaciones digitales. Tomando en cuenta los resultados que arrojó la prueba piloto y el muestreo entre docentes de nivel superior se optimizó la estructura y el contenido del MBLV, el cual tiene como objetivo principal plasmar las bases de una alfabetización visual dirigida a los docentes.

Se configuraron los elementos para elaborar una prueba piloto del manual, sobre los cuales se aplicó la investigación, así como los instrumentos, en este caso, cuestionarios para la debida interpretación de los datos recaudados.

Para la interpretación de los datos se codificaron los datos cuantitativos y se registró su incidencia para luego efectuar el análisis estadístico descriptivo de frecuencias. De igual forma se procedió a cualificar los datos cuantitativos, en donde los datos numéricos se examinaron y se consideró su significado y sentido.

Recopilación de datos

La recaudación de la información se llevó a cabo por medio de cuestionarios; en éstos se pueden utilizar dos tipos de preguntas, abiertas y cerradas. Al respecto Muñoz Razo (2011, p. 227) apunta:

Preguntas abiertas. Son aquellas en las que el encuestado es libre de emitir un juicio o una opinión de acuerdo con su criterio acerca de lo que se le interroga; de esta forma, no existe ninguna limitación para la expresión de las ideas y opiniones, ni en profundidad ni en temáticas. La ventaja de este tipo de preguntas es que permiten obtener información abundante y más allá de la esperada, lo que deja abiertas las posibilidades de encontrarse con temas inesperados, que enriquecen las repuestas.

Preguntas cerradas. Son las interrogantes donde el encuestado tiene la oportunidad de elegir, entre las opciones presentadas, aquella respuesta que esté de acuerdo con su opinión.

Con base en estos criterios se utilizaron preguntas abiertas para obtener opiniones más personales o profundas para así sustentar el método cualitativo, y preguntas cerradas para recibir la información de manera precisa y detallada, lo que facilitó su revisión bajo el método cuantitativo. El universo de consulta estuvo formado por 27 docentes de nivel superior (licenciatura y posgrado) que no tenían bases o estudios en diseño gráfico o artes, y que utilizan como parte de sus estrategias de enseñanza-aprendizaje las presentaciones digitales de elaboración propia con fines didácticos.

Aplicación de la prueba piloto

Por medio de la plataforma *Google Forms* se solicitó la colaboración a 59 docentes de educación superior, de los cuales sólo participaron 27, poco menos de la mitad, mismos a los que se envió el cuestionario y un enlace para poder descargar el MBLV contenido en un documento PDF.

Dentro los 27 encuestados se encuentran docentes de diversas universidades e instituciones que se mencionan a continuación:

- CIFE Centro Universitario
- Colegio Superior de Gastronomía
- Centro Universitario de Comunicación (CUC)
- Instituto Luz sobre Luz
- Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH)
- Independiente
- Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM)
- Universidad Iberoamericana, Puebla
- Universidad Anáhuac
- Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex)
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM)

- Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Azcapotzalco
- Universidad La Salle
- Universidad Nacional Autónoma de México
- Universidad Pedagógica Nacional del Estado de Chihuahua, unidad Delicias
- Secretaría de Educación Pública de la Ciudad de México

Asimismo, dichos docentes son licenciados en diferentes profesiones y campos de aprendizaje:

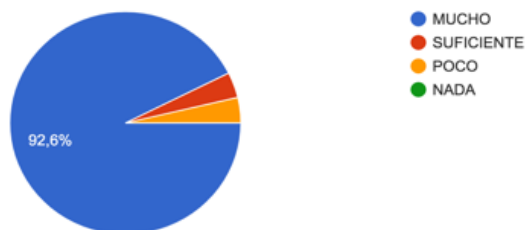
- Administración de Empresas Turísticas
- Antropología Física
- Antropología Social
- Antropología Social / Formadora de Terapeutas
- Cinematografía
- Comunicación
- Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
- Educación
- Filosofía
- Fotografía
- Gastronomía
- Odontología
- Pedagogía y Letras Hispánicas
- Planeación Territorial

En el siguiente apartado se presentan los resultados obtenidos de la prueba piloto y su interpretación para de ahí llegar a conclusiones que derivaron en soluciones, mismas que se ven plasmadas en las recomendaciones.

Resultados

1.- ¿Piensa que el Manual básico del lenguaje visual (MBLV) cumple con el objetivo de aportar una serie de normas básicas del Lenguaje Visual para su...s didácticos digitales? Escoja una sola opción:

27 respuestas

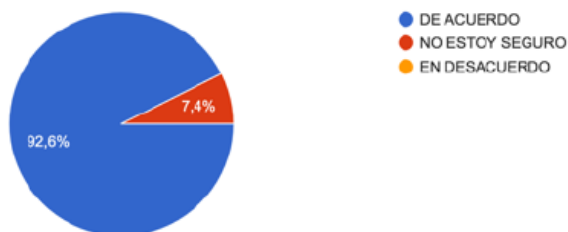


El resultado cuantitativo que arroja la pregunta número 1. es que la mayoría de los encuestados (92.6%) piensa que el MBLV cumple con el objetivo de aportar una serie de normas básicas del Lenguaje Visual para su aplicación en los materiales didácticos digitales.

La aportación y asimilación de dichas normas es primordial para cumplir con los objetivos del MBLV, pues estas son las bases de la alfabetización visual que plantea el proyecto en sí. Esto se traduce en un resultado positivo desde el punto de vista cualitativo.

2.- ¿Le parece que el MBLV contiene un lenguaje claro y es de fácil lectura? Escoja una sola opción:

27 respuestas

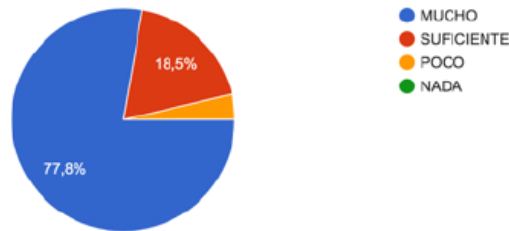


La pregunta número 2. muestra una aprobación mayoritaria (92.6%) al arrojar datos positivos respecto a si el lenguaje del MBLV es claro y de fácil lectura. 7.4% no está seguro, esta duda quizá surge por el léxico académico que se utilizó; sin embargo, el documento va dirigido a docentes de nivel superior, de los que se entiende manejan conceptos y términos propios de la academia.

La claridad en la comunicación es una de las premisas que plantea el MBLV, lo que denota congruencia entre la forma y su contenido dentro del análisis cualitativo.

3.- ¿Considera que el MBLV le será de utilidad para realizar sus presentaciones digitales? Escoja una sola opción:

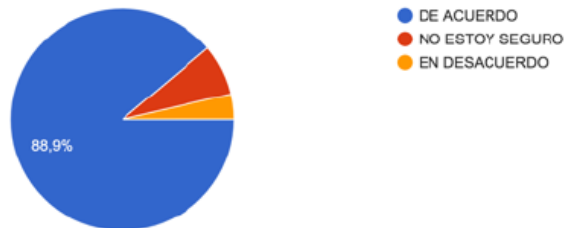
27 respuestas



En la pregunta número 3. el resultado cuantitativo es favorable con respecto a la utilidad del MBLV para realizar las presentaciones digitales como apoyo didáctico, se puede observar que sólo 4.7% de los encuestados respondieron que lo encuentran poco útil, 18.5% suficiente y 77.8% de mucha utilidad. Esto cualitativamente cubre las expectativas de la parte funcional del MBLV y refrenda su utilidad para crear dichas presentaciones digitales.

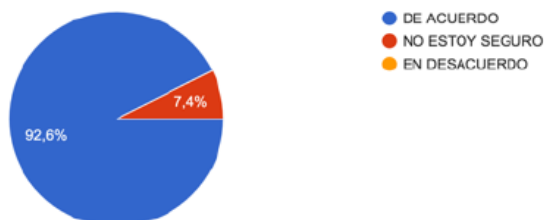
4.- ¿Piensa que la presentación visual del MBLV tiene un Diseño agradable y una composición equilibrada entre los elementos que la componen, co... textos e imágenes? Escoja una sola opción:

27 respuestas



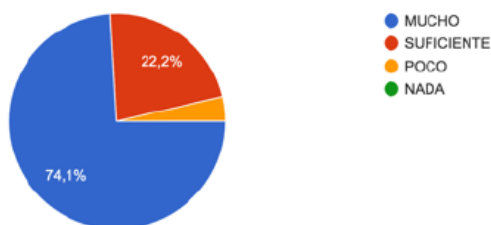
Con respecto al diseño y la composición gráfica del MBLV, el resultado de la pregunta número 4. tiene un alto grado de aprobación con 88.9%, seguido por 6.4% que respondieron "no estoy seguro" y con 4.7% de respuestas que no están de acuerdo. Este alto índice de aprobación en el diseño y la parte compositiva comprueba que dicho manual resulta agradable a la vista y de fácil lectura visual, lo que coadyuva al aprovechamiento del contenido por parte del lector.

5.- ¿Piensa que la presentación visual del MBLV tiene un Diseño claro y de fácil lectura? Escoja una sola opción:
27 respuestas



La pregunta número 5. se relaciona directamente con la anterior, ya que el diseño y la composición influyen directamente para que el MBLV sea claro y de fácil lectura, pues como se menciona en el mismo documento, la claridad en el diseño es calidad en la comunicación visual. Las respuestas arrojan un alto porcentaje: 92.6% de los encuestados están de acuerdo y solamente 7.4% no están seguros de ello.

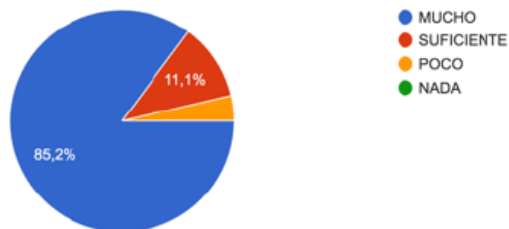
6.- ¿Cree que la difusión del MBLV contribuirá a la alfabetización visual de los docentes? Escoja una sola opción:
27 respuestas



Las repuestas sobre la pregunta número 6. están divididas; en su mayoría de manera aprobatoria al planteamiento de que el MBLV contribuye a la alfabetización visual, 74.1% opina que mucho, 22.2% que suficiente y, en menor proporción, 3.7% que poco. Estos resultados son relevantes, ya que uno de los objetivos de dicho manual es precisamente promover el conocimiento del lenguaje visual entre los docentes, dotándolos de herramientas para optimizar la comunicación visual en la elaboración de sus materiales didácticos.

7.- ¿Cree que la difusión del MBLV contribuirá a mejorar la producción de los materiales didácticos en formato de presentaciones digitales? Escoja una sola opción:

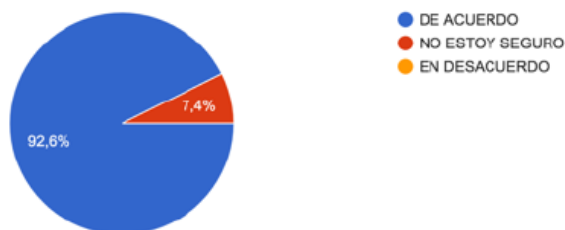
27 respuestas



La pregunta número 7, se refiere a una de las metas que se persigue en la difusión del MBLV que es, como se mencionó, coadyuvar en mejorar la comunicación visual de los materiales didácticos contenidos en formatos digitales a modo de presentación. El resultado cuantitativo es por demás satisfactorio al tener 82.2% de encuestados que respondieron “mucho”, 11.1% “suficiente”, y por último, en menor grado, 3.7% “poco”.

8.- ¿Cree que el MBLV aporta los conocimientos básicos del Lenguaje Visual? Escoja una sola opción:

27 respuestas



El conocimiento básico del lenguaje visual que plantea la pregunta número 8, es sin duda primordial para iniciar una alfabetización en este tema, ya sea dirigida a docentes, estudiantes o lectores en general, se aprecia en las respuestas una alta aprobación, al constatar que 92.6% está de acuerdo y 7.4% no está seguro.

9.- ¿Después de leer el MBLV, le queda claro la necesidad de una alfabetización visual en el ámbito académico? Escoja una sola opción:

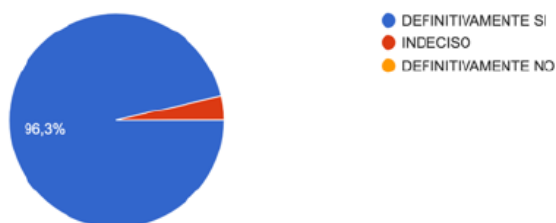
27 respuestas



El 100% de respuestas afirmativas confirma la aprobación que plantea el MBLV sobre la necesidad de iniciar una alfabetización visual en los docentes para hacer efectiva la comunicación por medio de materiales didácticos en forma de presentaciones digitales.

10.- ¿Recomendaría a sus colegas el MBLV, para conocer el Lenguaje Visual y así optimizar los materiales didácticos que implementen en sus estrategias educativas? Escoja una sola opción:

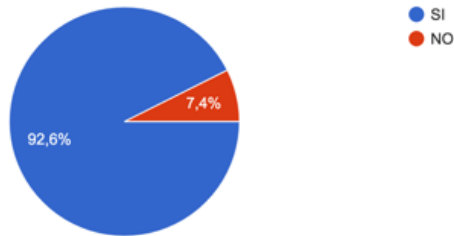
27 respuestas



En relación a la pregunta número 10, con respecto a si los encuestados recomendarían el MBLV a otros docentes como introducción al lenguaje visual y con esto optimizar los materiales didácticos, las respuestas en su mayoría fueron positivas con 96.3% cuya opción fue "definitivamente sí" y un 3.7% que estuvieron indecisos. Esto resulta satisfactorio para la futura difusión del manual y su implementación para coadyuvar en las diferentes estrategias educativas.

11A.- ¿Le agrada el diseño y las imágenes del MBLV? Escoja una sola opción:

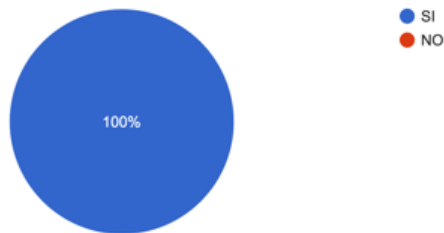
27 respuestas



En la pregunta número 11, se encontró una pequeña porción de respuestas (7.4%) de quienes no les agrada el diseño e imágenes del manual, en contraste a la mayoría de los encuestados (92.6%) a quienes sí les gustó el diseño y las imágenes utilizadas. Tanto las imágenes como el diseño en general es parte integral del lenguaje visual, por lo que se revisarán detalladamente para minimizar el impacto negativo, que aunque es mínimo, es primordial para la lectura y aceptación del manual.

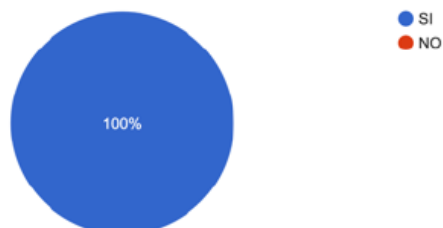
12 A.- ¿Encuentra de utilidad el contenido del MBLV? Escoja una sola opción:

27 respuestas



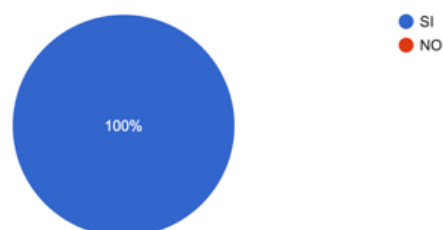
13 A.- ¿Le parece importante comprender conceptos y aprender sobre el Lenguaje Visual? Escoja una sola opción:

27 respuestas



14.- ¿Le parece que el formato digital del MBLV, es el apropiado? Escoja una sola opción:

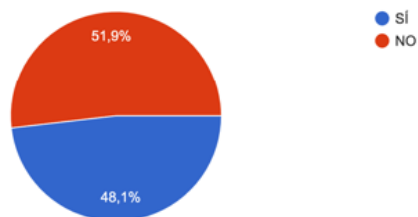
27 respuestas



Las respuestas a los cuestionamientos de las preguntas número 12 A, 13 A y 14, recibieron 100% de aprobación, lo que arroja un impacto altamente positivo con respecto a la utilidad, importancia y formato de su contenido, lo que plantea una aceptación significativa del manual.

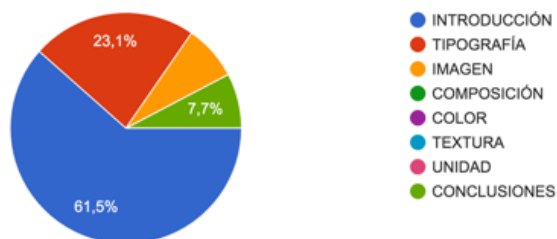
15 A.- ¿Le parece que alguna de las secciones del MBLV, es muy extensa? Escoja una sola opción:

27 respuestas



15 B.- Si contestó SÍ, señale una o varias secciones:

13 respuestas



Los datos arrojados por las respuestas a la pregunta 15A con respecto a la percepción de la extensión de los diferentes capítulos del MBLV, resultaron divididas, 51.9% respondió que no son muy extensas, mientras que 48.1%, que sí. Por lo que se considera necesario su revisión y acondicionamiento.

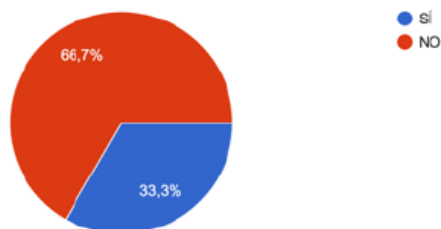
En la segunda parte de la respuesta 15, la 15B, que se refiere a qué parte(s) del manual les pareció extensa(s) resultó lo siguiente:

Introducción 61.5%, Tipografía 23.1%, Imagen 7.7%, Conclusiones 7.7%; se debe de tomar en cuenta que estos porcentajes están relacionados sólo al 48.1% de los encuestados que percibieron que algunas secciones son muy extensas, no a la totalidad de los docentes que respondieron el formulario. Como ejemplo para dar una idea de esta proporción, 7.7% (imagen y conclusiones) corresponde a uno de 27 de los encuestados, y 61.5% (introducción) a ocho.

Posteriormente, las secciones señaladas como muy extensas se revisaron y adaptaron para que la experiencia del lector sea amigable y no tediosa.

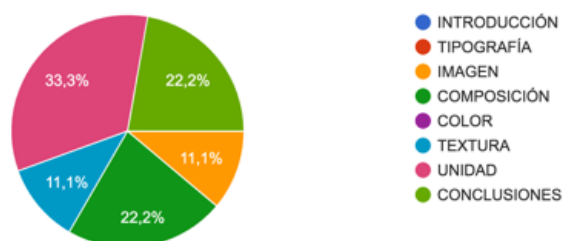
16 A.- ¿Le parece que en alguna de las secciones del MBLV, se debería profundizar más? Escoja una sola opción:

27 respuestas



16 B.- Si contestó SÍ, señale una o varias secciones:

9 respuestas

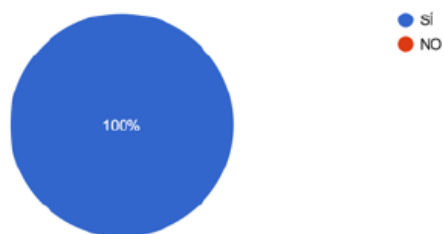


La pregunta número 16A, en contraste con la 15A, se refiere a que si alguna o varias secciones necesitan extenderse para profundizar más en el tema, 33.3% respondió que SÍ, mientras que 66.7% no lo considera necesario. Se mencionaron 5 de las secciones, mismas que se ajustaron después de su revisión.

En las respuestas a la pregunta número 16B correspondientes al 33.3% de los docentes que consideraron que habría que profundizar más en ciertas secciones, los resultados son: Unidad 33.3%, Composición 22.2%, Conclusiones 22.2%, Imagen 11.1% y Textura 11.1%. Las secciones señaladas se revisaron para su complementación, según el caso.

17.- ¿ Cree que el MBLV explica la importancia de una clara comunicación visual para optimizar el aprendizaje? Escoja una sola opción:

27 respuestas



El resultado de la pregunta 17 es positivo, con 100% de aprobación, lo cual ratifica la importancia de lograr una clara comunicación visual para así optimizar el aprendizaje, lo que es un objetivo primordial del MBLV en busca de coadyuvar a la alfabetización visual en el ámbito académico.

Gráfica general de las respuestas con alta aprobación en el cuestionario aplicado

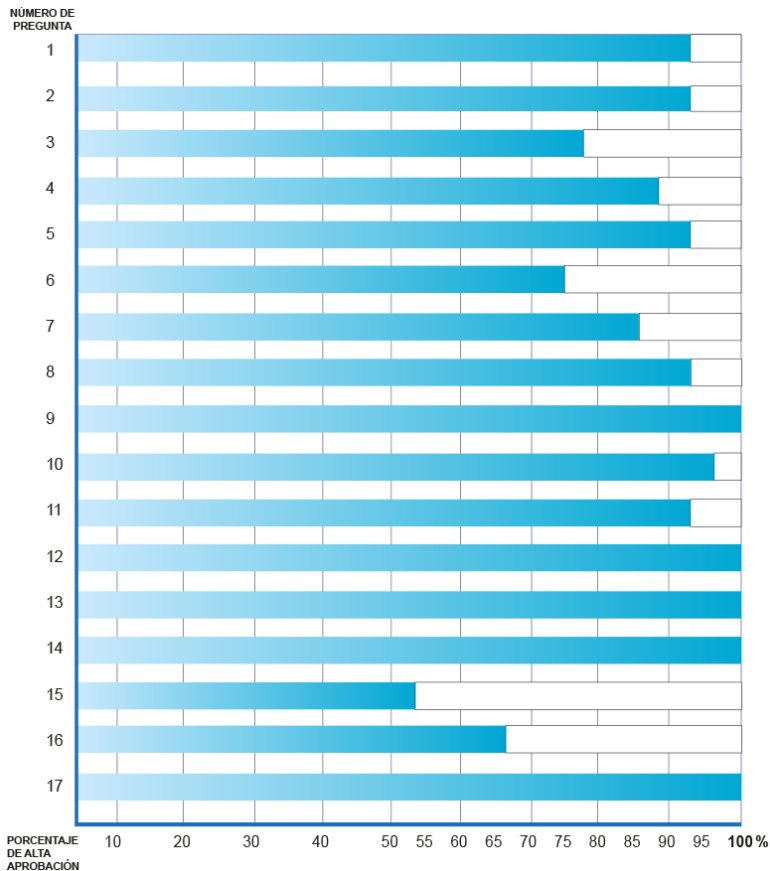


Figura 18. Fuente: Elaboración propia (2024)

En la gráfica anterior se visualiza el grado de aceptación en las repuestas al total de las preguntas aplicadas en el cuestionario de la prueba piloto. Solamente está reflejada la alta o máxima aceptación, cuyas respuestas son “Mucho”, “De acuerdo” o “Definitivamente Sí”. Los espacios blancos en la barra, cuando aparecen, corresponden a una mediana aprobación cuyas respuestas son “No estoy seguro”, “Indeciso”, “Poco” o “Suficiente”.

Cabe recalcar que las preguntas número 15 y 16 que refieren a la extensión de las secciones, sólo presentaban dos opciones de respuestas “Sí” o

“No”, por esta razón es notoria la diferencia en la medición de los porcentajes. En la pregunta número 15 con respecto a la percepción de que si son muy extensos los capítulos o secciones, la respuesta “No” (son muy extensos) fue del 51.9%; mientras que en la número 16 que cuestiona si creen que se deba de profundizar más en alguno de los temas la respuesta “No” (es necesario profundizar más) fue 61.5%. Como se mencionó anteriormente, se puso atención en la revisión y la aplicación de medidas para solventar dichas inquietudes de los docentes lectores.

Respuestas abiertas: ¿por qué?

A continuación se exponen la totalidad de las respuestas recibidas a las preguntas abiertas.

11.- ¿Le agrada el diseño y las imágenes del MBLV?

Escoja una sola opción: Sí No

¿Por qué?

Respuestas afirmativas (Sí):

- Porque son llamativas.
- Porque facilita la lectura, le da fluidez y ayuda a recordar los conceptos con las imágenes ilustrativas.
- Me parece que aplica lo que predica.
- Son claras y pertinentes para la discusión textual que se realiza en el MBLV.
- Abonan a la comprensión del texto.
- Las imágenes fortalecen la comprensión de la descripción escrita y acentúan su entendimiento. Las imágenes utilizadas son elementos visuales fundamentales que transmiten el mensaje de manera más efectiva.
- Porque son sugerentes, armónicas y despiertan el interés del lector.
- Porque son sencillas en su formato y comprensibles para cualquier persona que lo consulte, además se relacionan con los diferentes temas abordados en cada una de las secciones. En todo caso, quizá, se pudiera jugar con su ubicación y marco (ya que la mayoría de las imágenes tienen un marco cuadrado o rectangular y están ubicadas a la derecha de las páginas para darle más atractivo visual y dinámico al manual.
- Permiten una comprensión clara de lo que se quiere comunicar. El diseño hace que sea de cómoda lectura y las imágenes ilustran bien lo que se explica en cada página.
- Porque son ejemplos claros.
- Son de calidad, y están bien elegidas para su propósito.

- No son invasivas, van de acuerdo a lo que se está leyendo.
- Es rápido y fácil de entender, también es conciso. Aunque sí se debe apuntar que es extenso y esto pudiera llevar a que en algunos contextos los docentes pasen de largo y no lo tomen en cuenta para atender otros asuntos de momento en su día a día laboral.
- Es claro. Aporta información desde el principio, y si uno quiere profundizar más se ramifica a diversos conceptos más profundos o alternos.
- Muy didáctico y explicativo. Va al punto.
- Sí, visualmente me parece atractivo.
- Porque son claras y agradables.
- Por ser claro, conciso y preciso.
- El diseño es funcional, pero creo que las imágenes deben ser más resultado de la implementación de los conceptos y no los esquemas que dan origen a la información propia de su conocimiento, por ejemplo círculo cromático con analogías, contrastes y tétradas.
- Porque es agradable y de fácil lectura.
- El diseño es claro respecto a que no hay saturación color e imágenes que nos puedan distraer.
- Es muy claro y agradable para su lectura.
- Es fácil de leer y las imágenes ayudan a comprender los textos.
- Es directo, no pesa visualmente. También es preciso en su contenido, aclaro que esto es para mí, y se deberá tomar en cuenta mi formación pregrado.

Respuesta negativa (No):

- El diseño no es afortunado

Se contabilizaron 1 respuesta negativa y 24 respuestas positivas refiriéndose al Diseño y a las imágenes del manual. En las respuestas positivas se puede destacar conceptos generales como legibilidad, utilidad, aprendizaje, estética, pertinencia y de qué manera ayuda para la comprensión del texto.

12.- ¿Encuentra de utilidad el contenido del MBLV?

Escoja una sola opción: Sí No

¿Por qué?

Respuestas afirmativas (Sí)

- Porque me dio recomendaciones para mejorar mis presentaciones.
- Porque hay conceptos del diseño que son novedosos para mí, y definitivamente me alienta a usarlos próximamente en mis presentaciones.
- He visto y padecido, en mí, y en los colegas, los errores de composición y de

interferencia mencionados en el texto.

- Identifiqué elementos que no consideraba cuando diseñaba mi material didáctico.
- Otorga herramientas útiles para presentaciones de temas o trabajos.
- En mi caso puedo extraer también información pertinente para ayudar a los estudiantes a realizar las presentaciones de una manera más clara.
- Es un manual o guía que podemos utilizar docentes que no tenemos una especialización en diseño gráfico para poder realizar presentaciones y documentos que impacten.
- Aborda todos los aspectos que son de utilidad para la elaboración de materiales que resulten de ayuda para el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Porque se sabe que se asimilan mucho mejor los contenidos cuando hay imágenes de soporte o apoyo.
- Es claro y funciona con sus definiciones.
- En las escuelas, universidades y eventos académicos usamos todo el tiempo elementos gráficos para comunicar nuestros trabajos. Es necesario contar con conocimientos para hacer más eficaz tal comunicación, y este manual es muy completo en ese sentido, además de que está hecho para un público general, no versado en comunicación gráfica.
- Porque al no tener formación en diseño, entendí algunas cosas que debo utilizar.
- Es una guía útil, sencilla y de fácil aplicación.
- Es importante tener otro tipo de herramientas como esta para seguir con el aprendizaje.
- Son necesarios este tipo de manuales, ya lo mencioné, es preciso y conciso. Aunque considero que su uso o implementación quizá deba ser desde arriba, o sea, no una iniciativa personal de los maestros, sino desde el sistema educativo para que en realidad se le otorgue el tiempo y la atención necesaria. No son conceptos que formen parte del vocabulario o jerga educativa diaria, sino que son de un ámbito muy descuidado por las políticas y autoridades educativas. Para un docente interesado y dispuesto a invertir tiempo, éste que testean en este cuestionario y otros menos afortunados en su diseño, serán bien recibidos y consumidos con interés. De forma triste ese no es lo más común en el ámbito educativo, este tipo de temas de alfabetización audiovisual se dejan pasar de largo.
- Se puede aplicar a las presentaciones de todo tipo académicas, de negocio, personales.
- Entiende uno la importancia de los elementos visuales y su correlación.
- Editorialmente sí, para aprender a hacer una buena presentación en PowerPoint no.
- Porque ayuda a los docentes a mejorar sus presentaciones.

- Porque es una herramienta útil para la transmisión de conocimientos de forma más didáctica.
- Porque los docentes de la mayoría de las asignaturas no tienen la formación o capacitación institucional que les permita elaborar recursos didácticos visuales utilizando con intención didáctica tipografía, color, imagen, jerarquía y con ello facilitar la comprensión de los contenidos motivo del proceso de enseñanza.
- Porque ayuda para la elaboración de materiales didácticos.
- Te ayuda a entrenar a observar los detalles que contienen significados a través de un diseño integral claro.
- Porque seguramente contribuirá a conocer el lenguaje visual.
- Para conocer más el lenguaje visual y mejorar mis presentaciones.
- Por lo que menciono en el número 11B, tiene lo necesario en forma suficiente y de manera concreta. Lo malo es que a un sector de los profesores, presumo que será un sector grande, si no le llega este material desde arriba y casi de forma obligatoria, quizá lo dejarían de lado por seguir estudiando y cumpliendo con la carga académica y laboral de la que ya están atiborrados de trabajo.

El cuestionario arrojó 26 respuestas positivas (en total) refiriéndose a la utilidad del manual, las cuales coinciden en su mayoría en la funcionalidad y utilidad, esto debido al desconocimiento sobre el tema y la importancia de aplicar los conceptos básicos que difunde el MBLV.

13.- ¿Le parece importante comprender conceptos y aprender sobre el Lenguaje Visual?

Escoja una sola opción: Sí No

¿Por qué?

Respuestas afirmativas (Sí):

- Para que sea más claro lo que expongo a mis estudiantes.
- Porque es la manera más importante de impacto en los estudiantes.
- Para poder aplicarlo en los trabajos, presentaciones, etc. tanto personales como docente, como de mis alumnos y alumnas.
- Para lograr productos significativos para la enseñanza-aprendizaje.
- Otorgan bases teóricas para aplicarlas en las presentaciones gráficas o visuales.
- Los docentes hemos pasado por un cambio muy fuerte en cuestión digital,
- Y es importante conocer la parte visual para “atraer” al público al que estará dirigido.
- En la medida que comprendamos y aprendamos conceptos de Lenguaje Visual, nos podrá servir para transmitir un mensaje o una idea de manera efectiva y atractiva y será mejor recibida y entendida por los alumnos.

- En la actualidad, los jóvenes están familiarizados y adentrados en un tipo de comunicación visual asociado a redes. Su atención está de alguna manera condicionada a ser atraída y a recibir mensajes concisos y claros.
- Para mejorar mi práctica docente en favor de la formación de mis alumnos.
- Es fundamental aprender a leer imágenes, vivimos plagados de ellas.
- Porque con las TIC cada vez somos más receptores y emisores de mensajes de lenguaje visual. Es necesario tener más herramientas para una mejor comunicación en ese sentido.
- Porque de esa manera mis presentaciones serán más claras y cumplirán mi objetivo.
- Es imprescindible poder comunicar ideas y conceptos con eficacia y sencillez.
- Hay que tener una diferente percepción de las cosas, ya se ha mencionado, es parte del día a día. Existe una proliferación de imágenes visuales y éstas se usan sin un manejo adecuado en su código, esto dificulta la comunicación a través de ellas.
- Definitivamente. El lenguaje visual es una herramienta fundamental para explicar contenidos de diferente tipo y ayuda a superar grados de dificultad en la enseñanza o explicación.
- Necesario para la difusión de acuerdo a los medios digitales porque creo es el lenguaje imperante en el mundo de lo humano.
- Para poder producir y analizar mejor los productos visuales.
- Por ser, hoy en día, indispensable para la comprensión de los alumnos.
- Porque es fundamental la comprensión y no sólo el conocimiento para su correcta implementación en los recursos propios de su asignatura, aprovechando los diferentes aspectos del lenguaje visual.
- Para mi vida profesional.
- Dada mi formación, considero que es importante aprender lenguaje visual para nuestra tarea de divulgar conocimiento de una manera clara y organizada.
- Porque no estamos alfabetizados visualmente.
- Para una mejor comunicación.
- De forma principal porque es comunicación; y en el ámbito educativo (en todos, de hecho) la comunicación lo es todo. No se está codificando ni decodificando de la forma debida y esto genera un ruido que se traduce de forma directa en los proceso de enseñanza- aprendizaje, pero también en el agotamiento de las personas por la falta de asertividad en el manejo de materiales didácticos adecuados.

En cuanto a la pregunta anterior sobre la importancia del aprendizaje de conceptos básicos del Lenguaje Visual, se recibieron 24 respuestas. En las que se refleja la necesidad de aplicar dichos conceptos en los productos vi-

suales que se producen, de igual manera corroboran que hace falta el manejo apropiado del Lenguaje Visual.

14.- ¿Le parece que el formato digital del MBLV, es el apropiado?

Escoja una sola opción: Sí No

¿Por qué?

Respuestas afirmativas (Sí):

- Porque es de libre acceso.
- Porque te permite avanzar en la lectura y observar con detalle las imágenes.
- Es fácil y rápida la lectura.
- Por su rapidez para descargarlo.
- Lo considero muy comprensible.
- Es de fácil lectura, comprensión y se puede acceder para su consulta a través de diferentes dispositivos digitales como computadoras, celulares o tabletas digitales.
- Porque facilita la revisión.
- Es legible y fácil de compartir.
- Más accesible.
- Creo que es conveniente contar con ambos, impreso y digital. La ventaja del formato digital es que es de más fácil difusión.
- Porque las presentaciones son digitales.
- El formato digital es el más adecuado para el perfil de los usuarios potenciales.
- Encaja bien con el mensaje que se quiere dar.
- Es accesible, rápido de entender, tiene un lenguaje apropiado al público al que va dirigido.
- Fácil acceso y disponibilidad.
- Aunque no estaría de más una versión impresa.
- Actualizado para los recursos de uno.
- Facilita su accesibilidad.
- Sí porque es más accesible.
- Hoy en día es la forma más fácil para acceder.
- Porque se aprovecha el formato horizontal para presentar conceptos e imágenes soporte.
- Por ser más accesible.
- El formato es útil y correcto para los que no somos conocedores del tema del lenguaje visual.
- Para una difusión más efectiva.
- Es más práctico y fácil de compartir.

- Por el tamaño, por su versatilidad, la posibilidad de consultarlo online, offline o en diferentes dispositivos para su consulta.
- Considero que al ser un formato digital es más accesible, fácil de difundir y de guardar para consultas en todo momento, para socializar e incluso está más a la mano.

Se recibieron 27 respuestas sobre la conveniencia del formato digital del manual. En las que se resaltan ventajas de dicho formato tales como: practicidad, fácil acceso y difusión, versatilidad, disponibilidad, entre otras. Por otro lado, en dos de las respuestas se propuso utilizar el medio impreso.

Discusión

Los docentes del nivel superior, a menudo, se ven en la necesidad de producir sus propios materiales didácticos en formato de presentaciones digitales, en la mayoría de los casos no cuentan con el conocimiento del Lenguaje Visual para optimizar la comunicación de estos materiales. Esta propuesta tiene como base la investigación mixta, cualitativa-cuantitativa, del MBLV ya que se tomaron en cuenta a 27 docentes a los que se aplicó la prueba piloto con base en cuestionarios y a la interpretación de los datos.

Con la aplicación de dicha prueba se detectó la utilidad y aprobación del MBLV con el que se apoyará directamente a los docentes de educación superior, en su proceso de enseñanza-aprendizaje, en modalidad presencial como a distancia, y a partir de los resultados se realizaron mejoras para su implementación y distribución.

Poner al alcance de los docentes de educación superior la alfabetización visual ayudará en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el conocimiento de las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC), las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), y las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación (NTAE), fundamentales tanto para la educación en modalidad presencial como a distancia. A este respecto menciona Silvia Enríquez (2012, p. 1):

Es imprescindible que estos docentes sean alfabetizados digitalmente con prontitud y de modo adecuado, centrando el aprendizaje en el conocimiento de las TAC, las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento, que incluyen las TIC más la formación pedagógica necesaria para saber emplearlas y generar con ellas una metodología renovada, más ajustada a las características de nuestro tiempo.

Pero no solo es necesario el conocimiento de las herramientas digitales por parte del profesorado, también lo es la alfabetización informacional y

mediática. Por un lado, la alfabetización informacional resalta la relevancia de acceder a la información, evaluarla adecuadamente y utilizarla de manera ética. Por otro, la alfabetización mediática destaca la capacidad para comprender el papel de los medios y analizar cómo cumplen con esas funciones (UNESCO, 2011).

La alfabetización visual está directamente ligada a las dos anteriores ya que tiene que ver con la información y los medios que la difunden, esto forma parte de la comunicación visual y tiene que ver con la capacidad de discernir, interpretar, comprender las representaciones y los símbolos presentes en las producciones visuales, audiovisuales y artísticas (Arias, J. et. al., 2021) a lo que se puede agregar el conocimiento para aplicar adecuadamente los elementos que conforman estas representaciones tales como color, forma, composición, legibilidad entre otros elementos incluidos en el MBLV.

Conclusiones

En la prueba piloto para evaluar el MBLV resalta que la participación de los docentes de nivel superior a quienes va dirigido no fue mayoritaria, ya que de 50 docentes que fueron invitados a leer el documento y llenar el formulario sólo participaron 27 después de varios recordatorios. Esto se puede atribuir a la falta de incentivos para realizar dicha tarea, tales como un reconocimiento o certificado de participación, o algún otro tipo de motivación, aunado a la carga laboral, ya que la lectura de dicho manual y la respuesta del formulario llevaría un par horas para su elaboración. Bien lo explican algunos de los encuestados:

“Lo malo es que a un sector de los profesores, presumo que será un sector grande, si no le llega este material desde arriba y casi de forma obligatoria, quizá, lo dejarían de lado por seguir estudiando y cumpliendo con la carga académica y laboral de la que ya están atiborrados de trabajo.”

“Son necesarios este tipo de manuales; ya lo mencioné, es preciso y conciso. Aunque considero que su uso o implementación quizá deba ser desde arriba, o sea, no una iniciativa personal de los maestros, sino desde el sistema educativo para que en realidad se le otorgue el tiempo y la atención necesaria. No son conceptos que formen parte del vocabulario o jerga educativa diaria, sino que son de un ámbito muy descuidado por las políticas y autoridades educativas. Para un docente interesado y dispuesto a invertir tiempo, éste que testean en este cuestionario y otros menos afortunados en su diseño serán bien recibidos y consumidos con interés. De forma triste ese no es lo más común en el ámbito educativo, este tipo de temas de alfabetización audiovisual se dejan pasar de largo.”

Lo mencionado indica que es necesario promover una alfabetización visual, así como el manejo del lenguaje y la comunicación visual a través de cursos o manuales con el fin de apoyar la capacitación docente para, de esta manera, coadyuvar en el mejoramiento de los materiales didácticos digitales que complementan las estrategias de aprendizaje que utilizan los docentes.

Como lo indica la mayoría de las gráficas, el porcentaje de aceptación es positivo y refleja en general una alta aprobación. Sin embargo, se encontraron diferentes puntos de vista en cuanto a las secciones o capítulos en referencia a su extensión. Esto dio pauta para la revisión de dichas secciones y según el caso se profundizó el tema o sintetizó para aligerar la lectura y asimilación del contenido. Por lo que se tomaron acciones correctivas para solucionar dichas observaciones de los docentes encuestados.

La necesidad de una clara comunicación visual, libre de ruidos, para mejorar la calidad de los materiales didácticos tiene una conclusión que surge como premisa:

CLARIDAD en el mensaje  CALIDAD en la comunicación

El uso correcto del lenguaje oral y escrito es imprescindible para lograr una comunicación clara y directa. De igual forma, en el lenguaje visual la aplicación de normas es de vital importancia para optimizar la comunicación, sobre todo en el caso de materiales didácticos, los cuales complementan y refuerzan las estrategias en el proceso de aprendizaje.

Referencias

- Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual*. Paidós.
- Aparici, R. (2009). *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Gedisa.
- Acosta M., Arias, J., Revuelta F., y Rivera A. (2021). *Alfabetización Visual*. Universidad de Palermo.
- Cabero, J. (2007). *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación*. McGraw Hill.
- Costa J. (2007). *Diseñar para los ojos*. Barcelona: Autor-Editor.
- Daza, G. (1999). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. McGraw Hill.
- Gillam, R. (1990). *Fundamentos del diseño*. Limusa.
- Hernández Sampieri R. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Iñigo, L. y Makhoulouf, A. (2013). *Diseño y Artes Visuales*. UAEM.
- Iñigo, L. y Makhoulouf, A. (2014). *Diseño editorial*. UAEM.
- Jolie, M. (2009). *Introducción al análisis de la imagen*. La marca editora.
- Makhoulouf, A. (2024). *Manual Básico del Lenguaje visual*. UAEM. <https://bit.ly/3Bz6tgN>
- Muñoz Razo, C. (2011). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. Pearson Educación.
- UNESCO (2011). *Alfabetización mediática e informacional. Currículo para profesores*.

Árida Selfie. Taller laboratorio de alfabetización audiovisual con perspectiva en semiótica visual. Deconstrucción del uso y consumo de la imagen a través del autorretrato

Claudia Margarita Romero Delgado

Introducción

El presente escrito trata de una investigación que trabaja con el fotomontaje, el *collage*, la autorrepresentación y el cruce de imaginarios. Se trata del estudio de dos casos no comparativos y que ocurren en dos instantáneas temporales en momentos y lugares distintos, pero que trabajan sobre la misma metodología y es el uso del método semiótico-visual, los escritos y el trasfondo simbólico y el imaginario es el contenido ideológico (Aguilar, 2022). A través del método biográfico narrativo por medio de la autora, se exponen los dos casos de intervención educativa a través de la descripción densa. El primero antecede al segundo y le sirve de base para el desarrollo en la metodología de la intervención, el primero es parco en su descripción y da pie al segundo para cobrar protagonismo.

Alfabetización audiovisual y análisis semiótico. Es posible entender la complejidad de la inteligencia visual al analizar la gran cantidad de “procesos, actividades, funciones y actitudes que abarca, [...] percibir, contemplar, observar, descubrir, reconocer, visualizar, examinar, leer, mirar [...]” (Dondis, 2017b, p. 13) son acciones que nos dan una idea de cómo la visualidad trabaja, desde el identificar objetos simples hasta llegar al uso de símbolos y del lenguaje en la comprensión y conceptualización de este mismo mundo.

De pasar en las primeras experiencias del niño, de lo táctil, al olfato, oído y el gusto en su contacto sensorial con el mundo. Lo icónico, que es la comprensión visual del mundo desde sus “[...] fuerzas ambientales y emocionales [...]” (Dondis, 2017b, p. 13), al pasar el niño a esta experiencia supera las anteriores. El mundo visual da cuerpo y estructura a la manera en que se va organizando esa comprensión del mundo exterior, de ahí una razón, aunque muy somera de la importancia del sentido visual en el ser humano. Gategno, afirma en torno a la naturaleza del sentido visual que:

“la vista, aunque todos nosotros la usemos con tanta naturalidad, todavía no ha producido su propia civilización. La vista es veloz, comprensiva y simultáneamente analítica y sintética. Requiere tan poca energía para funcionar, lo hace a velocidad de la luz, que permite a nuestras mentes recibir y conservar un número infinito de unidades de información en una fracción de segundo” [...] en la conducta humana hay una propensión a la información visual, (citado en Dondis, 2017b, p. 14).

Una de las implicaciones más importantes para la alfabetización visual es entender que al expandir la capacidad de ver, se extiende la capacidad de producir un mensaje visual. La visión va más allá del hecho físico de ver, es parte del proceso integral de la comunicación humana. De la misma manera que existe una estructura para el lenguaje verbal, la hay para el lenguaje visual. Existe una sintaxis visual con líneas bien definidas para estructurar ese lenguaje en diferentes composiciones, con sus elementos básicos y su conocimiento lleva a una comprensión cabal de los mensajes visuales. “El cómo vemos el mundo afecta casi siempre lo que vemos” (Dondis, 2017b, p. 24), las diferentes fuerzas fisiológicas: perceptivas y kinestésicas están unidas al proceso visual. Como se da el equilibrio, el movimiento en el ser humano, reaccionar a la luz u oscuridad, a la brusquedad de algún movimiento afectan el cómo se recibe y procesa un mensaje visual, se dan de manera natural y sin esfuerzo.

Pero están incluidas y posiblemente modificadas por estados psicológicos del ánimo, por condicionamientos culturales y finalmente por las expectativas ambientales. El cómo vemos el mundo afecta casi siempre lo que vemos (Dondis, 2017b, p. 24).

¿Qué beneficio o beneficios representa la alfabetización visual para una persona?, en primera instancia:

Estriba en el desarrollo de criterios por encima de la respuesta natural y de los gustos y preferencias personales o condicionadas [...]. A un nivel ligeramente superior de formación, la alfabetización visual permite un dominio sobre la moda, un control sobre sus efectos. La alfabetización implica participación y hace de los que la han alcanzado observadores menos pasivos. En efecto, la alfabetización visual excluye el síndrome de

las ropas del Emperador y eleva el juicio de la mera aceptación (o rechazo) de una formulación visual sobre una base puramente intuitiva. La alfabetización visual significa una mayor inteligencia visual (Dondis, 2017a, p. 208).

Múltiples situaciones de la vida humana requieren la capacidad de la respuesta visual, incluso la lectura. La inteligencia visual aumenta la creatividad y la capacidad de resolución en escenarios donde la comprensión visual adquiera protagonismo. Una mayor inteligencia visual significa una mayor inteligencia humana.

Punto, línea, plano, forma, color, sonido, espacio, luz conforman algunos de los elementos para realizar una lectura de la imagen. Estos elementos también cambian el sentido y la percepción de lo que se recibe, dependiendo del contexto donde se presente la imagen, ya sea imagen estática o en movimiento (Aparici et al., 2006). Un análisis semiótico, como los ejercicios que se presentan en el caso del taller de Árida Selfie (se describen más adelante en este mismo texto), consiste en hacer una lectura de la imagen y del contenido, por ejemplo, de un cortometraje animado, donde los diferentes tipos de línea de los elementos que aparecen ahí, ayudan a reforzar los mensajes explícitos e implícitos que quiere transmitir tal producto para su consumo visual. Los colores ayudan a crear atmósferas y estas provocan sensaciones en el público receptor, el sonido, las actitudes de los personajes, etcétera. Todo esto crea y refuerza esas sensaciones y percepciones; conocer ese código permite desentrañar esos mensajes y poder entender todas las lecturas que contiene ese producto visual, ya sea publicidad, película, cortometraje, programa televisivo, obra de arte, entre otros. Conocer los códigos de un lenguaje, ayuda a su deconstrucción y permite hacer un consumo crítico de los mensajes, en vez de ser un receptor pasivo. Esto se presenta con mayor detalle en los casos de análisis semiótico de Árida Selfie.

Selfie Paradise

El primer caso es parte del proyecto de investigación doctoral titulado Modelo de Alfabetización Audiovisual con Perspectiva en Semiótica Visual para Estudiantes de Licenciatura en Pedagogía en Upnech Campus Delicias, con autoría de quien escribe estas líneas, se trató del último proyecto de intervención de esa investigación y se compone de un taller de elaboración de fotomontajes y tuvo como etapa de diagnóstico, antes de llegar a la acción con el taller de fotomontajes, la participación de un instrumento llamado Test Visual para con quienes fueron sus participantes, estos participantes

fueron alrededor de 80 alumnos que cursaban el 5° semestre de la Licenciatura en Pedagogía.

El propósito con este instrumento fue encontrar que tanta profundidad de análisis se lograría en el diagnóstico con un diseño de Instrumento Test Visual de Análisis Semiótico. Usando instrumentos como el *collage* y el fotomontaje el diseño de este instrumento hizo uso de la Semiótica Visual para el análisis. En su libro *Para entender al Pato Donald*, Dorfman y Mattelart (1972) realizan una indagación de verdades universalmente aceptadas y escapan a ese orden, realizan un proceso de decodificación desde otra visión de la realidad. Valores universalmente aceptados para publicaciones de la línea de Disney y sus historietas o animaciones. Valores como entretenimiento, valor lúdico y lo socialmente aceptado. Aunque ahí se trabaja sobre las conceptualizaciones sobre la burguesía y el capitalismo desde la postura crítica del marxismo y éstos no corresponden al marco de este escrito, es posible extraer la necesidad de un panorama teórico para poder generar opiniones críticas en el análisis. El método que utilizan es semiótico-visual, como escritos y el trasfondo simbólico, el imaginario que es el contenido ideológico. Su teoría es marxista y hay un gran análisis de contenido. Existe una postura crítica de problematizar la postura crítica, la producción de símbolos dentro del capitalismo y lo que consumen los niños. Los conceptos utilizados por los autores para analizar el corpus literario del objeto de su análisis, por ejemplo, son: civilizado, salvaje, capitalismo, producción de masas, ¿cómo se desmonta ese mecanismo que indica como valorar lo propio? la respuesta sería “la revolución total”. Esto no podría suceder, si no se ha desmontado el aparato ideológico (Aguilar, 2022).

La semiótica puede ser entendida como la ciencia que estudia todos los signos (Navarro, 2011) y ha sido llamada “[...] la ciencia que lo abarca todo, porque casi cualquier producto humano se puede percibir como signo [...]” (Navarro, 2011, p. 8). Si entendemos el signo y su función dentro de la sociedad y que todo producto cultural es un proceso comunicativo, entonces es posible asimilar que ese mensaje cultural, en cualquiera de sus vertientes, es posible de ser decodificado y analizado de forma individual a través de cada uno de sus signos. Respecto al hecho de que la cultura es susceptible de un proceso deconstructivo a través del signo, todo importa como dice Navarro (2011) y re-semantizado para su análisis e interpretación, es viable utilizar la lectura de signos a través de las figuras o formas del mensaje, las actitudes de los sujetos que participan en el mensaje, atmósferas y otros elementos.

El diseño o adaptación de actividades para ese Instrumento Test Visual de Análisis Semiótico fueron una serie de ejercicios diseñados por Blas Segovia (1997) que tienen como base el fotomontaje. Estos ejercicios que se

mencionan, en total son cerca de una veintena y se rediseñaron, reunieron y sintetizaron para esa de diagnóstico en un total de cuatro: a grandes rasgos hacen un acercamiento a la imagen y a su manipulación y consumo. La manipulación y reuso de la imagen y la relación de la imagen con el texto.

¿Qué es semiótica visual?

La semiótica es la disciplina que trata sobre los diferentes tipos de lenguaje y sus significaciones, es

[...] el área de conocimiento que estudia los fenómenos significantes, los discursos y, además, los procesos asociados a ellos, como lo son la producción y la interpretación de mensajes de cualquier tipo. Esto es así porque toda producción e interpretación de unidades de sentido constituye una práctica significativa, un proceso de semiósis que se vehiculiza mediante signos y se materializa en signos y se materializa en textos, imágenes, gestos, etc., y pertenece, por lógica, al área de la semiótica, (Chacón y Morales, 2014, p. 4).

En la actualidad se puede considerar que la semiótica explica como las personas encuentran unidades de sentido en su cotidianidad, a través de los mensajes verbales, gestuales, visuales, etcétera, en resumen, a través de toda la cultura de la que forma parte. En particular para lo visual, la construcción de conocimiento en cuanto a la imagen entra en juego lo individual donde se conjuga lo personal... “todo lo que la mente humana percibe e interpreta está condicionado por el aprendizaje, la historia personal, las experiencias previas, las fantasías y las frustraciones que le influyen en las expectativas acerca de las percepciones futuras”, (Álvarez de Prada citado en Chacón y Morales, 2014, p. 4); pero también este sentido se construye de manera social en un mismo espacio compartido, ya sea de forma geográfica, un mismo contexto y el significado por ejemplo de una misma imagen puede variar de una comunidad a otra. Aquí se presenta un dualismo en la construcción de significados, de manera individual y de manera social; de manera individual a través de la percepción de cada uno de los individuos que viven su experiencia día a día, pero ésta también es heredada a través de una comunidad a cada uno de estos mismos individuos. Estos significados crecen, cambian y se transforman con el tiempo, de manera subjetiva a través del sujeto y a través de lo comunitario. Entonces se podría considerar que

[...] la interpretación de las imágenes se convierte en la base para la construcción de discursos sociales y relatos de identidad, que nos permiten pensar y sentir acerca de lo que somos, y que nos ayudan a saber de dónde venimos y hacia donde los dirigimos.

Podemos considerar entonces “lo visual”, no solo como una forma descriptiva o representativa, sino también como un agente de transformación en la construcción de nuevos conocimientos (Gergen citado en Chacón y Morales, 2014, p. 5).

Propósito

Exponer el proceso de dos estudios de caso, no comparativos, a través de la descripción densa, presentando su metodología y contenido sobre dos intervenciones donde el análisis semiótico de la imagen en el uso y consumo sirven de base para la creación de autorretratos tipo selfie y éstos a su vez dan pie al análisis crítico de la imagen en su uso y consumo.

Metodología

Este proyecto se realiza por un enfoque cualitativo por medio de la investigación biográfico narrativa, ésta utiliza aspectos de la vida de quien narra y sirve para hacer una presentación de detalles y descripción densa de situaciones que adquieren relevancia para hacer notar aspectos significativos que se desean dar a conocer en determinados sucesos en retrospectiva (Bolívar, 2012). La narrativa sirve para presentar dos estudios de caso, el primero se expone de forma somera y sirve de base para desarrollar el segundo, que funge a manera de protagonista con su proceso de intervención.

En el método biográfico narrativo quien expone la historia hace un recuento en retrospectiva que permite el análisis de cuestiones significativas para recuperar del quehacer docente (Bolívar, 2012) y la descripción densa da pormenores de la acción y su significación en un contexto cultural, en una red compleja, más que en un sentido lineal. Esta concepción plantea “[...] un diálogo continuo entre los referentes teóricos o personales del investigador y el sentido de los fenómenos y procesos sociales observables en las interacciones y/o expresados por los actores, un diálogo que genera interpretaciones y produce descripciones” (Weiss, 2017, p. 640).

Contenido

Árida Selfie

El uso de la imagen y la fotografía rodea el día a día...

Veo fotos por todas partes, como cada uno de nosotros hoy en día: provienen de mi

mundo, sin que yo las solicite: no son más que imágenes, aparecen de improviso. Sin embargo, entre aquellas que habían sido escogidas, evaluadas, apreciadas, reunidas en álbumes o en revistas y que había algunas que provocaban en mi un júbilo contenido, como si remitiesen a un centro oculto, a un caudal erótico o desgarrador escondido en el fondo de mí (Barthes citado por Segovia, 1997, p. 294).

El segundo caso presentado y que es el protagonista en este texto es el taller titulado “ÁRIDA SELFIE. Taller-laboratorio de Alfabetización Audiovisual con Perspectiva en Semiótica Visual. Deconstrucción del uso y consumo de la imagen a través del autorretrato”, que fue un taller realizado para el V Coloquio de las Culturas del Desierto, realizado en el mes de septiembre del año 2023 en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Nuevo León, organizado por la Red Multidisciplinaria en los Estudios del Desierto en la Ciudad de Monterrey, Nuevo León.

Este taller se promocionó en su descripción como: un cruce disciplinar entre artes, educación y etnografía sensorial. Trabaja con el paisaje e imaginarios del interior de los habitantes del desierto o regiones áridas y sus significaciones. Su pretensión es el uso la exploración crítica con la imagen; por medio de su uso, consumo y producción. A través de análisis semiótico de productos de los medios masivos, como largo y cortometrajes animados que se presentan a los participantes, se tiene un acercamiento a la lectura semiótica de y con la imagen. Por medio del laboratorio, con materiales y ejercicios sencillos, los participantes experimentan la deconstrucción, reconstrucción y creación con la imagen. Teniendo como tema de trasfondo la introspección, el análisis del territorio, el imaginario interior y sus interrelaciones.

El objetivo general fue: propiciar el enriquecimiento de la Cultura Visual de los participantes a través de la Alfabetización Audiovisual con Perspectiva en Semiótica Visual; partiendo desde la complejidad con la consideración a la subjetividad, la otredad y el pensamiento crítico. En origen estuvo dirigido a los participantes del V Coloquio de las Culturas del Desierto, profesores en servicio de educación básica, media superior y superior, además de público en general interesado en la cultura visual. Con modalidad presencial y una dosificación de tres sesiones de tres horas cada una y un cupo máximo de 15 participantes. Los materiales solicitados fueron los propios para la realización de fotomontaje o *collage* de revistas, tijeras, cartón para cortar, pegamento, entre otros y una cámara digital que podía ser del celular.

La estructuración básica de las actividades partió de dos ejes centrales: ejercicios prácticos con la imagen y ejercicios de análisis semiótico presentados por la autora de este texto. Los ejercicios prácticos con la imagen fueron desde relacionar texto e imagen de una manera automática, sin buscar una

lógica en esta relación, hasta el trabajo en con el desmonte (o deconstrucción) de las unidades sígnicas en una imagen y su posterior reconstrucción en una nueva imagen con diferente sintaxis. En forma sintética se pueden presentar cuatro ejercicios:

El primero, trató sobre la proyección de un dossier de imágenes con el cañón digital, después de un visionado de 5 segundos los participantes escogían las tres primeras palabras por asociación, de preferencia adjetivos, que vinieran a la mente, estas podían ser emociones y/o sensaciones; al terminar con el dossier y al compartir con el resto de participantes se encontraban las coincidencias y los signos que las provocaban. De apoyo estuvieron las preguntas par reflexión: ¿Qué te ha sugerido esta fotografía? ¿Por qué crees que ha sugerido esa misma sensación a varios de tus compañeros del taller? ¿Puedes señalar en la imagen elementos o cosas que hayan influido?

El segundo ejercicio, trató sobre hacer una selección en revistas, de 10 imágenes y ordenar según el agrado por ellas y poner a cada una el título. Se permitía variar el encuadre y titular. En esa misma colección había que encontrar tres palabras para cada imagen, con alto grado de significación y a partir de estas ir construyendo frases cortas o proposiciones que pudieran servir de título para cada fotografía, una vez definido habría que ponerlo como pie de foto y escoger la foto más apreciada. Se haría el análisis con la pregunta ¿Qué elementos visuales son los que se han conectado con mayor intensidad?

Para el tercer ejercicio, se encargó de forma previa, recortes de revistas que tuvieran grandes planos generales de paisaje, interiores de edificios o composiciones de diferentes colores texturas y de un mínimo grado de iconicidad; figuras, imágenes perfectamente recortadas de seres humanos, animales, de cuerpo completo, medio cuerpo, acercamientos y también en diferentes tamaños objetos con las mismas características, grandes, medianos, etcétera. Con este material y en parejas (seres vivos, objetos) colocados en diferentes posiciones, se haría un juego con la composición en los diferentes fondos (imágenes de grandes planos generales) sin pegarlas, porque de cada fondo saldrían varios fotomontajes. Se realizarían una serie de fotomontajes de tema libre, pero que tuvieran una temática. Cuando una composición satisficiera se procedía ahora sí a pegar los elementos y a fotografiar para documentar.

Para el cuarto ejercicio, ya se tendría el conocimiento sobre los materiales que eran más útiles, tamaños, fondos, tipos de imagen; se debería tener una buena cantidad de material para trabajar, también tener cuidado con respecto a la calidad de los elementos, como el ejercicio sería en triadas, en estos pequeños equipos habría que distribuir funciones dentro del equipo:

creativos, buscadores de imágenes y montadores. Además, elegir un representante de equipo. Realizar un fotomontaje, cuidando encuadre y composición y de una selección ya dada de títulos, debían escoger uno de su elección. Títulos como: “El mundo de los sueños”, “¡Esto no funciona!”, “¡Salvemos a la tierra!”, “¡Ja, ja, ja...!” , entre otros.

Se describen a continuación los ejercicios de análisis semiótico y lo presentado por la tallerista.

Tres estudios de caso dentro de este estudio de caso

El primer análisis semiótico fue sobre la película de Disney Pixar, *Coco* (2017). Posteriormente, se presentan los otros dos, el análisis de un cortometraje animado en lo que se conoce como *stop frame* de la fábula clásica de *Pedro y el Lobo*, de la cultura popular rusa. Este análisis se deriva de un ejercicio realizado como trabajo para el mismo seminario que sirve de base para el análisis de *Coco* y el segundo análisis trata sobre una situación particular sobre las significaciones culturales y simbólicas de la imagen en un determinado contexto social como la *Documenta de Bassel*, Alemania. Este último se describe a *grosso modo* por cuestiones de espacio y trata sobre el análisis de un mural que hubo en la última *Documenta bianual de Bassel*, Alemania en el año de 2022. En esta Documenta, de acuerdo a un tema eje, se presentan artistas de todo el mundo que son invitados por el comité que hace el proceso de curaduría de la exposición. Pero ese año de 2022 ocurrió algo extraordinario, siendo el tema eje de la Documenta los movimientos de decolonización alrededor del mundo, varios de los trabajos presentados fueron considerados como antisemitas sin tener en realidad un análisis de los elementos y su significado, que ahí se presentaban. Un gran reportaje donde es posible ver la importancia del consumo crítico de la imagen, es decir, ver una imagen bien entre líneas es el realizado por la DW documentales, canal alemán de Youtube en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=kRMHjmaNTyw&t=1s>

El cortometraje en stop frame de Pedro y el Lobo, como objeto del análisis

El objeto de análisis es el cortometraje animado en *stop frame* de *Pedro y el Lobo* de Prokofiev, bajo la dirección de la Suzie Templeton y una grabación de la Philharmonia Orchestra, producida en los estudios “Se-ma-for Studios”. A grandes rasgos la historia trata sobre el clásico de la literatura popular rusa,

sobre Pedro y el Lobo, sólo que tiene cambios en su trama. Pedro no pastorea, sino que es un adolescente que debe permanecer a resguardo de los peligros exteriores, el lobo, solo que esto no es muy de su agrado. Tiene dos compañeros, un pajaraco negro bizco y un pato con pinta famélica. No es un mentiroso, pero si es un chico que reniega de su abuelo, porque lo mantiene a resguardo tras una valla que contiene el hogar protegido del lobo. De forma constante el chico atisba entre los intersticios que tiene la vieja valla que lo separa de ese mundo donde vive el lobo. Su encierro no es total, porque realiza viajes a hacer algún mandado a un poblado pequeño, donde es acosado por algunos lugareños. La imagen sonora en *Pedro y el Lobo* desarrolla una guía didáctica para el proyecto de actividad sobre el cortometraje de *Pedro y el Lobo* de Suzie Templeton. A través de ella se presenta cómo es manejada la imagen sonora dentro de la animación y cómo cobra relevancia, al punto de ser la que da la pauta a la narrativa, ya que ésta no tiene ningún diálogo. El supuesto diálogo se da a través de diversos instrumentos de la orquesta filarmónica, y su correspondencia en cada uno de los personajes, la música y los silencios. A través de ella y de los diferentes estadios, se desarrolla la historia y se le da énfasis a cada una de las acciones de los personajes. Al personaje principal Pedro, le corresponden las cuerdas y varían según Pedro va madurando en acciones del cuento; violines, violas, violoncellos y contrabajos. Al pajaraco atolondrado, le va un instrumento parecido a él, la flauta voladora. El pato famélico, tiene un oboe como representante y siempre se hace notar. Al gato gordo, perezoso y chismoso del abuelo, le toca un clarinete. Al abuelo, en su papel de patriarca cuidador y que cae fácil en lo gruñón, le toca el fagot. Un par de cazadores, que son quienes acosan a Pedro en la ciudad, se corresponden con instrumentos que de igual manera causan gran alboroto y son los timbales. Y el último personaje, que es coprotagonista junto a Pedro es el lobo y en su necesidad de tener la cualidad de provocar miedo le toca la trompa, tres trompas para provocar miedo y tensión. Claro que es necesario ver la cinta para constatar los siguientes ejemplos. A través de la banda sonora, la música de Prokofiev enfatiza y acentúa la trama del cuento. Algunos de los efectos que utiliza, según ejemplifica Uriz (2009) son los siguientes: Cuando el gato trepa rápidamente al árbol para no ser atrapado por el lobo, el clarinete hace una escala ascendente y rápida. En el momento en que Pedro deja caer la cuerda por la rama para poder atar al lobo, la sección de instrumentos de cuerda hace un glissando suave y delicado. Al llevar el feroz y amenazante lobo, parece más feroz y amenazante, cuando se escucha a las tres trompas en un gran crescendo (Uriz, 2009, p. 16).

Signos en la imagen visual de *Pedro y el Lobo*. La imagen de la que se hace análisis aquí, parte de la idea de ver todo producto cultural como comu-

nicación, desde esta perspectiva como bien indica Navarro (2011, p. 10), se toman “ [...] ángulos, las tomas, los encuadres asignados [...] los colores del fondo empleado, o el contexto urbano utilizado, la textura de la imagen, la musicalización, el sonido del ambiente, el lugar que ocupa la imagen [...]”. De esta forma se puede identificar algunas situaciones que se repiten en el cortometraje, marcan pautas de interés en la trama y que se pueden identificar como signos para interpretar, estos son algunos:

La valla. Esta es una cerca destartalada y herrumbrosa que rodea la casa de Pedro y lo protege e impide que salga al interior. Es continuamente parchada por el abuelo y es un poco como el abuelo mismo, acabado por el trabajo duro y el servicio a los demás. En varios planos cerrados sobre la valla, cuando Pedro y sus amigos escapan para ir a ese exterior que tanta curiosidad le despierta, las estacas de la parte superior forman un tipo de entramado que puede sentirse amenazador a través de sus púas, y que forman una imagen un tanto angustiante.

El árbol. En el exterior que le es prohibido a Pedro y al cual él escapa con sus amigos, el pato famélico y el pájaro bobo, hay un claro con un enorme árbol que lo cobija. Este árbol no es amenazador como la valla, pero sí es imponente por su tamaño y forma, por el contrario, aunque tienen muchas e intrincadas ramas, algunas tienen nudos redondeados que lo suavizan a la mirada y también a través de estas ramas ofrece cobijo a Pedro y sus amigos. En algunos planos en contrapicada forma un tipo de telaraña con sus ramas. En un determinado momento incluso del lobo mismo lo protege. Este árbol también podría tener relación con el abuelo mismo (igual que la valla) y su doble personalidad, la que regaña y reprime a Pedro y la que protege con celo al chico de los peligros exteriores (sobre todo del lobo).

La mirada de los personajes. Es particular como cada uno de los personajes define su temperamento de acuerdo al cierre que hace la cámara sobre su mirada. El lobo tiene siempre una mirada entornada y fija. Al principio de la animación Pedro aparte de traer un gorrito que cubre su cabello, tiene una mirada abierta y azorada, de expectativa y asombro. En otras ocasiones, su mirada baja y es de recelo y desprecio, sobre todo cuando su abuelo lo encierra tras la cerca, cuando los cazadores lo acosan y lo arrojan a un bote de basura. Hacia el final, cuando Pedro decide enfrentar al lobo, su mirada cambia y es similar a la del mismo lobo, un poco a la de su abuelo, es una mirada entornada y suspicaz, pierde el gorro en un revuelo con el lobo y su cabello alborotado también cambia su expresión, ahora es un joven que enfrenta al lobo y lo atrapa.

En general, se presenta la transición de la niñez a la adolescencia que vive Pedro. No hay un periodo temporal identificado, pero parece un periodo en-

tre guerras, quizá la historia de los autores arrojaría luz sobre esta cuestión. En la parte final aparece el carrito del abuelo, tirando una vieja carreta donde trae al lobo y el modelo parece de los años sesenta del siglo pasado. A través de diferentes elementos signícos se va dando la transición de Pedro de la infancia a la adolescencia, en donde él pasa de ser protegido a ser cazador.

El taller en acción

Ya en la puesta en marcha de este taller, dentro del mencionado coloquio y teniendo como marco la Facultad de Artes Visuales de la UANL, participaron en éste desde una estudiante del segundo semestre de la Licenciatura en Artes Visuales de dicha Facultad, hasta personalidades académicas del ámbito de la ecología y la psicología. Las personas participantes al final resultaron siendo cinco, una estudiante de 2º semestre de Licenciatura en Artes Visuales de la UANL, un desarrollador digital independiente de la UANL; un maestro biólogo de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y un doctor en ecología y docente titular de la UNAM, también una Dra. en psicología de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

Las actividades iniciaron con el encuentro de elementos significativos en la imagen, detección de campos semánticos o formas de acceder a la lectura de la imagen, entre otros. De ahí se partió al análisis semiótico de las cintas y cortometrajes de animación. También se hizo un cadáver exquisito como lo hacían los surrealistas, donde se indicaba en una frase ¿qué significa para mí, vivir en el desierto? Esta actividad consiste en desarrollar un tipo de cuento donde cada participante va agregando una frase o continuidad a una determinada historia, en una hoja de papel, el que escribe no ve la frase anterior y el que sigue tampoco. De estas frases se presentaron algunas como:

- Un horizonte franco, amplio. Aire seco y gente transparente. Rodadoras en la carretera, mucha carretera. Agua.
- Sentir el calor y la intensidad del brillo en su esplendor (y pollo frito).
- Enclaustro.
- Resiliencia, afectividad y liberación.
- Sentir lo caluroso del día a su vez tiene sus ventajas, para mi siento felicidad cuando el sol calienta mi piel, me recuerda a vacaciones en la playa.

Resultados de Árida Selfie

Las frases anteriores dieron pie a la realización para los fotomontajes-selfie de los participantes, aunque en origen se pretendía la realización de un fotomontaje por persona en el que se plasmaría los aspectos más significativos de la persona que lo realizara, se hizo la adecuación por falta de material (revistas) para su elaboración; se optó en trabajar el fotomontaje por equipos y aunque se tratara de un autorretrato tipo selfie o más bien anti-selfie, se realizó un fotomontaje por equipo, un total de dos equipos de entre dos y tres participantes cada uno, la temática sería el significado sobre el vivir en el desierto y sus implicaciones perceptivas y emocionales. A última hora una de las participantes pudo reunir una selección de revistas de moda y fue con lo que se pudo trabajar (figura 1).



Figura 1. Los participantes hojeando revistas para seleccionar imágenes para sus fotomontajes. Fotografía: Claudia Margarita Romero Delgado.

El fotomontaje que se presenta en la figura 2, fue realizado por la diada y en la explicación dada por el más joven de los autores fue:

De mostrarles la naturaleza desde un punto de vista de su complemento, de cómo se puede encerrar en diferentes contextos que finalmente cómo están unidos en un todo. Pueden ver desde un edificio de cristal, tiende normalmente uno puede asemejar, por ejemplo, a un invernadero, a un castario, a un área donde pueden cerrar una serie de plantas. También podemos ver, por ejemplo, un contraste entre las personas que rodean a la sociedad, pero que finalmente están en un contexto natural que es todo lo que les rodea, desde los animales pequeños, hasta todo lo que es el cielo, lo que es incluso unas plantas que son de uso ornamental, como la rejilla que finalmente nos representa

una de tantas especies, de un aspecto muy bonito de la naturaleza que nosotros conservamos en nuestros hogares y que nos dejan en claro que nosotros tenemos que convivir siempre con algo de naturaleza, incluso cerca de nosotros. También por otro lado, tenemos el hecho de que está el océano, el mar y los cuerpos de agua. Mismos porque en el sentido evolutivo nosotros pertenecemos al mar, por lo tanto, tenemos esa conexión con lo natural, no sólo áridos, sino también la humedad, la brisa del mar, o sea, es como decir dónde pertenecemos. Esa pertenencia es nuevamente lo mismo decir lo que es estar cerca de lo natural, desde unos campos abiertos de flores, hasta la orilla del continente, el hecho de ver hacia arriba y ver el aire, todo eso nos da el mismo contexto agresivo. Tenemos un entorno y ese entorno forma parte de nosotros, invisible (sonríe).

El segundo autor agrega:

o sea, la idea central es el ecosistema global, que en el fondo es un bosque y en la parte central pusimos una orquídea encerrada en un frasco, que es el anuncio de un perfume, entonces, pero en la base de todo, pues está la sociedad, que es la que ha transformado o modificado, pero como decía Iván, todo está conectado, todo está relacionado. Entonces, en una imagen queremos mostrar esa simbiosis de cosas que aparecen disímbolas, ¿no? Entre el mar, el cielo, la tierra y a. Y bueno, pues elementos en humanos totalmente, como esta arquitectura, esta estatua entonces, pues todo está unido. Somos una unidad y de hecho la evolución nos muestra que vamos hacia una unidad total, a una simbiosis total. Entonces pues quisimos representar esto en una imagen, muchas gracias.



Figura 2. Fotomontaje-selfie terminado. Elaboración por diada conformada por Iván Fernando Valdés Vásquez y Arcadio Monroy Ata.

La siguiente imagen (figura 3), es el fotomontaje-*selfie* del segundo equipo conformado en triada y es presentado por una de sus integrantes:

Hola, buenas tardes. Bueno, aquí surgió un título dentro de la reflexión en lo que seguimos construyendo, pues las imágenes, que es *Caminando en el desierto*. Y bueno, aquí podemos ver lo que es la tierra desértica, el pie y un símbolo muy importante tanto para las zonas áridas y en general que es la serpiente, la serpiente como centro. Al igual que la luna, como símbolo, eh, también de esas, pues noches desérticas que están muy... pues que se ve bastante la luna lo que es la oscuridad y la silueta de la montaña y otros elementos que... también compartan ustedes, (se dirige al otro par de integrantes en su triada de equipo), también el cielo colorido.

La segunda autora explica:

Bueno, así como se puede ver... decidió Diana poner unas piernas con unas... ¿qué serían? (pregunta a sus compañeros de equipo), –unas mallas– (contesta el tercer elemento y continúa la segunda autora) mallas, medias como para representar esa textura que tiene el desierto o el suelo, así como con grietas y todo y también aquí está un pajarito que son los diferentes animalitos que se pueden encontrar, caballos y mucha fauna, por este lado.

–La gobernadora (puntualiza la primera autora), que es una planta típica también de la región.

–De las cosas que yo aporté (agrega el único elemento varón de la triada) fueron, como estos fondos, este fondo de acá. Unas líneas rectas largas amarillas, aridosas, estas curvas de aquí. A mí me gustan mucho estas ramas que andan por ahí así, medio secas, con pocas hojas. La casa, yo creo, que genera como un espacio donde está habiendo esa pierna que representa a alguien y que está habitando ese espacio, este terreno árido con esas montañas dunosas, agrietadas, secas, ¿no?

–Ah y un elemento también muy importante (vuelve a hablar la primera autora), bueno, no sé si alcanzó a ver ahí en el video, pero aquí se puede ver como que unas grietas, podría decirse. Pero como que se está quebrando aquí, pero de aquí es donde se surge el pie. Como que de esta partecita y se puede notar, así como que el pie como si fuera esa conexión muy íntima entre lo que es la tierra desértica con el cuerpo, con la persona, con los efectos, la flora, la fauna, los cerros, ¿verdad? O sea, con la naturaleza, esa conexión como muy íntima, muy cercana y pues, como les decía, afectiva, también con estos ecosistemas desérticos. Como un todo, como lo que decían ahorita en su presentación (hace referencia al otro equipo), como esa simbiosis entre ser humano y naturaleza. Bueno y creo que es todo.



Figura 3. Fotomontaje-selfie terminado. Elaboración por la triada conformada por Abel Camarillo, Adry Alexa Nanyross Herrera Botello y Diana Karina Chaparro Baeza.

Es posible ver los trabajos, algunos videos e imágenes de documentación en un tablero de evidencias en el enlace: <https://padlet.com/cromerodelgado/rida-selfie-gmmayz6tbilesc35> y un diario de campo en este otro enlace: <https://portfoliosdocente.wordpress.com/2023/09/26/arida-selfie-taller-laboratorio-de-alfabetizacion-audiovisual-con-perspectiva-en-semiotica-visual/>

Los resultados en Árida Selfie no son equiparables a los de Selfie Paradise y tampoco es la intención de este escrito la comparación. No lo son porque son dos contextos distintos, Selfie Paradise ocurre en un entorno educativo, con muchos participantes y en un periodo de tiempo aproximado a dos semestres académicos, el propósito es la AFAV y los estudiantes estuvieron en las condiciones que corresponden a un curso escolar a nivel superior. Árida Selfie ocurre en un ambiente más libre, donde los participantes lo fueron por el simple gusto de tener un taller con actividades distintas a lo de su entorno laboral.

Resultados de Selfie Paradise

En cuanto a los resultados de los trabajos de composiciones en el diagnóstico de uso y consumo de la imagen, hubo gran diversidad (se recuerda que fueron 80 participantes en los ejercicios), se presenta una breve selección y clasificación con puntos interesantes de destacar. En esta etapa de diagnósti-

co los participantes no tuvieron más indicaciones de composición y creación que no fuera los elementos recortados para armar sus fotomontajes, que debían ser fondos con bajo grado de iconicidad, personas y objetos que tuvieran cierta coherencia en sus proporciones.

Están los trabajos en los que los participantes descubrieron la diferencia que se produce en una imagen al tener un elemento distinto en primer plano (figura 4), incluso en este tipo de trabajo hubo asombro cuando descubrieron que existen diferentes planos en una imagen y cómo la coherencia visual depende de la proporción de los objetos.



Figura 4. Yuxtaposición de dos fotomontajes con la misma imagen de fondo. Elaboración Lisset López Ginez.

En otros fotomontajes, no existía la comprensión de “hacer un paisaje”, en palabras de los mismos alumnos, o sea la idea de que se debía reconstruir una nueva fotografía que tuviera un fondo y planos diferenciados a modo de cuando se toma una fotografía con la cámara. Los elementos en este tipo de trabajo quedaban suspendidos en el espacio y no tenían relación entre sí, tampoco se tenía la claridad sobre lo que eran los planos o un fondo, de esto da cuenta la figura 5.



Figura 5. Yuxtaposición de dos fotomontajes con la misma imagen de fondo. Elaboración Elem Citali Pérez Vega.

Más allá aún, hubo quienes se divertieron con la utilización de los elementos para los fotomontajes, como había que pegarlos en los fondos de soporte, las figuras, personajes y objetos podían pasar de una creación a otra. Resultó divertido para algunos participantes, más allá de comprender la diferencia entre fondo, planos, figuras, etcétera, se dedicaron a un tipo de juego donde un mismo personaje cobraba protagonismo de un fotomontaje a otro, donde la diferencia de elementos cambiaba completamente el sentido de la escena. Esto se puede apreciar en las figuras 6 y 7, donde dos de las creadoras se estuvieron divirtiendo con su “chico sexy” (así llamaron ellas a la figura de un personaje masculino que protagonizó diferentes trabajos), cuando lo cambiaban de escenario, compañeros de escena o incluso cambiando partes del cuerpo.



Figura 6. Yuxtaposición de dos fotomontajes con “chico sexy”. Elaboración América Alejandra Caballero Carrasco.

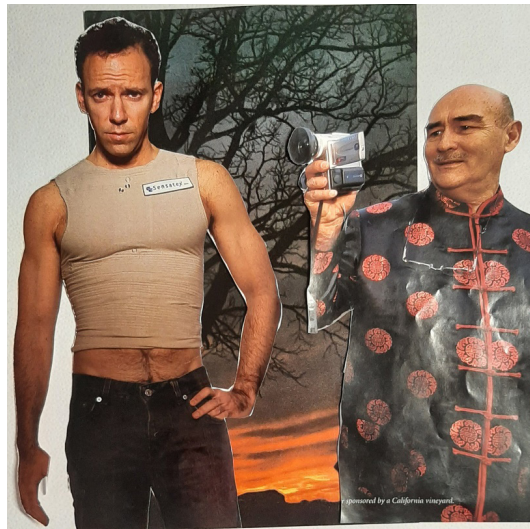


Figura 7. Fotomontaje con el mismo personaje. Elaboración Ittai Abigail López Flores.

Algunas de las impresiones que los participantes dejaron en los formularios de retroalimentación de las actividades fueron:

“Fue muy divertido ver las diferentes composiciones que se pueden hacer, a veces pensando que nada que ver, pero al final de cuentas cascan como si fueran hechas para estar ahí!”, “Fue muy divertida encontrarle un montaje a tu gusto, la verdad me gustó mucho porque se pudo acomodar a como yo quise y lo que pensaba”, “Me hizo darme cuenta de que tal vez me falta algo de vocabulario para no repetir las mismas cosas, esto lo supe al tener que describir cada una de las imágenes”, “Fue divertido, al principio un poco complicado al no identificar de primera como podían complementarse, pero luego se volvió sencillo y gracioso”, “Me gustó ya que se trabajó la imaginación y el trabajo de observar y razonar las diferentes situaciones que puedan estar plasmadas es una imagen”, “Me gustó mucho realizar esta actividad ya que pudimos darnos cuenta de lo capaces que somos al crear, el hecho de imaginarte como coinciden las imágenes y lo que das a entender con ellas”.

En los trabajos de realización de autorretrato tipo *selfie*, que realizaron los estudiantes para la exposición de *Selfie Paradise*, se encuentra mayor madurez al realizar composiciones, a diferencia del diagnóstico. Se pueden destacar algunas clasificaciones con los siguientes ejemplos. Hubo quien, al no encontrar lo que buscaba para su autorretrato, imprimió algunos elementos y sus composiciones fueron sencillas, con cosas que les gustaban y se identifican planos, fondo, figuras, como se muestra en la figura 8.



Figura 8. Autorretrato tipo *selfie*. Elaboración Priscila Pérez.

Hubo otros que con mayor madurez, aprovechaban el diseño ya dado por la imagen de fondo, solo agregaban de manera hábil un solo elemento lograban su propósito y tenían una composición efectiva. No se trataba de hacer una gran cantidad de trabajo, sino de comprender los procesos de lenguaje visual vistos con el modelo de AFAV. Un ejemplo está en el autorretrato de la figura 9, una composición simétrica con gran verticalidad, enmarcada por la simetría de edificios en una gran avenida, guía la mirada hacia el fondo y una pequeña familia (elemento que fue agregado) que camina hacia el horizonte



Figura 9. Composición para selfie. Elaboración Dámaris Ríos.

Más allá, algunos participantes se iniciaron en componer con los elementos de la imagen, haciendo juego con los tipos de líneas, alterar las perspectivas y aventurarse a romper algunas reglas, después de conocerlas. Esto se muestra en la figura 10, donde el diseño alterna un juego de líneas curvas, con el juego de diferentes tipos de tomas, entre otros.



Figura 10. Composición para selfie. Elaboración Arlyn Michell Ramírez Calderón.

Conclusiones

Es una necesidad crucial el realizar intervenciones sobre procesos de AFAV en cualquier nivel, pero todavía mayor a nivel superior. Los recuentos en *Selfie Paradise*, dejan ver cuestiones que se deben leer entre líneas, que un estudiante a nivel superior, no identifique la diferenciación entre fondo y forma, es un elemento a pensarse y esto se puede ver en varios de los trabajos del diagnóstico.

Entre las impresiones por escrito que dejaron los estudiantes al retroalimentar las actividades, se deja evidencia del cambio perceptivo que tuvieron los jóvenes, al hacer los ejercicios con fondo y forma. La manipulación física de los elementos tiene un nexo directo con esta comprensión, si no fuera así todos los jóvenes tendrían el conocimiento o comprensión sobre la diferenciación entre planos, perspectivas, fondos, formas por el uso constante de la imagen digital. En realidad el uso y consumo de la imagen digital y su manipulación lo que ha logrado es tipo de "aplanamiento perceptivo" (frase de acuñación propia), donde no se están dando estas diferenciaciones entre

los elementos de la imagen. Es imperativo replicar este tipo de intervenciones con procesos de AFAV y rediseñarlos para cada diferente contexto y necesidades, tan necesario como atender los procesos de lecto-escritura y pensamiento matemático.

Fue común que los jóvenes en esos primeros ejercicios de diagnóstico, quisieran hacer el trabajo de forma digital, para ellos “era lo mismo”. Pero al avanzar se dieron cuenta que el hecho de deconstruir una imagen y volverla a reconstruir en un formato y contexto distintos, primero, no era tan sencillo, segundo, esto lograba cambios en su conocimiento acerca de lo que es una composición visual, que antes no tenían.

El uso del método biográfico narrativo para hacer un recuento, análisis y reflexión del quehacer docente es efectivo para recuperar sucesos, detalles y significaciones que enriquecen ese mismo quehacer docente. Ya sea para quien hace la narrativa, o para quien la lee, ya que el tiempo ofrece la oportunidad de hacer un tipo de visita al pasado, sin necesidad de estar en él o tener que verse en la posición de tomar decisiones importantes o de resolver conflictos, con esa visita y a manera de observador externo, realizar tal análisis que en el momento que ocurren los sucesos no se tiene el tiempo o la madurez para rescatar ciertos detalles. Del primer caso expuesto, *Selfie Paradise* al segundo que es *Árida Selfie* hay un lapso de tiempo mayor a un año. El diseño de *Selfie Paradise* ocurrió casi como dice la sabiduría popular “sobre la balsa”, aunque sí había un cúmulo de experiencia por parte de la autora, con respecto al trabajo con ese tipo de intervenciones y ejercicios, *Selfie Paradise* no tuvo gran oportunidad de análisis para el diseño de su intervención. Cosa que no ocurrió con *Árida Selfie*, ya que este aun sin tener gran cantidad de tiempo para el diseño de su intervención, si tuvo un nivel de madurez mayor para su diseño, el cual fue simplificado y se abordaron únicamente estrategias que aportaran gran sentido a los ejercicios. Esto es evidente cuando ya sobre la marcha en el coloquio que se presentó el taller, este tuvo que tener adecuaciones porque no fue posible realizarlo según su planeación original.

Referencias

- Aguilar, F., (2022). *Seminario de Investigación*. [En línea]. Facultad de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Cuernavaca, Morelos. 24 feb 2022.
- Aparici, R., García, A., Fernández, J., y Osuna, S. (2006). *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. (Gedisa, Ed.; 1a ed.).
- Bolívar, A. (2012). *Metodología de la investigación biográfico-narrativa: recogida y análisis de datos*. Universidad de Granada. España. https://www.researchgate.net/publication/282868267_Metodologia_de_la_investigacion_biografico-narrativa_Recogida_y_analisis_de_datos
- Chacón, G., y Morales, C., (2014). Infancia y medios de comunicación: El uso del método semiótico cultural como acercamiento a la cultura visual infantil. *Ensayos: Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, 29 (2), 1-17.
- Dondis, D. (2017a). Alfabetividad visual: Como y por qué. En *Sintaxis de la imagen* (2a ed., pp. 205-208). Gustavo Gilli.
- Dondis, D. (2017b). Carácter y contenido de la alfabetividad visual. En *Sintaxis de la imagen* (2a ed., pp. 13-32). Gustavo Gilli.
- Dorfman, A. y Mattelart, A. (1972). *Para entender al Pato Donald: comunicación de masa y colonialismo*. Siglo veintiuno editores Argentina. Argentina.
- Navarro, L. (2011). *¿Para qué sirve la semiótica? Una propuesta de resignificación de la mujer a través de la comunicación para el cambio social*. Vol. 19, núm. 1. En Investigación / Desarrollo. Universidad del Norte. Colombia.
- Segovia, B. (1997). El fotomontaje. En *La Educación para los Medios de Comunicación. Antología* (pp. 283-313). Universidad Pedagógica Nacional.
- Uriz, U. (2009). Guía didáctica para el cuento musical *Pedro y el Lobo*. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/46480/0152009200079>
- Weiss, E., (2017). Hermenéutica y descripción densa versus teoría fundamentada. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 22(73), 637-654.

Parte 2: Imagen y cultura

Memes, política y cultura pop: humor y narrativa visual-digital durante la jornada electoral 2024 en México

*Adriana Araceli Figueroa Muñoz Ledo
Jaime Luis Brito Vázquez*

Introducción

Previo al internet, la televisión y la prensa jugaban un rol mediador como presentadores de las figuras políticas. Hoy día, estas figuras se han adaptado a los nuevos canales comunicativos, los cuales ya no son unidireccionales. Asimismo, en la actualidad las campañas políticas ya no sólo se hacen a pie, sino mediante tránsitos interconectados en el espacio digital, dado que éste es una extensión del espacio público convencional. La transición desde la web 1.0 hasta la 4.0 ha supuesto múltiples modificaciones para nuestra relación con ella y con otros(as) a través de ella (Mosquera, 2008), generando, incluso, nuevos sentidos de comunidad, espacio y comunicación (Castells, 2001). En particular, gracias a las redes sociodigitales (RDS) la información política es mayor, más variada y se esparce de manera más amplia.

Este proceso de acceso y generación de información se exagera en tiempos electorales con la producción de contenido de todo tipo, incluidos los memes. En estos tiempos donde la digitalidad¹ permea gran parte de la vida cotidiana, los memes son omnipresentes. Los hay de cualquier tema, para todo público y con efectos que, aunque generalmente desatan una risa,

¹ Optamos por el término *digital* pues, a diferencia de otros como *virtual* o *ciber*, posee mayor neutralidad semántica. Estalella y Ardèvol (2007) puntualizan cómo el adjetivo “virtual” tiende a situarse en el polo opuesto de lo “real”, haciendo parecer que las relaciones que se extienden en lo virtual son menos “reales” que las que se entablan cara a cara; pensar que lo *on line* y lo *off line* son antagónicos resulta erróneo, cuando en realidad son dimensiones de la vida social que convergen (Serrano, 2013).

también pueden desatar desencuentros. La reciente contienda electoral en México caminó de la mano con la producción y difusión de memes. Estos objetos visuales se diseminaron principalmente en internet, pero también llegaron a medios tradicionales como la televisión donde espacios informativos les daban cabida.²

En el ámbito de la política actual, muchos personajes han sido insumo protagónico para la elaboración de memes. En el proceso electoral de 2024, apenas comenzaba alguno de los debates y en segundos las RSD se iban poblando con memes de aquellas escenas que se transmitían y que eran “dignas” de convertirse en meme. La producción de estos productos visuales ocurría prácticamente en tiempo real, produciendo dos debates, el que ocurría en televisión y el que se iba desprendiendo de la conversación en RSD.

Las(os) políticas(os) que durante el siglo XX hicieron de la solemnidad una de sus principales características, han tenido que romper con ella y ajustarse a las nuevas tendencias. Y es que los memes forman parte de los vehículos comunicativos contemporáneos para comentar acontecimientos que se consideran relevantes y que, por su alcance, logran difundir de manera masiva un mensaje. Esto incluye a las instituciones políticas. En ese marco, resulta pertinente reflexionar acerca del meme como producto cultural que se inserta en la dinámica de la política electoral y que, echando mano de referentes de la cultura pop, sitúa a los(as) personajes de la política como insumos protagónicos del meme y, voluntaria o involuntariamente, les reditúa para posicionarse en la mirada pública.

El presente texto se estructura de la siguiente manera: Primero, se presentan los objetivos de este trabajo, los cuales giran en torno al análisis de la figura del político(a) como objeto de burla en la producción de memes políticos, al tiempo que “convertirse en meme” les resulta positivo en términos de visibilidad pública. Luego, se presenta la estrategia metodológica empleada. Posteriormente, se hace una breve mención sobre estudios iberoamericanos relacionados al meme político. Después, nos introducimos a la cuestión de los memes como productos culturales e instrumentos comunicativos en general, y de la narrativa política en particular. Más tarde, nos adentramos al entramado entre política, cultura pop y humor, bajo el supuesto de que en los memes políticos confluyen estos tres elementos para colocar como objeto de burla a la figura del político(a). En seguida, nos apoyamos en la

2 Por mencionar un ejemplo, en el canal de YouTube del medio noticioso SDP Noticias se pueden encontrar los siguientes videos en los que se presentan algunos de los memes post-debate.

Primer debate: <https://www.youtube.com/watch?v=bt799MKqTZA>

Segundo debate: <https://www.youtube.com/watch?v=p9a53q-6oTk>

Tercer debate: <https://www.youtube.com/watch?v=EKvtFeqh0Cw>

reciente contienda electoral por la presidencia de México para analizar algunos memes producidos en torno a las tres personas candidatas, enlazando la reflexión con el potencial crítico-participativo del humor y con la inserción de las figuras políticas en la cultura pop. Finalmente, entre las conclusiones más relevantes, consideramos que “convertirse en meme” coloca a las figuras políticas en un plano de visibilidad y presencia pública, la cual les representa un beneficio por sí mismo, además que les permite insertarse en diálogo con referentes que dan sentido al grueso de la población.

Objetivos y estrategia metodológica

El presente trabajo se orienta alrededor de dos fines: 1) reflexionar sobre la utilización de la imagen de la figura del político(a) en diálogo con referentes de la cultura pop como insumo para la narrativa visual de la política electoral, y 2) analizar cómo el “volverse meme” representa, para las figuras políticas una estrategia de posicionamiento en la discusión pública que emplean a su favor.

Se llevó a cabo una investigación de tipo descriptivo empleando la técnica de observación etnográfica en la página de Facebook “Memes De Ciencias Sociales”.³ En el campo de los estudios sobre internet, el enfoque etnográfico ha ayudado a responder a interrogantes tales como qué hacen las personas cuando están “conectadas” a internet y cómo lo hacen (Estalella y Ardèvol, 2007). El método etnográfico mantiene una estrecha relación con una postura naturalista de la investigación, es decir, observar el fenómeno social (Sánchez, 2011) en su medio cotidiano (Rusque, 2007, citado por Mosquera, 2008). En lo tocante a la observación de entornos digitales, el foco de atención está en cómo lo digital forma parte de nuestro mundo material y social (Pink, Horst, Postill, Hjorth, Lewis y Tacchi, 2015).

Para la integración del corpus de memes, iniciamos una búsqueda en internet orientada por dos preguntas principales: ¿cómo son los memes que están emergiendo en el contexto de la contienda electoral 2024? Y, ¿con qué elementos de la cultura pop dialogan estos memes? Derivado de esta primera exploración, decidimos centrarnos en la RDS Facebook por ser una de las más populares en México (Branch Marketing Digital, 2024) y, en específico, en la página “Memes De Ciencias Sociales” por ser un espacio digital de contenido público, de corte humorístico y situado culturalmente en el contexto mexicano; además se trata de una página activa con un aproximado de 45

3 Enlace de la página: <https://www.facebook.com/MemesDeCienciasSocialesOficial>

publicaciones diarias. Esta página fue creada el 25 de marzo de 2016 y para octubre de 2024 contaba con alrededor de 3.2 millones de seguidores.

Una vez delimitado el campo, se realizó observación de los memes publicados alusivos a la contienda electoral. Si bien, desde finales de 2023 se encontraron algunos memes, fue a partir de abril de 2024 cuando este tipo de contenido se volvió más constante. De este primer conjunto de memes se seleccionaron aquellos que contaban con elementos visuales de la cultura pop, o bien, que establecían un diálogo intertextual con algún referente pop. Otro criterio de selección fue que el meme generara interacción con el público, partiendo del supuesto de que quien comenta, comparte y/o reacciona a un meme se inserta en la trama de sentido del mismo. Además, al darnos cuenta que la imagen de la persona candidata era un elemento recurrente para la construcción del meme decidimos dar prioridad a aquellos memes que presentaban a el y las candidatas como componente protagónico.

El corpus final de estudio estuvo compuesto por siete imágenes publicadas entre abril y junio de 2024 en la página de Facebook antes mencionada. De estas imágenes, cinco son memes y dos son fotografías alusivas a algunos memes; además, seis de ellas tienen como protagonista a alguna(o) de las(os) tres candidatas(os).

Consideraciones sobre la autoría de los memes

Dadas las características de viralidad y apropiación propias del meme, resulta complicado identificar autorías únicas (Martínez y Piñeiro, 2017; Collado, 2020). Pestarino y Winckler (2018) coinciden en que la genealogía de buena parte de los memes es dudosa no sólo por lo difícil de rastrear su origen, sino porque las personas usuarias de RSD, al realizar modificaciones a los memes, hacen que éstos transiten por diferentes momentos y sujetos de apropiación.

El crecimiento exponencial que experimentan los memes crea una red de difusión difícil de detener y de identificar los distintos momentos en que sufre modificaciones (González, 2019). Los memes se enmarcan en el contexto de prosumidor⁴ y es, hasta hace poco tiempo, que algunas personas colocan un sello o marca de autoría; no obstante, la gran mayoría, aún se consideran como un tipo de propiedad colectiva gracias a la facilidad con que se generan cadenas de retroalimentación creativa alrededor de ellos (Martínez y Piñeiro, 2017).

4 Término que alude a la persona que, en el contexto de la digitalización, no solo consume algún contenido, sino que además participa en su creación y difusión (Zubiaur, 2021).

Aunado a lo anterior, buena parte de los memes se construyen retomando referentes de la cultura pop, tales como personajes de series, caricaturas, frases de canciones, etcétera, es decir, elementos que cuentan con derechos de autor; sin embargo, su uso para la elaboración un meme no descansa en una intención de plagio, es decir, no pretende agenciarse la autoría del mismo, sino realizar un diálogo con otros referentes de conocimiento popular para que el mensaje logre transmitirse. En ese sentido, lo importante en un meme es lo que se dice a través de él y que ello se dice de manera colectiva.

Además, en el caso específico del meme político, se debe considerar que el anonimato en la autoría cobra relevancia, especialmente cuando el mensaje contenido en el meme es altamente crítico o burlón y, de identificarse a un(a) autor(a), éste(a) podría experimentar alguna represalia.

Algunos apuntes sobre el estudio de los memes políticos

Por mencionar algunos trabajos en los últimos diez años en el contexto iberoamericano, Martínez y Piñeiro (2017) exploraron el uso de memes gráficos en la conversación política en España mediante las técnicas de análisis de contenido y de discurso. También Zamora, Gómez y Martínez (2021) estudiaron el uso de memes en el contexto de dos debates de la campaña electoral de 2019 en España. Estas autoras señalan las nuevas prácticas de ingenio en el contexto de las herramientas que brinda la digitalidad, por ello, las autoras destacan el rol de los memes como parte de una cultura creativa ciudadana en períodos electorales, que los convierten en instrumentos de crítica y opinión. González, Figueroa y Meyer (2019) indagaron los elementos que influyen en el éxito (viralidad) de este tipo de memes. Estos autores identificaron que los elementos básicos son: contenido emocional, humor sofisticado y capital social de la persona que los produce.

Entre los estudios situados en América Latina, Plevriti (2014) y González (2019) abordan los memes como una continuidad de las formas tradicionales de sátira y la caricatura política, tratándose así de un formato gráfico breve de crítica política y social. González (2019) señala que los memes políticos son uno de los tipos más populares, tan es así que se han convertido en un instrumento que los políticos emplean a su favor para colocarse en la discusión pública. En coincidencia, en un estudio sobre la campaña electoral desarrollada en Nuevo León en el año 2015, Esquivel (2016) analiza el meme como una herramienta empleada por los candidatos para ganar votos. Este autor encontró que el interés de las personas usuarias por los distintos

memes que se iban produciendo fue tal que la cantidad de memes que circularon estuvo por encima que los mensajes políticos considerados “serios”.

En una línea similar, Collado (2020) analiza los resultados de encuestas realizadas a personas usuarias de *fanpages* de sátira política que consumen contenido de memes políticos en dichas plataformas durante el sexenio de Enrique Peña Nieto. Esta autora encuentra que los memes son formas de expresión de la cultura política capaces de subvertir el discurso político dominante a partir de la presentación paródica y satírica. Por su parte, Gutiérrez y Reyna (2020) coinciden en que la ampliación de la participación política en el marco de los espacios digitales se ha insertado en la vida cotidiana mediante expresiones diversas como los blogs personales donde se debate sobre política, así como las bromas que se gestan alrededor de los(as) políticos(as).

Respecto a la formación de ciudadanía digital, Antón (2020) la analizó a través de memes de propaganda política en un grupo de jóvenes universitarios peruanos; la autora descubrió que el lenguaje y códigos culturales empleados en los memes encontraron cabida en el perfil político de este grupo definido generacionalmente como *centennials*.

Siles, Carazo y Tristán (2019) coinciden con Trejo (2016) en que las RDS inciden en el desempeño de la política electoral. Las RSD no sólo han abonado a la ampliación de los márgenes de participación, sino en la configuración de preferencias partidistas. Dentro de sus análisis del proceso electoral en Costa Rica en 2017-2018, estos autores abordan el uso del meme como una expresión de ciudadanía e identificaron que cuando las personas usuarias de RSD elaboraron contenido humorístico sobre los candidatos los mensajes estaban cargados de crítica hacia las posiciones ideológicas de ambos, crítica que también resultaba informativa.

De memes, risas y política

El meme como producto cultural y vehículo comunicativo-participativo

La primera definición de meme proviene del campo de la biología evolutiva cuando en el 1976 Richard Dawkins (citado por González, 2019) refiere a los memes como unidades culturales que perduran en el tiempo y son transmitidas generacionalmente entre seres humanos. El término meme cobró importancia tras la aparición de los primeros fenómenos virales en internet y comenzó a usarse para hacer referencia a fragmentos de cultura popular que se expandían rápida y masivamente (Stryker, citado por Martínez y Piñeiro, 2016). El concepto de Dawkins fue adaptado en el campo de la sociología

para hacer referencia a las unidades de información cultural que circulan y se transmiten entre personas al interior de un grupo social más amplio. Desde la sociología y otras disciplinas de las ciencias sociales, los memes (específicamente aquellos que circulan en internet) condensan ideas, símbolos u otros referentes culturales en un formato visual-digital que se difunde a través de las distintas plataformas digitales, sobre todo, a través de RDS. En ese sentido, los memes pueden entenderse como “piezas de información cultural que pasan de persona a persona, pero gradualmente escalan como fenómeno social compartido” (Elizalde, 2023, p. 38).

En específico, un “meme de internet” es la expresión de una idea, situación, expresión y/o pensamiento a través de cualquier medio virtual, texto, imagen, caricatura y todo tipo de elaboración multimedia que se propaga mediante internet (Meme de Internet, s. f). Se diferencia del concepto “meme”, el cual forma parte de las teorías sobre difusión cultural y hace alusión a “(...) la unidad teórica de información cultural-transmisble de un individuo a otro, o de una mente a otra, o de una generación a la siguiente” (Meme, s. f).

En el entorno de la web 2.0 las personas usuarias han ido produciendo sus propios mensajes de imagen y texto con ayuda de editores de imagen que hoy día, con el nivel de alfabetización digital que posee el grueso de la población, es fácil de hacer. Cuando estos productos tienen la aceptación de los usuarios, comienza el fenómeno de la viralización, es decir, la unidad cultural comienza a replicarse dentro del grupo social (González, 2019). A diferencia de las unidades biológicas, los memes de internet no se replican solos, sino que requiere de las personas usuarias (Collado, 2020). La vida de un meme, su dinamismo, depende de la propia actividad de quienes interactúan con él. Muchos memes se *viralizan*, es decir, se comparten de forma masiva, especialmente en redes socio-digitales.

Que un meme sobreviva a través del tiempo depende de su capacidad de conectar con los eventos presentes que cobren sentido para las personas y de contar con referentes que maneje el grueso de la población. Un meme que se viraliza es, a su vez, un producto del que se ha apropiado una gran cantidad de usuarios tras cadenas de “retroalimentación creativa” (Martínez y Piñeiro, 2016, p. 147). Como se dijo previamente, los memes de internet difícilmente cuentan con un autor claramente ubicable.

Luego entonces, el meme constituye un producto y/o artefacto de la cultura creativa y colaborativa, dado que se nutre de las aportaciones de muchas personas y, al ponerse en diálogo con otros contenidos (de la cultura pop, sobre todo), colabora con esos otros. Entre quienes comprenden el contenido del meme se observa un consenso de sentido y significado. En ese sentido, el meme también es un vehículo comunicativo-visual, pues a través

de él se transmiten ideas que, a su vez, dialogan con otras ideas y con quienes consumen el meme. Para el caso que nos ocupa, esos otros textos con los que se dialoga para sintetizar y comunicar algo pueden ser tanto los referentes de la cultura pop como los textos políticos de los candidatos, siendo el candidato un propio referente en sí compuesto por lo que representa. Así, el propio candidato(a) se convierte en un texto y en un producto cultural al cristalizarse en el meme (aunque incluso previo a ello). En conjunción con lo anterior, el meme también representa un canal de participación ciudadana que combina la acción intencionada y la casual.

El meme comunica y desata la interacción entre las personas usuarias de una RSD que conviven con el meme. De manera orgánica y colectiva, estas personas van (retro)alimentando al meme “original”. Cada que el meme es recibido y, en su caso, apropiado por otro usuario, éste le reinterpreta y otorga nuevos sentidos (Collado, 2020), aunque sin quedar ajeno del sentido original. Los memes expresan los sentidos y significados del círculo de usuarios alrededor de ellos (tanto productores como consumidores, recordando que en la web 2.0 estos dos roles se superponen constantemente). Expresan, pues, un punto de vista y conectan con otros, ya sean similares u opuestos, generando así un diálogo.

Así, las figuras políticas, particularmente aquellas candidatas a un puesto de elección, cuando han entendido que los memes funcionan muy bien como vehículos efectivos de comunicación con el electorado, han tenido que romper con la tradición de que los políticos son intocables. Volverse objeto de meme se ha convertido en parte de una estrategia para llegar a todas partes. Volverse meme es garantía de ser viralizado como sujeto, lo que contribuye al incremento del conocimiento que la gente tenga del candidato e incluso a la creación de lazos afectivos entre el/la candidata(a) y el electorado.

El meme como vehículo de la narrativa política

Tal y como señalan Gutiérrez y Reyna (2020), la comunicación actual transcurre entre los espacios digitales y los no digitales, lo cual permite flujos continuos de interacción entre quienes habitan internet. Gracias a esta dinámica de flujos, se ha facilitado y potencializado el intercambio de narrativas desde distintas voces y posicionamientos y, si bien es cierto que algunas cobran mayor visibilidad que otras, el criterio de horizontalidad ha incrementado. Los memes no sólo son imágenes, son mensajes en sí mismos al tiempo que vehículos comunicativos (González, Figueroa y Meyer, 2019) envueltos en un halo humorístico.

Antaño, los medios de comunicación masiva que hoy se consideran tradicionales eran la principal —y muchas veces, única— fuente de información política para la ciudadanía. Las RSD son ahora un campo ocupado por estos medios y por los(as) políticos(as) de primera mano para llegar a la ciudadanía y, en el mejor de los casos, tener un diálogo con ésta (Gutiérrez y Reyna, 2020); también, son espacios ocupados por la propia ciudadanía, la cual va participando en la construcción de narrativas políticas. A partir de la figura del prosumidor, las RSD han creado formas emergentes de interacción tanto entre personas usuarias como de éstas en su calidad de ciudadanía para con la clase política.

Los canales de comunicación institucionales de los partidos políticos y candidatos hoy conviven con los canales digitales informales que la ciudadanía va tejiendo por cuenta propia o en combinación con los primeros, así los partidos políticos se han hecho de espacios para competir por la popularidad entre las personas usuarias de RSD. Las RSD se han convertido tanto en espacio de proselitismo para los políticos, como en espacio para que la ciudadanía participe de la política a su manera de modo más orgánica y al margen de los procesos políticos institucionales (Trejo, 2016; Gutiérrez y Reyna, 2020). Esta reciente apertura ha reducido el elitismo y ha colocado a los políticos en la tarea de adecuarse a los cambios. Este tipo de participación se presenta también como una actividad más atractiva y estimulante, esto contribuye también a que se interesen más personas.

Pero ¿a qué nos referimos con política y políticos(as)?

La política se refiere al conjunto de prácticas que un colectivo lleva a cabo para tomar decisiones en torno a los asuntos que le son comunes a los integrantes de dicho colectivo y que se expresa sobre la base del bien común (Gelardo, 2005). En tanto, lo político alude a los asuntos que atañen a una población concreta que habita un territorio y que se ha dado un gobierno (Gelardo, 2005). En este marco, la política, además de un conjunto de prácticas, implica una serie de actores, quienes las instrumentan. Podemos hablar aquí de las y los ciudadanos, quienes tienen derecho a participar en la discusión política, pero también “los(as) políticos(as)”, que son quienes instrumentan estas decisiones (Alcántara y Llamazares, 2009).

En lo que respecta a los(as) políticos(as), para definirlos como una élite o clase que se encarga de la política, acudimos al concepto de Mosca (1984), que advierte desde un punto de vista conservador que todas las sociedades tienen dos clases de personas: la de los gobernados y la de los gobernantes.

La de los gobernantes es minoría pero desempeña todas las funciones del ejercicio del poder y la toma de decisiones. A esta clase se podría llamar en México “los políticos”. Sin embargo, el concepto fue acotado por Alcántara y Llamazares (2009) al advertir que por “los políticos” no se hace referencia a quienes detentan posiciones especiales de poder e influencia, sino a un grupo de personas que viven de la política, a quienes se llama “políticos profesionales” (Cruz, 2020, p. 305).

En las primeras décadas después de la Revolución se conformó un sistema político caracterizado por su carácter autoritario, represivo, corporativo e institucional, así como por construir un discurso político para concretar el proyecto y la comunicación (Carbonell, 2002). Estas características tenían como uno de sus ejes transversales la solemnidad (seriedad) en el trato. Este sistema autoritario enmascarado en una supuesta normalidad democrática dará un especial giro a inicios de este siglo.

Con la irrupción en este siglo de las redes socio-digitales y la ampliación de la discusión pública a la digitalidad se modificó el viejo esquema de la unidireccional en la comunicación. El nacimiento de diversos vehículos discursivos audiovisuales trajo consigo que todos los temas se colocaran en medio de la crítica, la sátira y la burla. Ámbitos como la religión, los corpus de creencias en general, los llamados valores, e incluso la política, y todos los actores que protagonizaban esos ámbitos, se convirtieron en blanco central de estos vehículos culturales, particularmente de los memes.

Como ya se ha dicho, uno de los elementos de los memes justamente son las alusiones o referencias a la cultura pop. De esta manera, el proceso de memetizar la política, es decir, que los personajes y las prácticas políticas en nuestro país protagonizaran memes, y su consecuente conexión con la cultura pop, hicieron que se rompiera, a querer o no, la seriedad y distancia con la que se abordaban los temas políticos. Y aun cuando había antecedentes de sátira política en México, la viralización de los memes terminó por romper el esquema solemne de la política y al mismo tiempo afrontar de forma distinta su carácter autoritario.

Este proceso que lleva por lo menos veinte años ha resistido ya varios intentos de regulación en México. Varias veces en diversos Congresos locales o el federal se han lanzado iniciativas para proteger, supuestamente, la imagen pública de las figuras políticas, lo que resulta en un intento por prohibir los memes. Hasta el momento siguen siendo un vehículo relativamente libre para expresarse y es que, justamente, el humor es una barrera que ha impedido al mismo tiempo los intentos de censura en el país. Y no parece que, al menos entre los usuarios de RSD esto vaya a cambiar, pues las referencias a la cultura pop hacen que el involucramiento de las personas jóvenes sea la más activa.

Cultura pop, política y humor

De acuerdo con Del Castillo (2022), la cultura pop es un término que se emplea para dar cuenta de los fenómenos sociales que caracterizan una época. Aquello que resulta icónico y se reproduce y/o es tomado como referente para recrearse en diversos productos. La cultura pop resume elementos que adquieren significado en la cotidianeidad de las personas, es decir, aquello que les resulta significativo, independientemente de si les resulta agradable o no. Dado que los significados están situados contextualmente, la cultura pop se modifica con el tiempo.

Considerando lo anterior, la cultura pop comprende aquellas expresiones culturales que logran permear y popularizarse entre las masas a través de diversos canales como el cine, la moda, el arte o la televisión, entre otros. Dado que la mayoría de la población tiene acceso a la cultura pop, muchas veces se le considera contraria al contenido que consumen las élites, vista como algo banal, que pertenece al vulgo. La cultura pop engloba un conjunto de expresiones culturales que pasan a formar parte de la identidad de una generación y se convierten en referentes conocidos por la mayoría de la gente, independientemente de si les considera algo valioso.

Cuando se crea un meme se expresan elementos o referencias de la cultura pop, dichos elementos funcionan como una plantilla donde el tema central del objeto cultural se modifica, pero la base general no (Elizalde, 2023). Así, la plantilla es el elemento de la cultura pop con la que dialoga el texto, en este caso concreto, la imagen y el decir del candidato.

La imagen y texto que componen un meme suelen ser hipertextos (textos que tienen enlace con otros textos) tanto por el contenido que hace alusión a otros textos, como por cuando se acompañan de etiquetas (*hashtags*) que redireccionan a otros sitios y contenidos (condición que potencia la viralización). Este diálogo intertextual da cuenta de la cualidad imitativa del meme (Wiggins, 2019), tomando elementos de algo más, pero dándoles vida propia a partir del nuevo contexto de significación y de su combinación con nuevos elementos. Así, quien comprende el meme realiza además un ejercicio de memoria para conectar con aquellos otros textos. Dado lo anterior, los memes no son productos unitarios, sino más bien nodos de una red de conexión de sentido y significado, capaces de adaptarse y reconfigurarse según los eventos coyunturales desde los que se producen. Así, los memes se actualizan al tiempo que dialogan con su pasado.

Por otra parte, con los memes también se ponen en diálogo las interpretaciones que cada persona hace de los textos, para el caso que se analiza aquí dichas interpretaciones se confrontan con otros textos diversos que se

relacionan con el pasado político de la persona candidata, con el discurso político, con los referentes de la cultura pop, además de que los memes son por sí mismos un producto de la cultura pop.

En ese marco, es importante señalar que una de las principales características de los memes es que transmiten un mensaje en un tono humorístico, satírico, sarcástico o irónico. Si bien, no siempre es el humor el elemento central de un meme, sí es una de sus vertientes más populares. Conectado con lo anterior, los memes tienden a ridiculizar algo o alguien; en particular, el meme político sigue este propósito (González, 2019).

La risa también es política

La cultura política era vista como lo serio, por tanto, se oponía a lo considerado propio del vulgo, a la cultura popular (Plevriti, 2014). De igual forma, por su halo de solemnidad, se consideraba como contrario a lo humorístico; la política, al ser una “cosa seria”, no era (o no debía ser) objeto de risa.

Infante (2008) refiere que el humor constituye una oposición a “lo serio”, entendido esto como “la expresión de la cultura hegemónica” (p. 259). En ese sentido, el humor ha sido empleado como un instrumento para cuestionar al poder (Goldstein, 2013); desde la sátira política, por ejemplo, se han señalado aquellas “verdades” que, pese a ser de dominio público, no es posible o factible su enunciación. En ese sentido, el humor constituye una forma de rebelarse e intentar subvertir las relaciones de poder, visibilizando las injusticias que produce y desnaturalizando sus consecuencias (Goldstein, 2013; Infante, 2008; Luna, 2015).

Diversos autores (Goldstein, 2013; Huerta, 2019; Butler, 2020) han subrayado algunas cualidades del humor cuando se produce desde posiciones subordinadas, como lo son su utilidad para rebelarse (sea parcial y temporalmente) contra los sistemas y/o sujetos que ejercen poder, o para visibilizar las formas en que éste opera y las injusticias que produce. Bericat (2000) refiere que las bromas son utilizadas con mayor frecuencia por quienes ocupan posiciones sociales más altas.

Así, la forma en que utilizamos el humor siempre está situado (Huerta, 2019), responde a un contexto. De esa forma es que se convierte en un vehículo comunicativo efectivo en determinadas circunstancias, pero no en otras. El humor se sitúa socialmente, tiene un carácter social, es decir, lo que se considera humorístico como la forma de expresar que algo nos parece gracioso, forma parte de convenciones sociales que nacen a partir de conjuntos de valores y sentidos colectivos, mismos que son dinámicos pues van

cambiando según la época y las circunstancias particulares dentro de cada tiempo (Le Breton, 2019).

De hecho, en cada sociedad se puede observar quién se ríe de quién, quién tiene permitido reírse, quién tiene su derecho legitimado a reírse y quién lo tiene normalizado. Con ello damos cuenta de las jerarquías de poder, de las desigualdades al interior del colectivo, además de las normas que dicen quién puede reír de quién. En esta dimensión normativa se alude a cómo es apropiado y deseable sentir (Hochschild, 1975) y nos abre la posibilidad de preguntarnos ¿de qué nos reímos?, ¿de qué podemos reír?, ¿cómo es que ahora podemos reírnos de los políticos y antes no?

Pero como se ha dicho líneas arriba, el humor como sátira, como antónimo de seriedad, cuestiona el discurso hegemónico. En ese sentido, los memes son usados como expresión de hartazgo (Collado, 2020) a partir de burlarse del otro, particularmente, ese otro abusivo y poderoso, el que representa a la hegemonía. El meme político más aún, en este mismo orden de ideas, intenta, por un lado, producir alegría (o consuelo, depende cómo se quiera ver) en el público a partir de producir vergüenza en el político y, por otro lado, a partir de ello, producir alivio frente a la frustración, indignación y enojo que provoca la corrupción, las decisiones arbitrarias, el autoritarismo, la represión, etcétera.

Intentos por censurar los memes

Como podemos observar, el humor es cosa seria. La censura que antaño experimentó la caricatura política⁵ se ha flexibilizado en el caso de los memes, no obstante, ha habido dos intentos de llevar a la legislación mexicana la prohibición a usuarios(as) de RDS de elaborar y difundir memes. Primero, en mayo de 2016, la diputada priista Martha Orta Rodríguez del Congreso de San Luis Potosí, anunció que presentaría una iniciativa para reformar el Código Penal de esa entidad con el objetivo de disuadir la violencia o acoso desde las redes sociales (Álvarez, 2016). La iniciativa pretendía crear el delito de “difusión ilícita de imágenes y sonidos” (Álvarez, 2016), mismo que se castigaría con una sanción de dos a cuatro años de prisión y una multa de hasta 400

5 Desde sus orígenes, la caricatura política puso a las figuras políticas como centro de la crítica y la burla. Desde el siglo XIX, en México surgieron una serie de publicaciones periódicas que presentaban la caricatura y tira cómica como una forma de crítica y sátira política. La primera publicación fue “La Orquesta” y, para finales del siglo, “El Ahuizote”. Para el siglo XX, le siguieron “El papá del Ahuizote”, “El hijo del Ahuizote”, “La Garrapata”, “El Chahuistle” y, finalmente, “El Chamuco”, aún vigente. Todos estos esfuerzos tuvieron una respuesta estatal de censura, persecución e, incluso, encarcelamiento de sus editores (Gobierno de México, 2021).

salarios mínimos. La pena sería para las personas que difundan a través de la red imágenes o grabaciones consideradas “lesivas” o que “humillen”. La diputada se convirtió en tendencia en las redes con el apodo de #LadyMemes. La iniciativa no llegó a ningún lado, sin embargo, la diputada fue protagonista de varios memes a partir de su propuesta (Vanguardia, 2016).

El segundo intento ocurrió en junio de 2020. La diputada federal Nayeli Salvatori, aseguró en un video publicado en sus redes que había sido “víctima” de la modificación de su imagen en internet, por lo que propuso la elaboración de una propuesta de ley para evitar que contenidos audiovisuales sean alterados (El Financiero, 2020). Luego de convertirse en tendencia acusada de querer prohibir los memes, acotó sus dichos. Esta iniciativa tampoco prosperó.

Estos intentos por censurar los memes no sólo no han reducido su difusión, más bien al contrario los ha hecho más populares y cada vez más usados, tan es así que es común escuchar ahora la expresión “pareces un meme” o “eres como un meme”, para manifestar que la persona hace cosas ridículas o dignas de burla. Ello ha sido evaluado por las personas políticas, máxime cuando asumen alguna candidatura, así que han incluido los memes como parte de la estrategia, e incluso algunas de ellas han provocado su conversión en meme para obtener viralización de su imagen o sus propuestas, con el objeto de influir a su favor en el electorado.

Los(as) políticos(as) se vuelven cómicos(as) y se burlan de sí mismos(as)

Si los memes agradan (casi siempre), conectan con las personas, son simples, pero llenos de contenido, se difunden rápida y masivamente, y se retoolimentan creativa y gratuitamente por quienes conviven con ellos, ¿qué político(a) no querría ser uno? Así vemos como cada vez es más común que los utilicen abiertamente como parte de su estrategia electoral comunicativa, además de provocar con acciones específicas que la digitalidad los convierta en memes, ello, porque como se ha dicho ya, les conviene. De esta manera, asumirse como objeto de meme parece que se ha convertido en la nueva manera de hacer política electoral en México.

Previo a la popularización de los memes, a finales del siglo XX la sátira política gozaba de mayor libertad. Por ejemplo, en 1994, Televisión Azteca, recién privatizada, creo en su noticiero principal una sátira política utilizando *puppets*. A propósito de la controversia respecto al hecho de que la fiscalía especial de la Procuraduría General de la República (PGR) contrató a una medium para localizar los restos del supuesto asesino del entonces secre-

tario general del PRI, José Francisco Ruiz Massieu, los muñecos cantaban *La cumbia del Encanto*, en alusión a la finca donde supuestamente habían sido enterrados los restos del presunto asesino, el político Manuel Muñoz Rocha (Fuerza Informativa Azteca [FIA], 2024). A partir de ese año, se representó satíricamente la vida política del país con los muñecos.

Más tarde, recién entrado el siglo XXI las figuras políticas ya se aventuraban a colocarse como el sujeto de la burla. A partir del año 2000, el candidato a la presidencia por el PAN, Vicente Fox Quesada, rompió con los esquemas tradicionales de aspiración a la presidencia y de las propias campañas electorales (Borjas, 2003). El equipo electoral del panista incorporó la mercadotecnia a la campaña, lo que resultó novedoso. Trató al electorado como clientes y le ofreció un mensaje claro, consiso y simple. Se despojó de la solemnidad y del lenguaje críptico y engolado de la política tradicional. De hecho consiguió imponer el paso de la campaña a sus adversarios, lo que incluyó su participación en programas cómicos, lo que trajo consigo la posibilidad de estar más tiempo en la televisión, rompiendo así la costumbre de someterse al discurso del partido hegemónico, en aquellos tiempos el PRI (Monsiváis, citado por Borjas, 2003).

Durante los primeros meses del año 2000, tres candidatos a la presidencia de la república acudieron al programa de televisión conocido como *Otro Rollo*, cuyo conductor les hizo una entrevista por separado en la que fueron cuestionados sobre sus vidas, sus ideas políticas, etc., pero en clave de comedia. Los participantes fueron Vicente Fox, quien ya era el candidato del PAN a la presidencia; en tanto que participaron dos precandidatos del PRI, fuerza política que por primera vez realizó un proceso interno, Roberto Madrazo y Roque Villanueva (QueRegreseOtroRollo, 2012).

En Televisa, en 2005 se presentó la serie *El privilegio de mandar*⁶ (Sánchez, 2005), en la que se satirizó a varios(as) políticos(as) que destacaban en aquel momento. La serie concluyó en 2018 en formato televisivo pero ha continuado desde entonces a través de formatos digitales distribuidos en redes sociales (Wikipedia, 2024a). A pesar de que el candidato de la izquierda en el año 2000, Cuauhtémoc Cárdenas, desdeñó participar en *Otro Rollo* y otros programas (Borjas, 2003), porque le restaba “seriedad” a la política, *El privilegio de mandar* se convirtió para la siguiente elección en una fuente de información y explicación de la situación política de México, según datos de una encuesta realizada por Parametría (2005), que establecía que 75% de la población consultada consideraba que dicho programa le aportaba mucha o algo de información.

6 El título de esta serie es, a su vez, una parodia del título de la telenovela *El privilegio de amar* (Córcega y Miguel, 1999).

También está el fenómeno de Brozo, personaje interpretado por el actor Víctor Trujillo quien, ataviado como payaso, ha conducido noticieros y programas de sátira política desde hace más de 40 años. Brozo, además, fue quien difundió en 2004 las imágenes de colaboradores cercanos al entonces jefe de Gobierno del Distrito Federal, Andrés Manuel López Obrador, quienes se embolsaban fajos de billetes, en un hecho conocido como “los videoescándalos” que buscaban evitar que el político tabasqueño llegara a ser candidato a la presidencia en 2006 (Wikipedia, 2024b). Asimismo está el cómico mexicano Andrés Bustamante, conocido como el Güiri Güiri, quien en los Juegos Olímpicos de Sidney 2000 parodió al entonces candidato panista Vicente Fox Quesada (La Redsistencia Noticias, 2021); además de parodiar en 2006, durante la primera campaña electoral en la que participó, a Andrés Manuel López Obrador (Miranda, 2018).

Devenir meme: ser sujeto de la burla tiene sus ventajas cuando se trata de política

Como se dijo antes, los objetivos de este trabajo se sitúan en el marco del proceso electoral 2024 en México. En el presente apartado se presentan las siete imágenes publicadas en redes sociales entre abril y junio de 2024, mismas que sirvieron de base para la reflexión y el análisis sobre el diálogo entre la imagen de las personas políticas y los referentes de la cultura pop en el ámbito de la discusión y la construcción narrativa electoral.

En el marco de sus actividades de campaña, Claudia Sheinbaum se reunió el 9 de abril con estudiantes del Instituto Politécnico Nacional. Al concluir la reunión, un estudiante la abordó y le dio un dibujo de la Sra. Tweedy (figura 1) que en la parte superior decía “Dra. Claudia” y en la blusa “Morena” (haciendo alusión al partido político por el cual Sheinbaum era contendiente a la presidencia) (Martínez, 2024). Sheinbaum autografió el dibujo escribiendo una dedicatoria para dos estudiantes (figura 2).

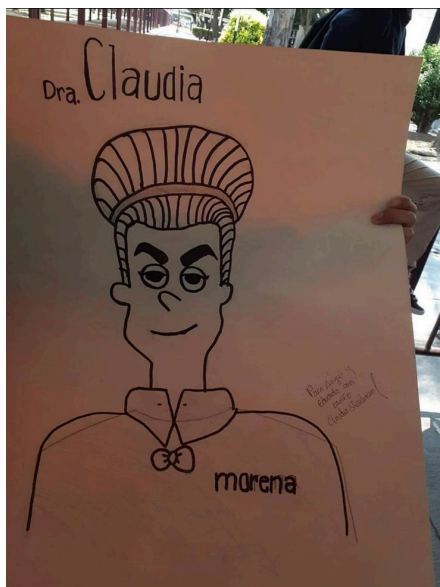


Figura 1 (izq.). Versión analógica del meme “Sheinbaum-Sra. Tweedy”.⁷

Figura 2 (der.). Dra. Claudia Sheinbaum firmando meme en versión analógica.⁸

Fuente: Memes De Ciencias Sociales (Facebook). Fecha: 9 de abril de 2024.

La Sra. Tweedy es el personaje antagónico de la película *Pollitos en fuga 2* (Fell, 2023). Se caracteriza por ser autoritaria y ambiciosa, anteponiendo sus intereses financieros por encima del bienestar de otros seres vivos. El personaje comenzó a ser usado para referirse a Sheinbaum por la similitud física, especialmente, por aquellas ocasiones en que la morenista apareció con cabello recogido y vestida con ropa color guinda (figura 3). Comparaciones que comenzaron desde 2023 cuando se estrenó la segunda entrega de dicha película y continuaron a lo largo de la campaña.

7 <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=853317713499292&set=pb.100064632138056.-2207520000&type=3>

8 <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=853317660165964&set=pb.100064632138056.-2207520000&type=3>



Figura 3. Meme “Sheinbaum-Sra. Tweedy”.⁹

Fuente: Memes De Ciencias Sociales (Facebook). Fecha: 19 de mayo de 2024.

Durante el segundo debate, Jorge Álvarez Máynez también fue convertido en meme. En su ronda de presentación, Máynez agradeció a las infancias y juventudes por sus muestras de apoyo, las cuales habían expresado con carteles y mensajes en pizarrones y cuadernos. Como parte de los carteles, el excandidato mostró uno (figura 4) donde figuraba el meme del perrito “Te quiero mucho”. Este meme cobró popularidad en el marco de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020. En ese entonces, la imagen de un cachorro labrador fue intervenida para simular que vestía la playera de la selección mexicana de fútbol y, acompañado de la frase “Te quiero mucho”, fue empleado para apoyar a la delegación mexicana.

Máynez terminó su intervención con la frase “I love you” en lenguaje de señas, la cual, según dijo, le había enseñado la comunidad sorda. La seña que se forma al finalizar la frase (figura 5) es igual a la que se emplea para denotar simpatía con el género musical rock. La imagen de Máynez fue intervenida con una playera del grupo de rock mexicano Caifanes, banda que fue referente de dicho género musical a finales del siglo XX. La publicación del meme estuvo acompañada por la frase “Pongan a Caifanes”. Esta frase

⁹ <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=879566637541066&set=pb.100064632138056.-2207520000&type=3>

se ha popularizado como una petición musical de “chavorrucu”, es decir, una persona de treinta años en adelante que actúa y se viste como si fuera más joven (Academia Mexicana de la Lengua, s.f.), pero cuya edad queda en evidencia, por ejemplo, por sus gustos musicales.



Figura 4 (izq.). Meme “Máynez-perrito te quiero mucho”.¹⁰



Figura 5 (der.). Meme “Máynez-Pongan Caifanes”.¹¹

Fuente: Memes De Ciencias Sociales (Facebook). Fecha: 28 de abril de 2024.

Resulta interesante cómo, tanto en el caso de Sheinbaum (figura 2), como en el de Máynez (figura 4), ocurre un encuentro análogo con otros memes y, de esta confluencia, se crean nuevos memes.

Derivado del primer debate, personas usuarias de RSD tomaron capturas de pantalla de las diversas gesticulaciones que hizo la entonces candidata del PAN, Xóchitl Gálvez. Una de ellas fue publicada ligada al texto “Sé que puedes leer mis pensamientos Claudia Sheinbaum ÑAM ÑAM ÑAM...” (figura 6). Se trata de una referencia al episodio El niño que sabía demasiado correspondiente a la quinta temporada de la serie animada *Los Simpson* (Lynch, 1994), episodio que, a su vez hace referencia a la película *El hombre que sabía demasiado* de Alfred Hitchcock (1956). En el episodio citado, mientras Bart Simpson se debate frente a un jurado entre confesar o no una verdad, el

10 <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=865672738930456&set=pb.100064632138056.-2207520000&type=3>

11 <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=865676972263366&set=pb.100064632138056.-2207520000&type=3>

personaje de Homero irrumpe la atmósfera de seriedad para comunicarse mentalmente con él y decirle “Yo sé que oyes mis pensamientos, muchacho, ñam ñam ñam ñam, ñam ñam ñam ñam...”. La imagen de Gálvez, desde su postura seria y concentrada observando a Sheinbaum, nos recuerda a Homero y su intención de comunicarse telepáticamente.

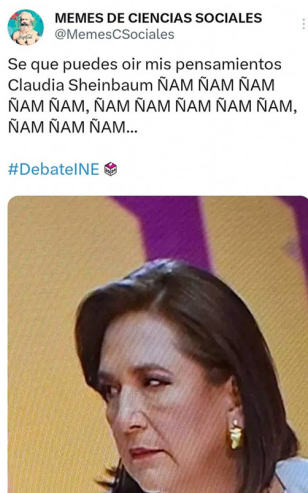


Figura 6 (izq.). Meme “Xóchitl-Simpson”.¹² Fecha: 7 de abril de 2024.

Figura 7 (der.). Meme “Xóchitl-Thanos”.¹³ Fecha: 3 de junio de 2024.

Fuente: Memes De Ciencias Sociales (Facebook).

Gálvez también fue convertida en meme una vez que se conocieron los resultados preliminares que favorecían a su contrincante de Morena. Para ello, se hizo referencia al personaje de Thanos de la saga Avengers, en específico, a su aparición en la entrega *Avengers: Infinity War* (Russo y Russo, 2018). En este meme (figura 7) Gálvez se desvanece, desaparece, haciendo referencia a lo que ocurre con la mitad de la vida en el universo luego de que Thanos logra activar el poder de las gemas del infinito. Ante el virtual triunfo de Sheinbaum, Gálvez afronta una muerte simbólica pero inminente.

Aunque ser el sujeto de la burla resulta incómodo para la mayoría de las personas, volverse meme viene bien si lo que se desea es ser conocido entre el electorado y estar presente en la conversación pública. Pero la memetiza-

12 <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=852256950272035&set=pb.100064632138056.-2207520000&type=3>

13 <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=888630733301323&set=pb.100064632138056.-2207520000&type=3>

ción, es decir, el proceso por el que se vuelve meme a algo o a alguien, ha sido incorporada a las estrategias de comunicación política. Con ello, los políticos van buscando convertirse en productos de consumo de la cultura pop. Ejemplo de ello son los AMLO-Fest, los tenis con el nombre de Claudia Sheinbaum, los muñecos de peluche de AMLO y la propia Claudia, entre otros.

Pero esto no lo han hecho de forma voluntaria necesariamente, sino más bien porque les ha redituado políticamente. Si bien convertirse en objeto de burla y consumo se consideraba una contra-estrategia política hace unas décadas, hoy entienden que aceptarlo los convierte en un producto de la cultura pop, se fusiona así con otro actor político que es el propio meme.

Las figuras políticas han entendido que ser capaces de burlarse de sí mismos funciona como parte de una estrategia de campaña electoral para construir una plataforma desde la que también se ejerce poder e influencia. También funciona para equilibrar un poco la economía moral, pues burlarnos de ellos contrarresta un poquito todo lo que ellos se burlan de nosotros al incumplir promesas, al realizar acciones contrarias a la ciudadanía, etc. Sin embargo, ¿es posible afirmar que el humor de abajo hacia arriba funciona como equilibrador de las relaciones de poder?, ello sobre todo cuando la persona que está arriba, el/la político/a capitaliza la burla a su favor.

Mancini (2016) señala que la vergüenza funciona como un medio para someter a los sujetos a las normas y así mantener y reproducir el orden social, atenuando el conflicto a partir de la sumisión de quienes son disruptivos. No obstante, en el ámbito de la política mexicana actual, esto sólo es parcialmente cierto, pues al memetizarse, las figuras políticas capitalizan la burla (y su consecuente vergüenza) a su favor. Socialmente, al ser objeto de burla se siente vergüenza o se reivindica el lugar desde el que estamos siendo burlados. Pero en el caso de los(as) políticos(as), ni se avergüenzan ni se reivindica ningún lugar.

Por otra parte, la vergüenza empuja al avergonzado(a) a ocultarse de la mirada sancionadora, la que viene del otro(a). Pero en el caso de las figuras políticas, la vergüenza que es capitalizada no empuja a esconderse, más bien, empuja al objeto de burla directamente al centro del espacio público. La vergüenza surge también como respuesta ante la desaprobación de los demás (Peláez, 2016) al darse cuenta de que se ha infringido un código moral compartido (Scheff, 1988). En el caso de las figuras políticas, sin embargo, la desaprobación parcial, situada, expresada en el meme, se combina con la aprobación de ser conocido, de ser popular, de ser “buena onda”, de “aguantan vara”. Esto a pesar de que la vergüenza es una emoción que al partir de la mirada del otro(a), opera con mayor fuerza a medida que se hace pública, aunque con los políticos ésta es capitalizada a su favor.

Conclusiones

Hoy día, los espacios tradicionales de la política y de los(as) políticos(as) se conjugan con los espacios provistos por las tecnologías digitales. Al respecto, las RSD se han convertido en plataformas indispensables para que quienes aspiran a algún cargo de elección popular logren visibilidad, presencia y realicen proselitismo. En consecuencia, los instrumentos y canales de que dispone la ciudadanía para discutir acerca de los asuntos y actores que se consideran públicos se han diversificado. Asimismo, la dinámica, que antaño era predominantemente unidireccional y vertical desde quienes ejercían la política hacia el resto de la ciudadanía, gradualmente se ha ido flexibilizando gracias, en buena medida, a las posibilidades de participación que permite la web 2.0.

En particular, los memes políticos han dado un aire de frescura a los asuntos y sujetos de la política, los cuales muchas veces se experimentan como algo lejano para las y los ciudadanos de a pie. Así, por ejemplo, la solemnidad y seriedad que envuelven una contienda electoral se combina actualmente con la producción y viralización de contenido humorístico; sabemos que hoy, mientras se transmite un debate entre personas candidatas a un cargo público, hay miles y miles de personas interactuando en RSD a la espera de los memes que otras personas usuarias van elaborando para su consumo (y disfrute), transformación y/o distribución (incluso podemos encontrar memes que representan a quienes están a la espera de la producción de los memes).

Esta flexibilización y ampliación de los márgenes en los espacios e instrumentos para la discusión pública, ha facilitado que la ciudadanía cobre mayor presencia en dicha discusión e, incluso, que haga de los sujetos oficiales de la política, es decir, de los(as) políticos(as), un objeto tanto de discusión como de consumo. Actualmente, las y los políticos pueden entenderse como personajes que se van incrustando en la cultura pop a través de, por ejemplo, canciones, playeras, calzado o muñecos; a su vez, estos personajes dialogan con otros referentes de lo pop cuando se utiliza su imagen (y lo que políticamente representan) en la elaboración de memes políticos.

Es cada vez más común observar imágenes de las y los políticos como parte de los memes debido a que su figura como actores formales de la política los enviste de sentidos y significados que, en diálogo con otros referentes conocidos por el grueso de la población, configuran mensajes sobre asuntos comunes, como puede ser la percepción ciudadana respecto a su desempeño como sujetos de la política. Mensajes que, las más de las veces, se presentan en clave humorística.

Dentro de una sociedad, quiénes pueden reír, y de qué o de quiénes se pueden reír (burlarse), nos aporta información sobre las jerarquías existentes y las posiciones que los distintos sujetos y grupos ocupan dentro del entramado social. Quiénes suelen ser los objetos de la burla nos orienta sobre cuáles son las posiciones de subordinación predominantes. Por ello, como nos recuerdan diversos autores (Butler, 2020; Goldstein, 2013; Huerta, 2019), cuando la burla se invierte, es decir, cuando son las élites las que se convierten en el blanco de la risa, de la burla, de la sátira, encontramos en el humor un espacio —aunque sea breve y situado— de crítica y resistencia.

No afirmamos que todos los memes políticos tengan una intención crítica de las estructuras y relaciones de poder; tampoco consideramos que un meme produzca una risa homogénea dado que el humor no es universal, al contrario, siempre está social, cultural y políticamente situado. No obstante, dentro de esta diversidad existen imaginarios compartidos alrededor de la política y de los(as) políticos(as) que, al conjugarlos con otros referentes populares, es posible elaborar mensajes comprensibles por la mayoría y elaborar una burla colectiva.

Las y los políticos solemnes e intocables ya no son los de tiempos donde el autoritarismo era la norma. Ello no significa que hoy se vivan tiempos de plena libertad de expresión; sin embargo, estos actores han tenido que adaptarse a la cantidad y velocidad con que se propagan las opiniones y representaciones que de ellos(as) hace la ciudadanía, pues censurar y/o sancionar a cada persona que critica y/o se burla de alguna figura de la política es una tarea compleja debido a la viralización de los mensajes y al anonimato que permiten las RSD. Con ello, se resignifica de alguna manera la figura del político(a), así como la relación que mantiene la ciudadanía con ellos(as).

Al colocar a un sujeto (en este caso, el personaje político) como objeto de la burla, una burla que le pone en una posición subordinada al atribuírsele una cualidad no deseada, se esperaría que en él/ella emerja la vergüenza (Mancini, 2016; Peláez, 2016; Scheff, 1988), sin embargo, ¿qué ocurre cuando dicho ejercicio de burla beneficia al sujeto burlado y, por tanto, no se resiste, sino que, por el contrario, permite y estimula ser empleado como objeto de burla?

Si bien, presentar al político(a) como objeto de la burla —como protagonista del meme— es una forma de subvertir simbólicamente la relación de poder, pero al ser aquel/aquella quien capitaliza esa posición, el potencial crítico del humor convive simultáneamente con su rol como instrumento de reproducción de las relaciones de poder. Así, observamos en nuestro análisis de memes políticos que se puede ser objeto de la burla sin necesariamente ser sujeto de la vergüenza o, en su caso, el beneficio que en este contexto otorga la visibilidad y presencia en la narrativa pública es mayor que el

perjuicio que le representa al sujeto. De ser así, el potencial subversivo del humor fracasa o, en todo caso, reduce.

Podríamos suponer que cuando el/la político(a) autoriza —ya sea porque se presta voluntariamente o porque accede mediante su silencio— ser objeto de la burla, despoja a la ciudadanía de la posibilidad de que el humor sea empleado como instrumento subversivo. Diríamos que la clase política ya no sólo se beneficia de la ciudadanía como históricamente ha ocurrido, sino que ahora capitaliza las burlas que de ella recibe. Ese espacio de realidad alterna que otorga el humor para imaginar que se puede estar por encima del poderoso, hoy queda en entredicho.

En la reciente contienda electoral se observa que las(os) candidatas(os) se asumieron como objeto humorístico de consumo a través del meme, lo cual funcionó, entre otras cosas, como estrategia de difusión y para conectar con diferentes segmentos de votantes, incluso, con público no votante, como es el caso de población joven (menor de edad) que es altamente prosumidora de contenido visual-digital. En este proceso, las y los políticos se van construyendo como productos de consumo e insertando en los referentes de la cultura pop.

Considerando lo anterior, observamos que la irreverencia característica del meme político no está exenta de sufrir adecuaciones para convertirse en herramienta al servicio de las élites, así como para perpetuar representaciones estereotipadas de la realidad mediante la reproducción de mensajes sexistas, clasistas, racistas o edadistas, entre otros; es decir, el meme político —o los memes en general— al tiempo que manejan elementos desafiantes, también pueden convertirse en instrumentos para mantener el *estatus quo*. Por ello, resulta pertinente estimular una actitud crítica frente a la producción y circulación de memes, así como implementar estrategias que promuevan una inclusión efectiva de toda la población en la creación de los mismos, como pueden ser de índole educativo (alfabetización digital) o de acceso a la información (garantizar la conectividad a internet). Con ello, se ampliarían las perspectivas y lugares de enunciación que conllevan los memes, abonando con ello a representaciones de la realidad más diversas y equilibradas.

Para finalizar, interesa subrayar que, metodológicamente, los memes son una vía valiosa para el análisis de objetos sociales de estudio; mientras que, políticamente, son instrumentos vigentes y populares para el involucramiento ciudadano en los asuntos públicos —así sea discutible el nivel e incidencia de dicho involucramiento. Es decir, los memes, esos productos culturales de consumo de masas, articulan una red de sentidos y significados gestados y sostenidos colectivamente y, sería ingenuo pasar por alto su potencial tanto para la investigación como para la vida política.

Referencias

- Academia Mexicana de la Lengua. (Sin fecha). Chavorrucio. En *Academia Mexicana de la Lengua*. <https://academia.org.mx/consultas/consultas-frecuentes/item/chavorrucio-2>. Consultado el 4 de octubre de 2024.
- Alcántara, Manuel y Llamazares, Iván. (2009). El análisis de los diputados latinoamericanos en el contexto de los estudios sobre la clase política. Características, objetivos y estrategias de investigación. *América Latina, Hoy*, (16), 15-28. <https://doi.org/10.14201/alh.2084>
- Álvarez, Xóchitl. (3 de mayo de 2016). Diputada propone ley para castigar «memes» con cárcel. *El Universal*. <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/estados/2016/05/4/diputada-propone-ley-para-castigar-memes-con-carcel/>
- Antón, Alina. (2020). Los memes: comunicación y cultura política para una ciudadanía digital centennials. *Revista Conrado*, 16(75), pp. 159-167.
- Bericat, Eduardo. (2000). La sociología de la emoción y la emoción en la sociología. *Papers: revista de sociología*, (62), pp. 145-176.
- Borjas, Adriana. (2003). La campaña presidencial de Vicente Fox y el modelo propagandista de comunicación política. *América Latina Hoy*, (33), pp. 101-121.
- Branch Marketing Digital. (23 de mayo de 2024). Estadísticas de la situación digital de México en el 2024. <https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-mexico-en-el-2024/> Consultado el 30 de agosto de 2024.
- Butler, Judith. (2020). *Sin miedo: Formas de resistencia a la violencia de hoy*. Taurus.
- Carbonell, José, (2002). *El fin de las certezas autoritarias: hacia la construcción de un nuevo sistema político y constitucional para México*. Instituto de Investigaciones Jurídicas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Castells, Manuel. (2001). Obertura: La red es el mensaje. En Castells, M. *La Galaxia internet*, pp. 15-22. España: Areté.
- Collado, Alejandra. (2020). Participación política de usuarios de internet mediante memes. Anotaciones sobre el caso de Enrique Peña Nieto. *Argumentos Estudios críticos de la sociedad*, pp. 267-290. <https://doi.org/10.24275/uamxoc-dcsh/argumentos/202094-11>

- Córcega, Miguel y Miguel, Mónica. (Directores). (1999). *El privilegio de amar*. [Telenovela]. Televisa.
- Cruz, Julio. (2020). Revisión del concepto clase política y análogos en la historia del departamento de Caldas. *Ánfora*, 28(50), pp. 297-321.
- Del Castillo, María. (7 de junio de 2022). La cultura pop: ¿qué es y con qué se come? *MediaLab*. <https://medialab.news/que-es-la-cultura-pop/>
- El Financiero. (9 de julio de 2020). Esto es lo que sabemos de la "Ley Antimemes" propuesta por una diputada de Encuentro Social. *El Financiero*. <https://www.elfinanciero.com.mx/nacional/esto-es-lo-que-sabemos-de-la-ley-antimemes-propuesta-por-una-diputada-del-pes/>
- Elizalde, Nelly. (2023). *No es solo un meme: afectos, poder y estatus en la práctica memética de personas adolescentes mexicanas*. [Tesis para optar por el grado de doctora]. Tecnológico de Monterrey.
- Estalella, Adolfo y Ardèvol, Elisenda. (2007). Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de internet. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 8(3), Art. 2. DOI: 10.17169/fqs-8.3.277
- Esquivel, Fernando. (2016). *Los memes como arma electoral* [Ponencia]. Congreso Wapor 2016. Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública de la UANL, en Monterrey, México.
- Fell, Sam. (Director). (2023). *Pollitos en fuga 2: El origen de los nuggets*. Aardman Animations, Netflix Animation, Pathé, DreamWorks Animation y StudioCanal.
- Fuerza Informativa Azteca [FIA]. (17 de marzo de 2024). 30 años de Hechos con Javier Alatorre | Así nació Peluches, la sátira política de FIA. Consultado el 12 de agosto de 2024. <https://www.tvazteca.com/aztecanoticias/como-nacio-peluches-satira-politica-a-30-anos-hechos-javier-alatorre-pe-pe-luche-hechos-peluche>
- Gelardo, Teresa. (2005). *La política y el bien común*. Navarra Gráfica Ediciones.
- Gobierno de México. (1 de octubre de 2021). *Humor, protesta y la inconformidad del pueblo. Los cimientos de la caricatura política en México*. Recuperado el 30 de septiembre de 2024. Disponible en: <https://www.gob.mx/agn/es/articulos/humor-protesta-y-la-inconformidad-del-pueblo-los-cimientos-anos-de-la-caricatura-politica-en-mexico>

- Goldstein, Donna. (2013). *Laughter out of place: Race, class, violence, and sexuality in a Rio shantytown*. University of California Press. pp. 1-51.
- González, Eva, Figueroa, Jaime y Meyer, Jan-Hinrich. (2019). Los memes y la política. ¿Por qué algunos memes se vuelven virales y otros no? *Revista científica de información y comunicación*, 16, 579-613. <https://dx.doi.org/10.12795/IC.2019.i01.18>
- González, Roberto. (2019). El meme político, la nueva caricatura política al alcance de todos. *Revista legislativa de estudios sociales y de opinión pública*, 12(26), pp. 127-147.
- Gutiérrez, Silvia y Reyna, Margarita. (2020). Los memes en la política: primer debate de la contienda presidencial mexicana 2018. *Virtualis*, 11(21), 89-108. <https://doi.org/10.2123/virtualis.v11i21.338>
- Hitchcock, Alfred. (Director). (1956). *El hombre que sabía demasiado*. Filwite Productions, Inc.
- Hochschild, Arlie. (1975). The sociology of feeling and emotion: Selected possibilities. *Sociological Inquiry*, 45(2-3), 280-307.
- Huerta, Alexander. (2019). *El chongo peruano*. Estruendomudo – Sello MITIN.
- Infante, Carlos. (2008). Poder, tensión y caricatura: una aproximación a la teoría del humor. *Dialogía revista de lingüística, literatura y cultura*, 3, 245-272.
- La Redsistencia Noticias. (8 de agosto de 2021). *Andres Bustamante parodiando a Vicente Fox Quesada en las olimpiadas*. Facebook. <https://www.facebook.com/watch/?v=504999684084537>
- Le Breton, David. (5 de abril de 2019). Antropología de la risa. En La Cátedra Alfonso Reyes del Tecnológico de Monterrey (Organizador). *Antropología de la risa*. Museo Franz Mayer, Ciudad de México.
- Luna, María. (2015). *El humor como agente subversivo y liberador en el proceso de reconstrucción de la identidad femenina en la ficción chicana* (Tesis doctoral). Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Lynch, Jeffrey. (Director). (1994). *El niño que sabía demasiado*. Temporada 5. Episodio de Los Simpson [Serie]. Fox Broadcasting Company.
- Mancini, Fiorella. (2016). Emociones en riesgo: miedo, vergüenza y culpa en tiempos de incertidumbre laboral. En Ariza, Marina. (comp.). (2016). *Emociones, afectos y sociología. Diálogos desde la investigación social y la interdisciplina*. Instituto de Investigaciones Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México.

- Martínez, Mariana. (9 de abril de 2024). El autógrafo que firmó Claudia Sheinbaum en el IPN donde fue comparada con un personaje de Pollitos en Fuga. *Infobae*. Consultado el 1 de septiembre de 2024. <https://www.infobae.com/mexico/2024/04/09/el-autografo-que-firmo-claudia-sheinbaum-en-el-ipn-donde-fue-comparada-con-un-personaje-de-pollitos-en-fuga/>
- Martínez, Xabier y Piñeiro, Teresa. (2016). Los memes en el discurso de los partidos políticos en Twitter: análisis del Debate sobre el Estado de la Nación 2015. *Communication & Society* 29(1), 145-160. DOI:<https://doi.org/10.15581/003.29.35935>
- Martínez, Xabier y Piñeiro, Teresa. (2017). El uso de los *memes* en la conversación política 2.0. Una aproximación a una movilización efímera. *Prisma Social*, (18), 55-84.
- Meme. (Sin fecha). En Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Meme> Consultado el 18 de mayo de 2017
- Meme de Internet. (s.f.). En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Meme_de_Internet Consultado el 18 de mayo de 2017.
- Miranda, Aldo. (1 de diciembre de 2018). VIDEO: 'Ponchito' celebra a AMLO con una parodia en *Los Protagonistas*. *Publímtero*. <https://www.publímtero.com.mx/mx/deportes/2018/12/01/toma-posesion-ponchito-celebra-amlo-una-parodia-los-protagonistas.html>
- Mosca, Gaetano. (1984). *La clase política*. Fondo de Cultura Económica.
- Mosquera, Manuel. (2008). De la Etnografía antropológica a la Etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet. *FERMENTUM Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 18(53), pp. 532-549.
- Parametría. (31 de agosto de 2005). *El Privilegio de Mandar: ¿nueva forma de informarse?* Consultado el 2 de agosto de 2024. Disponible en: <https://www.parametria.com.mx/estudios/el-privilegio-de-mandar-nueva-forma-de-informarse/>
- Peláez, Carolina. (2016). Un mar de vergüenza y asco. Experiencias laborales de limpiadoras de pescado. En Ariza, M. (comp.). (2016). *Emociones, afectos y sociología. Diálogos desde la investigación social y la interdisciplina*. Instituto de Investigaciones Sociales-Universidad Nacional Autónoma de México. pp. 149-192.
- Pestarino, Julieta y Winckler, Greta. (2018). Memes políticos: apropiabilidad digital en la web 2.0. *Artefacto visual*, 3(4), 24-37.

- Pink, Sarah, Horst, Heather, Postill, John, Hjorth, Larissa, Lewis, Tania y Tacchi, Jo. (2015). *Digital ethnography: Principles and practice*. Londres: SAGE: 1-18.
- Plevriti, Vasiliki. (2014). *Satirical user-generated memes as an effective source of political criticism, extending debate and enhancing civic engagement*. Centre for Cultural Policy Studies, University of Warwick: Coventry.
- QueRegreseOtroRollo. (28 de octubre de 2012). Candidatos a la Presidencia 2000 / Otro Rollo [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WXDMDXJ1rPY>
- Russo, Anthony y Russo, Joe. (Directores). (2018). *Avengers: Infinity War*. Marvel Studios.
- Sánchez, Rolando. (2011). La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados. En Tarrés, María. (coord.) (2013) *Observar, escuchar y comprender. Sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. Miguel Ángel Porrúa, El Colegio de México, FLACSO: México, pp. 93-123.
- Sánchez, Sergio. (Director). (2005). *El privilegio de mandar* [Serie]. Televisa.
- Scheff, Thomas. (1988). Shame and conformity: The deference-emotion system. *American sociological review*, 53(3), pp. 395-406.
- Serrano, Javier. (2013). Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad. *Historia y Comunicación Social*, 18, 353-364. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44249
- Siles, Ignacio, Carazo, Carolina y Tristán, Larissa. (2019). Comunicación política en clave digital: las redes sociales y el proceso electoral 2017-2018. En Rojas, Manuel y Treminio, Ilka (eds.). (2019). *Tiempos de travesía. Análisis de las elecciones del 2018 en Costa Rica*. FLACSO.
- Trejo, Raúl. (2016). Ser visibles para ser ciudadanos. Política y redes sociodigitales en América Latina. *Revista latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 12(22), pp. 56-69.
- Vanguardia. (4 de mayo de 2016). *#LadyMeme: Diputada quiere controlar los memes... se convierte en uno*. Vanguardia MX. Recuperado el 1 de octubre de 2024. Disponible en: <https://vanguardia.com.mx/noticias/nacional/ladymeme-diputada-quiere-controlar-los-memes-se-convierte-en-un-FTVG3218159>
- Wiggins, Bradley. (2019). *The discursive power of memes in digital culture. Ideology, semiotics and intertextuality*. Routledge.

Wikipedia. (2024a). *El privilegio de mandar*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/El_privilegio_de_mandar Consultado el 2 de octubre de 2024.

Wikipedia. (2024b). *Brozo*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. Recuperado el 28 de agosto de 2024. <https://es.wikipedia.org/wiki/Brozo>

Zamora, Rocío, Gómez, Salvador y Martínez, Helena. (2021). Los *memes* políticos como recurso persuasivo *online*. Análisis de su repercusión durante los debates electorales de 2019 en España. *Opinião pública*, 27(2), pp. 681-704. DOI: <http://doi.org/10.1590/1807-01912021272681>

Zubiaur, Iñaki. (2021). ¿Qué es un prosumidor? <https://www.titular.com/blog/que-es-un-prosumidor>

El cartel como transgresión o ícono de la paz

Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez

Introducción

El cartel como forma de transgresión y su impacto en la sociedad es un tema de suma importancia que analiza la capacidad del arte del cartel para desafiar y cuestionar la paz establecida.

Los carteles son una forma de expresión visual que ha sido utilizada para comunicar de manera impactante. A través de su diseño —que involucra imagen y texto— y su contenido icónico-simbólico, pueden generar un diálogo entre diferentes culturas, provocar conciencia, movilizar a las personas y fomentar un cambio social. Por lo anterior, Richard Hollis, en el libro *El diseño Gráfico: Una historia abreviada*, (2000), sostiene que el cartel es la entidad más elemental de las artes gráficas, de lo cual comenta: “Como diseño gráfico, los carteles pertenecen a la categoría de presentación y promoción, en que la imagen y la palabra se reducen a lo esencial, unidos por un significado simple y fácil de retener” (Hollis, 2000, p. 11).

El cartel y sus mensajes (político, social, cultural y comercial) comparten históricamente su condición funcional de comunicación. El cartel es un ir y venir de significados en el que nos reflejamos, nos encontramos y coincidimos en un tiempo y en un espacio específicos, con múltiples miradas y reacciones ante lo visualmente representado con imagen, color y texto.

Cabe mencionar que el cartel —como una forma y representación del arte gráfico— no es sólo una expresión de arte y diseño del pasado; sino que, día a día, se diseña tomando en cuenta que, en cada época y contexto colectivo o individual, ha tenido su propia fuerza; lo cual lo ha separado de otras artes. En la actualidad, el cartel, al igual que otras técnicas y formas de representación gráfica, ha expandido sus espacios más allá del papel, generando su propia codificación y lenguaje visual que impactan directamente en la sociedad.

Se puede decir que el cartel es una parte inseparable del paisaje de las ciudades modernas. El cartel ha sido y es, todavía, no sólo una forma de comunicación en el campo comercial, cultural y político; sino además, en muchos casos, una manifestación de rango artístico que ha proporcionado, en variadas ocasiones, algunas memorables y excelentes obras maestras del arte moderno —desde el modernismo hasta nuestros días—, que la fuerza simbólica, propia del cartel, recae en la percepción que se tiene de él.

El libro *Ways of seeing* (Modos de ver) de John Berger, publicado en 2000, ofrece una perspectiva sobre la influencia de nuestra forma de mirar en la interpretación visual. Berger sostiene que nuestra manera de mirar depende de lo que hemos aprendido a buscar o de lo que esperamos encontrar, tanto a nivel individual como colectivo, a través de la información visual que recibimos o generamos en diversos contextos socioculturales. En su obra, aborda distintos modos de ver, como a continuación menciona:

Modos de ver de hombre, modos de ver de mujer, modos de ver de las artes, modos de ver de la publicidad, modos de ver y modos de ser visto, modos todos de acotar el mundo de lo visible, modos —siempre en plural— de llegar a ser singular (Berger, 2000, p. 10).

El cartel político, en específico, es un instrumento gráfico y visual eficaz para la transmisión de ideologías. En este sentido, el cartel diseñado por Félix Beltrán *Libertad para Angela Davis* en 1971, es un reclamo visual contestatario a un gobierno y una denuncia de hechos y protestas socioculturales. Por otro lado, el cartel *Invasión*, autoría propia, diseñado en 2022, representa un llamado visual sumamente político y socialmente consciente, el cual busca poner de manifiesto el conflicto bélico que Rusia ha desencadenado en Ucrania, generando un impacto negativo en la paz tanto a nivel local como mundial. Los carteles mencionados van más allá de simples palabras o imágenes aisladas, convirtiéndose en poderosas metáforas que exploran la dualidad de términos y las complejas relaciones que existen entre ellos. Mediante la obra *Invasión*, se buscó no sólo denunciar la situación, sino también fomentar la reflexión y el diálogo en torno a un tema tan delicado como es el conflicto armado y sus repercusiones.

El objetivo de esta investigación es analizar la capacidad del diseño del cartel para desafiar y cuestionar la paz establecida. Los carteles son herramientas fundamentales para fomentar el diálogo visual y la interconexión entre diferentes culturas a través de la representación de imágenes que promuevan la cultura de paz y la no violencia. Estas piezas no sólo aportan desde un punto de vista estético, sino que también reflejan la postura ética de sus creadores y ofrecen una crítica constructiva. La capacidad de los carteles para transmitir mensajes poderosos a través de la combinación

de imágenes y texto los convierte en vehículos efectivos para promover la reflexión y el entendimiento mutuo entre diversas comunidades.

La composición detrás de un diseño de cartel en su creación, como proceso de comunicación, busca dirigir la mirada a uno o varios puntos dispuestos en el espacio, en su combinación de elementos, a partir de los fundamentos básicos para la construcción de la imagen como: punto, línea, volumen, textura, contraste, simetría, profundidad, movimiento, tipografía, color y saturación, por mencionar algunos. Cada diseño tiene sus propias necesidades; sus propios códigos de comunicación, significantes y significados, características y teorías, las cuales funcionan como conectores entre la idea y el resultado en la composición, que van dirigidos a un destinatario, como lo menciona Umberto Eco en *Tratado de Semiótica General* (1976).

El proceso de comunicación se verifica sólo cuando existe un código. Un código es un SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN que reúne entidades presentes y entidades ausentes. Siempre que una cosa MATERIALMENTE presente a la percepción del destinatario REPRESENTA otra cosa a partir de reglas subyacentes, hay significación. Ahora bien, debe quedar claro que el acto perceptivo del destinatario y su comportamiento interpretativo no son condiciones necesarias para la relación de significación: basta con que el código establezca una correspondencia entre lo que REPRESENTA y lo representado, correspondencia válida para cualquier destinatario posible, aun cuando de hecho no exista ni pueda existir destinatario alguno (Eco, 1976, p. 25).

Para lograr este objetivo mencionado, es crucial considerar el análisis de los carteles desde múltiples perspectivas, como valor simbólico real que estos poseen, y su función como generador de memoria colectiva en la sociedad a lo largo del tiempo.

Desarrollo

La comunicación visual es un sistema de signos que se fundamenta en una serie de principios esenciales, tales como la forma, la unidad, el color, la textura y la luz, los cuales son elementos constitutivos de la composición. Además, debe tener en cuenta el espacio, el movimiento y la dimensión, donde el cuerpo y la percepción actúan como mediadores, otorgando valor y apreciación a un proyecto. Este enfoque, respaldado por una metodología específica, es aplicable en diversas áreas del arte y el diseño, lo que permite una comprensión más profunda y una aplicación efectiva en dichos campos creativos.

Particularmente, el cartel es un estimulador social que cumple una función de signo visual, que representa “algo” —objeto, señal, símbolo, sonido,

imagen— para alguien. Es el fundamento del proceso de comunicación, por medio de una fuente, un canal, un mensaje o un emisor. La forma, como signo, se apoya en el pasado para construir un presente, como menciona Arnheim en el libro *Arte y percepción visual* (1979):

Toda experiencia visual se aloja dentro de un contexto de espacio-tiempo. Lo mismo que en el aspecto de los objetos influye el de otros objetos vecinos en el espacio, así también influyen las visiones que lo precedieron en el tiempo. Pero reconocer esas influencias no es afirmar que todo lo que rodea a un objeto modifica automáticamente su forma y color, o, por llevar el argumento a su forma más extrema, que el aspecto de un objeto sea meramente el producto de todas las influencias que se ejercen sobre él (Arnheim, 1979, p. 63).

En tanto, en el entramado mundo de la complejidad y al entender que esta es la unión, el conjunto de lo uno con lo múltiple, de lo simple con lo complejo, para generar unidad, Morin (1990) lo cuestiona de la siguiente manera:

¿Que es la complejidad? A primera vista, es un fenómeno cuantitativo, una cantidad extrema de interacciones e interferencias entre un número muy grande de unidades. De hecho, todo sistema auto-organizador (viviente), hasta el más simple, combina un número muy grande de unidades, del orden del billón, ya sean moléculas en una célula, células en un organismo (más de diez billones de células en el cerebro humano, más de treinta billones en el organismo).

Pero la complejidad no comprende solamente cantidades de unidades e interacciones que desafían nuestras posibilidades de cálculo; comprende también incertidumbres, indeterminaciones, fenómenos aleatorios. En un sentido, la complejidad siempre está relacionada con el azar (Morin, 1990, pp. 58-59).

La creatividad, como un todo complejo, es un concepto que forma parte de los procesos cognitivos y de mayor complejidad del ser humano; y, al parecer, se encuentra influida por un conjunto de experiencias evolutivas, sociales y educativas las cuales se han manifestado de diferente manera y en diversos campos del arte, la ciencia y la teología. Se ha definido de múltiples formas, analizando y observando el momento de evolución de la imagen, como concepto, en donde influye el observador y lo observado.

La combinación de códigos culturales, semánticos, morfológicos, lingüísticos, icónicos y plásticos, así como el entrelazamiento de conceptos, se entrecruzan con manifestaciones metafóricas, vivencias sociales, procesos estéticos, habilidades y técnicas únicas, uso y composición de colores, tipografías y caligrafías diversas, tecnologías y procesos de reproducción avanzados, todo ello sintetizado en el diseño de los carteles.

Metodología

Para analizar el cartel como propaganda, es decir, como arma mediática para la difusión de pensamientos políticos, religiosos o militares, se toman en cuenta los siguientes elementos: la identificación del tema central; análisis de las metáforas visuales; análisis de la retórica de la imagen; análisis del discurso particular; análisis del contexto histórico, y análisis del formato y técnica.

- Identificación del tema central: Se realiza una lectura detallada de los textos presentes en el cartel para identificar el tema central que se aborda en cada uno de ellos. En este caso, se trata de la transgresión de la metáfora en arte y diseño, y el poder del cartel como medio de comunicación visual.
- Análisis de las metáforas visuales: Se analizan las metáforas visuales presentes en los carteles mencionados, identificando cómo se utilizan para transmitir un mensaje o concepto específico. Se destaca la importancia de las metáforas en la comunicación visual y su capacidad de generar impacto en el receptor.
- Análisis de la retórica de la imagen: Se explora la retórica de la imagen en relación con la metáfora, examinando cómo las imágenes en los carteles pueden transmitir significados y provocar una respuesta emocional en el espectador. Se hace referencia a los códigos perceptivos normales y a la capacidad de las imágenes para construir una estructura perceptiva que posea la misma significación que la experiencia real.
- Análisis del discurso particular: Se examina el discurso particular presente en cada uno de los carteles mencionados. Se destacan los elementos visuales, como la representación de Angela Davis en el cartel de Félix Beltrán, y la ocupación de una nación en el cartel de autoría propia, los cuales transmiten un mensaje específico y generan una reflexión en el espectador.
- Análisis del contexto histórico: Se considera el contexto histórico en el que se desarrollan los carteles, destacando cómo la situación influye en el mensaje y la interpretación de las imágenes. Se menciona el cartel sobre la invasión a Ucrania como un ejemplo de cómo el contexto actual de conflictos y violencia en el mundo influye en la creación de imágenes impactantes.
- Análisis del formato y técnica: Utilizando una metodología propia, se analiza el formato y la técnica utilizada en los carteles, destacando cómo estos elementos contribuyen a la fuerza y visibilidad del mensaje. Se hace referencia al uso de colores vibrantes y elementos visuales

llamativos en el cartel de Félix Beltrán, *Libertad para Angela Davis*, y al impacto visual del cartel *Invasión* de autoría propia.

Las ideas sobre la creatividad en el diseño y en el arte, como constructo complejo, tradicionalmente se han apoyado en los ejes del diseñador y del artista, como individuos con capacidades naturales especiales; este es el caso del proceso de un diseño o de una obra como logro extraordinario, al igual que el del proceso creativo enigmático, el cual ocurre bajo los mecanismos de “inspiración” y da lugar a la autoexpresión del diseñador-creador. Todo lo anterior ha dejado de ser la única lectura posible o la más acertada, como paradigma de la complejidad en la creatividad.

A lo largo de la historia, la ciencia nos ha permitido indagar, cada vez más, en otras áreas que considerábamos intocables o no aptas para todo público; sin embargo, en lugar de avanzar se detecta un retroceso en nuestros conocimientos, debido a la falta de organización del pensamiento individual y colectivo, lo cual nos lleva a complejizar el problema de razonamiento como individuos y como sociedad. Hay problemas sociales que no pueden ser entendidos de manera simple, reduciéndolos a lo singular, ya que no disponemos de los medios ni de las metodologías cognitivas para entender la complejidad de ciertos problemas.

Para crear una metodología, como en el caso de análisis de cartel, es necesario basarse en otras y en la propia experiencia, para crear lo singular y lo plural; lo sencillo y lo complejo. En el entramado mundo de la complejidad y al entender que esta es la unión, el conjunto de lo uno con lo múltiple, de lo simple con lo complejo, para generar unidad, (véase la cita de Morin, (1990) en el apartado *Desarrollo*).

La creatividad no puede abordarse como característica intrínseca simple de los seres humanos; es indudable que aspectos como la mente, los procesos cognitivos que en ésta se llevan a cabo, la personalidad, los estímulos, las sensaciones y el mundo afectivo, son parte esencial y especial en el proceso creativo. Es de suma importancia confirmar que todos tenemos capacidades creativas de poder transmitir mensajes —en mayor o menor medida—; más aún, todos podemos desarrollar la creatividad, independientemente de la edad o el sexo.

En la actualidad, la vida del hombre se ha vuelto más precipitada, agitada y confusa. Bajo las diversas circunstancias y situaciones de la globalización, al estar rodeado de diseños, obras, conceptos, objetos, espacios, imágenes, formas y mercancías que se le ofrecen en todo momento, vive dentro de un sinfín de influencias materiales, inmateriales, sonoras, visuales y cognitivas, que le escapan a su nivel de percepción y rebasan su intelecto; por lo que, al

no ser consciente de ello, se enfrenta con su capacidad de elegir o no elegir el mensaje.

El diseño es el resultado de la habilidad intelectual para inventar, proyectar, mostrar, expresar, transmitir y transformar los entornos que creamos y habitamos. En la figura 1 se muestra un mapa conceptual, de elaboración propia, que describe el proceso metodológico cognitivo para enunciar al cartel desde el pensamiento complejo.

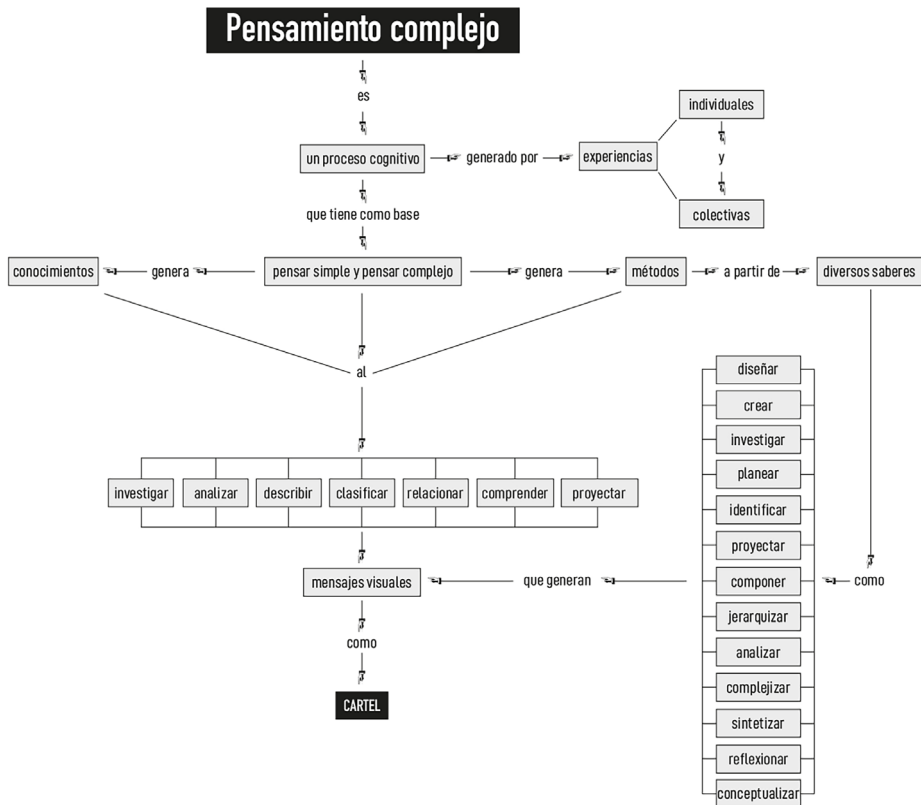


Figura 1. Pensamiento complejo. Fuente: Elaboración propia 2021.

El pensamiento complejo es un proceso cognitivo que tiene como base el pensar simple y el pensar complejo; que genera conocimientos y métodos a partir de: investigar, analizar, describir, clasificar, relacionar, comprender y proyectar mensajes visuales, por ejemplo, un cartel. En el proceso cognitivo,

el pensamiento complejo es generado mediante experiencias individuales y colectivas, en las que se incluyen el espacio, el tiempo y la percepción. El pensar simple y el pensar complejo genera métodos a partir de diversos saberes como: diseñar, crear, investigar, planear, identificar, proyectar, componer, jerarquizar, analizar, complejizar, sintetizar, reflexionar, conceptualizar, los cuales generan mensajes visuales, como un cartel.

Normalmente, cuando miramos discriminamos muchas imágenes; es decir, nuestro cerebro selecciona imágenes para no ver otras. Esto sucede, a veces, por una falta de atención; en otras, por no querer observar detalladamente. Un cartel es como una sinfonía, es un todo complejo, integrado por notas que llevan un ritmo; en donde la composición debe ser equilibrada con notas visuales que se ubican en espacios planeados y determinados que, en su totalidad, generan una composición con armonía. No hay diseño exento de orden y desorden, como proceso de organización visual complejo.

Ahora bien, al observar un cartel como un complemento entre objeto y sujeto, de un espacio atemporal, entre el observador y lo observado, se lleva a cabo una descripción objetiva del objeto, de su estado físico, el cual no tiene interferencias o alteraciones que lo distraigan. Lo importante de esta manera de observar se da en función del intercambio de mensajes como proceso de observación, de los elementos que lo componen, el cual se realiza a partir de una disciplina o desde la pluridisciplinariedad, como menciona Basarab Nicolescu, en el libro *La Transdisciplinariedad, Manifiesto*, (1996):

*La pluridisciplinariedad comprende el estudio de un objeto de una sola y única disciplina por varias disciplinas a la vez. Por ejemplo, un cuadro de Giotto puede estudiarse a través de la mirada de la historia del arte cruzada con la de la física, la química, la historia de las religiones, la historia de Europa y la geometría. O bien, la filosofía marxista puede estudiarse a través de una mirada cruzada de la filosofía con la física, la economía, el psicoanálisis o la literatura. El objeto sale enriquecido con el cruce de varias disciplinas. El conocimiento del objeto en su propia disciplina se profundiza por medio de un aporte pluridisciplinario fecundo. La investigación pluridisciplinaria aporta un *plus* a la disciplina en cuestión (la historia del arte o la filosofía, en nuestros ejemplos); pero este *“plus”* está al servicio exclusivo de esta misma disciplina. Dicho de otra manera, el proceso pluridisciplinario desborda las disciplinas, pero su finalidad sigue inscrita en el marco de la investigación disciplinaria* (Nicolescu, 1996, p. 37).

Paradójicamente, en el arte y el diseño, la pluridisciplinariedad de las disciplinas se encuentran tan próximas, unas de otras, que han utilizado los movimientos artísticos y de diseño para expresar su mundo interior a partir de lo que expresa la naturaleza como inicio y ejemplo del todo. La semejanza entre los métodos individuales del arte y el diseño definen la frontera que los

divide de las demás artes, en donde los procesos y los métodos creativos los lleva nuevamente a fusionarse en un universo interior común, de lo simple a lo complejo de la disciplinariedad a la pluridisciplinariedad.

El cartel, como objeto complejo, es un constructo de elementos que funcionan entre sí y no por separado; si faltara uno de estos elementos que componen su retórica sería distinto, no completo. Este se encuentra en un constante proceso de construcción y deconstrucción de la imagen a partir de la mirada del observador; se transforma a partir de la lectura que cada uno le atribuya. Es un lenguaje amplio, flexible y autorreferencial. Ningún observador podrá llegar a entender el significado real de la intención del creador; por lo que su discurso queda abierto a múltiples respuestas, con significaciones superpuestas y yuxtapuestas.

Tema central: el poder del cartel como transgresor de la paz

Los carteles desempeñan un papel crucial al cuestionar las políticas gubernamentales al ser una vía para denunciar injusticias, promover la resistencia y desafiar el *statu quo*. Dan voz a aquellos que han sido silenciados, denunciando la violencia, la opresión y la injusticia, y promoviendo la solidaridad, la igualdad y la justicia social. Además, no sólo llaman la atención sobre problemas urgentes que amenazan la paz y la estabilidad social, sino también inspiran a las personas a reflexionar sobre su papel en la construcción de la paz y a tomar medidas para promover un cambio positivo en la sociedad.

El cartel tiene un poder único para comunicar mensajes de manera efectiva y provocativa. A través de su diseño gráfico, capta la atención del espectador y transmite un mensaje de manera clara y concisa. El uso de colores llamativos, imágenes impactantes y textos persuasivos puede generar una respuesta emocional en el espectador y motivar a la acción. Como menciona Roberto Aparici en el libro *La imagen: Análisis y representación de la realidad* (2006): “Los medios de comunicación e información forman parte del ecosistema perceptual en el que se mueve el individuo contemporáneo y, en buena medida, le ofrecen parámetros sociales, actitudinales o ideológicos, que pueden llegar a determinar su comportamiento” (p. 28).

Además, los carteles pueden utilizar símbolos y metáforas visuales para transmitir mensajes complejos de manera accesible. Estos símbolos pueden ser reconocidos y comprendidos por diferentes culturas y comunidades, lo que permite que el mensaje trascienda las barreras lingüísticas y culturales.

La paz y su transgresión

Según la Real Academia Española (RAE, 2024): “La paz se refiere a la situación en la que no existe lucha armada en un país o entre países”. La importancia de la paz trasciende la simple ausencia de conflictos armados, ya que está íntimamente ligada a la justicia social, la tolerancia y el respeto a los derechos humanos. Esta concepción se basa en la idea de que la paz implica un proceso de avance, equidad y mutuo respeto, orientado a asegurar la construcción de una sociedad en la que cada individuo pueda encontrar su auténtico lugar y disfrutar de los recursos intelectuales y materiales que le corresponden en el mundo.

La paz no sólo se limita a evitar la guerra, sino que abarca la creación de un entorno en el que las personas puedan vivir sin miedo, con acceso a oportunidades justas y equitativas. Además, promueve la cooperación entre individuos y naciones, fomentando el desarrollo sostenible y la prosperidad para todos. La construcción de la paz no es un evento aislado, sino un proceso continuo que requiere el compromiso activo de las comunidades, los gobiernos y las organizaciones internacionales. Sólo a través del fomento de la justicia social, la tolerancia y el respeto a los derechos humanos, se puede alcanzar una paz verdadera y duradera en el mundo.

Por otra parte, la transgresión de la paz se refiere a cualquier acción o comportamiento que interrumpe o altera la armonía y tranquilidad en una sociedad o comunidad. Esta transgresión puede manifestarse de diversas formas, como la violencia física o verbal, el conflicto armado, la discriminación, el acoso o cualquier acto que cause daño emocional, físico o psicológico a otras personas. Además, puede tener consecuencias devastadoras para las personas y las comunidades afectadas al generar temor.

El temor es una emoción que se produce en respuesta a un peligro o amenaza. Algunos tipos de temor incluyen el miedo social, que se caracteriza por la angustia de ser juzgado o ridiculizado por los demás. Puede generar un clima de miedo, inseguridad y desconfianza, y trastocar las bases de la convivencia pacífica. Además, inhibe el desarrollo social, económico y político de una sociedad, y limita el ejercicio de los derechos humanos fundamentales.

Es importante destacar que la transgresión de la paz no sólo se refiere a los conflictos a gran escala, como las guerras, sino también a los actos cotidianos de violencia y agresión que ocurren en el día a día. Cada persona tiene la responsabilidad de contribuir a la construcción de la paz, promoviendo el respeto, la tolerancia y la empatía hacia los demás.

Desde una perspectiva metodológica y gráfica, los carteles *Libertad para Angela Davis* de Félix Beltrán e *Invasión* a Ucrania de Héctor Ponce de León

fueron seleccionados, ya que abordan el tema de la transgresión de la paz de maneras distintas, pero igualmente impactantes. La diversidad en la representación gráfica permite no sólo una exploración más amplia del tema, sino también una reflexión crítica sobre cómo se comunica la violencia y la falta de paz en diferentes contextos visuales.

El cartel de Félix Beltrán presenta una composición asimétrica que, junto con el contraste de colores rojo, azul y negro, simboliza la lucha y los conflictos sociales. Este enfoque gráfico-visual utiliza elementos simbólicos para evocar emociones profundas y generar un diálogo sobre la justicia social y la igualdad.

Por otro lado, el cartel *Invasión* a Ucrania de Héctor Ponce de León emplea una composición simétrica con una paleta de colores vibrantes, predominando el rojo, el azul y el amarillo. Esta imagen transmite de manera directa y contundente la violencia y la transgresión asociadas con la invasión rusa, destacando la agresión militar y la violación de la soberanía de un país.

Ambos carteles utilizan elementos gráficos que evocan situaciones y experiencias familiares para el público, y transmiten un mensaje claro sobre la transgresión de la paz. Mientras que *Libertad para Angela Davis* se centra en la lucha por la igualdad y la justicia social, *Invasión* a Ucrania denuncia la agresión militar, reflejando así la amplitud y la complejidad del tema de la paz en diferentes contextos.

Metáforas visuales

Se puede decir que la ventaja de los objetos representados en un cartel, en su mayoría, son símbolos claros e identificables. El arte-diseño se apoya en la capacidad de provocar en el receptor un efecto de afinidad, para originar una experiencia sensible e intuitiva, en la que la forma y la función se unen creando metáforas. Las metáforas son asociaciones visuales y textuales, a través de las cuales se puede transferir conocimiento, de un contexto a otro, con facilidad.

En los carteles, las metáforas visuales se convierten en sinónimos de sentimientos y conceptos, con retóricas propias, que participan del acto comunicativo, político-social; y son adoptadas por el lenguaje y la comunicación visual, así como representadas en la imagen. Cuando se transgrede la metáfora, se busca sorprender al público receptor y despertar su imaginación con formas retóricas nuevas y atrevidas. Se trata de desafiar las expectativas y crear imágenes expresivas y provocativas.

Retórica de la imagen

La retórica de la imagen, como metáfora, permite comprender la comunicación en la que los signos no poseen las propiedades del objeto representado, pero reproducen algunas condiciones de la percepción común, con base en los códigos perceptivos normales, seleccionando esos estímulos que pueden permitirnos construir, desde una visión propia, una estructura perceptiva que posea —en relación con los códigos de la experiencia adquirida— la misma significación que la experiencia real denotada por el signo icónico semiótico. De lo anterior, como menciona Paul Ricoeur en el libro *La metáfora viva* (2001):

Esta omnipresencia de la metáfora es resultado del «teorema contextual de la significación» Si la palabra es el sustituto de una combinación de aspectos, que son a su vez las partes que faltan en sus diversos contextos, el principio de la metáfora se deriva de esa constitución de las palabras. Según una formulación elemental, la metáfora mantiene dos pensamientos sobre cosas diferentes simultáneamente activos en el seno de una palabra o de una expresión simple, cuya significación es la resultante de su interacción. Y si queremos que esta descripción concuerde con el teorema de la significación, tendremos que decir que la metáfora mantiene unidas en una significación simple dos partes diferentes que faltan en los distintos contextos de esta significación (p. 111).

La imagen en un cartel tiene la capacidad de unir, formar, deformar y transformar lo que representa para convertirlo en una metáfora y contar su propia historia.

Una metáfora visual es una representación creativa de un concepto, idea, persona, lugar o cosa a través de una imagen simple, para que sea de fácil comprensión. Al utilizarla, se busca asociar un elemento visual conocido con la idea que se quiere transmitir, lo que requiere que la persona que la vea interprete su significado y lo asocie con un término. Esto es útil en la comunicación gráfica, ya que involucra al espectador en el proceso de decodificación, recuerdo e interpretación, y le permite aportar su propia interpretación a la imagen.

1. Cartel *Libertad para Angela Davis*, Félix Beltrán, Cuba, 1971

Discurso particular

El cartel titulado *Libertad para Angela Davis*, creado por el reconocido diseñador cubano Félix Beltrán, es una poderosa imagen que trasciende las barreras del tiempo y la geografía. Este emblemático cartel, diseñado en apoyo a

la destacada activista y filósofa Angela Yvonne Davis, captura la esencia de la lucha por la justicia social y la libertad.

Al analizar el cartel, destaca la habilidad del diseñador para transmitir un mensaje político y social a través de la combinación de elementos metafóricos, visuales y tipográficos. En el cartel, se representa a Angela Davis en primer plano, con una expresión determinada y enérgica en la cual se puede entender su compromiso con la causa de los derechos civiles. La elección del color rojo intenso para el fondo crea un impacto visual poderoso, evocando la pasión y la urgencia de la lucha por la libertad.

Contexto histórico

El cartel *Libertad para Angela Davis* de Félix Beltrán, creado en 1971, une, forma, deforma y transforma el objeto representado, convirtiéndolo en una metáfora, para que éste cuente su propia historia.

Fue diseñado como parte de la propaganda para la liberación de la activista afro-norteamericana Angela Yvonne Davis, convertido en un símbolo de la lucha por los derechos civiles y la justicia social.

Angela Davis nació el 26 de enero de 1944 en Birmingham, Alabama, en plena época de segregación racial en los Estados Unidos. Desde muy joven se involucró en movimientos estudiantiles y se unió al Partido Comunista de los Estados Unidos. En 1965, se graduó de la Universidad de Brandeis y continuó sus estudios de posgrado en la Universidad de California en San Diego.

Durante los años sesenta, se destacó como una activista en la lucha por los derechos civiles y contra la discriminación racial. Fue miembro del Comité de Coordinación Estudiantil No Violento (Student Nonviolent Coordinating Committee, SNCC, por sus siglas en inglés, pronunciado “snick”) y trabajó en estrecha colaboración con el Partido de las Panteras Negras.

En 1970, Angela Davis fue arrestada y acusada de secuestro, asesinato y conspiración. Su arresto generó un movimiento internacional de solidaridad conocido como el “Movimiento Liberen a Angela Davis”. Después de pasar más de un año en prisión, fue absuelta de todos los cargos en 1972. A lo largo de su vida, ha sido una defensora de los derechos de las mujeres, la justicia social y la abolición del complejo industrial penitenciario.

Hasta el día de hoy, sigue siendo una figura influyente en la lucha por la igualdad y la justicia en los Estados Unidos y en todo el mundo. Su valiente activismo y su incansable lucha por los derechos humanos han dejado un legado duradero en la historia de la lucha por la justicia social, por lo cual, muchos creadores se han inspirado para diseñar carteles en pro de la libertad.

En la página de internet del Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, se pueden ver algunos videos entre los que se encuentran *Angela Davis contra el racismo: una lucha constante*. Davis comparte su perspectiva sobre la interseccionalidad de las luchas sociales, enfatizando que la lucha contra el racismo está intrínsecamente ligada a otras formas de opresión. Además, el video incluye reflexiones sobre la importancia de la solidaridad y la resistencia en la búsqueda de justicia social.

Su firme defensa por la igualdad y la abolición de sistemas opresivos ha dejado un impacto perdurable en la conciencia social. Además, su vida y legado están estrechamente ligados a su compromiso con la igualdad y su lucha contra la discriminación racial y de género. Su activismo ha inspirado a muchas personas y contribuido a la promoción de la justicia y la equidad en la sociedad. Ha participado en conferencias, escrito numerosos libros y ha estado involucrada en movimientos internacionales que luchan contra la opresión y la injusticia. Su legado continúa vivo en las nuevas generaciones de activistas que ven en su historia una fuente de inspiración y un modelo a seguir en la búsqueda de un mundo más justo, donde la igualdad y la dignidad sean derechos inalienables para todos.

Formato y técnica

La función primordial de un cartel es la de difundir información acerca de un evento, hecho, producto o servicio. En el ámbito del diseño gráfico y la publicidad, los carteles se presentan en diversos formatos, ya sea vertical u horizontal, con medidas variadas, adaptándose al mensaje y a la necesidad de comunicación específica. Estos carteles no sólo se limitan a la promoción comercial, sino que también se emplean con propósitos políticos en épocas electorales o para informar sobre proyectos gubernamentales.

Los carteles son poderosas herramientas para crear conciencia social en temas relevantes. Distintas organizaciones no gubernamentales los utilizan para concientizar a la población sobre cuestiones como la erradicación de la violencia de género, la defensa del medio ambiente, el rechazo al maltrato animal, entre otros temas de interés público. De esta forma, los carteles se convierten en instrumentos visuales que buscan impactar y movilizar a la sociedad en torno a causas significativas.

Los carteles, en su expresión más pura, trascienden su función inicial para convertirse en verdaderas obras de arte. Cuando se desprenden de su propósito comercial, informativo o propagandístico, estos carteles adquieren una dimensión artística que los sitúa en el ámbito de museos, casas de

cultura y galerías de arte, donde se exhiben como expresiones puramente estéticas.

El coleccionismo de carteles también despierta un interés significativo, ya sea por su valor histórico, estético o por el reconocimiento del diseñador. Al integrarse en campañas publicitarias exitosas, estos carteles se arraigan en el imaginario popular, vinculándose a épocas o acontecimientos específicos, lo que aumenta su atractivo para los coleccionistas.

Los diseñadores y creadores de carteles, a través del diseño, transmiten una rica simbología que forma parte del lenguaje, el mito, el arte, la religión o la política de una cultura. Junto al lenguaje conceptual, existe un lenguaje del sentimiento, y junto al lenguaje visual, subyace el lenguaje de la imaginación poética. Esta compleja intersección entre lo visual y lo simbólico eleva el cartel a la categoría de arte, trascendiendo su propósito original para convertirse en una expresión cultural y estética significativa.

El diseño del cartel debe seguir dos normas: la coherencia en la parte textual y la eficacia persuasiva, así como la calidad estética de la obra. Existe un repertorio de figuras y recursos que pueden emplearse. El cartel ha de ser estático, siendo la función del orador el deleitar al público, llamar su atención y sorprenderlo mediante recursos novedosos, sin excesos, pues la sencillez también es la clave.

La capacidad simbólica de los seres humanos se despliega en el lenguaje, en la capacidad de comunicar mediante articulaciones de sonidos y signos, provistos de significados, como en el lenguaje cinematográfico, así como en el lenguaje gráfico y el figurativo, tomando en cuenta que son significados metafóricos. El uso de la palabra, como lenguaje, es característico del hombre, y forma parte de la manifestación de la comunicación; es decir, del habla.

La capacidad simbólica nos permite versatilidad, capacidad de respuesta, adaptación y transformación a través del aprendizaje permanente. Además, asegura la continuidad cultural al transmitirse mediante la influencia de las experiencias y la información emocional a lo largo de generaciones, ya sea a través de la genética o la educación. Esto influye en la vida y las interacciones de las personas a través de los símbolos.

En el diseño de un cartel, lo particular son los códigos simbólicos concretos de cada cultura y la importancia que adquiere en determinadas instituciones sociales, los símbolos no sólo pueden interpretarse dentro de una cultura particular, estos trascienden las fronteras convirtiéndose en símbolos universales, dado es el caso del cartel *Libertad para Angela Davis*.

El cartel, diseñado por Félix Beltrán en 1971, a solicitud del Partido Comunista de Cuba, es de formato vertical, de 57 x 33 centímetros. Presenta la imagen simplificada de la activista Angela Yvonne Davis, con una mirada

intensa y profunda, dirigida hacia la izquierda, que se sumerge y contempla fijamente en la distancia.

En la imagen se puede observar un fondo de color azul oscuro como base, para resaltar los colores negro y rojo, creando un alto contraste entre un color cálido y uno frío. Los colores se presentan claramente saturados debido a la influencia del arte pop de la década de 1960, con inspiración de la estética de la vida cotidiana de esos momentos, lo cual hace que la imagen sea altamente estimulante para los sentidos.

La importancia del color en el cartel radica en su capacidad de transmitir emociones, además de influir en la percepción de la realidad y captar la atención del espectador. Además, los colores utilizados apoyan a transmitir el mensaje de manera efectiva, destacando elementos clave y creando un impacto visual.

La imagen emite estímulos específicos, información codificada, la cual es interpretada de manera cognitiva y reflejada por el sentido de la vista. La pertinencia de entender los elementos compositivos de una imagen nos permite acercarnos a otros aspectos de la visualidad, como los enunciados en la llamada *psicología* de la Gestalt, como experiencia directa.

Roberto Aparici, en el libro *La imagen: Análisis y representación de la realidad* (2006), desde el punto de vista de cómo percibimos, describe al “contraste” de la siguiente manera: “Un elemento se distingue del resto por su singularidad, por su especificidad. Un objeto puede contrastar con otro por color, forma, tamaño, cualidades intrínsecas del propio objeto, etc.” (p. 26).

Las estructuras compositivas, organizadas en un espacio, encauzan la mirada; son un medio de aproximación a la proporción áurea; son un instrumento formal de la creación, que comportan una intención; que permiten planear, provocar o dar origen a la distribución del espacio para generar equilibrio y una mayor atracción de la vista hacia un punto o espacio específico, durante la creación de la imagen.

La tipografía, utilizada en el cartel, juega un papel fundamental en la composición y transmisión del mensaje. Las letras mayúsculas del título *Libertad para Angela Davis*, resaltan la importancia de la petición y refuerzan el llamado a la acción. Además, la disposición de las palabras agrega dinamismo y movimiento al diseño, simbolizando la fuerza y el impulso que impulsan la lucha por la justicia.

Félix Beltrán, al presentar a Angela Davis como una figura central y empoderada, envía un mensaje de solidaridad y apoyo a su causa. Además, el uso de colores vibrantes y elementos visuales llamativos contribuye a la fuerza y la visibilidad del mensaje, captando la atención del espectador y generando una reflexión profunda sobre los problemas de justicia y liber-

tad en la sociedad.

En la composición del cartel, el color negro se utiliza como una barrera entre ambos colores, para resaltar los rasgos faciales y evitar que el color rojo y el azul se toquen, ya que alterarían la vista del receptor.

Para facilitar la visualización de la imagen del cartel, se muestra una retícula con base en la regla de los tercios, encuadres o cuadrantes, en donde la silueta del rostro de Angela Davis abarca un espacio mayor en la parte derecha del cartel, dejando un poco de espacio en la dirección hacia donde Angela Davis dirige su mirada, como se aprecia en la figura 2.



Figura 2. Cartel dividido en encuadres o cuadrantes. Fuente: Elaboración propia 2023.

Angela —quien en ese momento se encontraba en la cárcel— mira ligeramente hacia arriba y hacia el lado izquierdo, con el objetivo de transmitir un mensaje de esperanza. La dirección de su mirada, junto con su expresión seria y la elección de los colores, muestra a Angela como una luchadora, una persona con carácter que está defendiendo, como puede, su desesperada situación y la de su raza.

La imagen del cartel se puede apreciar en la figura 3, visualizando el código QR, generado el 12 de febrero de 2024.



Figura 3. Código QR *Libertad para Angela Davis*, Félix Beltrán, 1971. La Habana, Cuba. Fuente: Recuperado el 12 de febrero de 2024 de: <https://twitter.com/agigraphic/status/1169746198586187776>.

2. Cartel *Invasión*, Héctor Ponce de León, México, 2022

Discurso particular

En el cartel titulado *Invasión*, se representa la idea de la ocupación de una nación sobre otra y cómo esto afecta la interacción de la paz intercultural y con el mundo. Se trata de un mensaje contundente sobre los conflictos y la violencia en el mundo contemporáneo, especialmente la invasión de Rusia a Ucrania.

El resultado es una propuesta en pro de la libertad de Ucrania, que visible y denuncie la ocupación rusa como una violación de la soberanía y la autodeterminación de Ucrania. Desde esta perspectiva, el diseño del cartel representa un llamado a la solidaridad internacional en apoyo a la libertad y la independencia de Ucrania.

Contexto histórico

La invasión rusa a Ucrania ha desencadenado una serie de acontecimientos que afectan significativamente la situación geopolítica en Europa, generando preocupación a nivel internacional y provocando tensiones diplomáticas y un conflicto armado con repercusiones en la región.

A través del uso de elementos visuales impactantes, el cartel invita a la reflexión y al análisis crítico de los sucesos que se desarrollan en Ucrania desde la fecha de la invasión, el 24 de febrero de 2022.

Formato y técnica

El cartel tiene un formato horizontal de 42 x 20.7 centímetros. El uso del color en el cartel es notable. Se muestra una combinación de dos colores, amarillo y azul, como símbolo de la bandera de Ucrania. En el centro, se destaca la palabra “invasión”, compuesta por tres colores: blanco, azul y rojo, como símbolo de la bandera de Rusia. Estos colores intensos transmiten una sensación de urgencia y peligro, invitando al espectador a reflexionar sobre las consecuencias de los conflictos armados.

Sin embargo, a medida que observamos detenidamente el cartel, podemos notar cómo estos símbolos son opacados y dominados por la presencia abrumadora de la palabra sobre su significado. El texto “invasión” es conciso y poderoso. A través de esta palabra, se pretende situar al espectador en el contexto específico del conflicto, llamando la atención sobre la situación que se desarrolla en Ucrania y la violación de la soberanía de este país.

La palabra “invasión” se encuentra en el centro del cartel, en letras grandes y audaces, que ocupan la mayor parte central del espacio. Esta elección tipográfica y de diseño hace hincapié en la importancia de la palabra y su impacto en el mensaje general del cartel. La tipografía elegida es firme y agresiva, transmitiendo la idea de una fuerza dominante y opresiva.

A medida que nuestros ojos exploran el cartel, notamos que los colores de la bandera de Ucrania están presentes, pero en segundo plano, desvanecidos por la palabra “invasión”, en donde los colores blanco, azul y rojo, representan a Rusia. Esta representación visual simboliza cómo la ocupación y el conflicto están eclipsando la diversidad cultural y la paz entre las naciones.

El uso de colores intensos y vibrantes en la bandera de Rusia no sólo tiene un impacto visual, sino que también evoca una serie de emociones y simbolismos que pueden influir en la percepción del conflicto con Ucrania. Desde una perspectiva de diseño, los colores juegan un papel crucial en la comunicación de mensajes y valores. Los colores de la bandera rusa, que incluyen el blanco, azul y rojo, son fuertes y dominantes, lo que puede interpretarse como una representación de la fuerza y la supremacía de Rusia. Este uso de colores puede ser visto como una estrategia de diseño que busca imponer una presencia visual en el contexto del conflicto. En contraste, los colores de la bandera de Ucrania, que son el azul y el amarillo, aunque también vibrantes, pueden parecer más suaves y menos agresivos en comparación con los de Rusia. Esto puede dar lugar a una interpretación de vulnerabilidad o resistencia frente a la fuerza percibida de Rusia.

Además, el diseño de las banderas en sí mismas puede influir en la forma en que se perciben los países. La disposición y el contraste de los colores

crean una dinámica visual que resalta la tensión entre ambas naciones, figura 4.



Figura 4. Cartel *Invasión*. Fuente: Elaboración propia 2022.

Para facilitar la visualización de la estructura interna del cartel, que rige el orden y el desorden en la composición, se presenta sin colores y con líneas que delimitan las formas de la tipografía y el espacio. Las partes superior e inferior representan los colores de la bandera de Ucrania.

El cartel se encuentra delimitado por su forma interna y externa; así como por una estructura que lo sostiene, por múltiples connotaciones visuales, ligadas a un desarrollo conceptual, con diferentes enfoques, sensaciones e impresiones. Además, reclama un análisis pausado y completo, así como el entendimiento de la comunicación.

Por otra parte, la palabra "invasión", representada con letras quebradas, desarticuladas o irregulares, indica una ruptura o división del espacio-país. Esta imagen resalta el caos que acompaña a una ocupación. Las letras rotas y desordenadas simbolizan la destrucción y la interrupción de la armonía en el territorio invadido. También pueden interpretarse como una metáfora de la resistencia y la lucha contra la ocupación. Aunque el espacio-país ha sido dividido y fragmentado, las letras rotas representan la determinación de las personas para reconstruir y unirse nuevamente, como se aprecia en la figura 5.

La palabra "invasión", provoca una reflexión sobre la irrupción en la vida de una nación, lo cual afecta nuestra capacidad de mantener la paz y com-

presión entre diferentes culturas. El uso de la palabra “invasión”, refuerza la idea de ocupación, la cual es percibida como una fuerza que interrumpe y afecta negativamente la paz intercultural.



Figura 5. La palabra “invasión”, representada con letras quebradas. Fuente: Elaboración propia 2022.

Conclusiones

El cartel como forma de expresión visual ha sido utilizado a lo largo de la historia para transmitir mensajes importantes y generar impacto en la sociedad. En este caso de estudio, los carteles presentados son una herramienta que se utiliza como una forma de transgresión social y, al mismo tiempo, como una señal de paz.

En primer lugar, los carteles son una poderosa forma de transgresión. A través de imágenes y palabras impactantes los carteles pueden desafiar las normas establecidas y cuestionar las injusticias presentes en la sociedad. Estos carteles abordan temas como la desigualdad, la opresión política, los derechos humanos, entre otros. Al romper con las convenciones establecidas, los carteles transgresores provocan la reflexión y el debate, incitando a la acción y al cambio social.

Sin embargo, los carteles también pueden ser una señal de paz. En situaciones de conflicto o crisis, los carteles pueden ser utilizados como una herramienta para promover la paz y la reconciliación. Estos carteles transmiten mensajes de unidad, tolerancia, respeto y esperanza. A través de imágenes

y símbolos poderosos, los carteles de paz inspiran a las personas a buscar soluciones pacíficas y a trabajar juntas para construir una mejor sociedad.

Es importante destacar que los carteles analizados tienen un compromiso social inherente, pues pretenden generar en el espectador conciencia, movilizar a las masas y fomentar el cambio positivo en la sociedad.

Se puede concluir, después de este análisis, que el cartel es una herramienta poderosa para la transgresión social, pero, al mismo tiempo, una señal de paz porque tiene el potencial de influir en la opinión pública y generar conciencia sobre temas importantes.

En un mundo donde la paz a menudo está amenazada, el cartel es una voz poderosa para aquellos que buscan generar mensajes efectivos que propician la reflexión para un cambio positivo en las políticas internacionales.

Referencias

- Aparici, R. (2006). *La imagen: Análisis y representación de la realidad*. Gedisa.
- Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual*. Alianza Forma.
- Beltrán, F. (1976). *Libertad para Angela Davis*. Alliance Graphique Internationale (AGI), <https://twitter.com/agigraphic/status/1169746198586187776>.
- Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. (2020). *Angela Davis Contra el racismo: una lucha constante*. <https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/angela-davis/234650>.
- Hollis, R. (2000). *El diseño gráfico: Una historia abreviada*. Destino.
- Morin, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.
- Ricoeur, P. (2001). *La metáfora viva*. Trotta.

Memoria, imagen y voz.

Los murales zapatistas en los pueblos surianos

Víctor Hugo Sánchez Reséndiz

Presentación

En los pueblos de Morelos y en la región suriana,¹ son comunes los murales y otras imágenes con temas zapatista o en donde aparece Emiliano Zapata. Estas imágenes se encuentran en edificios públicos, como presidencias municipales, ayudantías, en Casas Ejidales y en la de los Bienes Comunes; también en bardas de escuelas y de particulares; en negocios diversos, rótulos de calles o en cantinas; también hay estatuas en plazas y jardines públicos. Los murales en muchas ocasiones son realizados por artistas locales o de la región, pero también pueden ser colectivos, como los realizados por estudiantes en la barda de su escuela. El artista tal vez sea pagado por el ayuntamiento, el ejido, o los murales pueden ser realizados al fragor de un movimiento social en defensa del territorio, como sucedió en Tepoztlán, cuando se luchó en contra de la construcción de un club de golf o en Huexca, cuando hubo una fuerte oposición a la termoeléctrica, entre otros. Muchos de los murales han desaparecido, otros permanecen. Sus creadores son descendientes de eso que se le ha llamado “zapatismo”. Y esos artistas —profesionales o eventuales— participan, en mayor o menor medida, en los entramados² sociales

1 Le llamamos “región suriana” a un espacio sociocultural que se ubica al sur de la cuenca de México (Xochimilco, Tláhuac, Milpa Alta, el Ajusco); diversas zonas del Estado de México, de Chalco a Nepantla y el oriente del Nevado de Toluca; el norte de Guerrero; el sur de Puebla, alrededor de Izúcar de Matamoros hasta parte de la mixteca poblana y las estibaciones orientales de los volcanes Iztaccíhuatl y Popocatepetl. Esta región comparte prácticas rituales y comerciales, habiendo importantes Santuarios, como Tepalcinco, Amecameca, Chalma. Hay tianguis, como Santiago Tianguistengo, Ozumba, Yecapixtla, Zacualpan, Xochimilco, Chalco. Los caminos han sido recorridos por evangelizadores, buhoneros, peregrinos, guerrilleros. Las auto-referencias como “surianos” aparecen en corridos, documentos y en el nombre mismo del Ejército Libertador del Sur que actuó en la zona.

2 Llamamos tramas comunitarias a las relaciones sociales que se construyen en un poblado, las cuales son en los ámbitos productivos, festivos, sociales y políticos. Por ejemplo, está la *manovuelta*, en donde hay

de su comunidad, ya sea en las mayordomías, asistiendo al carnaval, sembrando, escuchando pláticas de los mayores. Estos murales son parte de la vida comunitaria, y sus imágenes refuerzan la idea de “pueblos surianos”, y conviven simbólicamente con los murales “oficialistas”, realizados bajo pedido por los gobiernos federales o estatales a artistas que poco o nada tienen que ver con los pueblos surianos, pero, que sin duda, crean un imaginario en torno a su obra. Destacan, en ese sentido, las pinturas de Diego Rivera; también las de Siqueiros, la obra del Taller de Gráfica Popular o los trabajos de Gironella; y más recientemente, las pinturas de Chairez o Xólotl Polo. De hecho, mucha gente asocia el “zapatismo” con la obra de estos artistas.

Introducción

En toda visión sobre el pasado hay una interpretación y una resignificación de acuerdo con el tiempo y el lugar desde el cual se realiza esa mirada. Este voltear hacia atrás es una búsqueda existencial y encuentra un anclaje, una expresión, en relatos, sean orales o escritos, y en objetos que son nemo-técnicos, que refuerzan nuestra memoria, que puede ser algo tan sencillo como un barquito de conchas al que le han pintado “Acapulco”, que nos hace recordar lo bien que la pasamos en unas vacaciones. En procesos sociales más complejos, como la Revolución del Sur, la memoria se ancla en lugares con un mayor peso histórico, en sitios significativos, como pueden ser los sitios conocidos de Chinameca (lugar de la desaparición de Zapata), Tlaltzapán (sede del Cuartel General del Ejército Libertador del Sur), Anenecuilco (lugar de nacimiento de Emiliano Zapata) y que han sido integrados en el programa turísticos de “la Ruta Zapata”. Asimismo, se conservan armas y credenciales que emitió alguna dependencia del gobierno posrevolucionario que reconocía al portador que había militado en las filas del Ejército Libertador. Existen

una ayuda mutua en el levantamiento de la cosecha, principalmente de la milpa. También existe *el echar el guante*, que funciona, entre otros aspectos, con la ayuda en la construcción de una casa de adobe y, en la actualidad, del colado. Está la limpieza colectiva de los canales de riego. Para la realización de las festividades, el *gusto* es aportar dinero, trabajo, servicio o la participación como músico o como parte de una danza, como los tekuanes o los moros y cristianos. Las decisiones de la comunidad o del ejido se toman en Asamblea. Asimismo, se acompaña en el velorio y los rosarios posteriores a una defunción. Además, se comparte una historia común, en nuestra región el zapatismo es fundamental. Todo ello hace que las personas se vayan encontrando e identificando en diversos aspectos de la vida social, creando comunidad. En Jiutepec o Tláhuac, algunas de estas prácticas sociales han ido desapareciendo o disminuido su importancia por diversas razones, que pueden ser, por ejemplo, primero, por el crecimiento de la agricultura comercial; y después, por la disminución de los terrenos agrícolas. La urbanización y escolarización juegan un papel importante en el debilitamiento de la participación en las redes sociales. Sin embargo, todavía persisten importantes entramados comunitarios.

fotos, como la que se encuentra en la entrada de una casa en Tlaltizapán, donde actualmente se puede ir a comer tlacoyos. En la foto, esta una mujer con un rifle en reposo junto a Emiliano Zapata. Era evidente que la foto era un montaje y que la mujer posó varios años después de su participación revolucionaria, lo importante es que la imagen se completaba con el testimonio de las nietas, que con orgullo señalaban “mi abuelita anduvo peleando con Zapata”.

Cada poblado suriano tiene su geografía histórica, lugares en donde hubo batallas; árboles de los cuales se colgaban a los revolucionarios; cerros que eran refugio. Esta visión del pasado también se plasma en fotos, y además se construyen nuevas formas de ver y reivindicar la historia a través de murales o pinturas de caballete o dibujos que ilustran publicaciones, entre otros soportes. La memoria no es sólo nostalgia, también es una manera de reforzar la identidad y de ver ese pasado de forma épica, y darse cuenta de que en él se encuentran claves que permiten reforzar las tramas comunitarias ante la crisis civilizatoria existente, que se expresa en la contaminación de ríos y canales de riego, y en el control de territorios por parte del crimen organizado. Por otro lado, también tenemos el individualismo extremo y despojos de las territorialidades ancestrales.

En esas tramas comunitarias, son fundamentales las tradiciones, las fiestas, los imaginarios y el arte para tener una vida significativa. Por eso, como señala Ana María Martínez de la Escalera. “[...] resistirse desde el humor, desde la risa, desde el gozo producido al objetar y desacralizar la historia oficial, no sólo es posible sino necesario para poder seguir viviendo” (2017, p. 257).

En esa necesidad de seguir viviendo dignamente, es necesario fortalecer la vida comunitaria y, por lo tanto, es fundamental la memoria, la (re)creación de la palabra suriana y de imágenes que recreen su propio mundo y su particular cosmovisión. Pero, así como hay memorias hay olvidos, por eso, como señala Silvia Federici en *Calibán y la Bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación primitiva*:

Se ha realizado un tipo distinto de cercamiento: el cercamiento del saber, es decir, la creciente pérdida entre las nuevas generaciones, del sentido histórico de nuestro pasado común. Mi objetivo no es sólo poner a disposición de los no especialistas las pruebas que sustentan mi análisis sino revivir entre las generaciones jóvenes la memoria de una larga historia de resistencia que hoy corre el peligro de ser borrada (2013, p. 20).

En ese sentido, una estrategia de resistencia cultural en los pueblos surianos ha sido la reivindicación y resignificación de su pasado zapatista, ya sea en narraciones, historias escritas o documentales. Esta memoria también se expresa en murales y grafitis, realizados en espacios públicos como ayudan-

tías municipales, casas ejidales, bardas, escuelas, al lado de barricadas. En muchos casos estas obras retoman elementos iconográficos de las realizadas por artistas famosos como Diego Rivera. Sus “zapatas” son los más reproducidos y copiados, no sólo en libros de arte, sino en volantes o en periódicos locales. Sin embargo, las obras artísticas en los pueblos tienen una narrativa y estética propia. Ello se debe a que sus creadores han vivido escuchando las historias de sus ancestros que participaron directamente en las filas del Ejército Libertador del Sur o que sufrieron los avatares de la guerra, como “pacíficos”. La guerra zapatista fue una experiencia totalizadora, en que se pusieron en juego las redes sociales comunitarias y la cosmovisión, el concepto de mundo de los pueblos mesoamericanos,³ tanto para la formación de su fuerza armada, como para la organización de la vida autónoma en los poblados, igualmente para resistir el asedio, la guerra y regresar y reconstruir sus comunidades.

Entre la historia oficial y la representación de Emiliano Zapata en los pueblos surianos, se ha ido creando un imaginario particular de heroicidad, y como todo héroe, rebasa los límites temporales. Así, tenemos un Zapata histórico, nacido en 1879 en Anenecuilco, y desaparecido en Chinameca el 10 de abril de 1919, pero esta persona ha sido resignificada, “los héroes actúan como punto de intersección entre distintos tiempos históricos... son recordados, y a veces siguen actuando, más allá de los límites temporales de su existencia terrenal o divina” (Navarrete y Olivier, 2000, p. 9). De esta manera, los héroes abren la posibilidad de alimentar el presente con el pasado, y el pasado con el futuro.

Para esta investigación entrevistamos a dos realizadores de pinturas en muros. Uno de los murales fue realizado en un espacio formal como es la Casa Ejidal de Jiutepec por un artista que contó con colaboración. El otro fue hecho en una barda, en Tláhuac, de manera colectiva y durante el transcurso de una lucha en defensa del territorio. En las entrevistas encontramos similitudes en temáticas y formas de concebir el pasado, por lo que, a partir de diálogos sobre otros murales no abordados en este texto, podemos señalar que hay un patrón cultural. Partimos de lo expresado por Federico Navarrete

3 Baruc Martínez ha usado el concepto de “pueblos mesoamericanos” para referirse a la complejidad y continuidad histórica de los poblados, indistintamente de su composición étnica. En los criollos, mestizos y castas se asimilaron prácticas prehispánicas (ciertas creencias, gastronomía, agricultura). Asimismo, la población de origen europeo trajo prácticas culturales (agrícolas, alimentos, idioma, etcétera), que se han integrado al corpus cultural de los pueblos. Ha habido procesos de transformación, integrando, por ejemplo, en los siglos XVII y XVIII, elementos barrocos a la ornamentación de las iglesias, los cristos dolientes. Posteriormente, en el siglo XX, después del Concilio Vaticano II, se integrarán a las misas estudiantinas o mariachis. Ha habido una continuidad histórica. Por eso, para diferenciar de la idea de que los pueblos son sólo de origen “indígena”, visto además como algo estático y homogéneo étnica y culturalmente, se usa este concepto de una historia de larga duración. Véase: Martínez Díaz, B (2019), páginas de la 11 a la 17.

y Guilhem Olivier, “el mito opera añadiendo nuevos significados a signos ya constituidos en el seno de un discurso... permite que el pasado siga significando, y siga importando, en el presente y en el futuro” (Navarrete y Olivier, 2000, p. 17).

Los artistas locales que entrevistamos son familiares descendientes de quienes participaron en la revolución zapatista, por lo que al pintar están haciendo un acto de memoria, de allí la importancia de sus testimonios, por eso hemos realizado entrevistas a profundidad. Es una memoria transmitida de generación en generación, en donde el paisaje que los circunda es por donde anduvieron los miembros del Ejército Libertador del Sur o los refugiados, que a su vez fueron sus abuelos o bisabuelos. Hacemos una breve reseña histórica de la revolución zapatista, así como de la posrevolución, períodos en los cuales se forjó el mito de Emiliano Zapata.

De cómo concluyó la guerra revolucionaria en los pueblos del Sur ⁴

Cuántos hombres fueron muertos
y cuántos ajusticiados.
Todo por la triste guerra
que ya nos tiene agobiados.
La muerte de Zapata
Anónimo.

La guerra zapatista en la Revolución fue larga, comenzó el 11 de marzo de 1911 cuando Pablo Torres Burgos leyó en el quiosco de Villa de Ayala una proclama de apoyo a Francisco I. Madero. Pero el profesor Otilio Montaña irrumpió y gritó “¡¡Abajo haciendas!! ¡¡Arriba pueblo!!” Y ese fue el santo y seña que guio la lucha de los pueblos surianos para recuperar sus territorios y construir autonomía. Los protagonistas fueron “los pueblos” y quien encabezó al Ejército Libertador del Sur fue Emiliano Zapata, de Anenecuilco.

Los acontecimientos se sucedieron. Se peleó en contra del ejército federal bajo el mando de Porfirio Díaz, luego Madero y Huerta. Se tomaron las ciudades de Puebla, Toluca, Chilpancingo, Cuernavaca y la capital de la República,

4 Las ideas centrales de las siguientes páginas fueron escritas para la tesis de doctorado *Agua, memoria y resistencia: construcciones narrativas desde los pueblos de la cuenca del Apatlaco, Morelos*, en el capítulo “De las cenizas del zapatismo a los campesinos hijos privilegiados del régimen” (pp. 76-113). Hacemos un resumen del capítulo, desde “De cómo concluyó la guerra revolucionaria en los pueblos del Sur” hasta el apartado “La asimilación desde el poder del símbolo de ‘Emiliano Zapata’”.

se planteó hacer un nuevo orden social a nivel nacional, aliados a los villistas en la Soberana Convención Nacional Revolucionaria. En la zona zapatista los pueblos recuperaron su territorio, lo administraron autónomamente y se dotaron de un aparato legal, sustentado en el Plan de Ayala. Se emitieron documentos como la Ley General de Libertades Municipales de 1916. En julio de 1914 renunció Victoriano Huerta a la presidencia. En diciembre de 1914 las tropas conjuntas de la División del Norte y el Ejército Libertador del Sur entraron a la ciudad de México y los Constitucionalistas se trasladaron a Veracruz. Desde un inicio se vieron las diferencias entre zapatistas y carrancistas. Entre abril y junio de 1915, en el Bajío, se efectuaron las batallas de Celaya y León, entre el Ejército del Noroeste y la División del Norte, en la que ésta fue derrotada, perdiendo la capacidad de actuar a nivel nacional. Fue entonces que los carrancistas enfocaron sus fuerzas para penetrar a la zona zapatista y lo hicieron con la política de tierra arrasada, quemando los pueblos, haciendo fusilamientos masivos. Un ejemplo de lo anterior fue lo sucedido en Jiutepec, el 8 de mayo de 1916, “al posesionarse de la población las tropas constitucionalistas hicieron 225 prisioneros que fueron fusilados”, a decir del diario *El Demócrata*, constitucionalista, que agregó que eran “la escolta de Zapata”, pero Vicente Aguilar señala que “eran pacíficos que iban huyendo” (Sánchez, 2010, p. 34). En Tláhuac, los federales “incendiaron completamente el casco urbano, obligando a los pobladores a huir hacia las chinampas y canales para salvar la vida (Martínez, 2018, p. 84).⁵

En el año de 1917, los zapatistas recuperaron su territorio. En diciembre de 1918 las tropas al mando del general Constitucionalista Pablo González, penetraron a Morelos y ocuparon las principales poblaciones (Yautepec, Jonacatepec, Cuernavaca, Jojutla y Tlaltizapán, la sede del Cuartel General) y de ahí partieron para ocupar el resto de las poblaciones. Lo hicieron con una gran violencia, don Vicente Aguilar, de Jiutepec, recordaba ese momento de la siguiente manera:

A fines de noviembre de 1918, nuevamente volvió el carrancismo a esta zona. Los poquísimos habitantes que vivíamos en nuestro pueblo, al saber que se aproximaban dichos bandidos, con nuestras pocas pertenencias, con tiempo nos fuimos a escondernos y refugiarnos al texcal de Tejalpa (2001, p. 20).

El coronel Guajardo fue elegido para llevar a cabo la ejecución de Emiliano Zapata, para lo cual simuló pasarse a su lado. Se entrevistó con Zapata en Tepalcingo y lo invitó a ir a la hacienda de Chinameca el 10 de abril de 1919.

5 Para ver diversos aspectos de la irrupción constitucionalista en territorio zapatista véase: López Benítez, A. J., & Sánchez Reséndiz, V. H. (Coords.). (2018). *La utopía del Estado. Genocidio y contrarrevolución en territorio suriano*. Libertad Bajo Palabra.

Al entrar Emiliano al patio de la hacienda, una descarga de fusilería lo abate. El carrancismo celebró la muerte de Zapata, ya que en su visión quedaba eliminado el último escollo para la revolución constitucionalista, que, a partir de 1917 había empezado la reconstrucción institucional del país. Por otro lado, el zapatismo se encontraba profundamente debilitado, pero sobrevivía entre las cenizas de los pueblos quemados, de la muerte provocada por las incursiones federales y los efectos de la epidemia de influenza española.⁶

Los pobladores poco a poco empezaron a regresar a sus destruidos pueblos; mientras, los hacendados celebraron el fin del zapatismo. Los remontados fueron cada vez menos, y aunque siguieron recibiendo bastimentos de los pueblos, estos eran pocos por la carencia de recursos debido al abandono en que se encontraban las tierras y el cegamiento de los apantles, la destrucción de los cuexcomates y el saqueo que habría sufrido el ganado por parte de las tropas carrancistas. A lo anterior hay que agregar las grandes pérdidas de población y la guerra misma, que llevó a la desestructuración de la vida de los pueblos.

El 26 de mayo de 1919, Greg Jiménez envió desde Alocaltepec, un campamento cerca de Santa María Ahuacatlán, una carta a Genovevo de la O, preguntando si era cierto lo que había escuchado, que la época del año de 1914 de triunfo, de avance a la ciudad de México, de haber recuperado su tierra, estaba por volver. Greg preguntaba que si era falsa la noticia de la muerte de Zapata:

En virtud de las situaciones actuales tocante a la revolución, le participo atentamente y de que consuela al hombre, y a todos nosotros; como que el Señor General Zapata ya se apronta con mucha gente comandando ¿y no se había muerto ya?; Bendito sea Dios! y que el Gral. Villa triunfando viene... (AGN-AGO, caja 9, exp. 7, f. 11).

A través de esta carta dirigida a Genovevo de la O, podemos observar la pronta metamorfosis de un personaje histórico en héroe mítico. En vida, Emiliano Zapata ya era admirado, incluso idolatrado, ello porque se le atribuían las características heroicas de los héroes culturales de la región, “al igual que al Tepoztécatl y Agustín Lorenzo, a Emiliano Zapata se le comenzó a relacionar con la redención y la libertad de los pobres y los pueblos sometidos” (López, 2019, p. 9). Veamos unos fragmentos del corrido *Soy zapatista del estado de Morelos*:

6 En Morelos, en 1895 había 159 355 habitantes. En 1900, 160 115 y en 1910 se censaron 179 594 personas. En el censo de 1921 se contabilizaron 103 440 habitantes (Universidad Veracruzana, s. f.). Es hasta 1940 que se alcanzaron los niveles de 1910, con una población de 182 711, en donde prácticamente un 20% eran originarios de otras entidades federativas.

Soy Zapatista del estado de Morelos
porque proclamo el Plan de Ayala y de San Luis
[...]
Sublime general patriota guerrillero,
que pelio con gran lealtad por defender su patrio suelo;
espero que ha de triunfar por la gracia del Ser Supremo,
para poder estar en paz en el estado de Morelos.

En este corrido se observa la sacralidad de la lucha, la irrupción de los pueblos en la escena histórica, y la elevación a un plano, casi sagrado, de quien la encabezaba.

La personalidad de Zapata se moldea al prototipo del héroe, ya que a pesar de la existencia de decenas de testigos de la muerte de Emiliano y de cientos que observaron su cadáver, el acontecimiento se verá desprovisto de toda autenticidad histórica, para transformarse en un relato legendario. Qué final más trágico, pero a la vez esperanzador podemos encontrar en la idea de que Zapata no murió, de que una señora que era espía en las tropas federales, haciendo comida, escuchó los planes, por lo cual comunicó la noticia. Ante ello, cuando Emiliano Zapata se encontraba en un lugar llamado la Piedra Encimada, viendo la hacienda de Chinameca, un miembro de su escolta insistió en sustituir al general y que el muerto fue esa persona. Emiliano, entonces, con su compadre árabe se fue para Arabia. Cuando el cadáver fue llevado a Cuautla la gente reconoció que ese muerto no era Zapata, ya fuera porque no tenía una verruga abajo del ojo o porque tenía todos los dedos completos, siendo que a Emiliano un toro laceado le había arrancado un pedazo. Hasta este punto del relato coinciden más o menos todos; sin embargo, existen infinidad de versiones complementarias y particulares como la siguiente en donde obviamente el narrador o su pueblo es el protagonista. Mostramos un testimonio de Tlayacapan:

Se cuenta que a Zapata le faltaba un dedo, el meñique, por eso el hombre que mataron y pusieron en exhibición no era Zapata. A la gente que decía que no era Zapata la mataban. Se dice que Zapata se fue a Arabia con uno de sus asistentes que se llamó Simón Casís, que era un hombre más bien un poco bajo, delgado, era árabe. Y ese Simón Casís se lo llevó.

Mucha gente después lo volvió a ver, como le pasó a una señora que venía de los evangelios en Tlayacapan, ella cuenta que era soldadera y que los zapatistas iban a Veracruz cuando vio al general Zapata y le dijo... ¿«¿'ondé va mi general?»». Zapata iba pelón, sin bigote, sin barba, sin cabello, llevaba la cara pintada de tizne, iba con Simón Casís y llevaba mucho dinero, «...así que yo lo vi, anduve con él...» dijo la soldadera.

Fidel Alarcón, de Tlayacapan⁷ (Ramírez, 1991, p. 3).

⁷ Entrevista realizada por Jesús Ramírez (1991) y publicada bajo el título: Versiones sobre la época revolucionaria. A Zapata hay que cuidarlo, va a hacer otra revolución. *El Cuexcomate. Suplemento de las culturas populares*, (17)

Luis García Pimentel, dueño de las haciendas azucareras de Santa Ana Tenango y Santa Clara Montefalco, que se había extendido en el oriente del estado de Morelos, escribió en febrero de 1920 una carta a su madre en donde se quejaba por reclamos de derechos que esgrimía la gente de los pueblos sobre las tierras, bosques y agua. El joven García Pimentel decía: “hoy está muerto el zapatismo militante y las partidas que quedan son pocas y sin importancia... (pero) el zapatismo que no ha muerto, ni morirá, es el zapatismo pacífico, pues tiene esta gente el robo en la sangre, y nada ni nadie se lo podrá quitar” (citado por Womack, 1982, p. 349).

Un acontecimiento que impactará profundamente en el rumbo que seguirá el régimen en la posrevolución, será la ruptura entre Venustiano Carranza y Obregón. Ello influirá en la relación con los zapatistas y la incorporación, en su momento, de Emiliano Zapata al discurso oficial de la Revolución.

Álvaro Obregón, con gran prestigio dentro del ejército, aspiró a la presidencia. Sin embargo, Venustiano Carranza optó por un civil, el ingeniero Ignacio Bonilla. Para cortar las aspiraciones de Obregón, éste fue acusado de conspirar en contra del gobierno. El general Obregón acudió a la ciudad de México para comparecer, pero ante el riesgo de ser detenido, decidió huir. Hubo un cerco militar en torno a la capital del país para impedir su huida. La única salida era por el sur, dominado por los zapatistas, los Reyes en el Ajusco y Genovevo de la O en el norte de Morelos, que, informados de los planes obregonistas, entraron en comunicación con el Cuartel General, encabezado por Gildardo Magaña, quien les autorizó dar protección a Obregón, concretando su huida de la ciudad el 22 de abril. Protegido por los zapatistas llegó a Iguala, trasladándose a Acapulco y embarcándose rumbo a Sonora, en donde Plutarco Elías Calles, el 23 de abril, proclamó el *Plan de Agua Prieta*, en el que se desconocía a Venustiano Carranza. La rebelión se extendió entre los militares, obligando a Carranza a huir de la Ciudad de México, buscando llegar al puerto de Veracruz. Fue asesinado en la sierra norte de Puebla el 21 de mayo de 1920. El día primero de diciembre de 1920 Obregón asume la presidencia de la República. Vicente Aguilar de Jiutepec señaló en sus memorias:

Al ocupar Obregón la Presidencia de la República, en agradecimiento que el zapatismo se le unió y le salvó la vida un general de apellido Treviño, dio instrucciones para que se iniciara el reparto agrario respetando los derechos de los campesinos (2001, p. 22).

Con la unificación entre obregonistas y los surianos, el gobierno federal designó nuevas autoridades en el estado de Morelos, ya declarado territorio, los nombramientos que recayeron en los zapatistas. El 20 de julio de 1920 asumió como gobernador provisional de Morelos, José G. Parres, quien había sido médico en el Ejército Libertador del Sur. El nuevo gobernador señaló

en su programa de gobierno “la dotación y restitución de ejidos a los pueblos del Estado, será uno de los primeros problemas con que se enfrente el Gobierno provisional”. El compromiso que asumía Parres era hacer valer las conquistas de la Revolución, ya que los morelenses “han sufrido intensamente, contribuyendo con su sangre o la de su familia, para la conquista y realización de los ideales agrarios sostenidos valientemente por el pueblo de Morelos” (*Periódico Oficial del Estado de Morelos*, 1923, 10 de abril, núm. 95).

Arturo Warman señaló que “la nueva constitución no satisfacía todas las demandas de los rebeldes del sur, aunque diera mucho peso al problema agrario. Los zapatistas no sólo habían peleado por la tierra sino también por ejercer el dominio sobre el territorio a través de la comunidad libre” (1978, pp. 117-118). Los pueblos, al recuperar su territorio, se dieron a la tarea de volver a realizar las fiestas de sus santos, los rituales vinculados a la territorialidad y al ciclo agrícola, así como los carnavales. Surgieron nuevos actores, nuevas formas de tener representatividad, como el ejido. También eligieron a las autoridades locales, pero tenían que hacerlo con las nuevas reglas, bajo las leyes nacionales. De esta manera la élite de los pueblos tuvo que adoptar un nuevo lenguaje, en donde, incluso, se podían encontrar referencias a “Emiliano Zapata”, “Revolución” y “agrarismo”. Tuvieron que adoptar nuevas formas de relacionarse con la creciente burocracia vinculada a la reforma agraria y, posteriormente, a las oficinas dedicadas al desarrollo del campo; y a partir de 1929, con el Partido Nacional Revolucionario. Más tarde, con las organizaciones campesinas impulsadas desde los gobiernos del PNR-PRM-PRI. Dichas instituciones, y su personal, se hacían presentes en los poblados, con dinero, padrinazgos, amenazas y corrupción. Por ello, Francisco Pineda señala:

Para la dinámica del sistema semiótico rebelde, la inclusión de elementos del otro sistema, el dominante, no acelera el proceso sino que lo echa para atrás. No incrementa su valor informacional sino que lo disminuye, reduce la diferencia entre la construcción de la sociedad liberada y la sociedad dominante (Pineda, 2005, p. 47).

La sensación de insatisfacción que manifiestan los testimonios se resume en una frase muchas veces dicha en los pueblos “se obtuvo la tierra, pero no la libertad”.

La asimilación desde el poder del símbolo de “Emiliano Zapata”

La revolución de los pueblos del Sur fue convertida desde el poder, “en la versión oficial de las luchas sociales que motivaron la Revolución, especialmente

después de la década cardenista de 1930” (Lomnitz, 1995, p. 83). Eso significó una relación especial del Estado con los exzapatistas y una transformación, desde el poder, de los símbolos surianos. El Estado logró estatizar las reivindicaciones históricas de los pueblos (la autonomía, la libertad, el control de sus territorios). Los ejidos poco a poco fueron quedando inmersos en la densa y creciente burocracia gubernamental y las fuerzas del mercado.

La incorporación del zapatismo al Estado posrevolucionario se realizó de múltiples maneras. Sin embargo, podemos considerar que la integración y asimilación del zapatismo tuvo un importante impacto a través de las imágenes, en la pintura, por la carga simbólica que tiene el arte.

Lo anterior se expresa en la transformación del sepulcro del propio Zapata. El primero, en el que fue enterrado el 12 de abril de 1919, solamente se encontraba cubierto con tierra, como se acostumbra en una tumba nueva. Esa sencilla fosa fue transformada en un pequeño mausoleo, el cual fue inaugurado el 10 de abril de 1924 por el candidato presidencial Plutarco Elías Calles, que declaró enfáticamente:

Que sepa una vez más [la reacción] que ese programa revolucionario de Zapata, ese programa agrarista es mío. Que sepa una vez más que los puntos que Zapata no pudo condensar en su plan, los continuaremos todos los buenos revolucionarios (Valverde, 1930-1950, citado en Rojano, 2007, p. 161).

En los años treinta fue instalada una estatua ecuestre —influenciada por el *art déco*— enfrente del panteón y el santuario del Señor del Pueblo de Cuautla, entonces todavía en las orillas de la ciudad. Cincuenta años después, convertida ya en la Plaza de la Revolución del Sur, se construirá una gran estatua, que no tuvo la aprobación pública puesto que la nombraron desdeñosamente como “el ensarapado” o “el velador”. Bajo el impulso gubernamental cardenista, Emiliano Zapata será convertido en símbolo fundamental del régimen del PNR-PRM-PRI.

La muerte trágica de Emiliano Zapata, a traición, facilitó esa conversión. Desde su muerte, fue creciendo el mito de Zapata y su imagen como mártir se extendió por haber sido sacrificado por sus ideales agrarios y justicieros. El culto cívico a Zapata comenzó a ser utilizado por el gobierno obregonista y luego por el de Calles, como uno de los pilares de la nueva ideología de la Revolución que fortalecería la identidad nacional surgida luego de la lucha armada. Esta identidad fue presentada como sinónimo del Estado surgido de la Revolución. El apoyo campesino era indispensable para esos fines (Ávila, 2018, pp. 321-322).

En gran medida, la simbología “revolucionaria” que enarboló públicamente el régimen fue campesina, y en su aspecto estético, concretamente de la

expresión suriana y zapatista. Importante papel en la creación del imaginario revolucionario lo tendrán las artes plásticas, ya sea la ilustración o el grabado y, de manera especial, el muralismo. Destacó el pintor Diego Rivera, quien realizó, a unos años del asesinato de Zapata, en 1927, un mural en el llamado Palacio de Cortés, que en ese entonces era sede de las oficinas del gobierno estatal. Rivera, junto a su esposa Frida, recorrieron las calles de Cuernavaca e hicieron excursiones a los pueblos de Morelos (y posteriormente de toda la región suriana), tomando apuntes que después, Rivera los volvió ilustraciones. En dichas imágenes aparecen las típicas casas surianas, los cuexcomates, las fiestas tradicionales, y la rebeldía bajo la bandera del Plan de Ayala. Estas ilustraciones se volverán el estereotipo de la “Revolución Mexicana”. Para Luis Vargas Santiago, Diego Rivera creó imágenes que “fueron fundamentales para la configuración del culto oficial de Zapata en prácticamente cualquier ámbito político, literario y visual” (2018, p. 194). Luis Vargas señala de Diego Rivera:

Combinó ideologías comunistas y populistas, así como tradiciones locales y arquetipos religiosos e iconográficos para elaborar por un lado, una visualización duradera y maleable de Zapata y, por el otro, una interpretación mística de la Revolución Mexicana que sirvió para impulsar ciertos programas políticos, económicos y culturales en México (2018, p. 194).

Las pinturas e ilustraciones de Rivera tendrán una amplia difusión en libros de texto, “esquemas” escolares, libros especializados y de divulgación sobre el arte mexicano, por ello influirán en las maneras de pintar el zapatismo. Uno de los objetivos de la Revolución Mexicana, fue buscar la “redención del indio”, en ello la figura de Zapata fue fundamental:

Emiliano Zapata se ha asimilado o equiparado con la figura del indio mexicano desde los inicios de su representación visual. Ataviado con el traje de manta del campesino o vestido de charro, ha sido retratado con la idea de enfatizar el color moreno de su piel, su fisonomía un tanto tosca, el almendrado de sus ojos, la fuerza de su mirada y la luz de la misma emana como símbolo de dignidad, elevación, linaje y gloria (Noval, 2009, p. 181).

El Zapata de carne y hueso, del pueblo de Anenecuilco, que iba a los toros y tenía responsabilidades con su comunidad y que al darse el levantamiento de los surianos tuvo un papel destacado, será expropiado por la intelectualidad oficialista, por la historia que buscaba legitimar un régimen contra el cual luchó Emiliano, por eso Salvador Rueda señala: “se domesticó el peligro al convertirlo en símbolo positivo, constructor de lo que no quería...” (Rueda, 2000, p. 260).

Al ser interpretada, desde el poder, la revolución social emprendida por los pueblos surianos, se realizó un proceso de extrañamiento de la experiencia. Así, la acción colectiva se individualiza y la imagen del “Caudillo del Sur” se sobrepone a los múltiples actores y sobre todo al principal, los pueblos:

Zapata fue separado de su cuerpo social por medio de una operación individualizante y, con una transposición, el poder convirtió al “Atila del Sur” en “Caudillo del Sur”. El Ejército Libertador pasó a la dimensión de “lo inexistente”. En esa versión dominante de la historia, el zapatismo fue despojado de su código polívoco multidimensional, aquella multitud insurrecta que fue el corazón de su fuerza rebelde, antisistémica (Pineda, 2005, p. 45).

El zapatismo de los pueblos

El símbolo de “Emiliano Zapata” entre los habitantes de los pueblos tuvo su propio camino, ya que es parte de su propia historia, de la de sus ancestros que lucharon en el Ejército Libertador del Sur o que como pacíficos tuvieron que huir a las montañas, a las barrancas. Esa gente posteriormente volvió a sus pueblos y emprendió la reconstrucción de sus casas, la limpieza y sacralización de las iglesias que habían sido profanadas por los carrancistas,⁸ la reparación de los canales y su vuelta a poner en funcionamiento, el desyerbar y roturar la tierra, para reanudar –después de años– los cultivos. Estos antiguos zapatistas actuaron activamente para consumir y legalizar la reforma agraria y también volvieron a realizar sus fiestas patronales y los carnavales. La historia de la guerra zapatista es parte de la memoria colectiva, pero también la encontramos en corridos y posteriormente se fueron agregando algunas novelas, libros de recuerdos, entrevistas realizadas por estudiosos externos, y más recientemente rescates fotográficos, documentales elaborados cada vez más por personas locales, aprovechando la tecnología de la digitalización y la internet, tanto para la realización, como para la divulgación. En ese sentido, el recuerdo de la gesta zapatista será algo propio y no reducido a la imagen de “Emiliano Zapata”, sino que tendrán sus protagonistas locales, como Antonio Barona de Ahuatepec, Cliserio Alanís de Jiutepec, Genovevo de la O de Santa María, Constancio Farfán de Tenextepango, entre otros muchos casos. Y tendrán un territorio específico: el suyo, el propio, el que recorrieron sus ancestros y ellos mismos en su niñez, acompañando a

⁸ Una forma de la guerra antizapatista que emprendieron los carrancistas fue profanar el principal espacio sagrado de los pueblos que son las iglesias. Las usaron de caballerizas o de cuarteles, quitaban la ropa a las imágenes, incluso llegaron a “fusilar a los santos”. Hay muchas historias al respecto. Véase: Víctor Hugo Sánchez Reséndiz, *De rebeldes. Fe. Identidad y formación de la conciencia Zapatista* (Instituto de Cultura de Morelos / La Rana del Sur, 2003), pp. 293–298.

sus abuelos. Estas experiencias se plasmarán en las prácticas estéticas que realizan para preservar su memoria, ya sea obras de teatro, exposiciones de fotos antiguas que se han realizado en muchas localidades en que los pobladores comparten sus fotografías, murales en espacio públicos. En estas obras se mezclarán e integrarán personajes posteriores al período zapatista, como Rubén Jaramillo, Vinh y Samir Flores en Amilcingo o elementos culturales como el chinelo o la Virgen de Guadalupe.

Ejemplo de la divergencia entre el zapatismo oficialista y el de los pueblos es que en momentos en que la figura de “Emiliano Zapata” es ya un símbolo fundamental del discurso agrarista oficialista, un agrarismo “desde arriba” y bajo control gubernamental. En el estado de Morelos han ocurrido levantamientos armados, reivindicando su pasado zapatista, como el de Rubén Jaramillo, teniendo su epicentro en el sur de Morelos, en la zona de influencia directa del ingenio de Zacatepec, y el de José Barreto, de Zacualpan, en donde su levantamiento tuvo influencia en el oriente de Morelos. Estos disidentes hacen suyo el zapatismo, más allá de Zapata. El Plan de Puztla, emitido el 23 de abril de 1943, inicia de la siguiente manera: “Los suscritos patriotas morelenses y defensores del Plan de Ayala, con ciertas reformas que ha creído conveniente en beneficio de la patria mexicana, teniendo en cuenta la grave situación por la que atraviesa nuestra querida Patria...”. Y concluyen los considerandos: “Por lo ya expuesto, los ex-zapatistas campesinos en junta revolucionaria de patriotas morelenses, tuvo a bien acordar lo siguiente...” (Sánchez, 2013, pp. 265-266).

La disputa por el símbolo de “Emiliano Zapata” se expresará en 1979, año del centenario de su nacimiento. Con ese motivo, el gobierno del presidente José López Portillo quiso trasladar los restos de Zapata —que se encuentran en Cuautla, en el monumento localizado en la Plaza del Señor Pueblo, rebautizada como de la Revolución del Sur— al Monumento a la Revolución en la ciudad de México, en donde ya se encontraban los de Venustiano Carranza, Francisco Villa, Francisco I. Madero, Plutarco Elías Calles y Lázaro Cárdenas. Hubo una resistencia de los surianos a que se llevaran los restos fuera de Morelos, y para mayor afrenta junto a los restos de su asesino, Venustiano Carranza. Al plantón iniciado por miembros del Movimiento Nacional Plan de Ayala, acudieron ejidatarios de muchos pueblos, dentro y fuera de Morelos, que habían participado en la guerra zapatista. También se hicieron presentes organizaciones campesinas independientes de todo el país. Los restos de Emiliano Zapata siguen en Cuautla. Por eso Salvador Rueda señala:

con todo, el hombre, su signo y sus restos siguen perteneciendo más a Morelos que a la Nación: por consenso regional (de la zona zapatista de Morelos, Distrito Federal, Estado de México, Puebla y Guerrero) se decidió que su tumba permaneciera en el centro de Cuautla (Rueda, 2000, p. 264).

La imagen zapatista en murales grafitis, taquerías, sitios de taxis...

Son ampliamente conocidos los murales de Diego Rivera en donde se reproduce la imagen de Zapata. El primero lo pintó en los pasillos de la Secretaría de Educación Pública en noviembre de 1923, posteriormente realizó otro en la Escuela Nacional de Agricultura en la exhacienda de Chapingo, entre los años de 1925 y 1926. Otro, es el que ya hemos mencionado y que se encuentra en el entonces llamado Palacio de Cortés, que era sede de los poderes legislativo, judicial y ejecutivo del estado de Morelos, realizado entre 1927 y 1930. Igualmente son conocidos los murales en los barrios “latinos” de Estados Unidos, en donde los artistas reproducen con profusión las imágenes de la Guadalupeana, Villa y Zapata como expresión de una identidad nacional mexicana y como símbolo de rebeldía (Vargas, 2017). También han sido reproducidos y analizados los murales de la zona zapatista en Chiapas, realizados profusamente a partir del levantamiento del EZLN en 1994, en ellos la imagen de Emiliano es fundamental.⁹

Un libro importante que nos permite ver la imagen de Zapata desde una mirada “popular”, es *Los muros de Zapata*, cuya primera edición fue del 2013 y la segunda del 2019. Tiene 139 fotos de imágenes de muchos murales realizados en bardas, Casas Ejidales, Ayudantías Municipales y en poblados de lo que fuera zona zapatista, muchos de ellos realizados en el estado de Morelos, y también los hay fuera de la zona histórica del zapatismo, pero que han hecho suya la imagen. Se incluyen fotos de placas de calles o de comercios que ponen el nombre e imagen de Zapata, así como playeras y bisutería alusiva al tema y al personaje. En el libro se incluyen diez fotos de ancianos y ancianas de diversos pueblos, que muestran con orgullo su ascendencia

9 Si en las artes plásticas la presencia de la imagen de Zapata y el zapatismo serán muy importantes, igual lo será en el cine, con el añadido del impacto masivo que tiene esta industria. Las obras cinematográficas de ficción más representativas son la temprana *El Compadre Mendoza*, con guion de Mauricio Magdaleno y dirección de Fernando de Fuentes (1933), *¡Viva Zapata!* con actuación de Marlon Brando y dirección de Elia Kazan (1952), la censurada *Emiliano Zapata*, producida y actuada por Antonio Aguilar (1970) y la polémica de Alfonso Arau, *Zapata, el sueño del héroe* (2004). Hay un gran número de documentales sobre el zapatismo, con el video VHS y posteriormente cámaras digitales y celulares, que han permitido que documentalistas locales realicen trabajos sobre la historia de los acontecimientos y personajes de sus pueblos y que en plataformas como YouTube son difundidos.

zapatista o los recuerdos de su niñez, siendo testigos de la gesta revolucionaria de los pueblos. Por eso, Mónica Lavín, imaginará las siguientes palabras, que pudieron haber sido dichas por cualquiera de los fotografiados de los miles que vivieron el momento: “Ni usted, señor de la cámara, nadie me puede quitar los días con Emiliano Zapata. A ver si alguien se lo puede explicar a los más jóvenes. Yo ya no tengo tiempo” (2019, p. 16).¹⁰

En los poblados de la zona que fue zapatista, sigue una enorme presencia de su imaginería, desde el nombre de taquerías o sitios de taxis, nombres de héroes locales en las escuelas o calles.¹¹ También hay murales y pinturas de caballete en edificios públicos, como ayudantías municipales, comisarías ejidales y/o comunales, y escuelas, así como en bardas que ceden los propietarios para la intervención de los creadores, individuales o colectivos. En las luchas sociales es inevitable la aparición de frases e imágenes zapatistas, en mantas, posters, murales, volantes, folletos, blogs y videos en YouTube.

El zapatismo fue un hecho que cambió todo en lo que fue su zona de influencia. La guerra destruyó los pueblos y cambió el perfil demográfico por la disminución de la población, por lo mismo desaparecieron ciertas prácticas sociales “al huir o morir” las personas que las realizaban. Pero, a la vez, la reforma agraria transformó radicalmente la propiedad de la tierra, pasando ésta de los grandes empresarios del azúcar a los ejidos. El poder político local fue asumido por personas que habían participado en la lucha zapatista o tenían que decir que lo habían hecho. El cambio político se vio en el gobierno estatal, cuando asumió como identidad institucional simbología zapatista o influenciada por ello, como el escudo del estado de Morelos, cuyo diseño original fue realizado por Diego Rivera en los murales que hizo en la Secretaría de Educación Pública, en la Ciudad de México. Los símbolos de los pueblos, de manera destacada “Emiliano Zapata”, adquirieron una relevancia en los discursos políticos estatales. Por ello, Salvador Rueda señala:

Para la memoria popular, el signo Zapata cambió todo: al tiempo, al mundo, a la gente. Nada continuó sin transformación... su mera presencia inventó lo que hoy llamaríamos una novedosa geografía histórica, con paisajes revalorados (Rueda, 2000, p. 255).

10 Este amplio repertorio del imaginario zapatista -pero pequeño en relación con la “geografía que ha sido marcada por el zapatismo- fue reproducido fotográficamente por Jorge Gómez Maqueo Rojas y se incluyen textos de la citada Mónica Lavín, Jorge Gómez, Francisco Pérez Arce y Andrés Ruiz. El material fue compilado por Víctor Soler Claudín (2019).

11 Baruc Martínez Díaz, de Tláhuac, señala lo siguiente: “Hay pueblos, por ejemplo, como en Tlaltenco, que los nombres de los planteles educativos llevan el nombre de algún general zapatista de la región, origen de ahí, como el general Matilde Galicia Rioja, o calles o parajes con letreros, señalando que ahí fueron territorios importantes en la Revolución del Sur”. Pero lo mismo se puede aplicar al resto de la región suriana, su geografía en cierta medida ha sido tatuada con nombres zapatistas en nuevos asentamientos; colonias como la Cliserio Alania, la colonia General Antonio Barona o la Constanancio Farfán. También el nombre de asentamientos rurales, como Francisco Neri o José G. Parres, entre muchos otros ejemplos.

Por lo todo lo anterior, creo que es importante la voz de los creadores locales, que hayan realizado murales alusivos al zapatismo y cuyos ancestros hayan participado en la Revolución zapatista, y los avatares propios de ella.

La palabra y la imagen. Razón y raíz¹²

*¿La esencia de la palabra no consiste, entonces,
originalmente, en su significado y en su poder
narrativo, sino en la respuesta que suscita?*

Martin Buber¹³

El 28 junio del 2024 entrevistamos a Alberto Simón Jiménez Mendoza en el Centro Cultural Cuicoyan y en la Casa Ejidal de Jiutepec. Es músico, educador y promotor cultural, además creó la agrupación musical Amanecer en 1984, y como parte del proyecto, desde 2022 funciona el Centro Cultural Cuicoyán. Simón también es pintor y santero, es decir, hace y repara imágenes sagradas. Está inmerso en las tramas comunitarias de Jiutepec. Por ese compromiso comunitario que tiene, aceptó realizar los murales en la Casa Ejidal de Jiutepec.¹⁴

Pues es parte de mi trabajo, y es una cuestión de las convicciones, pues es promover la cultura, la identidad, tratar de reforzar a través del trabajo de la educación artística, de rescate de tradiciones. Entonces es mi medio de comunicar y de poderme dar a entender y de poder tratar de aportar algo a la comunidad.

Jiutepec es un pueblo mesoamericano, cuya existencia se remonta a la época prehispánica, su importancia se expresa en el convento franciscano del siglo XVI. El poblado fue perdiendo las tierras a manos de las haciendas que lo circundaban, como San Gaspar, San Antonio Atlacomulco y San Vicente. Ello por la abundancia de agua y tierra fértil de estas tierras. Por lo anterior, los de Jiutepec participaron activamente en las fuerzas zapatistas y, posteriormente, en el reparto agrario. Sin embargo, al crearse la Ciudad Industrial del Valle de Cuernavaca (CIVAC), se dio un acelerado proceso de contaminación de las aguas y tierras, y una presión inmobiliaria sobre las tierras de cultivo, sean ejidales o de pequeña propiedad, y sobre las de uso

12 Hacemos referencia al libro de Sotelo Inclán, J. (2011). *Raíz y razón de Zapata*. Instituto de Cultura de Morelos, primera edición de 1942.

13 Citado por Cohen, E. (1994). *La palabra inconclusa*. Taurus, p. 95.

14 Simón contó con la ayuda de su prima Cristina Montañón Mendoza, originaria de Jiutepec, hija de un ejidatario y una ejidataria, pintora egresada de la Facultad de Artes de la UAEM. También para la elaboración del mural, Simón tuvo el apoyo de su padre.

común, llevando en la actualidad a la casi desaparición de la agricultura. Sin embargo, aún quedan espacios comunitarios, donde se realizan, principalmente, las fiestas y tradiciones, como la celebración al santo patrono, el Señor Santiago, o la celebración de la Feria de Cuaresma el primer viernes de Cuaresma en honor al Señor de la Columna, entre otras celebraciones, donde hay participación de la gente de Jiutepec porque le dan identidad.



Fotografía 1. Alberto Simón Jiménez Mendoza. Foto: Arturo Revueltas.

El tres de agosto del 2024 entrevistamos a Baruc Martínez Díaz. Él es originario de Tláhuac y realizó el doctorado en historia en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Baruc se diferencia de los jóvenes de la anterior generación de profesionistas que adoptaban las discursividades hegemónicas del progreso, el atraso de sus pueblos, dejaban de lado la agricultura y, si podían, vendían la tierra, algunos incluso no volvían a sus poblados. Martínez Díaz ha heredado chinampas que sigue trabajando, vendiendo su cosecha y promoviendo en redes sociales digitales sus productos. Además, su abuela hablaba náhuatl y Baruc

aprendió el idioma. A partir de esta experiencia de vida, Baruc ha realizado un importante trabajo académico sobre diversos aspectos de la historia de Tláhuac, de manera particular el zapatismo, y también es un estudioso de náhuatl. Sus publicaciones han sido en editoriales independientes y académicas, nacionales e internacionales. Sus libros los presenta en Tláhuac, es un divulgador del conocimiento en los pueblos de la región lacustre al sur de la cuenca de México. Además, participa activamente en las tradiciones de su pueblo y en la defensa del territorio de Tláhuac. En una de esas luchas se realizó un mural.



Fotografía 2. Baruc Martínez Díaz. Fotógrafo anónimo.

Los espacios y las razones. Jiutepec

La identidad de un pueblo y el sentido de pertenencia se expresa en espacios simbólicos, uno de ellos es el convento franciscano de Jiutepec. Allí se han realizado históricamente las principales festividades de la comunidad, por ejemplo, hasta el siglo XIX, en el atrio, bajo un árbol que la comunidad considera especial, se reunía el cabildo. Al espacio conventual llegaban procesiones, y los visitantes se quedaban en el portal de peregrinos, en el atrio, e incluso en el claustro del convento. Otro espacio importante durante el período posrevolucionario, producto de la reforma agraria, era la Casa Ejidal, que en los años setenta se trasladó a lo que entonces eran “las afueras del pueblo”. Ahora, allí se encuentran algunas oficinas pequeñas, en donde despachan los miembros del

comisario ejidal y hay unos pequeños jardines. La parte más amplia e importante es la sala de juntas, en donde se reúnen los ejidatarios y, de manera creciente, las mujeres ejidatarias, en el año de 2024, fue una mujer quien presidió el ejido, Dolores Mena Sámano. Después del movimiento revolucionario y de la reforma agraria, el ejido fue un espacio importante para la organización del pueblo, donde se controlaba el territorio, las aguas, se pedían créditos para insumos y maquinaria agrícola, y se tenía relación con el ingenio de Zacatepec. En la medida en que las tierras ejidales se han ido cubriendo de casas, fábricas, centros comerciales, los hijos asisten a la universidad dejando de cultivar y las aguas se han contaminado, la importancia del ejido ha disminuido. Sin embargo, sigue siendo un espacio de encuentro de los pobladores de Jiutepec, que refuerzan su identidad y su memoria. De allí que el excomisario ejidal, Waldo Millán, le pidiera a Simón que realizará unos murales en el auditorio ya que, como señala Imelda Aguirre (2022, p. 45): “[...] el espacio permite la preservación de la memoria, y de cierta manera, la recreación del pasado. El espacio puede considerarse como otra de las fuentes que alimentan la memoria”.

Simón explica la importancia de la Casa Ejidal de Jiutepec y por qué realizar un mural allí:

La Casa de Ejidal creo que no es tan solo el espacio de reunión, de gestar o trabajar situaciones propias del ejido, sino también tiene que ser un lugar de proyección, un lugar que nos cuente la historia también, a la que está ligada la actividad ejidal. Entonces hubo quien tuvo la idea de montar esos murales. Querían contar como un poco más relacionado con la problemática que se vive ahí o las situaciones que se discuten o que se tratan en ese espacio.

Al ser el espacio de la Casa Ejidal, todo lo relacionado con la cuestión agrícola queda expresado en el mural. Las tierras ejidales de Jiutepec fueron recuperadas por la acción revolucionaria zapatista.

Iniciamos un proyecto para realizar un mural sobre el ciclo de la siembra y la relación con la revolución. Entonces este mural nos relata el proceso del sembrar, el preparar la tierra, la cosecha, el proceso del producto, del maíz. Y es un contexto que envuelve la cuestión revolucionaria con la presencia de Zapata, con las garantías que nos ofrece Emiliano Zapata a los campesinos.

El excomisariado ejidal, Waldo Millán, tuvo la idea de darle otro enfoque a la sala de juntas. Entonces creo que es una oportunidad didáctica para que los propios de aquí, de la comunidad, puedan verse reflejados ahí. También la gente que nos visita, fuera de los tiempos de las fiestas, vea ahí plasmadas esas historias. Y también ver que somos un pueblo que en su momento fue campesino, que se luchó por las tierras, que se cultivaron las tierras.



Fotografía 3. Zapata y los trabajos en Jiutepec. Fotografía: Arturo Revueltas.

Las razones y el territorio. Tláhuac

Sobre el porqué se realizó el mural en Tláhuac, Baruc nos da su testimonio:

Este mural tiene una historia. En los primeros meses del 2008, por parte del gobierno del Distrito Federal, que entonces estaba presidido por Marcelo Ebrard, se hizo un proyecto para que en la entonces delegación Tláhuac, se aprobara un nuevo plan de desarrollo urbano. Y esto fue encargado a la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda, la SEDUVI. Ese plan estuvo muy amañado. Nosotros logramos tener acceso a información que era confidencial. Y allí venían todos los planes que se traían para Tláhuac, que no era un simple cambio del plan de desarrollo urbano, sino que venían megaproyectos, no sólo la construcción de la línea 12 del metro, sino también la del basurero metropolitano, o sea, que toda la basura de la zona metropolitana iba a llegar a Tláhuac y no se le iba a dar un tratamiento, sino que iba a ser incinerada, se supone que para crear energía, pero con métodos que han probado diferentes países que han utilizado ese método de la pirólisis, que son muy dañinos para la salud, con resultados cancerígenos y ese tipo de cuestiones. Había también planteado la construcción de un reclusorio vertical de ocho pisos; de una academia de policías de cuatro pisos; de lagunas de regulación en el ejido de San Pedro Tláhuac, y de un corredor industrial. Eso no se dijo nunca en las reuniones públicas que se hicieron en cada pueblo. Cuando nosotros tuvimos acceso a la información, pudimos compartirla con pobladores de todos los puntos afectados. Las reuniones hechas por el gobierno fueron boicoteadas por nosotros, por la gente de los pueblos,

y no tuvieron aprobación alguna. La SEDUVI seguramente después habrá presentado otros resultados, pero el hecho está que por lo menos en los siete pueblos originarios de Tláhuac, en cuatro de ellos, las asambleas fueron tomadas por los pobladores. No hubo votación alguna ni aprobación alguna de este proyecto.

En el movimiento se formó el Frente de Pueblos de Anáhuac, que era una organización conformada por pobladores de cuatro pueblos: Santiago Zapotitlán, San Francisco Tlaltenco, San Pedro Tláhuac y San Andrés Mixquic. Todos ellos, desde luego, afectados por este nuevo Plan.

Buscamos que Tláhuac continuara siendo un lugar habitable porque, como sabemos, Tláhuac dota de alrededor del 30% de agua a la Ciudad de México. Hay beneficios ambientales al conservar amplias áreas verdes, hay una regulación de temperatura, en fin. Fuimos conociendo muchas organizaciones que operaban en la zona metropolitana, en la parte más urbana de la Ciudad de México. Y una de ellas fueron unos compañeros de un colectivo que se llamaba *El Pregón*, que editaban un periodiquito también. Ellos se dedicaban, entre otras cosas, a hacer pintas. Entonces, estos compas nos propusieron hacer un mural en donde se plasmara lo que nosotros quisiéramos de nuestra lucha y que estuviera en un lugar de los pueblos afectados. Pues un compañero, en el barrio de La Asunción, del pueblo de San Pedro Tláhuac, dijo: “ahí en la pared de mi casa puede ser el mural”. Y fuimos, fondeamos un día antes, y al otro día llegaron los compañeros de *El Pregón*, con compañeros de la Comunidad de San Pedro Tláhuac, del Frente de Pueblos de Anáhuac.

Las tradiciones

Hemos señalado que el zapatismo no sólo fue por una parcela, sino por la autonomía de los pueblos en su territorio (tierras, montes y aguas), cargado de simbolismo, con lugares sagrados y de peregrinación. Las prácticas rituales se realizan gracias a los entramados comunitarios. Por ejemplo, la fiesta es un ritual cíclico que permite refrendar, en la práctica y en la memoria, el pacto sagrado entre la imagen sagrada y su pueblo. Y la realización de las festividades, las tradiciones, la toma de decisiones en los diversos ámbitos, los trabajos colaborativos permiten fortalecer los entramados comunitarios y la relación con el territorio y su historia. Baruc nos comparte el siguiente testimonio:

Las tradiciones están muy unidas a la cuestión agrícola, por lo menos en el referente simbólico. Por ejemplo, si bien ya no se siembra tanto, en San Pedro Tláhuac, el día de San Juan, el santo debe de salir rodeado con cañas de maíz, pues ya se está dando elote. Como ya no se siembra como se sembraba antes, a veces en Tláhuac todavía no hay elotes y se compran en otros pueblos vecinos. En la fiesta de San Pedro, por ejemplo, hay gente que dona los elotes. Otro ejemplo es en el pueblo de Zapotitlán, hablando de

la memoria zapatista, hay una comparsa de carnaval que son “Los Zapatistas”. Y en esa comparsa de carnaval salen puros hombres vestidos precisamente con calzón y camisa de manta y sombreros de ala ancha y las mujeres vestidas a la usanza de aquellas soldaderas que se unieron también en las legiones de zapatistas. En Tlaltenco se visten de “charros”. Hay un recuerdo presente en los carnavales, de los zapatistas, pues.

Por lo anterior y retomando a Simón, las llamadas “tradiciones”, no están desligadas de la lucha zapatista y la práctica actual. En un segundo mural realizado por Simón en la Casa Ejidal aborda este tema.

Hay otro mural que de alguna u otra forma se liga, aunque es en otro estilo, son las tradiciones. Y ese es de alguna manera el contexto, es la organización del pueblo, de la comunidad, cómo se proyecta a través de sus actividades. Es una cuestión de identidad, es muy importante, porque están las fiestas, por ejemplo, el Torito de Once, las Mojigan-gas. Está el carnaval, con el entierro del mal humor, las viudas, los chinelos. Entonces, como que es el contexto donde toda esta gente que en el anterior mural tiene su momento y sus espacios de trabajo y de producción para sus alimentos. Allí encontramos el esparcimiento, la vida cotidiana, los gustos, el sostener la tradición, el divertirse, el descansar. Entonces, de alguna manera se ligan los temas por esta parte. La siembra en los tiempos del temporal, de las lluvias. Y el descanso en el tiempo de secas y es donde se dan todas estas fiestas.

El territorio

En la Casa Ejidal de Jiutepec hay un tercer mural, con cuatro paneles en el techo que tiene forma de cúpula, y en él se muestra un territorio más amplio. Simón aprovechó la orientación de la Casa Ejidal, para exponer el paisaje simbólico de Jiutepec, a lo que comenta:

El tercer mural son los paisajes. Tomamos los cuatro rumbos, y hacia el oriente tenemos la fachada de la iglesia de Santiago Apóstol, la parroquia, y una parte del convento en la forma que tenía antes del 2017, antes del sismo. Del lado sur tenemos el cerro, el Xiutepetl; del lado norte vamos a tener “Las Fuentes”, los manantiales, el agua, los ahue-huetes. Del lado poniente vamos a tener el Zócalo, la presidencia municipal, el jardín.

El territorio es parte de la identidad comunitaria, y la memoria sobre el mismo se hace presente y viva en momentos de conflictos por la defensa del territorio. Por eso, la memoria te da armas para enfrentar el futuro. De esta manera: “El legado de Zapata se aprecia, así como un pasado que continuamente se reactualiza y se hace presente” (Aguirre, 2022, p. 57). Por lo

anterior, Baruc explica el porqué de realizar un mural con tema zapatista, hace referencia al paisaje.

La idea principal del mural es poner de fondo la Sierra de Santa Catarina, que es todavía uno de los pulmones verdes que tiene la Ciudad de México y que pertenece a Tláhuac una buena parte de la zona no urbanizada, o la menos urbanizada; la parte más urbanizada pertenece ya a la Alcaldía de Iztapalapa. Esa sierra la pusimos de fondo porque todavía se sigue sembrando en las terrazas, que son de origen mesoamericano, en donde se siguen haciendo rituales para la petición de lluvia, por eso pusimos de fondo la Sierra de Santa Catarina, con unos sembradíos de milpa. Y ahí en la Sierra de Santa Catarina decidimos poner la figura de Zapata, como un eslabón que engarza la resistencia de los pueblos contra los proyectos del capital. Al lado de Zapata dice *Viva Tierra y Libertad*, que es un lema que une tanto a los zapatistas, aunque sabemos que no era el lema oficial, pero que finalmente une a los zapatistas con el movimiento libertario mundial, tanto los españoles, como los rusos y ucranianos.¹⁵ Pero bueno, esa era la idea. La otra idea era que unas figuras de varios campesinos, hombres y mujeres, deteniendo ellos, con las manos, el avance del proyecto de urbanización salvaje que Marcelo Ebrard pretendía y que en parte lo logró.

Del otro lado, lo que plantea el mural es una lucha entre dos proyectos civilizatorios. Por un lado, lo mesoamericano, representado por los zapatistas, por la Sierra Santa Catarina, por la milpa y por los campesinos, que son los que hacen la milpa, y del otro lado, el proyecto capitalista disfrazado de progreso y modernidad, que es el discurso que han usado, por lo menos desde el siglo XIX, aquí en México, los liberales hasta la fecha. Liberales y conservadores siempre usan esa imagen de progreso y modernidad, que está representado por un metro, un metro que se pinta con colmillos, como una imagen de salvaje, porque es la urbanización que devora, representada por fábricas, por los corredores industriales, representadas por una imagen de un cerdo con sombrero y con saco. Y al final de todo esto, una frase ¡¡Arriba pueblos!! ¡¡Abajo haciendas!! ¡¡Arriba pueblos!! ¡¡Abajo megaproyectos!!

Participamos Baruc Martínez Díaz, Alan de la Rosa, Hugo Pineda Galicia de San Pedro Tláhuac. De Tlaltenco, Héctor Mendoza Rosas. Juan Hernández Ortega, Juan César

15 Diversos grupos anarquistas tuvieron como lema "Tierra y Libertad". Uno de los primeros que la uso fue una organización rusa fundada en 1861 y que buscaba una revolución campesina en el seno del Imperio zarista. En 1888 fue fundado un periódico anarquista en la región española llevando ese nombre. El Partido Liberal Mexicano, con el militante más conocido, Ricardo Flores Magón, van a retomar la consigna. En ese sentido destacó la majnovschina, que fue un movimiento revolucionario anarquista, en Ucrania, que actuó entre 1918 y 1921 y proclamaba la abolición de las estructuras estatales y la autogestión a través de las asambleas y consejos de obreros y la federación de aldeas autónomas. La revolución majnovista lucha en contra de los "blancos" y en contra de los bolcheviques.

Los grupos anarquistas españoles como la Federación Anarquista Ibérica, fundada en 1927 y la Confederación Nacional de Trabajadores, van a retomar el lema, en especial los campesinos anarquistas andaluces, que bajo esa bandera ocuparán tierras de grandes latifundios. El lema que usaba el Ejército Libertador del Sur al final de sus documentos era el de "Reforma, Libertad, Justicia y Ley".

Ornán Ortega, Karina Leite Chávez. Firmamos el mural El Pregón y el Frente de Pueblos del Anáhuac.

Este mural ya no existe, desapareció tres años después. Porque después, el papá del compañero que había prestado la barda regaló sus terrenos a dos de sus sobrinos y derribaron la barda para hacer accesorias comerciales.



Fotografía 4. El mural de Tláhuac. Fotografía: Hugo Pineda Galicia.

Los ancestros

El pasado lleva un índice oculto que no deja de remitirlo a la redención.

¿Acaso no nos roza, a nosotros también,

una ráfaga del aire que envolvía a los de antes?

¿Acaso en las voces a las que prestamos oídos no resuena el

eco de otras voces que dejaron de resonar?...

También a nosotros, entonces, como a toda otra generación,

nos ha sido conferida una débil fuerza mesiánica

a la que el pasado tiene derecho de dirigir sus reclamos

Walter Benjamin¹⁶

¹⁶ Walter Benjamin, *Tesis sobre la historia* (Itaca / Universidad Autónoma de la Ciudad de México, 2008), pp. 36–37.

Los ancestros se nos hacen presentes cuando les ponemos las ofrendas en el Día de Muertos, con los ancestros hacemos pactos que van más allá del tiempo presente, que vienen del pasado y nos proyecta al futuro. Ante la pregunta de ¿alguno de tus ancestros participó o sufrió en el proceso revolucionario? Simón responde:

Mi bisabuelo fue revolucionario. Él fue Camilo Sámano Meneses y junto con su hermano, José Sámano Meneses son los que sabemos que participaron directamente en la revolución. De hecho, mi bisabuelo terminó con un balazo en la pierna, gracias a Dios sobreviviendo. Sufrieron las persecuciones. Sufrieron también el abandono de este pueblo, al pasar una masacre en el 1916. Ellos estuvieron dentro del movimiento, tanto mi bisabuelo como mi bisabuela, su esposa. Entonces, pues de alguna manera estamos relacionados con esa parte, por el lado de mi madre y también por el lado de mi abuelita, mamá de mi madre y el papá de mi madre también. De los dos lados viene el beneficio de los ejidos.

Al respecto de los ancestros, Baruc señala:

Pues, sufrirlo, todos lo sufrieron, todos mis bisabuelos. Uno de ellos, de Tláhuac, fue parte del Ejército Libertador del Sur, fue soldado de caballería y estaba en la brigada del general Herminio Chavarría que era del pueblo de Santa María Aztahuacán, y que pertenecía a la división Amador Salazar. Del lado materno, también uno de mis bisabuelos fue zapatista, fue el general Jesús Chávez Carrera que era de la escolta personal del general Zapata y en la emboscada que le tendieron en Chinameca él fue el que rescató a su caballo, el As de Oro después de la muerte del General.

El ejido

El ejido fue la nueva forma jurídica que el régimen posrevolucionario construyó para buscar satisfacer la demanda de la Revolución del Sur en que los protagonistas eran los pueblos. La reforma agraria fue impulsada desde arriba, sin embargo, como señala John Womack (1982), el resultado de la revolución parecía lo más cercano a un triunfo, ya que se tuvo acceso a tierras irrigadas y de excelente fertilidad. Y el ejido fue un espacio de organización fundamental, por eso la importancia que va a tener en el imaginario colectivo. Simón tiene una relación directa con el ejido, su madre es ejidataria, lo fue su abuela. Lo mismo ocurre con Baruc.

Simón nos comenta al respecto:

Mi bisabuelo estuvo en el primer reparto de tierras, de ejidos, fue ejidatario, por supuesto. A mi abuelita le cedió mi bisabuelo, y mi abuelita le cedió a mi madre y a mis tías. Entonces, pues somos una familia beneficiada por la revolución. Entonces, ese es el contexto que tenemos.

Baruc Martínez Díaz de Tláhuac nos comenta al respecto:

En la Reforma Agraria los dos bisabuelos fueron ejidatarios. Mi abuelo Pedro Martínez Ramos, que él era de Tláhuac fue ejidatario del recién constituido ejido de San Pedro, que es el ejido de Tláhuac. El 3 de agosto de 1923 se volvió ejidatario Y el general Jesús Chávez Carrera que era originario de Piaxtla, por motivos personales se quedó radicando en Cuautla y allí lo nombraron ejidatario. Y pues ahora sus descendientes continúan siendo ejidatarios.

La memoria

La memoria, es más que recuerdos, es una construcción significativa del pasado, que le da sentido al presente, a una serie de prácticas sociales, y su significación, como la identidad, o la defensa del territorio. La memoria sobre el zapatismo es muy importante, ya que permite enarbolar argumentos históricos y culturales para la defensa del territorio y el hacer comunidad. En esta memoria es fundamental la que se trasmite en el núcleo familiar, en la comunidad local y regional, sin excluir parte de la historia oficial y la generada académicamente, que en mayor o menor medida influyen en la memoria colectiva de los pueblos. Como se pregunta y responde Imelda Aguirre:

¿De dónde provienen los recuerdos de sucesos que ocurrieron hace más de un siglo en Morelos? En un primer momento será necesario reflexionar sobre las fuentes de la memoria, mismas que les sirven de apoyo a sus portadores para apelar a una construcción colectiva de la memoria. Entre ellas se advertirá la importancia de ancianos y otras personas valoradas como baluartes de memoria, pero también, la relevancia de recursos evocativos como las fotografías, de fuentes escritas en las que se consulta y confirma la información sabida, así como de películas alusivas al tema, entre otros elementos que funcionan como repositorios de la memoria que se crea y se recrea de manera constante (Aguirre, 2022, p. 41)

En ese sentido, Simón señala la manera en que aprendió la historia local y las prácticas comunitarias tradicionales:

Yo creo que es parte del aprendizaje desde mi casa con mi abuela, de sus relatos. Me hablaba mucho de mi bisabuelo, de su papá, Camilo Sámano. Y aparte me hizo ir participando de las tradiciones. Entonces, pues de alguna manera eran como mi vida cotidiana las tradiciones: salir a la calle a ver el Torito de Once, ir a ver el entierro del mal humor, las viudas, los chinelos, las mojigangas. Todo eso nos hacían participar; en la familia éramos mojigangas todos y chinelos también. Entonces, creo que está dentro de mi vida o de mi cotidianidad.

En este punto, le preguntamos a Simón ¿para ti qué es la memoria de un pueblo?

La memoria, yo creo que es algo fundamental. Genera en las personas sus recuerdos, su construcción como personas, su historia, sus ancestros. Es un todo que te va a ayudar en tu identidad para saber quién eres ante una sociedad. Qué contextos llevas, qué has aprendido, qué te enseñan. Entonces, para mí es esa parte que te sostiene ante todo un mundo de cambios, de transformaciones. Y pues te acompañan esos recuerdos, esas imágenes, esos contextos que, de niño, o te contaron, o viviste y los mantienes ahí y te ayuda a enfrentar la realidad actual.

Zapata y la memoria

*La victoria de los débiles sobre los fuertes depende
siempre de un milagro, de la irrupción de un imprevisto,
de la ruina de todos los cálculos de probabilidad.*

Arón, citado por Amador Fernández -Savater
Janucá y la fuerza de los débiles

Hemos mencionado a lo largo de este trabajo como se dio el proceso de individualización de la revolución del Sur, creando la imagen del caudillo Emiliano Zapata, invisibilizando la acción colectiva de los pueblos y la profundidad histórico-cultural de las comunidades. Contrario a este proceso de individualización del zapatismo, en el mural pintado por Simón, Emiliano no se encuentra sólo, hay otros personajes, gente del común. Al respecto Simón nos comenta por qué hizo esto:

Porque... la lucha es de todos. Si bien se requiere la inspiración, el acompañar, creo que Zapata en sí, no es el héroe aislado. No es como las fotografías de los reyes, que están ahí aislados, llenos de lujo, solos. No aparece el reino, no aparece el pueblo, no aparece nada. Es una cuestión muy egocéntrica. Yo creo que Zapata es más allá. Zapata ya representa como todo un contexto en muchos aspectos. Ya representa un pueblo, ya no es él, es el pueblo.

Sin embargo, aún en vida, Emiliano Zapata será un referente importante. Antes del 10 de abril de 1919, su imagen ya estaba teñida de elementos míticos. Al morir, estos elementos se profundizarán, y mezclados con la tradición oral suriana, la historia oficial, la académica y luchas sociales de fuera de la región que lo adoptan como símbolo, da una una imagen de un Zapata adalid de la justicia, la libertad y la justicia. Como señala la multicitada Imelda Aguirre:

De esta manera, desde las vivencias de los interlocutores, se observa cómo la figura de Zapata actúa como un condensador de memoria, ya que en sí mismo articula los recuerdos que a nivel colectivo se poseen sobre la revolución y los legados de la lucha zapatista (Aguirre, 2022, p. 41).

La memoria en un mundo cambiante

El resultado de la revolución zapatista fue una especie de empate, se logró la tierra mediante la reforma agraria desde arriba, pero no la autonomía de los pueblos a partir de sus prácticas y cosmovisión. Las élites intelectuales de los pueblos tuvieron que entrar a los nuevos sistemas políticos, de legitimidad y de administración, como el ejido y ayuntamientos. Adquirieron un nuevo lenguaje, entraron al partido de Estado, de esta forma las viejas prácticas sociales comunitarias empezaron a ser consideradas obsoletas, incluso archivos enteros fueron quemados.¹⁷ Ello se ahondó con la escuela, que trasmite el lenguaje y la forma de organizar el mundo a partir de la modernización continua. Y el territorio se va difuminando, cómo el de Jiutepec que hemos mencionado anteriormente y de lo que Simón nos comenta.

Todos en su momento se sembró. Hoy ha cambiado el uso de la tierra, pero se sigue sembrando. Ahora el pasto es lo que de alguna manera sobrevive a una urbanización, porque nuestras parcelas específicamente son a veces las que quedan en el centro de toda una colonia o de un asentamiento. El agua de los apantles viene contaminada, entonces no se puede sembrar ya cuestiones comestibles, sino cuestiones ornamentales, como flores o pasto.

En Jiutepec los jóvenes entraron de obreros a las industrias de CIVAC, y en Tláhuac se van a trabajar a la antes lejana ciudad de México, y de la que ya forman parte. Los campesinos mandan sus hijos a la universidad y estos se empiezan a dedicar a profesiones liberales y por lo tanto se debilitan los vínculos con el territorio y la tierra se vende. Simón analiza lo que ocurre en su pueblo urbanizado:

Primero hay que ver quiénes son. En su mayoría son nietos o bisnietos de revolucionarios. Ahí ya cambió un contexto totalmente. Si pudiéramos hablar de amor a la tierra,

17 En nuestro caminar por los pueblos, al igual que otros compañeros, nos hemos encontrado que la anterior generación, digamos a partir de los años sesenta, destruyó, quemó, “papeles viejos”, para ellos inservibles, que habían atesorado sus ancestros, como parte de un pasado que significaba su presente. Lo mismo colecciones de *hojas volantes*, en donde se publicaban los corridos surianos, que programas de carnavales y fiestas patronales, así como fotos familiares o todo un archivo de una familia descendiente de los “principales” indígenas, en donde había documentos de cofradías del siglo XVIII, de los ayuntamientos del siglo XIX, cartas del Cuartel General zapatista e incluso un códice, omitimos el nombre del poblado y el de la familia que era custodia de este patrimonio.

podríamos hablar de aquellos a los que les costó. Tanto por ir al frente o por los estragos de la lucha. Y el contexto social, la tierra no tenía un valor monetario. Hoy se vende. Y eso es muy atractivo. Ya no hay tantos campesinos. Ahora se siembran casas. Porque es lo más fácil, vender. La tierra es vista de otra forma por los bisnietos o los nietos. Y que no es la forma obviamente de aquellos que lucharon o aquellos que la recibieron de la lucha de sus padres, ellos cuidaban la tierra. En mi familia una de las cláusulas así, morales que mi abuelita tenía, es que era la tierra por la que luchó su papá y no la debían de vender. Mi madre tiene muy clara esa parte. Aunque mi madre ya no siembra, en su momento sembró, ya no lo hace, por la edad. Yo sinceramente ya no lo hago. Se da a rentar la tierra. Por eso digo, ¿quiénes son los ejidatarios de hoy? Los que han recibido la tierra dos, tres generaciones después. Son quienes recibieron la tierra, pero no tan directo de alguien que luchó en la revolución, eso cambia mucho. Y aparte en el contexto que se esté viviendo. No es igual a las generaciones de los años 40, 50 a la de los 60, 70 o ya nuestras generaciones del 90 para acá. Ya no se diga estas últimas generaciones, que están completamente desconectados de la tierra.

Lo que fue la zona zapatista ha vivido en los últimos sesenta, setenta años un proceso de urbanización, no sólo por el crecimiento de población endógeno, sino que, al estar cerca de la ciudad de México, se han instalado parques industriales, el territorio se ha visto como reserva urbana, llegan millones de migrantes de otras partes del país, los ejidos y los territorios comunales reciben la presión inmobiliaria o “invasiones” ilegales. A pesar de ello, tanto en Jiutepec, como en Tláhuac subsisten espacios agrícolas y la identidad comunitaria. Baruc señala al respecto:

¿Qué ha ocurrido con Tláhuac? Digamos que, en Tláhuac, a partir de la segunda mitad del siglo XX es cuando inicia el proceso de urbanización más acelerado. En la primera parte del siglo XX, es decir, desde la dotación de su ejido en 1923 hasta la década de 1950, Tláhuac siguió siendo un pueblo eminentemente campesino, lacustre, que continuaba llevando sus verduras a la ciudad de México, a venderlas en mercados como el de Jamaica y La Merced. Todavía hasta el año de 1936 se podía ir en canoa de Tláhuac hasta el barrio de Jamaica en la Ciudad de México. Después de eso, cuando cerraron el canal de La Viga a finales de la década de los 30, los campesinos utilizaban camiones y carros para transportar sus verduras. En la década de 1940, los manantiales de Tláhuac que habían sido entubados en la época de Porfirio Díaz para abastecer a la ciudad de México se quedaron completamente secos. Es entonces cuando toda la zona chinampera de Tláhuac queda completamente seca. Y los campesinos de ese lugar, que no sabían hacer otra cosa más que trabajar con el ecosistema que tenían a su alcance, tuvieron que emigrar al centro de la ciudad de México y buscar trabajos muy mal pagados y en las categorías más baja dentro del mundo urbano; fueron barrenderos, asistentes en fábricas, en fin. Entonces sufrió un proceso de proletarianización la gente de Tláhuac a partir de

la década de 1950 y hasta la fecha, pues prácticamente un porcentaje muy pequeño de la población de Tláhuac se sigue dedicando a lo que llamamos el sector primario que es a la ganadería y a la agricultura. La mayor parte de la gente presta servicios o trabaja fuera de la alcaldía en diferentes puntos de la Ciudad de México, de la zona metropolitana. Pero en Tláhuac a pesar de este abandono del campo, de este proceso de urbanización y de desruralización que ha vivido, sigue manteniendo el 50% de su territorio de vocación rural, tanto en chinampas como en ejidos, que son llanos, como en zonas cerriles, donde se sigue trabajando en el sistema agrícola mesoamericano de terrazas.

La memoria, la desmemoria, la comunión y la trasmisión de la tradición

La desmemoria es importante, incluso fundamental para vivir en el mundo actual de cambio permanente vía la inteligencia artificial, el consumismo creciente, o el TikTok que busca atrapar la atención unos segundos, del bombardeo de imágenes. En ese contexto, la memoria y las tradiciones se trastocan. Sobre la trasmisión de la memoria en los pueblos que fueron zapatistas, Imelda Aguirre señala:

En las localidades de Morelos, las memorias zapatistas se reactualizan a partir de múltiples aspectos. Resultan medulares los conocimientos resguardados y transmitidos mediante la tradición oral y sus portadores, así mismo, la memoria se nutre y reconstituye con fotografías, con fuentes escritas de diversas características, con testimonios filmográficos, con recuerdos anclados a objetos, lugares, personas y eventos que trascendieron en el tiempo. En las memorias zapatistas contemporáneas se reflejan añoranzas del pasado, ideales y proyectos colectivos a futuro que fincan esperanzas en un mejor porvenir (2022, p. 126).

Por eso ante la pregunta ¿Se ha olvidado la gesta zapatista? Simón responde:

Yo creo que sí, en parte sí. Porque se ve como un hecho histórico aislado del ahora. ¿Esos murales permiten reforzar la memoria? Creo que deberían. O sea, si se les diera un poquito más de promoción... ha habido quien ha hecho mano de ellos para explicar algunos contextos, algunas historias.

Y sobre ese mismo sentido a la pregunta ¿Cómo se ve el pasado zapatista? Baruc responde:

Varía de familia en familia. Hay muchas familias en los pueblos que participaron en la revolución zapatista que tienen todavía recuerdos, algunos ya más aislados, menos información. Esas familias tienen fotografías de sus antepasados que militaron en el Ejército

to Libertador o guardan sus salvoconductos, algunos de ellos firmados por el propio Emiliano Zapata o por algún general zapatista. Vimos documentos del general Valentín Reyes del Ajusco, del general Genovevo de La O, de Ahuacatlán, del general Everardo González de Juchitepec. En fin, guardan esos recuerdos todavía como memoria familiar. Muchos de ellos guardan las armas que utilizaron sus antepasados o el uniforme.

Pero la memoria zapatista, sobre todo, se ha traído a la población en momentos que podemos decir que son estos instantes de peligro de los que nos habla Walter Benjamin.¹⁸ Cuando la tierra o el patrimonio que consideramos colectivo lo tocan, ya sea en los ejidos, ya sea en la pequeña propiedad, que alguna vez fueron tierras comunales, la gente se moviliza interpelando a su memoria como zapatistas, como pueblo zapatista, ¿no?

La memoria zapatista está presente en las luchas populares, en las luchas comunitarias. En el ejemplo de la lucha en contra de la construcción de la línea 12 del metro, allá por el año 2008, la figura de Zapata no faltó, pues hubo mantas que crearon los compañeros y compañeras con la efigie de Zapata, o con algún lema de origen zapatista. Hubo, desde luego, pintas. En los carteles que se sacaron para convocar a las movilizaciones de aquel entonces, estuvo presente Zapata.

En los pueblos surianos sigue existiendo una importante participación comunitaria, en velorios, bodas, bautizos y las festividades religiosas. Incluso hay un regreso al campo, por cambios en los consumos de un sector de la población urbana, como lo menciona Baruc:

A pesar de que ha habido un abandono constante del campo, en los últimos años ha habido un regreso de jóvenes de la región al campo y a lo agrícola. Hay mujeres trabajando en las parcelas, en las chinampas, en las terrazas del cerro, en los ejidos y eso no era común verlo. Hoy encontramos cooperativas de mujeres, que hacen trabajos, no sólo de agricultura, sino también de cría de ganado, de cría de aves de corral o de apicultura y la producción de miel orgánica.

Hay también una memoria de muchos jóvenes. Regresan al campo por lo que les contaban sus abuelos, de cómo habían vivido su infancia, su adolescencia y de las comidas que disfrutaban. Por ejemplo, hoy es más fácil para los que nos dedicamos a la agricultura, vender productos como los quelites o como los quintoniles, que muchas veces eran relegadas. O sea, las “las hierbitas”, eran signo de pobreza, porque se prefería la carne. Y ahora hay mucha gente que te compra esas cosas, pues porque desde las mismas urbes hay una tendencia a querer comer más sano y saber que las verduras son mucho más saludables.

18 Esta idea de Walter Benjamin señalada por Baruc Martínez aparece en la sexta de las *Tesis sobre la historia* (2008).

Territorio y memoria en disputa

Ante los procesos de modernización, que no pueden ser más que sobre los territorios de los pueblos, no hay una respuesta unívoca, no sólo hay resistencia, sino que también aceptación. Incluso depende de quién impulse el proyecto, por ejemplo, en la resistencia al llamado Proyecto Integral Morelos, que incluye un polo de desarrollo y para el que es fundamental la termoeléctrica en Huexca, y que utiliza agua del río Cuautla, misma que se usaba para riego, durante los gobiernos de Felipe Calderón y Enrique Peña Nieto hubo una importante movilización social, política y jurídica de ejidatarios y población. Cuando llegó al poder López Obrador y confirmó que el megaproyecto continuaba, muchas personas simpatizantes de Morena se retiraron del movimiento y se puso en marcha la operación. Bajo la misma contradicción pero al interior de Tláhuac, Baruc menciona las diferencias:

La opinión ante el mural estaba dividida en dos grandes núcleos, dos grandes frentes.

La gente que estaba consciente que el metro y los otros proyectos, iban a repercutir e impactar severamente en las comunidades y que por lo tanto les gustó la idea del mural que tenían la imagen de general Zapata. Se hicieron otros murales que no tenían la imagen de Zapata, pero que estaban también en contra del metro.

Estaba el otro frente que estaba en contra de nuestra lucha, porque ellos veían que la llegada del metro sí era un proyecto que iba a traer modernidad y progreso. Entre esas personas hubo mucha gente descendiente de zapatistas, que, si bien se sienten orgullosos de sus antecesores zapatistas, hoy están del lado de la gente que quiere urbanizar los ejidos. Es una contradicción, pero para ellos es algo como tan natural.

La memoria que persiste, como parte de la comunidad

Las asambleas ejidales reúnen a “los criollitos” de Jiutepec y son alegres reuniones. Y cuando en una plática informal se llega a tocar el tema del zapatismo, aparece el orgullo de ser jiutepequense y con ancestros zapatistas. Por eso Simón señala que:

La gente que me conoce, que soy hijo de ejidatario, nieto de ejidatario, bisnieto de ejidatarios, pues me felicitaban porque al parecer sí se sentían identificados con los murales. No creo que todos, pero en su mayoría, me hacían comentarios muy agradables y felicitaciones. Sobre todo, porque sentían que allí, en los murales, perdurarían nuestras tradiciones, nuestro paisaje. Que es importante nuestra arquitectura colonial que está ahí representada. La iglesia que se veía como antigua, los árboles, el cerro que no estaba habitado. Entonces todo eso como que les evocaba. La gente tenía atenciones, me traían un refresco, unos gansitos, unos taquitos, cualquier cosa me traían y muy atentos.

Zapata vive, los pueblos persisten

Hemos mencionado que en la región suriana se encuentra extendida la narración de que Zapata no murió, el significado de esta historia para Simón es el siguiente:

Yo hasta me atrevería a decir que... es la forma en que los campesinos lo veían, cómo que hasta lo santificaron. Y cómo, de manera mística, lo colocan como un regreso, un posible regreso a estas, sus tierras. Yo creo que las personas mayores lo colocaron como un ser hasta sobrenatural.

Un cuadro de caballete en el que Simón representa a Emiliano Zapata condensa la imagen que tiene de él:

Aquí a mi espalda tenemos un cuadro. Y pareciera que Zapata lo es todo ahí, pero no. Podemos ver en su frente un campo que está siendo sembrado. Hay montañas. Sus ojos también. Sus cejas representan montañas. Su boca representa también un documento enrollado. En su oído hay un revolucionario hablándole y al otro lado hay una milpa. O sea, no aparece solo él. Emiliano Zapata como tal creo que sería un personaje que tiene un contexto. Está el pueblo. Aparece la tierra, aparece el proceso, la preparación de la tierra, la cosecha. Entonces todos esos aspectos que nos habla la pintura nos dejan ver que no es Zapata un ser aislado. Ni él mismo yo creo que se sentía así. Porque siempre se hizo acompañar de la gente.



Fotografía 5. Emiliano interpretado por Simón. Fotografía: Arturo Revueltas.

Y sobre la imagen de Zapata, Baruc nos plática con emoción:

Nosotros no vemos nada más a Zapata como una persona, no lo vemos como un héroe, ni como un caudillo, sino como un símbolo y la gente lo trata como un símbolo que se asemeja más a un santo, de los santos que estamos acostumbrados en los pueblos. Porque te cobijas bajo la figura de Zapata o bajo la figura de San Pedro, San Juan, San Miguel. Con los santos sientes una esperanza y una fortaleza que en momentos difíciles no tienes.

¿Por qué así pensamos? Recordando ese movimiento, tuvimos fases tan hostiles que no se pueden olvidar en nosotros. Tuvimos momentos de decepción, de desesperanza, de desolación, de miedo cuando nos asediaba la policía. Yo tuve vigilancia como dos años fuera de mi casa. Muchos de nuestros compañeros fueron arrestados. Y lo único que te queda en esos momentos, cuando piensas que ya se te acabó la esperanza y que ya no hay posibilidad alguna de seguir adelante, que no va a salir bien, te cobijas bajo figuras como la de general Zapata y te da una fuerza interna que debes de tener en esos momentos para decir: “¡Aquí no se puede acabar la lucha! Tiene que seguir esto, porque si no lo hacemos nosotros, no va a haber futuro posible para las generaciones que vengan atrás de nosotros”. Yo creo que por eso la figura del general daba fuerza.

Todavía me acuerdo de uno de los curanderos más famosos de la región, que era de San Francisco Tlaltenco, un señor que en ese entonces ya se acercaba a los 80 años, Dionisio Chávez Acevedo, le decíamos don Nicho, que era ejidatario de Tlaltenco. Y estuvo ahí en la lucha, apoyándonos siempre. Y en una de las primeras marchas, yo llevé un cuadro mío de Zapata y don Nicho solito levantó el cuadro, como que le dio la esperanza también a la lucha. Y no sé, pero en esos momentos fue cuando pensaba más en eso, en el símbolo de Zapata y en lo que representó el movimiento zapatista en todos los pueblos de esa región.

A su vez, Simón señala la importancia presente de la imagen de Emiliano Zapata:

Pues yo creo que es una inspiración, un impulso. En realidad, es como lo que le da la fuerza, la inspiración, desde su tiempo, en su contexto, en la revolución, a todos aquellos que hacían la lucha. Como a través del tiempo, va a quedarse el legado y esa figura que inspira, que acompaña, que te aporta un valor, un valor y una convicción.

Referencias

- Aguilar Martínez, V. (2001). *Mi lindo Jiutepec*. Edición de la familia Aguilar.
- Aguirre Mendoza, I. (2022). Si Zapata viviera. Memorias de la revolución zapatista en localidades de Morelos. *Mirada Antropológica*, 17(23). Facultad de Filosofía y Letras, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. <https://rd.buap.mx/ojs-dm/index.php/mirant/article/view/856>
- Archivo General de la Nación (AGN). (s.f.). Fondo Genovevo de la O, caja 9, exp. 7, f. 11 [Documento manuscrito]. Archivo General de la Nación, Ciudad de México, México.
- Ávila, F. (2018). *Breve historia del zapatismo*. Crítica.
- Benjamin, W. (2008). *Tesis sobre la historia*. Ítaca / Universidad Autónoma de la Ciudad de México.
- Cohen, E. (1994). *La palabra inconclusa*. Taurus.
- Federici, S. (2013). *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. Pez en el árbol.
- Fernández-Savater, A. (2022). Janucá y la fuerza de los débiles. *Revista de la Universidad de México*, 879-880, diciembre 2021/enero 2022.
- Jiménez Mendoza, A. S. (2024, junio 28). [Entrevista]. Jiutepec.
- Lavín, M. (2019). Tiempo detenido. En V. Soler Claudín (Comp.) & J. Gómez Maqueo Rojas (Fotog.), *Los muros de Zapata* (s/págs.). Fondo de Cultura Económica.
- Lomnitz, C. (1995). *Las salidas del laberinto. Cultura e ideología en el espacio nacional mexicano*. Joaquín Mortiz.
- López Benítez, A. J. (2019). La Revolución olvidada. Emiliano Zapata en la memoria de los pueblos del Sur. *Diaphora. Revista de El Colegio de Morelos*, 5, enero-junio 2018.
- López Benítez, A. J., & Sánchez Reséndiz, V. H. (Coords.). (2018). *La utopía del Estado. Genocidio y contrarrevolución en territorio suriano*. Libertad bajo palabra.
- Martínez de la Escalera, A. M. (2021). El olvido está lleno de memoria. En A. Villegas, N. Talavera, R. Monroy, & L. de Mora (Coords.), *Figuras del discurso. Temas contemporáneos de política y exclusión* (pp. s/n). Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Bonilla Artigas Editores.

- Martínez Díaz, B. (2018). Revolución en el lago: el zapatismo en los pueblos lacustres del sur de la Cuenca de México. En A. J. López Benítez & V. H. Sánchez Reséndiz (Coords.), *La utopía del Estado* (s/págs.). Libertad bajo palabra.
- Martínez Díaz, B. (2019). *In Atl, in Tepetl. Desamortización del territorio comunal en la región de Tláhuac (1856–1911)*. Libertad bajo palabra.
- Martínez Díaz, B. (2024, agosto 3). [Entrevista]. Tláhuac.
- Navarrete, F., & Olivier, G. (2000). Presentación. En F. Navarrete & G. Olivier (Coords.), *El héroe, entre el mito y la historia* (pp. s/n). UNAM, CEMCA.
- Noval, H. (2009). La figura en el espejo. En *Zapata en Morelos* (s/págs.). Lunwerg Editores, Gobierno del Estado de Morelos.
- Periódico Oficial del Estado de Morelos. (1923, abril 10). *Número 95*.
- Pineda Gómez, F. (2005). *La revolución del sur, 1912–1914*. Editorial Era.
- Ramírez, J. (1991, abril). Versiones sobre la época revolucionaria. A Zapata hay que cuidarlo, va a hacer otra revolución. Entrevista al señor Fidel Alarcón. *El Cuexcomate. Suplemento de las culturas populares*, 17.
- Rojano García, E. D. (2007). *Las cenizas del zapatismo*. Universidad Autónoma del Estado de Morelos/Unidad Central de Estudios para el Desarrollo Social.
- Rueda Smithers, S. (2000). Emiliano Zapata, entre la historia y el mito. En F. Navarrete & G. Olivier (Coords.), *El héroe entre el mito y la historia* (pp. s/n). UNAM, CEMCA.
- Sánchez Reséndiz, V. H. (2003). *De rebeldes fe. Identidad y formación de la conciencia Zapatista*. Instituto de Cultura de Morelos, La Rana del Sur.
- Sánchez Reséndiz, V. H. (2010). *Tiempo de rebelión. La revolución zapatista en Jiutepec*. La Cartonera.
- Sánchez Reséndiz, V. H. (2013). «Los suscritos patriotas morelenses y defensores del Plan de Ayala...», El Plan de Puxtla (1943) y el levantamiento de los pueblos de Morelos contra el servicio militar obligatorio. En C. Barreto Zamudio (Ed.), *La Revolución por escrito. Planes político-revolucionarios del estado de Morelos, siglo XIX y XX* (pp. s/n). Gobierno del Estado de Morelos.
- Sánchez Reséndiz, V. H. (2017). *Agua, memoria y resistencia: construcciones narrativas desde los pueblos de la cuenca del Apatlaco, Morelos* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Xochimilco].

- Soler Claudín, V. (Comp.), & Gómez Maqueo Rojas, J. (Fotog.). (2019). *Los muros de Zapata*. Fondo de Cultura Económica.
- Sotelo Inclán, J. (2011). *Raíz y Razón de Zapata*. Instituto de Cultura de Morelos.
- Universidad Veracruzana. (s.f.). *Censos y conteos: 1895, 1900, 1910 y 1921*. <https://www.uv.mx/apps/censos-conteos/1921/menu1921.html>
- Valverde, S. (1930–1950). *Apuntes para la historia de la revolución y de la política en el Estado de Morelos. Desde la muerte del gobernador Alarcón, pronunciamiento de los generales Pablo Torres Burgos y Emiliano Zapata, mártires, hasta la restauración de la reacción por Vicente Estrada Cajigal impostor* (cit. en Rojano, 2007, p. 161).
- Vargas Santiago, L. (2017). Dialécticas del espejo: Zapata, una imagen transnacional. En V. Hernández Díaz (Ed.), *Continuo/Discontinuo. Los dilemas de la historia del arte en América Latina* (pp. s/n). UNAM/Instituto de Investigaciones Estéticas.
- Vargas Santiago, L. (2018). El evangelio según Diego. La invención de Zapata como símbolo oficial. En *Los murales de la Secretaría de Educación Pública. Libro abierto al arte e identidad de México* (pp. s/n). Secretaría de Educación Pública. https://www.academia.edu/37864467/El_evangelio_seg%C3%BA_n_Diego_Rivera._La_invenci%C3%B3n_de_Zapata_como_s%C3%ADmbolo_oficial
- Warman, A. (1978). *...Y venimos a contradecir. Los campesinos de Morelos y el estado nacional* (2ª ed.). Ediciones de la Casa Chata.
- Womack, J. (1982). *Zapata y la revolución mexicana* (12ª ed.). Siglo Veintiuno Editores.

Sobre los autores

Norma Angélica Juárez Salomo

Doctora en Educación, línea Innovaciones Pedagógicas, Experiencias Alternativas y Nuevas Tecnologías. Máster en Comunicación Educativa, UAEM y en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (Virtual Educa-Universidad de Panamá); especializada en Ciencias Cognitivas y Lingüística, UNAM; especializada en habilidades del pensamiento y docentes, Instituto Tecnológico de Monterrey; management estratégico, HEC de París; e Inteligencia Artificial, FLACSO-Argentina; certificada en Criterios de Sostenibilidad Turística, GSTC y Asesora de Talento Digital de la *Alibaba Business School*.

Académica Investigadora, Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma del Estado de Morelo, ha desempeñado cargos directivos en ámbitos relacionados con la Cooperación y Desarrollo Internacional; Programas Internacionales; Divulgación de la Ciencia; Casa de la Ciencia Internacional; Educación Permanente; Formación Integral; entre otros. Académica, tutora e investigadora en diversas áreas del conocimiento relacionadas con la educación Internacional, entornos virtuales de aprendizaje, planeación estratégica, comunicación, turismo, metodología de la investigación, formación docente, entre otros,

Ha realizado diversas publicaciones relacionadas con la internacionalización de la educación superior, turismo y patrimonio rural, así como sobre Tecnologías de Comunicación e Información, entornos virtuales, inteligencia artificial y plataformas. Es enlace institucional del Programa Colaborativo en Línea con la Universidad Estatal de Nueva York (SUNY-COIL)- UAEM y representante para México de la Red de Investigadores Internacionales Kuélap, así como de redes de Internacionalización Universitaria en México, El Salvador, Colombia, Ecuador, Honduras, Puerto Rico, Costa Rica, Panamá, España, entre otros, fungiendo como asesora.

Ha realizado estancias posdoctorales de Investigación Educativa Comparada en la UNAM (México) y de Educación e Innovaciones Tecnológicas en la UQTR (Canadá), y actualmente realiza una estancia sabática en el Instituto de Arqueología de Mérida en Extremadura, España, en la Universidad Alberto Masferre de El Salvador, en la Universidad Nacional de Costa Rica y en la Dirección General de Tecnología e Informática de la UNAM.

Claudia Margarita Romero Delgado

Está licenciada en Artes, opción artes plásticas por la Universidad Autónoma de Chihuahua. Tiene grado en Educación, campo práctica docente por la Uni-

versidad Pedagógica Nacional del Estado de Chihuahua (UPNECH) y cursó el Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad de la Facultad de Diseño en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Forma parte del cuerpo de base en UPNECH Unidad Delicias en el estado de Chihuahua. Sus líneas de generación y aplicación del conocimiento están relacionadas a la educación por y a través del arte y los estudios de la imagen y la alfabetización visual.

Actualmente trabaja en proyectos de intervención con mapeos colectivos, con la Alfabetización Audiovisual sirve como herramienta para la prevención de la violencia y la delincuencia.

Laura Silvia Iñigo Dehud

Cursó la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. En 1981 ingresó en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) para especializarse en realización cinematográfica. En 1987 recibió una beca del Instituto Estatal de Cinematografía de Moscú, Rusia, para estudiar un posgrado en Dirección de Cine de Animación.

Desde 1989 a la fecha, se ha dedicado a la elaboración de libros y materiales didácticos para estudiantes y maestros en diferentes instituciones públicas y privadas, así como a la docencia en diseño, cine, animación, seminarios teóricos y tutoriales en licenciaturas y posgrados afines al Diseño, Artes Plásticas, Artes Visuales y Ciencias de la Comunicación. En 2007 obtuvo el grado de Maestría en Educación y en 2015 obtuvo el grado de doctora en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Su amplio trabajo editorial, —más de 30 libros realizados— publicado por Ediciones Castillo-Macmillan, Editorial EDUMÁS, Editorial de Contenidos Académicos (ECA), Técnicas Educativas, Ediciones Huitzilín, Secretaría de Educación Pública, Comisión Estatal de Agua y Medio Ambiente del estado de Morelos y Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Desde 2010 es Profesora Investigadora de Tiempo Completo —definitiva— de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. De agosto 2012 a agosto 2013 fungió como coordinadora de la Maestría en Producción Editorial (MPE) posgrado inscrito en el Sistema Nacional de Posgrados (SNP) de la Facultad de Humanidades y Facultad de Artes de la UAEM. Desde 2013 a la fecha es Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (M. IMACS) inscrito en el Sistema Nacional de Posgrados (SNP) de la Facultad de Diseño de la UAEM. Asimismo, es integrante del cuerpo académico consolidado *Investigación y creación en imagen digital* de la Facultad de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, cuya línea de investigación es: El impacto de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad.

Las Líneas de Generación y Aplicación de Conocimiento (LGAC) que trabaja como investigadora son: Desarrollo de Material Didáctico; Publicaciones-Diseño Editorial; Producción e investigación en Animación. Cuenta con el Perfil Deseable PRODEP con vigencia hasta el 2026.

Antonio Makhlouf Akl

Terminó sus primeros estudios en la Ciudad de México. Obtuvo la licenciatura en Diseño Gráfico en el Instituto de Diseño de Caracas, Venezuela en 1980. En 1983 cursó una especialidad en Litografía y Grabado en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, “La Esmeralda”, Ciudad de México.

Desde 1980, se desempeñó como director de arte en diversas revistas, tales como: Arquitecto, Claudia, Vogue y en importantes agencias de publicidad. También dirigió el departamento de diseño en House of Fuller y fue asesor en Diseño Gráfico para el Centro Promotor del Diseño en México. Impartió las materias de Diseño Editorial y Color, en la Universidad Iberoamericana. Posteriormente, en 1995 se independizó y creó su propio despacho desarrollando proyectos en diversas áreas del Diseño Gráfico.

Ingresó como docente a la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM) y en 2013 terminó la Maestría en Producción Editorial. Es profesor fundador de la Facultad de Diseño, donde imparte clases en licenciatura y posgrado.

En 2020 finalizó el doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (IMACS), Facultad de Diseño, UAEM y paralelamente desarrolla diversos proyectos en escultura, ilustración, animación y Diseño.

Es parte del Sistema Nacional de Investigadores y actualmente cumple con su cuarto año de estancia posdoctoral en donde investiga sobre el análisis de la imagen y sus repercusiones en el Arte, la Cultura y la Sociedad con una visión transdisciplinar, en ejes transversales como la sustentabilidad, inclusividad y la didáctica, entre otros.

Adriana Araceli Figueroa Muñoz Ledo

Licenciada en Psicología por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM), Maestra en Salud Pública por el Instituto Nacional de Salud Pública y Doctora en Ciencias Sociales por la UAEM.

En 2022 participó en la elaboración del informe “Discursos, redes y pluralidad. Impactos diferenciados en la moderación de contenidos en plataformas digitales” en colaboración con el Instituto de Investigaciones Jurídicas de la Universidad Nacional Autónoma de México y Artículo 19 A.C. En 2024 participó en la “Consultoría para incorporar un enfoque transversal de igualdad de género a la atención a los compromisos adquiridos por México en el marco

del Acuerdo de Escazú” en colaboración con el Centro Regional de Estudios y Acciones Sociales CREAS A.C., el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) y la Secretaría de Relaciones Exteriores.

De septiembre de 2023 a noviembre de 2024 formó parte del Grupo de Trabajo “El humor, la risa y las jerarquías”, organizado por el Consejo Mexicano de Ciencias Sociales, A.C. (COMECOSO). Actualmente, forma parte de dos grupos de trabajo: 1) Senderos metodológicos para la investigación social contemporánea y 2) Retos y posibilidades para la teoría social en el siglo XXI, ambos organizados por el COMECOSO.

Laboralmente se desempeñó como responsable del área de psicología del Departamento de Adopciones del Sistema DIF Morelos de 2012 a 2014. Posteriormente, participó en proyectos comunitarios sobre prevención de violencia contra las mujeres en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Además, en la misma universidad se ha desempeñado como catedrática desde 2017. Es profesora investigadora en El Colegio de Morelos.

Actualmente, sus áreas de interés son: género, emociones, trabajo de cuidados, políticas de cuidados y etnografía.

Jaime Luis Brito Vázquez

Licenciado y maestro en Psicología por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM). También es licenciado en Periodismo. Actualmente está terminando el Doctorado en Ciencias Políticas y Sociales por El Colegio de Morelos.

Ha coordinado los siguientes proyectos de investigación: 1) Formación práctica y responsabilidad social a través del servicio social comunitario. UAEM-Programa de Apoyo a la Formación Profesional de la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior, en 2014; 2) Sistematización de la Experiencia de la Exhumación e Identificación de personas que fueron inhumadas en las fosas irregulares de la fiscalía en Morelos, para generar un Modelo Integral de Atención a Familiares de Víctimas de Desaparición. UAEM-Comisión Ejecutiva de Atención a Víctimas del gobierno federal, en 2017; 3) Prevención de violencia de género con estudiantes de la Preparatoria de Tres Marías. Centro de Investigación en Ciencias Sociales y Estudios Regionales. En agosto-diciembre 2023; y 4) Procesos de Subjetividad Política con Madres buscadoras de personas desaparecidas en Morelos. Centro de Investigación en Ciencias Sociales y Estudios Regionales y Facultad de Psicología. UAEM. 2023-2024.

Participó también en los proyectos: 1) Estudio-diagnóstico de los sistemas normativos en las comunidades indígenas de Morelos, México 2019. UAEM-Instituto Morelense de Procesos Electorales y Participación Ciudadana-

na. 2019-2020; y 2) Educación en Salud y Desarrollo Social en Comunidades Marginadas Seleccionadas del Estado de Morelos, en distintas comunidades de. UAEM-Secretaría de Salud del gobierno del estado de Morelos. 2013-2014.

Ha dado clases desde hace veinte años en diversas facultades y escuelas de la UAEM. Ha sido consejero electoral distrital por el entonces Instituto Federal Electoral en los procesos electorales de 2000, 2003, 2006 y 2009. Ha colaborado con distintos medios de comunicación como *La Jornada Morelos*, la Revista *Proceso y Masiosare*, entre otros.

Héctor C. Ponce de León Méndez

Nació el 30 de diciembre de 1962 en la Ciudad de México. En 1984, ingresó a la Escuela de Diseño del INBA y, en 1987, recibió una beca para realizar estudios de maestría en la Academia de Bellas Artes de Varsovia, Polonia. Durante su estancia en Varsovia, se especializó en cartel, dibujo y pintura, y en 1991 obtuvo Mención Honorífica. Entre 1991 y 1993, continuó su formación realizando estudios de posgrado práctico en dibujo y cine de animación en la misma academia. En noviembre de 2023, se graduó como doctor en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad por la Facultad de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM).

Desde 2002 hasta 2015, fue Profesor de Tiempo Parcial en la Facultad de Artes de la UAEM. Desde enero de 2010, se desempeña como Profesor Investigador de Tiempo Completo y, en 2016, se unió a la Facultad de Diseño de la misma universidad. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, y del Sistema Estatal de Investigadores de Morelos, y cuenta con un perfil deseable PRODEP.

Forma parte del Núcleo Académico de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, es coordinador de la Especialidad en Diseño Editorial, y coordinador del doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, inscritos en el Sistema Nacional de Posgrados (Conahcyt). Su línea de investigación se centra en el análisis de la imagen bidimensional y la imagen en movimiento, así como en el impacto de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad.

A lo largo de su carrera, ha diseñado y rediseñado libros, periódicos y revistas en Polonia, Italia y México. Además, ha participado en exposiciones individuales y colectivas en México, Estados Unidos, Polonia, Suiza, Italia, España y Brasil. Ha publicado tres libros: *Suplemento visual del diccionario mexicano*, " *Suplemento visual del diccionario mexicano bilingüe*, y *Obra de dibujo: Sueños y Deseos*, además de otros libros en coautoría.

Víctor Hugo Sánchez Reséndiz

Es sociólogo egresado de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Doctor en Desarrollo Rural por la Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Xochimilco. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Nivel I.

Ha impartido clases en instituciones privadas y públicas. Actualmente es docente por asignatura en la Facultad de Diseño/UAEM y el Centro de Investigaciones en Ciencias Sociales y Estudios Regionales (CISER)/UAEM).

Es promotor cultural autónomo. Ha realizado diversas publicaciones de divulgación, la más reciente es el libro *Creemos en nosotros, conservamos nuestras tradiciones. Fiestas en Morelos*, de la editorial independiente y autónoma *Libertad bajo palabra*. Bajo el mismo sello editorial coordinó el libro *Agustín Lorenzo: territorio, cosmovisión y resistencia* (2022). Ha participado en la organización de conferencias, presentaciones espacios culturales, comunitarios.

En el ámbito académico las últimas publicaciones son el capítulo “Memoria, comunicación y prácticas estéticas en las (re)construcciones narrativas de los territorios del agua en la cuenca del Apatlaco” en el libro *El desarrollo en Morelos. Territorio, economía y sociedad en tiempos de transformación nacional*, coordinado por Javier Delgadillo Macías y Francisco Rodríguez Hernández publicado por la UNAM a través del Centro Regional de Investigaciones multidisciplinarias, 2023, “El zapatismo como memoria en los pueblos surianos y sus prácticas culturales como espectros de contrapoder en la construcción de lo común” en *Los otros zapatismo*, coordinado Francisco López Bárcenas, El Colegio de San Luis, 2022, entre otros.

Lorena Noyola Piña

Labora en la Facultad de Diseño de la UAEM, como Profesora Investigadora de Tiempo Completo Definitiva Titular A. Es Investigadora Nacional nivel 1, Sistema Estatal de Investigadores 2024 y Perfil Deseable PRODEP. Becaria de CONAHCyT de maestría y doctorado en Ciencias y Artes para el Diseño (ambos con medalla al mérito universitario) en la UAM Xochimilco.

Ha participado en diversas comisiones académicas y fungió como directora de la Facultad de Artes y de la Facultad de Diseño, la cual fundó. Realiza labores de tutoría, asesoría, dirección de tesis de nivel licenciatura y posgrado, y formación de personal. Imparte clases en licenciatura, especialidad, maestría y doctorado. Presidió la Comisión de Investigación en la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico ENCUADRE, entre otras a lo largo de su trayectoria universitaria y académica. Ha dirigido programas de prácticas profesionales y servicio social vinculados a sus líneas de investigación. Asimismo, es dictaminadora de revistas indexadas, de ponencias para congre-

ses internacionales, libros y de comités editoriales a nivel nacional. Ha escrito artículos de difusión e indexados y capítulos de libros. Ha trabajado ampliamente sobre la imagen y los elementos formales del diseño se transforman en signos que generan conocimiento al utilizarse en Diseño.

Realizó el diseño editorial y portadas de decenas de publicaciones para el INAH, la UAEM y el Fondo de Cultura Económica. Fue diseñadora durante diez años de la revista *Alquimia* (SINAFO, INAH), y cuenta con experiencia en otros proyectos editoriales. Cuenta con experiencia en curadurías y ha expuesto su trabajo a nivel nacional. Coordinó durante doce años la colección editorial *El impacto de la imagen en el Arte, la Cultura y la Sociedad*, así como otras producciones editoriales de la UAEM, y coordina con la Dra. Julieta Espinosa la colección *Más Allá de las Disciplinas*. Miembro de la Academia de Ciencias Sociales y Humanidades del Estado de Morelos (ACSHM).

Primera edición, 2025
Libro electrónico
Hecho en Cuernavaca, Morelos
México





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS