

Museo digital. Ciudadanía y cultura 2020

Digital Museum Citizenship and Culture 2020



FUNDACIÓN TELEFÓNICA ESPAÑA

José Ma. Álvarez-Pallete
Presidente—Chairman

Carmen Morenés
Directora general—General Director

Pablo Gonzalo
Conocimiento y Cultura Digital y Espacio Fundación
Telefónica—Knowledge and Digital Culture and the
Fundación Telefónica Space

Andrés Pérez Perruca
Programación y Publicaciones—Programming and Publications

Sandra Gutiérrez
Colecciones e Itinerancias—Collections and Temporary
Exhibitions

FUNDACIÓN TELEFÓNICA MÉXICO A. C.

Camilo Aya
Presidente y CEO de Telefónica México y Presidente del Consejo
Directivo—President and CEO of Telefónica México and Chairman
of the Board

Nidia Chávez
Directora—Director

Javier Cano
Conocimiento y Cultura Digital—Knowledge and Digital Culture

Catalogación en la publicación UNAM. Dirección General de Bibliotecas y Servicios Digitales de Información

Nombres: Ramos Cisneros, Zaira Yael, prologuista, editor. | García Fernández, Rodrigo, prologuista, editor. | Vázquez Martín, Eduardo, autor. | Aranda Brito, Leonardo, autor. | Audelo Enríquez, Emmanuel, autor. | Valencia Triana, Sayak, autor. | Hoff, Mônica, autor. | López Cuenca, Alberto, autor. | Palmera Ardiendo (Colectivo artístico). | Paredes Pacho, José Luis, autor. | García, Marcos, autor. | Neuhouser, Julianna, traductor.

Título: Museo digital : ciudadanía y cultura 2020 = Digital museum : citizenship and culture 2020 / introducción=introduction, Zaira Yael Ramos Cisneros Rodrigo García Fernández ; [textos] Eduardo Vázquez Martín, Leonardo Aranda Brito, Emmanuel Audelo Enríquez, Sayak Valencia, Mônica Hoff, Alberto López Cuenca, Palmera Ardiendo, Pacho Paredes, Marcos García ; editores invitados=guest editors: Rodrigo García Fernández, Zaira Yael Ramos Cisneros ; traducción=translation: Julianna Neuhouser.

Otros títulos: Digital museum : citizenship and culture 2020.

Descripción: Primera edición = First edition. | Ciudad de México : Universidad Nacional Autónoma de México, Museo Universitario Arte Contemporáneo, 2022. | “Publicado con motivo del encuentro Museo Digital. Ciudadanía y Cultura 2020 (del 10 al 13 de noviembre de 2020) MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México = Published on occasion of the encounter Digital Museum. Citizenship and Culture 2020 (November 10 to November 13, 2020) MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, Mexico City.”-- Colofón. | Texto en español e inglés.

Identificadores: LIBRUNAM 2174133 (impreso) | LIBRUNAM 2173921 (libro electrónico) | ISBN 9786073067782 (impreso) | ISBN 9786073067812 (libro electrónico).

Temas: Museos -- Tecnología -- Innovaciones -- Congresos. | Museos -- Tecnología de la información -- Congresos. | Museos -- Aspectos sociales -- Congresos. | Arte digital -- Exposiciones -- Congresos. | Arte y tecnología -- Exposiciones -- Congresos.

Clasificación: LCC AM7.M67 2022 (impreso) | LCC AM7 (libro electrónico) | DDC 069—dc23

Primera edición 2022—First edition 2022

D.R. © UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México
Av. Universidad 3000, Ciudad Universitaria, 04510, Coyoacán, Ciudad de México
MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo
Insurgentes Sur 3000, Centro Cultural Universitario, 04510, Ciudad de México
www.muac.unam.mx/publicaciones

D.R. © de los textos, sus autores—the authors for the texts

D.R. © de la traducción, su autora—the translator for the translation

D.R. © de las imágenes, sus autores—the authors for the images

ISBN UNAM 978-607-30-6781-2

Todos los derechos reservados.

Esta publicación no puede ser fotocopiada ni reproducida total o parcialmente por ningún medio o método sin la autorización por escrito de los editores.

All rights reserved.

This publication may not be photocopied nor reproduced in any medium or by any method, in whole or in part, without the written authorization of the editors.



Museo digital
Ciudadanía y cultura 2020

Digital Museum
Citizenship and Culture 2020

Fundación Telefónica México, A.C.

MUAC · Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM

10 **Presentación**

132 **Foreword**

14 **Introducción**

136 **Introduction**

Zaira Yael Ramos Cisneros

Rodrigo García Fernández

25 **I. Museos, territorio y justicia social. Entre lo digital y los saberes periféricos situados**

145 **I. Museums, Territory and Social Justice: Between the Digital and Peripheral Situated Knowledge**

26 **Cultura (diversidad, participación y autonomía) versus violencia (desigualdad, exclusión y control político)**

146 **Culture (Diversity, Participation and Autonomy) versus Violence (Inequality, Exclusion and Political Control)**

Eduardo Vázquez Martín

38 **Digitalidad y territorios desde una perspectiva comunitaria**

156 **Digitality and Territory from a Community Perspective**

Leonardo Aranda Brito

Emmanuel Audelo Enríquez

- 59 **II. De lo urgente a lo importante
(y viceversa): derechos culturales,
ciudadanías y activismos en lo digital**
- 175 **II. From the Urgent to the Important (and
Vice Versa): Cultural Rights, Citizenship
and Activism in the Digital World**
- 60 ***Digital Gangsters: psicopolítica, fascismo 2.0,
precarización y producción de realidad***
- 176 **Digital Gangsters: Psychopolitics, Fascism 2.0,
Precarization and the Production of Reality**
—
Sayak Valencia
- 74 **Desaparecer o permanecer en Internet, ¿quién decide?**
- 190 **Disappearing or Remaining on the Internet: Who Decides?**
—
Estrella Soria
- 89 **III. Subvertir el cuarto de las maravillas.
De la contemplación al cuestionamiento
de la realidad desde el arte contemporáneo**
- 203 **III. Subverting the Cabinet of Curiosities:
From Contemplating Reality to Questioning
It in Contemporary Art**
- 90 **El museo, las palabras mágicas
y las políticas de salvación**
- 204 **The Museum, Magic Words
and the Politics of Salvation**
—
Mônica Hoff

- 98 **Máquinas de hacer tiempo. Los museos contemporáneos y el presentismo de las mediaciones digitales**
- 212 **Machines for Making Time: Contemporary Museums and the Presentism of Digital Mediation**
—
Alberto López Cuenca
- 104 **Subvertir el algoritmo: de la energía utópica del World Wide Web al museo en la era digital**
- 218 **Subverting the Algorithm: From the Utopian Energy of the World Wide Web to the Museum in the Digital Era**
—
Palmera Ardiendo
- 113 **IV. Ahí están las puertas: ¿entramos?, ¿salimos?**
- 227 **IV. There Are Doors: Do We Enter? Do We Leave?**
- 114 **Del objeto aurático al convivio**
- 228 **From the Auratic Object to Coexistence**
—
Pacho Paredes
- 122 **El museo como laboratorio ciudadano**
- 234 **The Museum as a Citizen Laboratory**
—
Marcos García

245	V. De frente a la contingencia
253	V. Facing the Crisis
246	Mapeo de experiencias museísticas, procesos culturales y prácticas artísticas en lo digital
254	A Mapping of Digital Museum Experiences, Cultural Processes and Artistic Practices
	—
	Medialabmx
	Colectivo Chachachá!
303	Semblanzas
	Biographical Sketches
318	Créditos
	Credits

Presentación

En 2017, Fundación Telefónica Movistar México y el Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC) presentaron la iniciativa Museo Digital, una ruta de exploraciones acerca de los territorios de encuentro entre la cultura digital y la práctica museal contemporánea a través de programas académicos, procesos pedagógicos y ejercicios editoriales.

Entre el 14 y el 16 de noviembre de 2017, realizamos la primera edición del encuentro El Museo Digital, acompañado de la Feria de Creativos Digitales. Los temas abordados en dicho encuentro destacaron las estrategias ligadas a la creación de herramientas, interfaces y tecnologías interactivas para la producción, distribución y consumo de contenidos desde y para usuarios del siglo XXI: *apps*, digitalización y dispositivos en tensión con las brechas digitales actuales y formas de accesibilidad. Un año y medio después, en 2019, lanzamos la publicación *Museo digital. Futuros y posibilidades*, en la que retomamos casos del encuentro y comisionamos textos para pensar en conjunto la realidad 2.0. Esta perspectiva se abrió gracias a la mirada tenaz y los esfuerzos innovadores de Graciela de la Torre, directora en ese momento del MUAC.

Con este recorrido, la presente publicación deriva del encuentro Museo Digital. Ciudadanía y Cultura 2020, realizado entre el 10 y el 13 de noviembre. El mundo, como lo sabemos, cambió en marzo de ese año derivado de la pandemia por COVID-19, y el objeto de estudio de nuestra alianza se convirtió de manera acelerada en una realidad desbordada de complejidades. La coyuntura entre museos y digitalidad abrió bifurcaciones insospechadas: desde las relativas a una nueva forma de

organización del trabajo a distancia hasta los retos que supone una ciudadanía digital en la que activismo, acceso libre y ejercicio de derechos culturales se confrontan con las paradojas de la privatización de saberes, la precarización laboral y horizontes temporales asimétricos.

La digitalización del mundo, como la de los museos de arte contemporáneo, no puede ser pensada desde un ámbito de mera neutralidad y homogeneidad global, sino, por el contrario, se despliega como un territorio abierto a preguntas y contradicciones. Abiertamente, apostamos por realizar el encuentro completamente virtual, mientras que un comité científico lanzó una propuesta de conversaciones, paneles, conferencias, estudios de caso y talleres, que se encuentran accesibles en el micrositio muac.unam.mx/museo-digital.

Para mantener una mirada comprometida con las dimensiones abiertas durante el encuentro, invitamos a Rodrigo García Fernández y a Zaira Yael Ramos Cisneros a editar esta publicación. Ellos proponen una relectura y reescritura de lo sucedido en el 2020 a través del desarrollo de cinco secciones temáticas. Las primeras cuatro las constituyen comisiones especiales o adaptaciones extendidas de aportes desarrollados durante el encuentro que, en orden de aparición, apuntalan temas de territorio y justicia social, derechos culturales y activismo digital, perspectivas desde el arte y la cultura contemporáneas, y casos de estudio sobre ejercicios de disidencia y crítica en museos. La quinta sección consiste en un mapeo de experiencias desarrolladas durante la pandemia en distintas plataformas de América Latina, realizado por Medialabmx e ilustrado por el Colectivo Chachachá!

Con esta publicación queremos mantener las conversaciones críticas en la compleja conjunción de museos y digitalidad, y abrir, tal vez, temas urgentes desde una perspectiva interseccional, reflexiva y desde una mirada de responsabilidad y cuidado planetario.

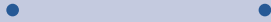
Nidia Chávez

Fundación Telefónica Movistar México

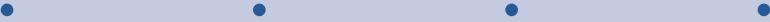
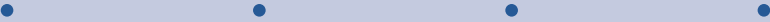
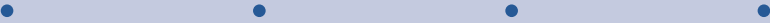
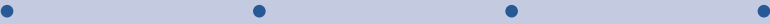
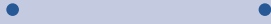
Amanda de la Garza Mata

Directora General de Artes Visuales/MUAC, UNAM

Zaira Yael Ramos Cisneros
Rodrigo García Fernández



Introducción



En noviembre de 2020, en el contexto de la crisis global ocasionada por la pandemia de COVID-19, el MUAC, UNAM convocó al encuentro Museo Digital. Ciudadanía y Cultura 2020, el cual se planteó como un espacio virtual en el que profesionales y agentes culturales pertenecientes a las comunidades creativas, artísticas y de investigación —vinculados a instituciones culturales y espacios independientes— intercambiamos nuestras experiencias, saberes, inquietudes y reflexiones en torno a las implicaciones que el crecimiento exponencial de las herramientas y espacios digitales representan para nuestra labor, en aras de orientar los esfuerzos en generar procesos participativos, democráticos, igualitarios y de construcción de ciudadanía.

Si bien lo digital se configura como una extensión de lo tangible y lo material, un territorio de disputas de las realidades y exigencias de las personas que conforman la sociedad, también ofrece una serie de herramientas, espacios, plataformas, canales y medios en los cuales se puede experimentar, ampliar la capacidad de participar activamente y redimensionar la subjetividad política para la construcción de otros mundos posibles desde lo individual y lo colectivo.

Así que, cuando nos invitaron a participar como editores, decidimos construir una publicación que dialogara y, al mismo tiempo, pusiera en tensión y cuestionara los temas tratados en el encuentro. Para ello convocamos a diferentes agentes culturales con la intención de reflexionar, mirar críticamente, proponer alternativas e implementar acciones para l) entender (o por lo menos intentarlo) el papel que juegan la tecnología y las herramientas digitales en el acceso y la democratización de la

cultura; y II) revisar cómo las prácticas de los museos e instituciones culturales se han visto transformadas con la idea de fortalecer y ampliar la participación de la ciudadanía en los programas y proyectos que desarrollan. Esto sin perder de vista las relaciones sociales, prácticas simbólicas, perspectivas locales, narrativas estéticas, prácticas artísticas, condiciones materiales y de mercado que existen entre la diversidad de agentes, colectivos y comunidades que conforman el ecosistema cultural.

En las páginas siguientes se cuestiona el papel histórico de los museos y de las instituciones culturales, así como los retos a los que se enfrentan actualmente, ya no sólo desde lo artístico, lo programático y lo curatorial, sino desde las prácticas mismas que permiten tener un diálogo con la realidad, los territorios y las comunidades, para configurarse como espacios que faciliten el acceso y ejercicio de los derechos culturales a través de procesos de participación activa e intercambio de saberes.

Asimismo, se comparten diversas estrategias creativas que comunidades, creadores, gestores y todo tipo de agentes culturales han construido para afrontar las desavenencias y desigualdades generadas desde la lógica de un mercado global, que condicionan el acceso a la infraestructura tecnológica, a las plataformas digitales, los procesos de creatividad, las prácticas curatoriales, la transmisión de conocimiento, las prácticas artísticas y las formas de divulgación de lo cultural.

A manera de inspiración y aspiración, se hace un recorrido por experiencias en América Latina que echaron mano de lo digital y la tecnología para desarrollar sus procesos de creación, producción, difusión y divulgación, esto no sólo como una manera de continuar con su trabajo sino como un esfuerzo importante para acompañar, en la distancia, el aislamiento social, la falta de interacción física con las otras personas y el cierre de los espacios comunes debido a la crisis sanitaria.

La publicación está dividida en cinco apartados que dialogan e interactúan entre ellos, donde diferentes agentes culturales dan cuenta de la visión y perspectiva que tienen sobre estos temas.

“Museos, territorio y justicia social. Entre lo digital y los saberes periféricos situados”¹ invita a resignificar el espacio cultural en el mundo digital desde conceptos como igualdad, autonomía, territorios y saberes situados. Pone de manifiesto el papel que juegan los museos en la inclusión/exclusión de personas tanto en sus espacios físicos como en los digitales, su relación con quiénes y cómo tienen acceso a ellos, y su vinculación con procesos culturales de las comunidades.

El texto “Cultura (diversidad, participación y autonomía) versus violencia (desigualdad, exclusión y control político)”, desarrollado por Eduardo Vázquez, propone como postura política que las instituciones culturales no sólo *atiendan* las necesidades de públicos y artistas, sino que se conviertan en instrumentos sociales capaces de promover la creatividad y la libertad como formas eficaces de igualdad, diálogo, crítica, vitalidad y transformación; intervenidas y determinadas por la diversidad.

En el segundo texto de este apartado, “Digitalidad y territorios desde una perspectiva comunitaria”, Emmanuel Audelo y Leonardo Aranda dan cuenta de las cifras reales de quienes *están* en las pantallas, al mismo tiempo que relacionan las nociones de digitalidad, virtualidad y conectividad. Su escrito permite identificar la brecha digital no sólo como una cuestión de acceso, sino como una serie de estructuras que condicionan el uso de las tecnologías. En ese sentido, comparten las experiencias de Altermundi y Cherán como ejemplos de autonomía y apropiación tecnológica.

“De lo urgente a lo importante (y viceversa): derechos culturales, ciudadanías y activismos en lo digital” reflexiona sobre

1— En un principio pensamos incluir en el título de este apartado la categoría de *saberes periféricos* para enunciar las prácticas y conocimientos que acontecen en las comunidades fuera del centro (lo que sea que eso signifique). Sin embargo, a partir de diversas conversaciones decidimos tachar la palabra *periféricos* para resignificar la categoría *situados*, esto a manera de dar el reconocimiento e importancia que merecen los saberes que emanan de las comunidades ancladas en sus prácticas concretas y territorios que habitan, pero también para desmontar la idea del *centro* como el espacio único y válido de construcción de conocimiento.

cómo las plataformas digitales y las redes sociodigitales se habilitan como espacios para el ejercicio de derechos, el desarrollo de la ciudadanía y las demandas sociales desde el activismo.

En este apartado se puede leer la transcripción de la conferencia magistral “*Digital Gangsters: psicopolítica, fascismo 2.0, precarización y producción de realidad*”, donde Sayak Valencia expone cómo sostener la vida, la democracia y la ciudadanía frente al desplazamiento de la vida a las pantallas y las prácticas coloniales-extractivistas que las grandes empresas dueñas de los medios de producción emplean para *desacuerparnos*. Y, aunque el panorama parece avasallador, Sayak nos invita a irrumpir desde el arte, lo estético y lo sensible para generar procesos de emancipación, denuncia y construcción de memoria potenciando la capacidad de la creación artística desde la reflexión.

De la mano de esta ponencia aparece el texto “Desaparecer o permanecer en Internet, ¿quién decide?” escrito por Estrella Soria, que plantea la importancia de las plataformas digitales como herramientas indispensables para la búsqueda de personas desaparecidas, puesto que en ellas se encuentran datos importantes como el último lugar donde estuvieron y sus últimas interacciones. Asimismo, pone sobre la mesa lo que sucede cuando alguien *decide* desaparecer voluntariamente o cuando alguien quiere ejercer su *derecho al olvido*. Apunta que los proveedores de servicios de telecomunicaciones y de plataformas sociodigitales son quienes poseen esta información y, ante este panorama, lanza una pregunta primordial: “¿Qué se necesita hacer o decir para que las tecnologías digitales funcionen para proteger la vida?”.

“Subvertir el cuarto de las maravillas. De la contemplación al cuestionamiento de la realidad desde el arte contemporáneo” plantea una invitación a los museos para construirse como espacios de discusión y puestas en acción para visibilizar y afrontar los acontecimientos, situaciones y conflictos actuales. Así, los actos de seleccionar, acomodar, editar y dotar de sentido, desde una perspectiva crítica, se articulan como elementos indispensables para la producción artística, la relación con los públicos y la labor curatorial.

En “El museo, las palabras mágicas y las políticas de salvación”, Mônica Hoff traza cuatro caminos posibles para reubicar al museo frente a la deuda histórica que tiene con el mundo: I) configurarse como espacios de memoria histórica; II) dejar de intentar salvar al mundo; III) habitar su vulnerabilidad y aceptarse como lugar inestable y abierto; y IV) involucrarse en la construcción de un modo de operar que genere las bases para la creación de una comunidad social, afectiva y políticamente diversa.

El texto “Máquinas de hacer tiempo. Los museos contemporáneos y el presentismo de las mediaciones digitales”, escrito por Alberto López Cuenca, explica cómo digitalizar las prácticas de los museos significa entenderlas como parte de una red compleja de relaciones sociotécnicas. Si bien la mediación digital permite a los museos desplegarse en un sinnúmero de lugares —páginas web, archivos, talleres y cursos, campañas publicitarias y, posteriormente, *tweets* y *posts*— que propician la multiplicidad de los tiempos, es importante discutir qué implicación tienen éstos en los modos en que el museo se estructura, colecciona, difunde, debate y educa.

Para cerrar este apartado, el colectivo Palmera Ardiendo, con su texto “Subvertir el algoritmo: de la energía utópica del World Wide Web al museo en la era digital”, desmantela la utopía de la tecnología al visibilizar cómo la construcción de algoritmos sirve para incrementar el poder de unos cuantos y propiciar la acumulación de capital a costa de los ideales del bienestar común. Cuestiona qué tanto las instituciones culturales están programando y qué tanto están siendo programadas, a la par que invita a comprender el verdadero valor que la potencia creadora de la tecnología desempeña en la configuración de la cultura.

“Ahí están las puertas: ¿entramos?, ¿salimos?” presenta dos experiencias que implementan estrategias de mediación para generar espacios de participación, a partir del desarrollo y visibilización de procesos culturales y artísticos que incorporan las inquietudes, intereses y demandas de una sociedad cada vez más alejada de los espacios y programas culturales.

El texto “Del objeto aurático al convivio”, escrito por Pacho Paredes, permite mirar cómo desde sus inicios el Museo

Universitario del Chopo ha construido una metodología de trabajo en torno a las comunidades artísticas y el territorio dando cabida a *lo marginal, lo disidente, lo sub*, al mismo tiempo que se ha ido reconfigurando a partir de las mismas necesidades de su(s) comunidad(es) y los procesos socioculturales del arte contemporáneo.

En “El museo como laboratorio ciudadano”, Marcos García acerca la experiencia de los laboratorios como buena práctica para incentivar la participación ciudadana a través de los procesos culturales, donde se desdibujan las figuras de *artistas o especialistas* para dar paso a la generación de proyectos colectivos, prácticas artísticas colaborativas y la creación de comunidades de aprendizaje capaces de construir mecanismos para la libre circulación del conocimiento.

Finalmente, “Mapeo de experiencias museísticas, procesos culturales y prácticas artísticas en lo digital”, investigación a cargo de Medialabmx, despliega un mapeo con 10 proyectos que incorporan lo digital y la tecnología para potenciar los significados, sentidos y construcción de experiencias, y que, generados en el marco de la pandemia, permiten acercarse a otras miradas y saberes construidos en América Latina.²

Navegar este mapa es encontrarse con proyectos desarrollados en México, Colombia, Chile, Uruguay, Argentina y un proyecto translocal desarrollado por el Consejo Latinoamericano en Ciencias Sociales (CLACSO), enfocados a una diversidad de temáticas y problemáticas que son necesarias de abordar, tales como la memoria, los derechos humanos y las personas desaparecidas; el uso del espacio público; la violencia de género; el confinamiento y la inmovilidad; la salud física y emocional; y la conexión con la escucha y la necesidad de contar las historias y experiencias de cómo se estaba viviendo en medio de la contingencia sanitaria.

2— Si bien existen experiencias muy enriquecedoras en Europa y Estados Unidos sobre cómo los museos incorporan lo digital a sus prácticas y espacios, consideramos pertinente y necesario anclarnos a realidades más parecidas a la nuestra por sus dinámicas sociales y el acceso que se tiene a las infraestructuras tecnológicas.

Este último apartado cuenta con la propuesta gráfica desarrollada por los Chachachá!, quienes a través de su arte relacional entre comunidades, identidad y territorios comparten su interpretación visual de los proyectos.

Desde nuestra perspectiva, los museos e instituciones culturales tienen que replantear su quehacer y retomar lo aprendido en la crisis generada por la pandemia. No es suficiente abrir los espacios, tanto virtuales como físicos, sino que es indispensable generar experiencias significativas y sentidas que permitan crear una nueva relación con los públicos y los territorios. Aprender a mirar y fortalecer, desde una perspectiva social, los procesos innovadores generados por los colectivos, comunidades, creadores y agentes de un sector cultural pujante, no institucionalizado, que se logró adaptar y replantear su vinculación con los ámbitos digitales. Retomar la idea de que desde la acción cultural se pueden crear procesos igualitarios y democráticos que generen desarrollo en un marco de respeto al ejercicio de los derechos humanos.

Es importante no perder de vista que los museos como espacios públicos tienen, entre otras, la labor de fortalecer el ejercicio de los derechos culturales y —como parte de los derechos económicos, sociales, culturales y ambientales (DESCA)— deben contemplar el generar las condiciones necesarias para el disfrute de una vida digna incorporando las siguientes características: asequibilidad (acceso físico y monetario de los espacios y los recursos), aceptabilidad (pertinencia de las acciones a partir del tejido social y la participación de la comunidad), adaptabilidad (congruencia con las necesidades culturales de la comunidad), disponibilidad (cantidad de bienes y servicios disponibles para la población de la comunidad) y calidad (cualidades benéficas de los bienes y servicios).

Los entornos digitales desde los museos deben estar orientados a ampliar la participación ciudadana, generando programas y acciones que permitan transformar su relación con la tecnología y utilizando las herramientas digitales para abordar problemáticas situadas; aprovechar los marcos institucionales donde se ubican los museos e instituciones culturales

para contribuir a la transformación de los contextos; y revertir las violencias, la precariedad, la exclusión y las brechas que impactan en las personas que participan o no en sus programas públicos.

Repensemos la relación de los museos y las instituciones culturales con la sociedad y sus territorios; imaginemos formas innovadoras y creativas para construir y relacionarnos con los nuevos públicos y fortalecer los ya existentes; habilitemos procesos colectivos y participativos donde los museos y espacios culturales sean plataformas de intercambio de saberes y propicien el acceso a la cultura desde una perspectiva democrática, justa, igualitaria y participativa.

Los invitamos, pues, a explorar estas reflexiones y aproximaciones para construir, desde el cuestionamiento, el diálogo y el trabajo colaborativo, museos vivos y habitables tanto en lo simbólico como en lo tangible, así como en lo físico y lo digital.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

• • • •

• • • •

**I. Museos, territorio
y justicia social. Entre
lo digital y los saberes
periféricos situados**

•

• • • •

• • • •



**Cultura (diversidad,
participación y autonomía)
versus violencia
(desigualdad, exclusión
y control político)**



Para Mariana Palerm

En nuestras sociedades la desigualdad se manifiesta de formas dramáticas y es la primera fuente de muchos de nuestros conflictos. Mientras inmensos grupos humanos estén impedidos de acceder a las mínimas condiciones de bienestar, difícilmente podremos hablar de justicia o equidad. El concepto de igualdad, como ideal civilizatorio que irrumpe en el ámbito de la cultura occidental con la Revolución francesa y las guerras de independencia, toma un gran protagonismo con los procesos revolucionarios del siglo XX, pero pasa a ser cuestionado por el modelo neoliberal y el llamado Consenso de Washington que sobrevienen al colapso del bloque socialista de Europa del Este. Frente al desuso de la igualdad como horizonte hacia el cual dirigirse, se abre paso, a finales del siglo pasado, el binomio inclusión/exclusión.

Este fenómeno se puede interpretar como una abdicación frente al triunfo inocultable de la desigualdad legitimada por la economía de mercado y la libre competencia, donde la igualdad, rendida ante la evidencia de la realidad social, desiste de su impulso revolucionario, ciertamente utópico, y pasa a ser sustituida por un concepto menos ambicioso: la inclusión. Ya no se trata de que los desposeídos, los explotados, los marginados, los oprimidos o los de abajo, luchen por la igualdad, sino de que únicamente aspiren a formar parte del sistema, así sea en condición de subalternos. “Mejor ser explotado que desechado, mejor la pobreza que el destierro” parece ser la conclusión pesimista del siglo XXI. Hoy no se busca tener un acceso igual o similar a la salud, a la educación, al agua y a la alimentación, sino

sencillamente de tener algún acceso, por mínimo que sea, para entonces formar parte de los incluidos. Se da por muerta a la revolución social y, frente a su cadáver, se considera un despropósito insistir en la lucha por la igualdad; a cambio se nos propone dar una batalla mucho más modesta, aunque no por ello menos adversa, consistente en intentar el rescate de quienes han caído en el inmenso círculo del infierno donde habitan los excluidos, un círculo nada metafísico, pues no pertenece al mundo de los muertos adonde desciende el Dante conducido por Virgilio, sino al de los vivos, donde gobierna la economía de libre mercado y la acción del Estado, cuando el Estado existe, se reduce a atemperar los peores síntomas de la desigualdad institucionalizada.

Reconociendo que así se han puesto las cosas tras el fracaso, las claudicaciones y las derrotas de los procesos revolucionarios de signo igualitario del siglo xx —de la Revolución mexicana a la rusa, de la cubana a los movimientos de liberación en África, América Latina o el Lejano y Cercano Oriente— y frente al desmontaje del estado de bienestar impulsado en Europa occidental por la socialdemocracia y en Estados Unidos por Franklin D. Roosevelt y su New Deal, no resulta poca cosa procurar la mayor inclusión posible, pues ésta pasa a ser en muchas ocasiones la única manera de moderar la polarización social y el resquicio abierto de una puerta por donde quizá se pueda vislumbrar la posibilidad, aunque sólo sea potencialmente, de la movilidad social. En ese sentido el concepto de inclusión abre la posibilidad de construir un espacio mínimo de diálogo y convivencia, indispensable para procurar canales de comunicación entre las partes del cuerpo social y, en lo posible, desarrollar propuestas de signo igualitario, aun dentro de los estrechos márgenes que las economías neoliberales y sus administradores políticos nos permiten.

Como nos lo explican Aldo Mascareño y Fabiola Carvajal,¹ en la realidad social los conceptos exclusión/inclusión no se

—

1— Aldo Mascareño y Fabiola Carvajal, *Los distintos rostros de la inclusión y la exclusión*. Disponible en: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/38800/1/RVE116Mascareno_es.pdf.

manifiestan de manera estática, sino como procesos paradójicos, y tanto los individuos como las comunidades somos simultáneamente lo uno y lo otro: estamos incluidos en ciertos procesos sociales o culturales y excluidos de otros más. A veces somos excluidos por las fuerzas centrípetas de la economía o la violencia, pero también sucede que tomamos la decisión propia de sustraernos voluntariamente de ciertas realidades sociales y políticas de las que disentimos. Además, los excluidos no lo están necesariamente de todo ni todo el tiempo, y los incluidos tampoco tienen garantizado ese lugar de manera permanente. Sin embargo, es verificable que, en los últimos años, como consecuencia tanto del modelo de desarrollo económico como de la pandemia, la movilidad social se ha hecho cada vez menos factible en sentido ascendente y más común en sentido descendente, sobre todo para las clases medias y medias bajas. Hoy el conflicto no radica en la existencia de un *ejército industrial de reserva* que ocasionalmente podía ser incorporado a la producción, sino en la existencia de numerosos grupos humanos que nacen y mueren prácticamente al margen de la producción, el consumo y los servicios públicos, y que muchas veces descienden de otros seres humanos de su misma condición: excluidos que podrían ser llamados *pura sangre*, como se les conoce a los infantes que viven en la calle y son hijos de aquellos que nacieron en la misma situación.

Ante la incapacidad sistémica de garantizar la inclusión, es estimulante reconocer que cierta institucionalidad cultural ha buscado convertir sus políticas y recursos en herramientas útiles para propiciar algunas formas de acceso o de mediación en territorios de conflicto; museos, bibliotecas, salas de concierto, centros para la formación artística y otros servicios culturales han mostrado no sólo vocación, sino capacidades importantes para constituirse en facilitadores de procesos de inclusión, o por lo menos de acercamiento entre distintos ámbitos de la cultura que la propia dinámica social tiende a escindir y polarizar. De frente a un orden excluyente, que no sólo es consecuencia de un modelo económico y político que funda su existencia en la perpetuación de la desigualdad como acicate

de la competencia, sino que sencillamente no contempla la integración de millones de seres humanos a las cadenas productivas y a los servicios públicos que prestan los Estados, no debemos menospreciar las políticas y las acciones en favor de la inclusión que se han desarrollado en las últimas décadas para contener desde la cultura la tendencia a la marginación de inmensas masas sociales que quedan fuera de los beneficios del desarrollo (salud, educación, alimentación, agua, vivienda, servicios culturales...). Aun reconociendo que ninguna de las experiencias acumuladas ha podido revertir la dinámica global hacia un mundo más desigual, tampoco podemos negar que muchas de ellas, a nivel local y comunitario, han jugado un papel importante en favor de ciertos márgenes de inclusión, tan necesarios como pertinentes, y que por su número, calidad y diversidad, todas las experiencias culturales en ese sentido constituyen un universo rico y estimulante que requiere la atención de la academia y de las esferas políticas y económicas, tanto públicas como sociales y privadas, así sea por sus éxitos parciales como por sus limitaciones y fracasos.

Frente al tamaño del apocalipsis (el fin del tiempo del humanismo y las revoluciones sociales), las arcaicas utopías heredadas de los siglos XIX y XX difícilmente movilizan a la acción, pero las propuestas a escala, muchas veces no menos utópicas, por pequeñas que parezcan, pueden no sólo ser oasis en el desierto, sino importantes laboratorios donde se ensayan posibles alternativas de futuro. Una vieja enseñanza de nuestra cultura: ante el diluvio, el arca.

La lógica no puede ser más modesta y al mismo tiempo más transparente: mientras las dinámicas de la producción, el mercado, la política o la violencia excluyen, los procesos creativos y de comunicación de la cultura —en tanto territorios donde la estética (recreación de la belleza) y la ética (búsqueda del bien común) se encuentran profundamente imbricadas— pueden abrir espacios de comprensión desenajenada de la realidad social y de la condición del prójimo, de la otredad, y por lo tanto estimular la empatía, la colaboración y la inclusión. No me refiero fundamentalmente al tipo de políticas públicas que

se basan exclusivamente en conceptos como el *apoyo* y el *subsidio*, que incluso los gobiernos más rigurosamente neoliberales practican como extensión organizada desde el Estado de la tradición cristiana de la caridad, y que operan al interior de los parámetros de lo que hoy llamamos lo *políticamente correcto*, sino al conjunto de experiencias que problematizan la legitimidad del orden preexistente de exclusión, injusticia y desigualdad, y proponen procesos culturales de reorganización y resignificación, ya sea desde la perspectiva del feminismo, de los movimientos reivindicativos de los pueblos originarios o de afrodescendientes, de sus culturas y territorios, así como de la diversidad sexual, de las condiciones de migración o refugio, o desde la defensa de la tierra y el ambientalismo, de las víctimas de la guerra y la violencia, o de otras manifestaciones políticas emprendidas desde la resistencia a la dominación y a la exclusión.

La premisa de que los conceptos exclusión/inclusión son siempre paradójicos, provisionales y relativos, puede servirnos como estímulo para afinar ideas, intenciones, políticas y proyectos. No pocas veces en las instituciones se habla de políticas incluyentes únicamente con el propósito de validar estructuras gubernamentales cuestionadas. Ahí el discurso incluyente puede tener sólo un sentido de autojustificación, mientras los indicadores de *públicos atendidos* y los perfiles específicos de poblaciones discriminadas pasan a formar parte de las justificaciones necesarias para la validación del ejercicio presupuestario y de la permanencia de las estructuras institucionales:

Es cierto que siempre se puede estar incluido como público potencial de un sistema del que no se participa formal o profesionalmente: los museos, los conciertos, el arte en general, esperan más público los fines de semana, pero esa participación es cualitativamente distinta a la del curador, del músico o del artista, y si a ambas cosas se les denomina “inclusión”, entonces el concepto no es lo suficientemente preciso para captar la diferencia en las operaciones sociales reales. El público no puede “tocar”: está incluido en la exclusión de

la inclusión del arte, y eso es muy distinto a estar incluido o excluido a secas.²

Esta última reflexión nos lleva a pensar que quizá no se trate únicamente de invitar y abrir las puertas, hacer accesibles los recintos y recibir más y variados visitantes —aunque esto sea esencial—, sino de propiciar procesos de reconocimiento y participación en la toma de decisiones y en la definición de las políticas y los proyectos; quizá de lo que se trata es de rediseñar las instituciones para hacer más permeables los límites entre sus estructuras y los usuarios, los artistas y los públicos, los curadores y los espectadores, con la intención de llevar a cabo un permanente ejercicio de intercambio de conocimientos y saberes, que tengan como punto de partida el diálogo, el acuerdo y la colaboración. En el ámbito digital, los procesos de inclusión/exclusión se comportan, también, de manera paradójica: por una parte, la tecnología nos acerca, acorta las distancias en el territorio y, por la otra, confirma las divisiones en la estructura social: el que está lejos se integra, pero el que no posee los medios tecnológicos, aunque conviva en el territorio, constata su exclusión. El mundo digital incorpora a muchos y al mismo tiempo refuerza la lógica de la desigualdad social, pero también abre nuevas posibilidades para el acceso, y la tecnología y las redes pasan a ser otro territorio donde la jerarquización social puede ser cuestionada y donde las corrientes libertarias y de resistencia a la exclusión y a la desigualdad pueden convertir los nuevos contextos en espacios de disputa y expresión multicultural e intercultural, porque finalmente se trata de medios de comunicación, de aparatos ideológicos, plataformas del conocimiento y medios de intenso intercambio y producción simbólica.

El aislamiento que impuso la pandemia por COVID-19 reconfiguró las nociones de accesibilidad y participación, y por lo tanto las de inclusión/exclusión e igualdad/desigualdad. Excluidos

—

2— *Idem.*

millones de seres humanos como nunca en la historia de la humanidad de los espacios públicos, los individuos buscamos reconstruir nuestra comunidad, primero a través de los lazos familiares, después por la vecindad con otros, y muy pronto encontramos que a través de un uso cada vez más intenso de Internet y las redes sociales ahí radicadas podíamos dialogar, trabajar y hacer comunidad. Ante la primera ola de la pandemia y su influjo apocalíptico, una parte de la sociedad contemporánea se conectó a la realidad virtual y buscó reproducir desde ahí la convivencia social que el confinamiento acotaba, mientras otra se constató excluida y confirmó una vez más la naturaleza desigual e injusta del orden social. “A las luchas ancestrales —nos dice el filósofo Henri Lefebvre en un texto muy adelantado a su tiempo—: lucha de sexos, lucha de etnias, lucha de pueblos y naciones, lucha de clases, se agrega un nuevo conflicto. El de los ántropos y los cibernántropos. Éste complicará (o más bien dará complejidad) a los conflictos, ya enmarañados y superpuestos, que no desaparecerán por ello”.³

La mudanza al mundo virtual de una parte importante de la vida pública con la pandemia aceleró y agudizó la desigualdad y el conflicto entre los que tienen acceso, e incluso controlan el mundo cibernético, y los que no tienen acceso y desconocen las nuevas tecnologías y sus lenguajes; las percepciones de inclusión/exclusión, como las de cercanía/lejanía, se alteraron definitivamente al tiempo que el cuerpo, la persona y sus identidades, se desmaterializaban para expresarse en el orden electrónico de la pantalla mientras la humanidad entera se sentía súbitamente excluida del mundo conocido, del transporte público, los espacios de trabajo, las escuelas y universidades, el barrio y los espacios de ocio y cultura. Quienes pudieron reaccionaron con los medios virtuales a su alcance como medida de adaptación y sobrevivencia, mientras otros —muy señaladamente las personas de la tercera

—

3— Henri Lefebvre, *Hacia el cibernántropo. Una crítica de la tecnocracia*, Barcelona, Gedisa, 1980.

edad— quedaron aislados en ínfimos espacios, apenas conectados con el exterior por los medios masivos de comunicación tradicionales: la radio y la televisión abierta. En un principio, la pandemia nos hizo recordar la naturaleza igualitaria de la guadaña de la muerte, pero pronto esa percepción se vio alterada por la persistencia de la asimetría social, que reimpuso su entropía injusta y violenta.

“¿Qué papel juegan los museos en la inclusión/exclusión en los ámbitos digitales? ¿Quiénes y cómo tienen acceso a estos espacios? ¿Qué brechas existen y cómo afrontarlas? ¿Cómo se desarrolla y fortalece su participación en ellos? ¿Qué implicaciones tienen los museos y espacios culturales para visibilizar, potenciar y propiciar el intercambio de saberes y prácticas comunitarias en el territorio digital?”. Estas preguntas, redactadas por quienes nos convocan a colaborar en este ejercicio de reflexión, parten de la idea cierta de que la cultura es un territorio ambiguo, ciertamente paradójico, pero capaz de propiciar experiencias concretas de inclusión, así como procesos críticos y de disidencia, esenciales para la humanización de procesos sociales sumamente dolorosos. Observo que en nuestros contextos las instituciones culturales se encuentran a su vez cada día más excluidas, tanto del discurso político como de la lógica empresarial del mercado, y que sus acciones tienen como punto de partida esa condición periférica y marginal, dependiente muchas veces de las dinámicas de legitimación y propaganda de quienes ostentan el poder. Ante esta condición también me parece perceptible que las instituciones culturales que sólo se adaptan a estas dinámicas perpetúan la exclusión, así sea en nombre de la inclusión o la igualdad, pues sólo pueden ser incluyentes e igualitarias en cuanto fomenten sus capacidades de crear espacios de libertad, donde la disidencia crítica prospere como mecanismo de reinterpretación de la realidad y revaloración de los sujetos sociales excluidos. Lo que requerimos son instituciones capaces de proponer nuevas perspectivas y avizorar otros horizontes, más amplios y menos dependientes del discurso hegemónico, casi siempre comprometido con la perpetuación del poder político.

Porque la capacidad inclusiva de las instituciones culturales no radica únicamente en su disposición a incorporar nuevos públicos, así se trate de los menos favorecidos económicamente, sino en la posibilidad de crear procesos de participación y gobernanza cada vez más democráticos en todo lo largo y ancho de sus espacios deliberativos y cadenas de mando, abiertos a la crítica del *statu quo*, capaces de incluir a las mismas instituciones como sujetos de la crítica. No es nada fácil, pues las instituciones tienden a ser autorreferenciales y a burocratizarse a través de la rigidización de sus estructuras, donde lamentablemente incluso las dinámicas sindicales pueden jugar en contra de la elasticidad y agilidad que se requieren. De lo que se trata es de propiciar otros mecanismos, paralelos y confluyentes, cada vez más permeables a la intervención de lo que permanece fuera de las instituciones, capaces de incluir lo que no está necesariamente incorporado en los espacios de mediación, deliberación y decisión. Esto implica ganar para las instituciones culturales, como para las académicas, altas dosis de autogestión y autonomía, donde la verticalidad jerárquica inherente a los aparatos políticos del Estado se vea cuestionada e intervenida por la participación de la diversidad cultural presente en la sociedad civil.

La visión autoritaria suele ver con reticencia estos procesos, como fuente de caos, ingobernabilidad u oposición política, por lo que las inercias normativas e incluso la imprescindible lucha contra la corrupción sirven a menudo al poder político para aumentar la intervención vertical, de arriba hacia abajo, y menguar la interrelación de las instituciones con la sociedad y las capacidades autogestivas de la organización comunitaria. En mi experiencia, en la medida que las instituciones se encierran en sí mismas y toman decisiones de una manera cada vez más vertical, unilateral o dependiente de los centros de control político, pasan a ser más inoperantes, caóticas y finalmente ilegítimas. Claro que todo engranaje institucional requiere apego a normas acordadas y tramos claros de decisión y responsabilidad, pero su eficacia no radica únicamente en su disciplina normativa u operativa, sino en su capacidad de integrar la más amplia diversidad en sus procesos creativos.

He observado que, en las instituciones culturales, la entropía —es decir, el desorden del sistema— aumenta de manera proporcional a la tendencia que tienen éstas de autoexcluirse de su contexto social, lo que resulta en el desencuentro con los públicos, comunidades y creadores; mientras, por el contrario, los sistemas culturales tienden a autorregularse, multiplicar sus capacidades y potenciar sus recursos en la medida en que encuentran formas de incorporar a la diversidad cultural en sus procesos internos de gestión, lo que les permite muchas veces resolver de manera oportuna sus crisis y contradicciones e incorporar la crítica como mecanismo esencial de interacción con el resto del ecosistema sociocultural. Permítanme insistir: no se trata de *atender* las necesidades de públicos y artistas, sino de crear las condiciones para que las instituciones se conviertan en instrumentos sociales capaces de promover la creatividad y la libertad como formas eficaces de inclusión, diálogo, crítica, vitalidad y transformación; herramientas públicas intervenidas y determinadas por las necesidades de la diversidad cultural y no instrumentos burocráticos dirigidos de manera hipercentralizada, donde no cabe la pluralidad de ideas, meros aparatos de propaganda institucional y política destinados a la legitimación de sus propias estructuras o de los actores que se turnan en el ejercicio del poder.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

Leonardo Aranda Brito
Emmanuel Audelo Enríquez

• Digitalidad y territorios desde una perspectiva comunitaria •

• • • •

• • • •

• • • •

• • • •

Los drásticos cambios que impuso en todo el mundo la crisis de la pandemia por COVID-19 colocaron el uso de las tecnologías digitales como una de las alternativas para el funcionamiento de la economía y de diversos ámbitos de la sociedad en su conjunto. El informe realizado por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe afirma que el teletrabajo incrementó un 324% a nivel mundial, el comercio electrónico y los servicios de mensajería aumentaron un 157%, mientras que la educación en línea tuvo un incremento del 60%, es decir, se dinamizó el espacio digital como nunca antes.¹ En México, por ejemplo, las personas usuarias de Internet ascendieron a 87.4 millones en el 2020, alcanzando un 74% de penetración entre la población de seis años de edad en adelante. Aun así, una cuarta parte de la población a nivel nacional se encuentra desconectada.²

Detrás de la idea de que la población mundial transita hacia un futuro digital, el cual la pandemia únicamente aceleró, lo que demostró la crisis sanitaria fue una profundización de las desigualdades estructurales, que no vino sino a remarcar la diferencia entre los que están del lado correcto de la pantalla y los que no; es decir, quienes gozan de la *tecnoutopía* de la digitalidad y quienes se ven subalternizados por sus procesos. Sin embargo, éste no es sólo un problema de acceso, como

1— CEPAL, “Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19”, *Informe especial COVID-19*, núm. 7, 2020. Disponible en: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45938/4/S2000550_es.pdf.

2— Asociación de Internet Mx, *16° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2020*, 2021. Disponible en: <https://bit.ly/3HvJi53>.

a veces se quiere representar detrás del concepto de *brecha digital*. Contrario a las utopías que imaginaron Internet como un espacio de libertad absoluta, éste se ha convertido en el espacio por excelencia del capitalismo tardío; no sólo por habilitar los flujos globales financieros que definen al sistema actual, sino porque gran parte de la economía mundial depende del extractivismo de datos, del trabajo precarizado que promueven las plataformas digitales, de la inversión y especulación de las grandes corporaciones digitales. En este sentido, es imposible pensar que toda la población mundial puede estar del lado correcto de la brecha digital. No hay apropiación capitalista sin despojo y no puede haber utopías digitales sin explotación. Todo espacio virtual es reflejo de un proceso que desplaza y desterritorializa a gran parte de la sociedad. En dicho contexto, este ensayo indaga en la posibilidad de otras formas de pensar el mundo digital y a través de él nos preguntamos: ¿Qué otras relaciones puede tener lo digital con el territorio? ¿Es posible hablar de autonomía tecnológica en la región de América Latina? ¿Qué experiencias de apropiación tecnológica por parte de comunidades y organizaciones de la sociedad civil nos permiten pensar de forma diferente la creación de ambientes digitales?

Digitalidad y el territorio

La noción de digitalidad se nos presenta como un concepto neutro que describe un proceso de *transducción* que convierte al mundo en información, así como las ramificaciones sociales de dicho proceso. Sin embargo, desde los primeros intentos por describir este concepto, éste aparece arropado por una serie de valores que lo vinculan fuertemente con los procesos del capitalismo tardío y la globalización. Éste es el caso, por ejemplo, de Nicholas Negroponte, fundador del Medialab del Instituto Tecnológico de Massachusetts, quien en su libro seminal *Ser digital*, describe la digitalidad como un proceso de traducción de los medios tradicionales hacia una señal discreta de dígitos binarios, que tiene por efecto la eliminación del ruido, la aceleración

de la transmisión y el muestreo en alta definición a un menor costo de almacenamiento de todo aquello que antes existía de forma analógica y material. Esta definición está fuertemente anclada en la teoría cibernética, en la cual el contenido de la comunicación es totalmente irrelevante, en la medida en que lo que importa es la cuantificación de la información transmitida, así como la calidad de la señal dentro del canal de transmisión de la información. La serie de valores con los que Negroponte describe la digitalidad —rápida, limpia y de alta definición— construyen una narrativa donde ésta aparece como el paso obvio dentro de una teleología en la cual la tecnología es destino y el futuro es digital.

Aparejado al concepto de digitalidad, el concepto de la virtualidad aparece como un correlato del proceso de digitalización del mundo, en el cual todo aquello que únicamente existía físicamente ahora tiene una existencia doble a través de su representación informática. Para los apologetas del mundo digital, esta existencia se describe como una liberación del aquí y ahora que constriñe a la materialidad: un mundo donde lo singular se desdobra en una multiplicidad de representaciones que pueden *instanciarse*³ en diferentes momentos y contextos.

Digitalidad y virtualidad se unen al concepto de conectividad para darnos un panorama general de nuestro imaginario del mundo digital. La conectividad aparece aquí como la impecable capacidad que tiene la información para circular libremente a través de redes de escala planetaria, sin constricciones espaciales o temporales. Al respecto, Negroponte afirma que “nos relacionaremos en comunidades digitales en las que el espacio físico será irrelevante y el tiempo jugará un papel diferente”.⁴

3— Si bien en el DLE de la RAE no figura este verbo, el Wikcionario lo define como un término propio de la informática: “Acción y efecto de crear una instancia. El crear en memoria un ejemplar de un conjunto de datos y código definido por una clase o estructura”. Contribuidores a Wikcionario, “instanciación”, *Wikcionario. El diccionario libre*, 9 de junio de 2019. Disponible en: <https://es.wiktionary.org/w/index.php?title=instanciaci%C3%B3n&oldid=4858201>.

4— Nicholas Negroponte, *Ser digital*, Barcelona, Ediciones B, 1995, p. 9.

En suma, nuestra imagen del mundo digital se puede resumir como un mundo limpio, veloz, brillante y de alta definición, inmaterial e interconectado.

Esta imagen es compartida por el capital financiero, capaz de mercantilizar el mundo entero a través de su abstracción y cuantificación dentro de representaciones informáticas que posibilitan transacciones globales en fracciones de segundo. El capitalismo financiero o especulativo y la digitalidad son dos caras de una misma moneda. Una es la base técnica y la otra es la estructura económica y organizacional. Ambos se describen bajo los mismos valores y ambos dependen de una racionalidad que comprende al mundo en términos abstractos y cuantificables.

Karl Marx afirmaba que la maquinaria era la forma tecnológica más adecuada para el capitalismo del siglo XIX. Actualizando este argumento, podemos afirmar que el mundo digital es la tecnología más adecuada para el capitalismo del siglo XXI. Sin embargo, siguiendo con el argumento original, Marx también afirma que, aunque la maquinaria fuese la forma tecnológica más adecuada del capitalismo, de esto no se infiere que la maquinaria opere de manera más eficiente bajo esta forma de organización, ni que ésta sea su única forma de existencia. Parafraseando este planteamiento, podemos afirmar que, aun cuando la tecnología digital sea la forma tecnológica más adecuada para el capitalismo avanzado, ello no significa que otras formas de ser de lo digital no sean posibles. Pero para que esa potencialidad se concrete, es necesario un proceso de resignificación de los valores que han servido hasta ahora para describir el mundo digital, así como un proceso de reorganización de sus estructuras técnicas, organizativas y materiales. Tal vez ésta es una tarea que la cultura puede asumir, pero para que esto suceda, los artistas, los agentes culturales y los espacios del arte y la cultura no pueden seguir reproduciendo de forma acrítica y celebratoria cada nueva moda o tendencia que los grandes capitales tecnológicos pongan sobre la mesa. Por dar un ejemplo, contrapunteando con la versión hegemónica del mundo digital, tal vez la posibilidad de pensar en una digitalidad

alternativa —una digitalidad lenta, sucia, de baja definición, basada en redes locales y con una materialidad bastante definida— sea una idea interesante.

Desterritorialización

En términos filosóficos, al camino que siguen tanto la digitalidad como el capitalismo financiero en su desplazamiento discursivo de la materialidad y el territorio lo podemos describir como un proceso de desterritorialización. Para Gilles Deleuze y Félix Guattari éste consiste en una desarticulación del territorio como marco de referencia y significación de las prácticas y discursos de una sociedad. Este proceso comúnmente va aparejado con uno de reterritorialización, el cual restituye parcialmente dichos marcos de referencia utilizando nuevas formas y estructuras. A pesar de que estos procesos tienen potencialmente un aspecto positivo, para estos autores, la reterritorialización dentro del capitalismo se caracteriza por una constante destrucción de los códigos, relatos y localizaciones de las sociedades anteriores, para en su lugar crear una nueva versión del territorio de carácter abstracto y mensurable, que obedece a la necesidad de reproducción del capital. En sus propias palabras: “El capitalismo es inseparable del movimiento de desterritorialización, pero conjura ese movimiento a través de reterritorializaciones facticias y artificiales. Se construye sobre las ruinas de las representaciones territorial y despótica, mítica y trágica, pero las restaura a su servicio y bajo otra forma, en calidad de imágenes del capital”.⁵ Por su parte, el geógrafo brasileño Rogério Haesbaert profundiza en este argumento, y afirma que la desterritorialización dentro del capitalismo tiene un efecto de precarización social, caracterizado por el desplazamiento de los grupos subalternizados por

5— Gilles Deleuze y Félix Guattari, *El Anti Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*, Barcelona, Paidós, 1985, p. 313.

parte de los grupos hegemónicos.⁶ En este sentido, el autor afirma que resulta erróneo considerar como una forma de desterritorialización al incremento de movilidad de las transnacionales y los capitales financieros dentro de la globalización, cuando más bien se trata de una deslocalización posibilitada por la fuerte capitalización de las redes construidas por estas empresas. Desde esta perspectiva, el argumento que describe al mundo digital como un espacio desterritorializado en realidad estaría describiendo una deslocalización posibilitada por las infraestructuras y la capitalización que permiten una gran movilidad de personas, información, productos y servicios para un grupo hegemónico privilegiado.

Podemos argumentar que, en el plano de la digitalidad, el proceso de desterritorialización/reterritorialización se da en tres dimensiones: el territorio, la materialidad y el trabajo. En la primera de ellas, mientras que los grandes capitales tecnológicos evangelizan a la sociedad sobre la posibilidad de una vida capaz de desarrollarse principalmente en un plano virtual e interconectado, restando importancia a la localidad de las prácticas sociales y culturales, estos mismos capitales son importantes jugadores dentro de los movimientos de especulación inmobiliaria, al igual que son algunos de los principales eslabones dentro de la cadena de extractivismo a escala global, valorizando ambos procesos el territorio para su explotación. En segundo lugar, en cuanto a la materialidad, mientras que los discursos sobre el mundo digital nos inundan de imágenes renderizadas en 3D, de colores relucientes y una estética limpia que retrata la digitalidad como un proceso impecable de flujos de información, los procesos materiales para mantener la circulación de estos flujos se han convertido en los últimos años en una de las principales causas del calentamiento global. Finalmente, en la dimensión del trabajo, mientras que los procesos que permiten el funcionamiento de los servicios y plataformas digitales se retratan como el resultado de la automatización

6— Rogério Haesbaert, “Del mito de la desterritorialización a la multiterritorialidad”, *Cultura y representaciones sociales*, vol. 8, núm. 15, 2013, pp. 9-42.

de una serie de algoritmos inteligentes, en gran medida esta representación enmascara la explotación del trabajo humano en dos frentes: por un lado, en lo que teóricos como André Gorz o Maurizio Lazzarato han llamado trabajo inmaterial,⁷ el cual se ha revelado como una auténtica nueva forma de colonialismo basado en la extracción de datos personales de los usuarios de estas plataformas;⁸ y, por otro lado, en la explotación de trabajo precarizado, enmascarado dentro de plataformas digitales como un flujo fluido e impecable de transacciones entre información, capital, servicios y mercancía.

Podemos afirmar que la constante celebración de la virtualidad y la inmaterialidad con la que se describe el mundo digital funciona como un mecanismo que sirve para invisibilizar lo que nombramos *metabolismo de lo digital*. Todo organismo o máquina depende del consumo de materia y de procesos energéticos para la reproducción de sus sistemas, y lo digital no es la excepción. Sin embargo, a diferencia de otras formas tecnológicas, en el caso de lo digital estos procesos son menos visibles porque en su mayoría no suceden en la inmediatez de los dispositivos que sirven como superficie de contacto con este mundo; en su lugar, ocurren de forma distante y a través de sistemas e infraestructuras cuya escala los vuelve inconmensurables a la inmediatez de la percepción. Pero ello no quiere decir que estos grandes sistemas no sean materiales o que carezcan de localización. El metabolismo de lo digital no sólo es un gran consumidor de materias primas que son necesarias para la fabricación de dispositivos, sino que también es un gran consumidor de energía, de datos y de trabajo precarizado, sin los cuales es imposible su reproducción.

Cada una de las características con las que se describe al mundo digital tiene un costo energético y ambiental que

7— André Gorz, *The Immaterial*, Calcuta, Seagull Books, 2010; Maurizio Lazzarato, “Immaterial Labor”, en Paolo Virno y Michael Hardt (eds.), *Radical Thought in Italy*, Minnesota, University of Minnesota Press, 2006.

8— Michael Kwet, “Digital colonialism: US empire and the new imperialism in the Global South”, *Race & Class*, vol. 60, núm. 4, 2019, pp. 3-26.

resulta en un impacto directo en alguna localización. Por dar algunos ejemplos, llevar a cabo un cálculo de forma más rápida (como requieren los algoritmos estadísticos sobre los que se sostienen las tecnologías de inteligencia artificial, los mercados de criptomonedas o los tókenes no fungibles) requiere procesadores más rápidos, que por tanto tienen un mayor consumo energético. Fabricar baterías que duren más tiempo requiere la explotación de minerales cada vez más escasos o más difíciles de extraer. Almacenar millones de *terabytes* de información en *la nube* exige la existencia de gigantescas granjas de servidores, cada una de las cuales en sí misma representa una enorme infraestructura energética y de enfriamiento. Cada uno de estos ejemplos nos muestra no sólo que la inmaterialidad del mundo digital es una falacia, sino que además sus procesos se sostienen en un permanente flujo de desterritorialización/reterritorialización en el que se consumen enormes cantidades de materia y energía.

Más que tratar de demostrar una dicotomía entre el mundo digital y el mundo real, o tratar de argumentar una primacía de uno sobre el otro, lo que intentamos argumentar aquí es que los discursos de la digitalidad construyen una ideología que invisibiliza su dimensión infraestructural, negando con ello la materialidad de sus procesos y cerrando con esto la puerta a formas de intervención política que puedan construir nuevas formas de ciudadanía y participación dentro de estas tecnologías. Mientras que el mundo digital y el mundo real se encuentran en la actualidad profundamente entrelazados en lo que Haesbaert describe como territorios-red,⁹ donde la territorialización es el resultado de un proceso relacional que pone en contacto una multiplicidad de territorios, esta estructura territorial no puede ser utilizada para minimizar la importancia que la materialidad tiene en todos los procesos digitales, materialidad que se expresa principalmente en términos infraestructurales.

—

9— Rogério Haesbaert, “Del mito de la desterritorialización a la multiterritorialidad”, *op. cit.*

A través del concepto de infraestructura, autores como Brian Larkin, Lisa Parks o Nicole Starosielski tratan de nombrar aquellos elementos de un sistema que posibilitan el flujo de materia, energía, información, personas y mercancías, y que sirven como la base material sobre la cual se construye nuestra experiencia tecnológica moderna.¹⁰ Según estos autores, la infraestructura se distingue por su carácter contextual y relacional, del cual depende la experiencia espacial y temporal que se crea en un territorio. La infraestructura crea el entramado físico de la red de relaciones que definen a una sociedad. Como explica Larkin: “Como formas físicas perfilan la naturaleza de una red, la velocidad y dirección de su movimiento, sus temporalidades y su vulnerabilidad a fallas. Comprometen la arquitectura para la circulación, proporcionando literalmente la base de las sociedades modernas, y generan el entorno ambiental de la vida cotidiana”.¹¹ Debido a estas características, las infraestructuras “han sido históricamente utilizadas en los esfuerzos por reclamar y reorganizar territorios y relaciones temporales”.¹² En tanto que la territorialización está siempre relacionada con el control de procesos sociales en el espacio, podemos entender a la infraestructura como el vínculo entre el poder y el territorio. En términos de nuestra vivencia del mundo digital, la infraestructura no sólo determina nuestra desigual experiencia de la temporalidad y el acceso a las tecnologías digitales, sino que también la reterritorializa determinando su dependencia al uso de tierras, materias primas y energía. Igualmente, la infraestructura determina lugares potenciales de censura política y

—

10— Brian Larkin, “The politics and Poetics of Infrastructure”, *The Annual Review of Anthropology*, núm. 42, 2013; Lisa Parks, “Stuff You Can Kick: Toward a Theory of Media Infrastructure”, en Patrick Svensson y David Theo Golberg (eds.), *Between Humanities and the Digital*, Cambridge, MIT Press, 2015, pp. 355–373; Nicole Starosielski, “Fixed flow”, en Lisa Parks y Nicole Starosielski (eds.), *Signal Traffic: Critical Studies of Media Infrastructure*, Wood Dale, University of Illinois Press, 2015.

11— Brian Larkin, “The politics and Poetics of Infrastructure”, *op. cit.*

12— Nicole Starosielski, “Fixed flow”, *op. cit.*, p. 5.

la creación de fronteras digitales. Pero, por otro lado, como argumenta el Comité Invisible, en la medida en que es en la infraestructura donde actualmente reside el poder, es ésta el espacio para la disrupción e intervención política.¹³

Pensar el mundo digital desde su dimensión infraestructural nos permite plantear preguntas sobre cómo organizamos nuestras sociedades y nuestra vida en común dentro y fuera de los espacios digitales. Igualmente, pensar desde esta dimensión desplaza el espacio de intervención y agencia política sobre los espacios digitales, desde el uso y la inclusión, hacia la potencial coconstrucción de los territorios digitales y la transformación de la relación entre las tecnologías digitales y el metabolismo natural de su producción y reproducción. En otras palabras, nos permite pensar en formas de reterritorialización que no se dan desde la hegemonía de los grandes capitales y a través de sus estrategias de valorización, sino desde la posibilidad de construcción de nuevas formas de participación y ciudadanía digital. Contrario a un paradigma de inclusión que piensa a los participantes como meros usuarios/consumidores, y que se pone como única meta la reducción de la así llamada *brecha digital*, nuestro argumento se centra en la necesidad de pensar la participación en el mundo digital como un método de redistribución del poder que brindan las herramientas tecnológicas, así como la democratización de las decisiones sobre el impacto de las elecciones tecnocientíficas. La idea de inclusión denota una jerarquía entre un centro y una periferia, un adentro y un afuera, una normalidad y una anormalidad que produce lo que Pablo Gentili nombra como una *inclusión excluyente*.¹⁴ La inclusión funciona desde una lógica de reterritorialización que legitima la hegemonía del poder y del capital, y crea una segmentación social con base en la diferencia entre quienes forman parte y

—

13— Comité Invisible, *A nuestros amigos*, Logroño, Pepitas de calabaza ed. y Surplus Ediciones, 2015.

14— Pablo Gentili y Gaudencio Frigotto, *La ciudadanía negada. Políticas de exclusión en la educación y el trabajo*, Buenos Aires, CLACSO, 2000.

quienes no de un centro privilegiado. Desde nuestra perspectiva, la tarea de los agentes y espacios culturales no puede ser la de reproducir las jerarquías y divisiones del mundo ya existente, sino, por lo contrario, imaginar nuevas modalidades para lo político. Dentro del mundo digital eso significa imaginar nuevas formas de habitarlo y nuevas formas de existencia de lo digital en sí mismo. Formas de existencia en las que la relación entre las infraestructuras, los contextos y las relaciones sociales que conforman el territorio puedan responder a otros valores y crear otros imaginarios sobre el modo de ser de lo digital. En pocas palabras, apostamos por lo que Rocío Rueda Ortiz llama una *apropiación social de las tecnologías*, proceso que desafía la adopción de *tecnoutopías* digitales desterritorializadas, y que, desde contextos localizados, redes comunitarias y territorios existentes, busca “establecer puentes entre la memoria e historia de las comunidades con los sueños y proyectos de futuro”.¹⁵

Autonomía tecnológica, ambientes digitales y territorio

Hacer este recorrido a partir de diferentes nociones, que operan entre la digitalidad y la territorialidad, nos permite abrir nuestra óptica de cara a las alternativas que se están produciendo sobre la autonomía tecnológica, los ambientes digitales y su relación con el mundo material o los territorios que los albergan. En ese sentido, como lo mencionamos arriba, proponemos pensar la digitalidad más allá de una *señal discreta de dígitos binarios*,¹⁶ dándole más bien un sentido político a la reflexión desde casos concretos, donde el espacio digital tenga como condición ser

15— Rocío Rueda Ortiz, “Apropiación social de las tecnologías de la información: ciberciudadanías emergentes”, en Jorge Mauricio Escobar Sarria (coord.), *Colombia: diálogo cultural y tecnologías de la información y la comunicación para el fortalecimiento de los procesos comunitarios*, Cali, Universidad Autónoma de Occidente, 2006.

16— Nicholas Negroponte, *op. cit.*

habitado colectivamente para producir posibilidades de acción y transformación en la realidad analógica o material.

El Observatorio Global de la Sociedad de la Información (GISwatch, por sus siglas en inglés) contaba hasta 2018 con un registro de 43 experiencias de redes digitales de propiedad comunitaria con diferentes niveles de desarrollo.¹⁷ A pesar de las diversas vicisitudes en sus territorios, como pueden ser la existencia de marcos normativos que limitan su existencia o que los gobiernos privilegian el servicio de las grandes compañías privadas, entre otras razones técnicas, legales e institucionales,¹⁸ las comunidades han logrado consolidar una articulación internacional que propicia el intercambio de experiencias y metodologías de trabajo colaborativo para la implementación y el uso de tecnologías digitales en el marco del ejercicio de sus derechos humanos.

Un caso particular es la Biblioteca sin censura, el recinto digital de la libertad de prensa.¹⁹ Se trata de un espacio virtual que tiene la intención de mostrar la situación actual de la prensa internacional evadiendo el control de gobiernos autoritarios. La digitalidad cobra relevancia, ya que la biblioteca, con un estilo arquitectónico neoclásico, fue diseñada con miles de pequeños bloques parecidos a piezas de Lego, y para consultarla se debe ingresar a través de uno de los videojuegos en línea más populares y más vendidos en la historia llamado *Minecraft*. En su interior la biblioteca alberga textos de prensa censurados en sus países de origen, que pueden ser consultados en línea y descargados, y también muestra casos de periodistas asesinados por ejercer el derecho a informar a la sociedad.

—

17— Global Information Society Watch, *Community Networks*, 2018. Disponible en: <https://giswatch.org/community-networks>.

18— Marianne Díaz Hernández, *Marcos regulatorios para las redes comunitarias*, Derechos digitales y APC, 2018. Disponible en: <https://www.apc.org/es/pubs/marcos-regulatorios-para-las-redes-comunitarias-en-argentina-brasil-colombia-y-mexico>.

19— The Uncensored Library, 2020. Disponible en: <https://www.uncensored-library.com/en>.

La organización internacional Reporteros sin Fronteras es la responsable de esta iniciativa y busca que, desde cualquier parte del mundo, el público en general, y principalmente personas jóvenes familiarizadas con estos ambientes digitales, puedan conocer lo que en la actualidad sucede en los temas sobre libertad de prensa y libertad de expresión, especialmente en países donde los medios de comunicación son bloqueados, manipulados o controlados. Esta acción creativa abre una posibilidad de diseminar la información censurada y producir un microterritorio como intervención política en ámbitos digitales (por lo general tachados de pueriles y distorsionadores de la realidad), donde personas usuarias/consumidoras del videojuego participan en la búsqueda y consulta de información.

Red comunitaria de Internet cien por ciento LibreRouter (Córdoba, Argentina)

En la comunidad rural de Las Calles, ubicada en Córdoba, Argentina, se logró implementar y sistematizar una experiencia donde la organización civil AlterMundi y la sociedad cooperativa Comunidad, Trabajo y Organización (CTO), dedicada a impulsar la autonomía alimentaria, establecieron en conjunto una intervención social para la creación de una red de Internet de propiedad comunal. Se trata de una experiencia relevante que nació con el objetivo de mejorar la producción de la cooperativa; no obstante, lograron ir más allá, y a partir del trabajo sostenido durante más de dos años con integrantes de otras comunidades en la zona se ha logrado expandir el espectro digital, aun en el contexto de la pandemia causada por el coronavirus y los protocolos de distanciamiento social.

AlterMundi²⁰ es una organización independiente con base en Argentina, la cual forma parte de un extenso movimiento internacional que promueve la autonomía tecnológica y el ejercicio

—

20— AlterMundi. Disponible en: <https://altermundi.net/>.

de los derechos digitales desde una perspectiva comunitaria. A esta iniciativa se han sumado esfuerzos y alianzas de diferente índole. En 2018 iniciaron los trabajos a través de metodologías colaborativas y de educación popular, y se produjeron los horizontes comunes y la suma de otras comunidades a la red de Internet de propiedad comunitaria.

Un hallazgo central fue que las comunidades identificaron la necesidad de acceder a la red para resolver asuntos cotidianos y mejorar la producción de alimentos: “La CTO identificaba la conexión a Internet como una necesidad de la zona y de la propia organización, porque el servicio provisto en esa zona por prestadores privados es caro y de mala calidad”.²¹ Es así que se diseña una intervención social con un despliegue teórico-metodológico que impulsa la pertinencia de la participación en un proceso de cambio paulatino para habitar el espacio digital. Para que el espacio digital sea concebido como un territorio, hay que dotarlo de sentidos y afectos que nacen de las prácticas sociales y culturales locales, además de incentivar un trabajo de articulación permanente con organizaciones sociales y redes colaborativas enfocadas en el tema, inclusive el trabajo a partir de chats grupales en redes sociodigitales. “El análisis de los intercambios en los grupos de WhatsApp, así como las entrevistas telefónicas, fueron las únicas estrategias metodológicas posibles para poder analizar la tercera etapa de la red, debido a las medidas de aislamiento y distanciamiento obligatorios decretadas por el gobierno argentino a partir del 20 de marzo del 2020”.²²

AlterMundi ha logrado diseñar una metodología de trabajo que permite la transferencia tecnológica a las comunidades y la apropiación de la red comunal de Internet a través de su diseño,

21— Anna Valeria Prato, Cintia Weckesser y María Soledad Segura, *AlterMundi y la primera red comunitaria de Internet cien por ciento LibreRouter y extendida durante la pandemia de COVID-19*, Córdoba, Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades, 2020. Disponible en: <https://bit.ly/34q85t5>.

22— *Ibid.*, p. 22.

instalación y gestión colectiva sin fines de lucro. Una condición técnica relevante fue poder contar con dispositivos LibreRouter²³ de alto rendimiento, que tienen la función de ser los puntos de acceso a la red de Internet inalámbrico, a diferencia de lo que había sucedido en otras experiencias de años anteriores, donde se tenían que adaptar o modificar a partir de sistemas operativos *firmware*, lo que representa una conquista sociotecnológica frente al mercado tecnológico hegemónico.²⁴ Las organizaciones identificaron cuatro usos de la red comunitaria de Internet relevantes: (I) mejorar la productividad de la cooperativa, (II) que sus familias y las comunidades puedan ejercer su derecho humano y contar con un servicio local, (III) contar con una interconexión con los territorios cercanos, y (IV) abrir la posibilidad de la interconexión con la región a través del espacio digital. Este caso nos muestra el proceso de la apropiación de la tecnología para los fines colectivos de un territorio concreto y particular; es otra forma de habitar el espacio digital cuando se abre la posibilidad de fortalecer los lazos comunitarios y productivos a partir del diseño colectivo de la infraestructuralidad.

Intranet comunitaria Xamoneta en Cherán K'eri (Michoacán, México)

Xamoneta es el nombre de una agrupación integrada por comuneras purépechas del municipio de Cherán. Desde 2009 este grupo promueve el respeto a sus bosques y a la vida desde la perspectiva comunal a través de la comunicación comunitaria y la radio local. El municipio de Cherán K'eri ha vivido en la última

23— LibreRouter son dispositivos abiertos, adaptados para redes comunitarias y con posibilidad de colaboración que facilitan la interconexión, son impulsados desde 2016 por el Fondo Regional de Innovación Digital (FRIDA), iniciativa que forma parte de LACNIC, el Registro de Direcciones de Internet para América Latina y el Caribe que promueve una Internet global, abierta, estable y segura.

24— AlterMundi Asociación Civil, *Comunidades haciendo Internet*, 2020. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=OKwQwQFoZJI>.

década una transformación política que ha servido de referencia para otros pueblos. Fue en 2011 cuando comenzó la insurrección de su población contra los talamontes o traficantes de madera; las familias, los y las comuneras cansadas del abuso, la tala ilegal de los bosques y las agresiones graves de las organizaciones criminales en contubernio con los actores políticos, particularmente los partidos, decidieron enfrentarlos organizándose hasta expulsarlos. El 15 de abril de aquel año, la población decidió tomar control de toda la comunidad y estableció una estructura de autogobierno respaldado en los principios que les otorgan las leyes nacionales e internacionales.

Esta insurrección fue encabezada por mujeres de todas las edades. Una de las primeras acciones directas para enfrentar a los talamontes fue incautar una de sus camionetas de doble rodada, cargada con grandes troncos provenientes del bosque de Cherán, para posteriormente quemarla en la entrada del pueblo. En el transcurso de las siguientes semanas cinco camionetas más tuvieron el mismo destino y fueron colocadas en las entradas de los diferentes barrios que integran el municipio, como recordatorio permanente a los talamontes de que no se tolerarían más sus delitos. Con el paso del tiempo, se volvieron cascarones de máquina. En 2015 la comunidad decide quitarlos de la vía pública y, por acuerdo del Consejo de Asuntos Civiles —que entre otras cosas se encarga de los temas de educación y cultura—, los reubican en la unidad deportiva de la comunidad donde se encuentra el Museo de Sitio, un espacio público de libre acceso y entrada al bosque comunal, donde las habitantes y las familias pasan fines de semana. Éste es el primer ejercicio de producción de memoria colectiva derivado de la lucha por su autonomía y libre determinación. Por iniciativa de artistas de la comunidad, se intervienen las carcasas de las camionetas incendiadas y se colocan en la zona asignada. No obstante, la consigna de la comunidad fue clara: que el bosque se hiciera cargo, que esas máquinas que lo habían dañado terminaran ahora desintegrándose por las fuerzas de la naturaleza y del propio bosque.

Yunuen Torres, integrante de Xamoneta, participó activamente en las manifestaciones desde los primeros días, y recuerda

que fue de gran interés para diferentes investigadores sociales o tesisistas conocer de primera mano los hechos que estaban sucediendo en Cherán; sin embargo, los testimonios extraídos de las experiencias de la población no tenían una devolución, los materiales viajaban a diversas partes del mundo pero no tenían un regreso a la comunidad o inclusive no se sabía dónde quedaban esas narraciones. En 2018, ante la preocupación por la memoria viva de la lucha de su pueblo, comienzan a recopilar materiales de diferente índole. Con la intención de “nombrar la lucha desde el presente y desde diferentes generaciones”, se crea el espacio de la Fogata Kejtsitani o “memoria viva” como el lugar donde se archivan los productos o resultados de dichas investigaciones.

Es así que las memorias colectivas y los ambientes digitales se complementan en esta iniciativa que se impulsa desde las mismas comuneras del pueblo. Fogata Kejtsitani, el colectivo Xamoneta, la Radio Fogata de Cherán, en colaboración con Redes A. C. y AlterMundi, organizaron en 2019 el Primer Semillero de Redes Comunitarias del Abya Yala, en Cherán K’eri. Como resultado de las reflexiones de ese taller, las mujeres de Xamoneta deciden crear una intranet LibreRouter con el acompañamiento de AlterMundi y la asociación civil Redes, cuyo principal fin sea albergar y promover la memoria de la lucha por su autonomía y libre determinación.

Bajo una lógica de uso gratuito, de libre acceso y sin fines de lucro, la agrupación se ha dado a la tarea de instalar la infraestructura adecuada para crear una red de Internet de propiedad y gestión comunitaria bajo el nombre de Xamoneta, o “eco” en purépecha, y así utilizar el poder colectivo para decidir qué se quiere mostrar de su propia comunidad y su memoria colectiva.

Concluir sin cerrar

La digitalidad en los procesos sociales de base o en el territorio está sucediendo a través de mecanismos participativos y horizontales. Podemos ver así que una condición para que el espacio digital sea pertinente en los territorios es que se

tenga la posibilidad de habitarlo, en tanto éste amplifique las posibilidades de acción y transformación de la realidad física o analógica, pues, como se puede observar a través de los casos abordados, la relación de la infraestructura con la posibilidad de conectividad está relacionada con la configuración del territorio y sus procesos organizativos. En ese sentido, la digitalidad como territorio debe ser capaz de brindar las condiciones de enunciación que tengan la expresividad y las características para habitarlo desde lo simbólico y lo material, como pueden ser las memorias colectivas o las memorias de las luchas de los pueblos y sus prácticas de cara a la apropiación del futuro.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

• • • •

• • • •

**II. De lo urgente a lo importante (y viceversa):
derechos culturales,
ciudadanías y activismos
en lo digital**

• • • •

• • • •

Sayak Valencia

Digital Gangsters:* psicopolítica, fascismo 2.0, precarización y producción de realidad

* Transcripción de la conferencia magistral dictada por Sayak Valencia en el marco del segundo encuentro Museo Digital, el 11 de noviembre de 2020. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=JUfxTp89gC4>.

Buenos días, en primera instancia agradezco al MUAC la invitación para realizar esta conferencia. Como el título lo indica, versará sobre temas que resultan relevantes para la reflexión de nuestro contexto actual en el que la vida, la socialización, el ocio, el trabajo y la interacción casi al completo han migrado hacia las pantallas, tras la irrupción de la pandemia mundial de COVID-19 causada por el virus SARS-COV-2. En estas condiciones se vuelven urgentes las preguntas sobre cómo sostener la vida, la democracia y la ciudadanía, los derechos culturales y otras cuestiones fundamentales para la supervivencia material, social y emocional en un entorno que se presume cada vez más desmaterializado.

En este sentido, esta conferencia versará sobre la infraestructura que se beneficia económica y políticamente de este desplazamiento de la vida a las pantallas en este momento de aceleración de la hipermediación que, con un argumento sanitaria, oculta mucho del desmantelamiento material y el aumento de la precarización, tanto material como existencial, para ciertos sectores que no pueden quedarse en casa y que, literalmente, ponen el cuerpo y la vida al servicio del capitalismo más cruento, como el personal médico o el personal de limpieza, pero también otros, como los repartidores de comida, de mercancías, etcétera, que parecen invisibles y no esenciales, y que alimentan las arcas de las grandes empresas que gestionan la pandemia a través del capitalismo de plataformas que pertenecen al tinglado empresarial-digito-político-militar-de-vigilancia conocido como GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple y Microsoft), y que en esta conferencia denomino como *gangsters digitales*, aplicando este término a quienes a través de la posesión y diseño

de las infraestructuras del mundo hipermediado nos convierten en mercancías-datos-información-consumidores, instaurando nuevamente, pero a través de la vía digital, una especie de régimen neocolonial a través de la captura de nuestros deseos, necesidades y emociones por medio de lo que se ha venido llamando *colonialismo de datos*.¹

Ahora bien, en este punto considero necesario recordar el significado tradicional de la palabra *gangster*, que suele referirse a aquel sujeto insubordinado que cuestiona el poder, pero a través de actividades criminales que generan capital, de forma similar a como ocurre con el *sujeto endriago* del que hablo en *Capitalismo gore*.² Podemos entonces decir que el *gangster* es producto de una resistencia al orden del poder y a la vez constituye una figura que refuerza el sistema económico, capitalista y necropatriarcal, cuya dinámica se basa en la explotación y la rentabilización del trabajo de muerte o del crimen organizado. Sin embargo, los *gangsters* digitales pueden tener dos vertientes. Por un lado, están los *gangsters* que utilizan la infraestructura de las redes y de Internet para prácticas criminales como las extorsiones o los escarmentos, es decir, para cuestiones que tienen que ver con mercados ilegales. No obstante, si bien estos *gangsters* lucran y se benefician de la infraestructura de las redes, ellos no son dueños de los medios de producción, es decir, no participan directamente del neoliberalismo digital ni del capitalismo de vigilancia, sino que lo hacen desde las periferias. En este sentido, con *gangsters* digitales me refiero a los grandes lores de la informática y de la industria técnico-militar

—

1— Ulises Mejías y Nick Couldry, “Colonialismo de datos: repensando la relación de los datos masivos con el sujeto contemporáneo”, *Virtualis. Revista de cultura digital*, vol. 10, núm. 18, 2019. Disponible en: <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/289>. Consultado el 5 de noviembre de 2020.

2— El sujeto endriago es caracterizado por Sayak Valencia como “el sujeto que a través del ejercicio de la violencia, y en varios casos también de la criminalidad, consigue poder y agenciamiento económico”. Véase Sayak Valencia, *Capitalismo gore. Control económico, violencia y narcopoder*, Santa Cruz de Tenerife, Melusina, 2010.

de vigilancia y científica, propias del desarrollo del capitalismo de plataformas, tal como lo plantea Nick Srnicek.³ Estos lores reactualizan las relaciones coloniales ahora en el ámbito de lo digital. Un ejemplo concreto de esto es el programador y empresario estadounidense Mark Zuckerberg, creador de Facebook, cuya empresa encarna una nueva forma de acumulación económica en el ámbito de lo digital mediante la extracción de datos. Empresas como Facebook o Google, lejos de ser una amenaza para la Agencia de Seguridad Nacional, el Pentágono y otras tantas industrias militares, son sus nuevos socios, y son precisamente estas nuevas tecnologías de información las que están reorganizando la economía digital y, por tanto, actualizando el viejo capitalismo e impulsándolo en esta nueva etapa en la que nos encontramos y que nos da noticia de un cambio en el paradigma tanto económico como político, pasando del neoliberalismo “democrático” (instaurado en nuestros continentes a partir de los años noventa con la globalización y su discurso “multicultural”) a un neoliberalismo autoritario que disemina su agenda ultraconservadora a través de la psicopolítica digital⁴ y que nos advierte de la conjunción entre hipervigilancia y fascismo 2.0.

En este orden de ideas, en las que se conjugan hipervigilancia y fascismo 2.0, Occidente se pregunta: ¿Cómo es posible que después de las atrocidades acontecidas durante la Segunda Guerra Mundial haya vuelto a popularizarse el fascismo? ¿Por qué las políticas del odio y del cinismo se vuelven un valor al alza que suma *likes* en las redes y caracteriza a los gestores del nuevo orden mundial? ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? El camino ha sido largo y ha estado salpicado de hitos tecnológicos como la fotografía, el cine, la televisión, el Internet y el teléfono móvil, que han acompañado las narrativas modernas del progreso, pero existen dos elementos fundamentales que han hecho posible esta vuelta al fanatismo: el borrado de la

3— Nick Srnicek, *Capitalismo de plataformas*, Buenos Aires, Caja Negra, 2018.

4— Byung-Chul Han, *Psicopolítica*, Barcelona, Herder Editorial, 2014.

memoria y la cosmetización de la violencia. Ambos elementos son fundamentales para el ascenso de este nuevo autoritarismo, presentado por los medios de información y las redes sociales virtuales como algo que surge espontáneamente, sin explicación previa ni contexto; una excepción a la regla democrática.

En los siguientes párrafos indagaremos en los procesos que han permitido esta interconexión que nos hace preguntarnos: ¿Qué relación tiene este ascenso del fascismo 2.0 con el uso de ciertos elementos del folclor digital y la difusión de ciertas imágenes para propagarse? Sin embargo, quienes hemos nacido, crecido y habitado espacios excoloniales o fronterizos, o somos personas racializadas, disidentes sexuales o de género disconforme, migrantes indocumentados o todas estas variables juntas u otras, sabemos que este ascenso del fundamentalismo no es una excepción a la regla democrática, sino el modo de producción de excepcionalidad que alimenta las grandes arcas económicas desde la colonia hasta nuestros días. Los métodos se han diversificado y las tecnologías se han actualizado; sin embargo, tres elementos son esenciales para el resurgimiento del pensamiento conservador/colonial: la popularización del supremacismo blanco, la celebración indiscriminada de la masculinidad violenta y la glorificación de la *nación heterosexual*,⁵ que esconden imaginarios coloniales extractivistas y están en clara oposición a los movimientos feministas, antirracistas, sexodisidentes, decoloniales y migrantes.

Ahora bien, ¿qué relación tiene este ascenso del fascismo 2.0 con el uso de ciertos elementos del folclor digital y la difusión de ciertas imágenes para propagar su agenda conservadora? En este trabajo propongo el concepto de *régimen live* para delinear esta relación y hacer un puente teórico entre el régimen biopolítico propuesto por Michel Foucault, en el que el centro de gobierno es la administración de la vida y sus procesos,⁶ hacia

5— Ochy Curiel, *La nación heterosexual*, Bogotá, Brecha Lésbica, 2013.

6— Michel Foucault, *El nacimiento de la biopolítica*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2007.

el régimen psicopolítico digital,⁷ en el cual se explota la subjetividad y se rentabilizan las emociones, para entender el paso de las formas de gobierno disciplinario *de lo vivo* a las formas de gobierno de la psique y la subjetividad a través del *en vivo*.

¿Qué es el régimen live?

El régimen live es una conceptualización con la que busco apuntar el cambio en la sensibilidad que produce una mutación cognitiva⁸ tanto a nivel de contenidos como de aparatos de percepción. Tiene, al menos, tres características: la eliminación visual de la división público-privado, la reificación del tiempo como algo sin duración (pura adrenalina, instantaneidad y desmemoria) y la cosmetización extrema de las imágenes de violencia y su despolitización crítica. Este gobierno de las emociones reprograma nuestros marcos de percepción para mantenernos hiperestimulados y en eterno presente sin memoria a largo plazo, una especie de encarnación de la sociedad del espectáculo⁹ que utiliza también la figura del *simulacro*,¹⁰ pero va más allá porque es de orden psico-político-digital y está engarzado a la producción de algoritmos e información que puede ser rentabilizada en múltiples formas: a través del *capitalismo de plataformas*;¹¹ de la venta de información personal a las empresas, entendida como colonialismo de datos;¹² y de la

7— Byung-Chul Han, *op. cit.*

8— Franco Berardi, *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*, Buenos Aires, Caja Negra, 2017.

9— Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, Buenos Aires, La Marca, 2008.

10— Jean Baudrillard, *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Kairos, 2008.

11— Nick Srnicek, *op. cit.*

12— Ulises Mejías y Nick Couldry, “Colonialismo de datos: repensando la relación de los datos masivos con el sujeto contemporáneo”, *op. cit.*

monetarización de las emociones,¹³ entre otras. Sin embargo, lo realmente importante para esta forma de administración es que “los datos recogidos permiten también perseguir el objetivo estratégico de asegurar la reproducción del propio sistema”.¹⁴ Así, la realidad del régimen live fusiona el Internet con el Outernet,¹⁵ fracturando sensorialmente la división *offline/online*, lo cual tiene como consecuencia la espectralización del mundo que incide en la manera en que empatizamos o no con ciertos acontecimientos violentos y cómo prosumimos¹⁶ y aceptamos ciertos imaginarios. Ejemplo de esto son las imágenes de personas asesinadas en atentados “terroristas”: cuando son habitantes del tercer mundo o son personas racializadas, no despiertan el mismo grado de empatía ni de duelo que cuando la violencia que muestran las imágenes es sufrida por personas blancas habitantes de las superpotencias económicas. Si bien este régimen crea industrias millonarias y reinventa los dispositivos y las plataformas de transmisión, también disemina un *sentido común neoliberal*¹⁷ que se conjuga con agendas conservadoras y espectraliza las consecuencias atroces de ciertos actos de violencia cometidos en contra de poblaciones minoritarias; por ejemplo, el negacionismo de la

—

13— Judith Duportail, *El algoritmo del amor. Un viaje a las entrañas de Tinder*, Barcelona, Contra, 2019.

14— Giorgio Griziotti, *Neurocapitalismo. Mediaciones tecnológicas y líneas de fuga*, Santa Cruz de Tenerife, Melusina, 2017, p. 87.

15— Javier Fresneda, “Notas de caza en Outernet. La incorporación de imágenes después de Internet”, *Re-visiones*, núm. 13, 2013.

16— Según Wikipedia, “la palabra prosumidor es un acrónimo formado por la fusión original de las palabras productor (también profesional o proveedor, según el contexto) y consumidor. Se trata de un término utilizado en ámbitos muy diferentes, desde la agricultura a la informática, la industria o el mundo de las aficiones”. Contribuidores a Wikipedia, “Prosumidor”, *Wikipedia. La enciclopedia libre*, 23 de junio de 2022. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Prosumidor&oldid=144358613>.

17— Irmgard Emmelhaiz, *La tiranía del sentido común. La reconversión neoliberal de México*, Ciudad de México, Paradiso, 2016.

derecha española respecto a los crímenes franquistas cometidos durante la dictadura, o la displicencia de Donald Trump al ser cuestionado sobre los centros de internamiento de menores migrantes en la frontera entre México y Estados Unidos, lo cual posibilita la diseminación y popularización del discurso conservador a través de imágenes altamente cosméticas, como memes racistas, machistas y supremacistas que, al mezclarse con el folclor digital¹⁸ y con un contenido cómico, circulan en las redes sociales virtuales de manera indiscriminada junto con otras cuyo carácter puede ser crítico o contestatario.

En este sentido, el régimen live crea montajes contradictorios donde los extremos políticos se tocan a través de lógicas estéticas desvinculadas de sus contextos, lo cual produce confusión en los espectadores porque presenta un sistema de equivalencias donde todo vale lo mismo. Esta banalización del sentido de las imágenes de denuncia reelabora el régimen escópico, desafía la facticidad de los hechos y borra la memoria histórica de ciertas poblaciones, sobre todo minoritarias: originarias, racializadas, empobrecidas, feministas, la memoria de las disidencias sexuales, de las diversidades funcionales, de las personas migrantes, etcétera. Así, el gobierno del *en vivo* y *en directo* se basa, entonces, en la fabricación/suplantación de la realidad para alterar la percepción y que nuestra sensibilidad se aproxime al mundo *offline* con un marco estrecho en concordancia con una arquitectura mental cómoda, contradictoria y despolitizada, es decir, apta para ser capturada y seducida por ideas simplistas que apelan a las emociones y deseos individuales más que a la justicia social y a la colectividad.

18— Jaron Rowan, *Memes: Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*, Madrid, Capitán Swing, 2015.

La vida de derechas

Me inspiro en el planteamiento de la filósofa argentina Silvia Schwarzböck, quien nos dice que la derechización de la vida ha sido el caldo de cultivo para que estos pensamientos nativistas, racistas, misóginos y fundamentalistas estén tomando auge en el mundo contemporáneo. Pero, ¿qué es la vida de derechas? En palabras de Schwarzböck: “Es el sueño de una vida sin problemas [...] Matar banalmente, por descuido, por no aburrirse, por omisión, porque la imagen o su simulacro así lo exigen”.¹⁹ Así, la vida de derechas es la expropiación de todos los valores de “lo bueno, lo justo y lo bello” del proyecto humanista por parte de las agendas conservadoras en amalgama con el neoliberalismo. En dicha amalgama el extractivismo se extiende a las gramáticas de la disidencia y de los proyectos emancipatorios, tal como lo muestra el uso distorsionado y racista que hace la *alt-right* o derecha alternativa de conceptos fraguados dentro de la tradición de la teoría crítica frankfurtiana, o el uso contradictorio que los movimientos ultraconservadores hacen de los discursos feministas para vaciar de sentido sus demandas y demonizarlas, como es el caso del concepto de *ideología de género*.

Ahora bien, la forma más actualizada de diseminación de esta vida de derechas es el régimen live y sus dispositivos y plataformas digitales, que actualmente están permitiendo la ascensión del fascismo 2.0 y la instauración de un régimen *glotartario*, es decir, un gobierno global basado en el totalitarismo que utiliza las redes para producir un consenso social acrítico que carece de argumentos pero se desborda de pasiones. En este sentido, las imágenes, entendidas como un marco de percepción, proporcionan los elementos para producir un consenso visual, una especie de consenso silencioso del ojo o, como lo expresa Jean-Christophe Bailly: “La mirada mira, y ésa es en ella la vía del pensamiento, o al menos de un pensamiento que

—

19— Silvia Schwarzböck, *Los espantos. Estética y postdictadura*, Buenos Aires, Las Cuarenta, 2015, pp. 14-15.

no se pronuncia, no se enuncia, pero que tiene lugar y se ve, que se mantiene en ese lugar puramente extraño y extrañamente ilimitado que es la superficie del ojo”.²⁰

En esta línea apelo a que reflexionemos sobre la capacidad de la mirada para hacer consensos afectivos incluso sin mediación discursiva. Por ello, el arte contemporáneo es fundamental para pensar la forma en que se han reconfigurado nuestras formas de ver, ya que al menos desde inicios del siglo XX ha reprogramado la percepción política del mundo tal como afirma Hito Steyerl: “Quizá la historia del arte del siglo XX pueda entenderse como un tutorial anticipatorio para ayudar a los humanos a decodificar imágenes codificadas por máquinas, para máquinas”.²¹ Desde mi perspectiva, la potencia subversiva del arte es justo lo que está en juego desde inicios del siglo XX con las vanguardias artísticas europeas, ya que éstas disputaron la forma de representación y dislocaron la triada moral-estético-epistémica griega que equiparaba lo bueno con lo bello y lo bello con lo justo. Las vanguardias rompen con la perspectiva renacentista ocular-céntrica que se había impuesto desde el siglo XV y que fortaleció simbólicamente al proceso de colonización de América. Regreso al desafío de las vanguardias en el sentido de la producción de obras disruptivas que fueron reapropiadas por los sistemas conservadores; por ejemplo, el fascismo alemán se apropió de los lenguajes estéticos de las vanguardias y su contraofensiva estética para instituir una nueva visualidad vinculada con la cosmética y la prótesis ligada al fascismo como marca, como diseño de una subjetividad poderosa, atractiva y vinculada con un gusto y un diseño visual al que Susan Sontag denominó *fascinante fascismo*.²²

—

20— Jean-Christophe Bailly, *El animal como pensamiento*, Santiago de Chile, Ediciones Metales Pesados, 2014, p. 30.

21— Hito Steyerl, *Arte duty free. El arte en la era de la guerra civil planetaria*, Buenos Aires, Caja Negra, 2018, p. 101.

22— Susan Sontag, “Fascinante fascismo” en *Bajo el signo de Saturno*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 2007, pp. 81-107.

Ahora bien, me importa hablar de esta relación totalmente directa del arte con el régimen live porque parto del supuesto de que el arte de vanguardias y el contemporáneo nos permiten leer en nuestro presente, de manera ágil, todos los estímulos de la cultura pop que fluyen a través de las nuevas plataformas de comunicación y consumo virtual. El arte del siglo XX construyó una capacidad y unas formas de ver y entender el mundo a nivel metarepresentativo, dada su invención de lenguajes, fórmulas y visualidades innovadoras, creando otras abstracciones y consensos que de otra manera no existirían. El arte y sus rupturas constantes nos han rediseñado a nivel perceptivo. Por ello, el arte es fundamental para la construcción de una memoria sensible y crítica, que se ha visto atacada por la espectralización de la realidad a través del eterno presente del régimen live que destruye la memoria revolucionaria. Parto de la idea de que el diseño es un anestésico, es decir, que el diseño atractivo de las cosas influye en la percepción que tenemos de ellas, y me inspiro en dos teóricas importantes de este siglo: Susan Buck-Morss y Beatriz Colomina.

Empiezo con Buck-Morss, quien, reflexionando sobre la teoría de la estética de Walter Benjamin, dice que a partir de la diseminación masiva de imágenes de violencia y muerte después de la Segunda Guerra Mundial hubo una transformación de la psique que empezó a inhibir la producción de empatía a través de la eliminación de la memoria. Me explico: Buck-Morss, al igual que Benjamin, parte de la importancia del trauma en la teoría psicoanalítica freudiana como posibilidad de generar memoria. Como se ha estudiado, la experiencia traumática genera una memoria corporal, así un trabajo importante de la psique es producir vestigios/traumas para poder producir memoria y crear correlatos de sentido que ayuden a reconocer estos procesos y generar empatía. Volviendo al argumento de Buck-Morss, podemos deducir que la sobreproducción y circulación de imágenes de violencia contemporánea generan un cambio importante en la percepción y recepción de estas imágenes, porque al diseminarse masivamente el cuerpo receptor es sometido a un *shock* por estrés emocional que va

desactivando la producción de trauma en relación a esos estímulos constantes y así se inhibe la creación de memoria y de recuerdo, los cuales son fundamentales para poder producir empatía. De esta manera, la aceleración del proceso de producción y de percepción de imágenes de violencia exacerbada en nuestros días realiza el trabajo de anestesiarlos en lugar de estremecernos, posibilitando la desactivación de un consenso revolucionario intergeneracional por falta de memoria y correlatos de sentido.

La segunda teórica que me inspira para pensar el mundo contemporáneo como una ultracosmética, y ya no sólo como una estética, es Beatriz Colomina, quien ha investigado la producción de las tecnologías domésticas como una herencia de la Segunda Guerra Mundial y nos dice que, tras esta guerra, el diseño, la arquitectura y el arte contemporáneo van de la mano y producen los nuevos estándares de lo que se considera humano. Sobre todo, hace hincapié en el diseño industrial que abarrotó los hogares de los años cincuenta del siglo XX para decirnos que el diseño de espacios agradables y sin fricciones está directamente conectado con la eliminación sensorial de la ansiedad que podía producirse al recordar los horrores de la guerra. Pero también al construir espacios lisos se elimina sensorialmente la posibilidad de identificación política con el disenso o la fricción. Textualmente Colomina dice: “Las superficies lisas del diseño moderno eliminan la fricción, removiendo sensaciones corporales y psicológicas”.²³ El diseño entonces, después de los años cincuenta del siglo XX, transformó la estética en cosmética.

En este sentido, el régimen live, basado en la pura instantaneidad, el consumo y la satisfacción inmediata, es la cristalización de un proyecto político ultraconservador y extractivista que ha entendido que el rediseño de la psique social es más valioso y más potente que la represión en sí misma, y que nos está mostrando que el neoliberalismo es una forma de economía

23— Beatriz Colomina y Mark Wigley, *Are We Human? Notes on an Archaeology of Design*, Zurich, Lars Müller Publishers, 2016, p. 89.

y de gestión política heredera del fascismo que no se opondrá a la destrucción del marco de las democracias. El diseño de los espacios, la publicidad y las imágenes extraordinariamente llamativas y seductoras a nivel visual y sensorial, que se distribuyen hoy por medio de Internet y sus plataformas, causan arrobamiento (literalmente y no) y pueden producir un consenso visual no discutido que construye a su vez un gusto apolítico —o un gusto político conservador— que legitima y acepta la construcción de régimen necroescópico que normaliza la violencia y la vuelve fascinante;²⁴ tal es el caso de la distribución de imágenes atroces como las de los migrantes ahogados en el Mediterráneo, o las de miles de niños y niñas enjaulados en los centros de detención de la frontera de México con Estados Unidos que recuerdan a los campos de concentración nazis. Esto justamente es a lo que me refiero con el hecho de que el diseño es un anestésico y en algunos casos un analgésico; es decir, elimina el dolor o lo atenúa. Así, con el borrado de la memoria y la proliferación de un tiempo siempre presente y fragmentado, el régimen live logra que las catástrofes más graves resulten menos densas si estamos rodeados, al menos virtualmente o psicopolíticamente, de objetos bonitos, sensaciones agradables o espacios amigables, pues, como Colomina dice, el fin último del diseño es “crear una tenue línea de defensa estética en la cual refugiarse cuando el trauma no puede ser expresado”.²⁵

Por tanto, la vida de derechas es muy consciente de que lo que no se nombra no existe, pues para nombrar algo hay que crear una comunidad de consenso intersubjetivo que implica una discusión crítica, un disenso, una reflexión y un uso consensuado del significado y del contexto de una terminología determinada. Por ello, en contraofensiva al consenso léxico —dialogado y crítico—, se erige esta estética explícita que muestra

24— Sayak Valencia y Katia Sepúlveda, “Del fascinante fascismo a la fascinante violencia. Psico/bio/necro/política y mercado gore”, *Mitologías hoy*, vol. 14, 2016, pp. 75-91. Disponible en: <https://raco.cat/index.php/mitologias/article/view/315891>.

25— Beatriz Colomina y Mark Wigley, *op. cit.*, p. 101.

todo a partir de la sobreproducción de imágenes y estímulos audiovisuales, cuyo contenido, ora divertido ora cruento, depende de los ideales bio/necro/psicopolíticos que sostienen a los discursos neoliberales y autoritarios que popularizan el descrédito de la política disidente y exigen la banalización de todo.

Para concluir, es importante matizar que el uso del folclor digital no es exclusivo de las agendas conservadoras, sino que se mezcla de manera imprevisible con culturas regionales y puede producir también ejercicios de denuncia social, como por ejemplo las contraofensivas feministas, *queer*, antiracistas, promigrantes y por la diversidad corporal que inundan las *time-lines* de las redes sociales virtuales, y que han entendido que los escenarios de lucha no se encuentran sólo en el terreno material, como lo supone la vieja izquierda, sino que la construcción de una memoria crítica e intergeneracional depende también de ocupar los espacios virtuales a través de la producción de imágenes y contenidos que conozcan las lógicas de producción estética de este nuevo gobierno de las emociones, y que sean capaces de crear un correlato de sentido a través del uso subversivo del folclor digital.

Gracias por la atención y se abre el espacio para un diálogo.

Desaparecer o permanecer en Internet, ¿quién decide?

Quien controla el pasado, controla el futuro;
quien controla el presente, controla el pasado.

George Orwell, 1984

En un plano material, desaparecer es dejar de existir. En un contexto como el nuestro, desaparecer es una tragedia que impacta a familiares y amigos, pero también a la sociedad. Pocas veces pensamos que la desaparición puede ser voluntaria; sin embargo, desaparecer en entornos digitales ha tomado tintes libertarios cuando se desea revertir las huellas que genera la vida virtual, las mismas huellas que se hacen coleccionar cuando una persona ha desaparecido forzosamente con el objetivo de encontrarle, de tenerle en la memoria. El impulso que tiene la búsqueda por encontrarles con vida hace que paradójicamente algunas personas desaparecidas se encuentren más presentes en las calles y en la dimensión digital. ¿En qué momento desaparecemos?

Desaparecer voluntariamente

Aquel tecnooptimismo que promovió la idea de un Internet democrático, ésa que nos prometió igualdad al tiempo que nos pedía personalizar cada vez más nuestras cuentas en cualquier plataforma —mismas que nos pedían nombre completo, actividades favoritas e imagen que nos identificara—, ha tendido durante ya casi dos décadas nuevos escenarios donde muchas corporaciones han explotado los servicios “gratuitos” para sacar provecho de las comunicaciones y de nuestra información personal, que recopilan de una forma que nunca antes había sido posible con otros medios.

De la misma forma que procesan la tierra y los minerales en la industria de la minería, se procesan y venden nuestros datos entre las empresas que los recolectan, facilitando también los trabajos de las fuerzas del orden. Durante años, las empresas tecnológicas han respondido a las órdenes judiciales que exigen la información de usuarios específicos. Es bien conocido que la policía se acerca a empresas desarrolladoras de tecnologías si ve en ellas una oportunidad para fortalecer su sistema de vigilancia. Un caso es la base de datos que tiene registros detallados vinculados al historial de ubicación de cientos de millones de dispositivos en todo el mundo a través de varias aplicaciones vinculadas a Google, llamada Sensorvault, y que, al ser de Google, se sabe que almacena todos esos datos indefinidamente.

Según la investigación de Associated Press¹ sobre Sensorvault,² los servicios de Google en dispositivos Android y iPhone rastrean y almacenan datos, incluso si se desactiva el historial de ubicaciones en la configuración de privacidad, o sea que existe una condición de uso que, aunque no sea clara, implica que al utilizar un dispositivo digital gestionado con algún servicio de Google se almacenan nuestros registros de ubicación, y si la vinculación de estos datos sugiere posibles sospechas o “pistas para resolver delitos”, no dudarán en usarlas si les conviene. La cuestión es que hay ejemplos de los malos usos contra personas inocentes, pero no se encuentran evidencias de usos correctos que dismantelen redes de corrupción al interior de la policía o los gobiernos, por ejemplo.

Google puede estar recopilando muchos más datos e información personal de lo que se cree. En este minuto mucha gente

1— Ryan Nakashima, “Exclusiva AP: Google sigue sus movimientos, le guste o no”, *AP News*, 13 de agosto de 2018. Disponible en: <https://apnews.com/article/3b6492d0b8bf46258743adc11010a00a>.

2— Thomas Brewster, “Google Hands Feds 1,500 Phone Locations In Unprecedented ‘Geofence’ Search”, *Forbes*, 11 de diciembre de 2019. Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/thomasbrewster/2019/12/11/google-gives-feds-1500-leads-to-arsonist-smartphones-in-unprecedented-geofence-search/?sh=46da4f9127dc>.

se plantea desaparecer de Internet o al menos está intentando minimizar sus huellas digitales. La cuestión es que, desde el momento en el que nos asomamos al mundo digital, quedan los registros de nuestra presencia y actividad, de manera que, para desaparecer completamente de la red de redes, habría que borrar huellas pasadas y renunciar a utilizar dispositivos electrónicos digitales, cosa que la mayoría de las personas no están dispuestas a hacer, o simplemente no pueden.

Para desaparecer voluntariamente de Internet se requiere de mucho trabajo y entendimiento de lo que implica eliminar las huellas de cuentas de correo electrónico, de redes sociales y plataformas que, en caso de permitirle a un usuario darse de baja, exigen validar la identidad de quien quiere desaparecer, falsificar o sobrescribir información relativa al perfil o cuenta correspondiente. Asimismo, es necesario identificar cuentas que pudieran haberse abierto con esa identidad en el pasado, ponerse en contacto con la administradora de los sitios para desaparecer alguna información relativa a la identidad en cuestión, solicitar a empresas revendedoras de datos borrar el nombre, así como eliminar historiales de los motores de búsqueda que se hayan utilizado, todo esto entre otros muchos “trámites” que dejen de vincular a la identidad por desaparecer.

Históricamente, la identidad³ está vinculada a la identificación de rasgos distintivos de una persona, como el nacimiento, el sexo y la ciudadanía, validados a través del tiempo mediante distintos registros que van desde tatuajes hasta documentos biométricos de reconocimiento para realizar cualquier tipo de diligencia o transacción. La identidad también implica otros aspectos sociales, culturales y psicológicos; sin embargo, es necesario entender que, en la actualidad, el alcance de la dimensión física de identidad también está presente en la dimensión digital, porque se recopilan muchos más datos identificadores de los que solemos estar conscientes.

3— “El concepto de identidad”, en *Dossier para una Educación Intercultural*. Disponible en: <https://www.fuhem.es/ecosocial/dossier-intercultural/contenido/9%20EL%20CONCEPTO%20DE%20IDENTIDAD.pdf>.

Hay quienes entienden simplemente que todo aquello que hacemos en Internet es una dimensión digital, mientras que todo aquello que hacemos fuera de Internet es la dimensión física de la humanidad, pero puede resultar un poco más complejo si, como antes se dijo, entendemos que por defecto las tecnologías digitales recopilan información que puede registrar no sólo dónde nos ubicamos, sino desde qué dispositivo nos conectamos, cuántas veces, desde qué antena o proveedor de servicio, lo que hacemos, decimos, buscamos o consumimos; de tal manera que se pueden distinguir nuestros patrones de conducta y hasta los estados de ánimo que tenemos.⁴ De todo ello se guardan copias y copias en máquinas con sistemas de almacenamiento que tienen dueño, regularmente centros de datos de las empresas desarrolladoras o intermediarias que los recopilan, venden y analizan.

Todos esos rasgos que nos identifican digitalmente con alguna identidad, aunque tengamos varias, se construyen a través de las huellas, rasgos, firmas digitales o metadatos —lo que de forma analógica reconocemos como indicios (datos)—, mismos que se requieren obligatoriamente como documentos de identidad en plataformas para realizar transacciones bancarias, pagos, validar trámites, instalar o desarrollar *software*, comunicaciones, autorías y bienes inmateriales. En otras palabras, la conformación de la identidad de una persona o sujeto está constituida por registros y actividades que puedan representarle en un contexto específico. Siendo la identidad digital un cúmulo de datos, tiene muchas formas de ser leída.

La inmaterialidad de lo digital tiene un soporte material, físico. Hablamos casi de manera indistinta de lo digital o de lo virtual, pero entiéndase a lo virtual o la virtualidad como la experiencia sensorial que se puede recrear a través de un sistema tecnológico digital. En este punto ya identificamos que el soporte material de lo digital también responde a un diseño de

4— Acces Now, “Dear Spotify: don’t manipulate our emotions for profit”, 15 de abril de 2021. Disponible en: <https://www.accessnow.org/spotify-tech-emotion-manipulation/>.

lógicas sobre los *cómos* y *para qué*s tienen que servir las tecnologías, y es sobresaliente que pocas veces se pone a las personas en el centro, porque la inteligencia artificial, las grandes cantidades de datos (*big data*), el uso de algoritmos para procesarlos, las inversiones y ganancias, además de la interconexión masiva de sistemas y dispositivos digitales, sí lo están.

En relación con todo este despliegue, ¿qué ocurre entonces con los movimientos exactos de un perfil personal en las redes sociodigitales cuando una persona desaparece? ¿Y toda la información de su correo electrónico personal? Ésta se guarda indefinidamente en los servidores o máquinas de quienes las albergan, como lo explica ampliamente Shoshana Zuboff en su libro *La era del capitalismo de la vigilancia*.⁵ De forma cotidiana sería imposible operar las tecnologías digitales sin capacidad de preservación de registros, aunque ello puede significar un gran problema para proteger la privacidad de quienes quieren borrar sus rastros. Frente a este panorama, no debería ser extraño exigir que las tecnologías digitales sirvan también para ayudar a las búsquedas de personas desaparecidas. ¿Qué tiene que pasar para que ello ocurra y las tecnologías pongan en el centro la vida?

La forma en que consumimos las tecnologías digitales nos lleva a desarrollar aprendizajes para la producción y reproducción de conductas que se ajustan a las lógicas que las construyeron. Pocas veces nos preocupamos sobre el tiempo, los clics, los PDF, fotografías o copias de documentos que vamos acumulando, mucho menos de las cuentas o de la información que cedimos a cambio del acceso. Cuando una persona deja de usar un servicio no se sabe si será temporal o definitivamente, si es voluntaria o forzadamente, si la persona está viva, desaparecida o muerta, pero sus datos permanecen. Puede ocurrir que, ante la muerte o desaparición, las personas afectadas que cumplan identitariamente con requisitos para validar la gestión y los procedimientos, valiéndose del derecho humano a la intimidad y privacidad, puedan solicitar que cualquier información

5— Shoshanna Zuboff, *La era del capitalismo de la vigilancia*, Barcelona, Paidós, 2020.

personal se elimine y deje de aparecer en las plataformas y buscadores de Internet. Desde 2014, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea decretó el término *derecho al olvido*,⁶ muy vinculado a la protección de datos personales, el honor, la imagen e intimidad en Internet, que implica en diferentes casos que todos los ciudadanos europeos posean el derecho a la supresión de algunas informaciones que les puedan afectar.⁷

Al no ser un derecho en sí mismo, en Latinoamérica⁸ el término *derecho al olvido* ha sido controvertido porque la desindexación de información se puede contraponer a la libertad de expresión o al acceso a la información cuando ésta es de interés público, y, aunque sea personal, tiene que ver con la malversación de fondos de una administración pública, con la violación sistemática de los derechos humanos, corrupción o acceso a la justicia. Es interesante subrayar que, aunque *desaparecer* se ha convertido en un área de oportunidad para varias empresas especializadas en retener o eliminar rastros digitales de particulares, empresas y personajes públicos,⁹ necesitamos visualizar los mecanismos para recordar de otras maneras, para acceder a otra justicia si ésta no responde, para recordar y asegurarnos de encontrar otro sentido histórico a los registros.

6— Contribuidores a Wikipedia, “Derecho al olvido”, *Wikipedia. La enciclopedia libre*, 20 de marzo de 2022. Disponible en: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Derecho_al_olvido&oldid=142398768.

7— Maribel Marín Yarza, “La Audiencia Nacional reconoce por primera vez el ‘derecho al olvido’”, *El País*, 23 de enero de 2015. Disponible en: https://elpais.com/politica/2015/01/23/actualidad/1422015745_590889.html.

8— Marianne Díaz, “‘Derecho al olvido’ en Latinoamérica: un paso hacia adelante, dos pasos hacia atrás”, *Derechos Digitales*, 25 de agosto de 2016. Disponible en: <https://www.derechosdigitales.org/10439/derecho-al-olvido-en-latinoamerica-un-paso-hacia-adelante-dos-pasos-hacia-atras/>.

9— Peter Guest, “Exposed documents reveal how the powerful clean up their digital past using a reputation laundering firm”, *Rest of World*, 3 de febrero de 2022. Disponible en: <https://restofworld.org/2022/documents-reputation-laundering-firm-eliminialia/>.

Desaparición involuntaria/forzada a manos de un algoritmo

Resulta interesante identificar un aspecto de las tecnologías digitales que algorítmicamente desaparecen a aquellos perfiles o grupos sociales que, de forma más sistemática, intentan lograr más visibilidad para sus causas. Sus publicaciones muchas veces desaparecen sin explicación alguna, aun cumpliendo las “normas comunitarias” y las condiciones de servicio de la plataforma que, en nombre de la innovación y su propiedad, explican que pueden modificar los términos según les convenga a ellos o las usuarias. En ese apartado ya no se evoca comunidad, ja. Durante once días de mayo de 2021, la ciudad de Gaza, en Palestina, fue embestida por ataques y bombardeos aéreos por parte de Israel. Las personas que vivían en esa ciudad tuvieron una gran necesidad de comunicarse entre ellas y reportar la tragedia que estaban viviendo, y las herramientas con las que contaban para ello eran redes sociodigitales. Durante esos once días se documentaron 500 eliminaciones de *posts* y perfiles de Instagram y Facebook¹⁰ que pacíficamente pedían cese al fuego de la guerra hacia Palestina, mientras que ambas redes seguían operando de forma normal para la organización del odio extremista.

De aquella promesa de un Internet democrático accesible a todas las personas, queda poco. Así como las empresas habilitaron plataformas interactivas para ampliar espacios cívicos donde pudieran expresarse las ideas sociales o de interés público, éstas han evolucionado hasta convertirse en selectivas tribunas que regulan qué expresiones están permitidas y a quiénes se les permite publicarlas; sólo basta pararse a observar que quienes se encuentran en espacios digitales son quienes han predominado en los medios analógicos.

La sociedad civil interconectada en diversas partes del mundo ha mostrado su preocupación y oposición a que las tecnologías

10— Kari Paul, “Facebook under fire as human rights groups claim ‘censorship’ of pro-Palestine posts”, *The Guardian*, 26 de mayo de 2021. Disponible en: <https://www.theguardian.com/media/2021/may/26/pro-palestine-censorship-facebook-instagram>.

ejecuten decisiones, distribuyan con sus algoritmos e interpreten los datos con sus sesgos y valores, porque por defecto muchas personas estaremos excluidas. Esa indignación es el espíritu con el que se experimentan tácticas disruptivas en éstas y otras tecnologías, donde nosotros somos los agentes que podríamos emplear para fines más conscientes socialmente.

Hoy en día las decisiones sobre qué se publica, qué se almacena y qué se preserva, pasan también por decisiones corporativas, porque una vez que se publica algo en Internet cuesta, por su naturaleza, sostener la idea de que las decisiones son nuestras. Entonces, ¿qué clase de archivos podrán durar más de cien años si el control de los datos se retiene con criterios y prioridades de vigilancia o mercado? En 1996 se fundó visionariamente Internet Archive,¹¹ una biblioteca digital sin ánimo de lucro dedicada a la preservación de archivos y que hace capturas de sitios públicos en la web. Para sostener la cantidad de información que almacena, utiliza la infraestructura de una empresa subsidiaria de Amazon, pero no por ello deja de ser una táctica para mantener registros en línea que se pueden usar a favor del acceso a la información pública, privada y al ejercicio de la memoria. En el caso de precisar un histórico de una página concreta en la web, se requiere solicitar el servicio de Wayback Machine de forma manual o a través de extensiones sobre un navegador. Al estar en infraestructuras centralizadas, es prudente pensar que no siempre se garantizará el carácter sin ánimo de lucro o el sostenimiento de todo el cúmulo de información que lo implica, por eso es mejor seguir usando y explorando la preservación local y descentralizada.

Es muy interesante distinguir la tensión permanente entre la presencia, la necesidad de la preservación de la existencia, la posibilidad de modificar en el tiempo los registros que “no se han escrito en piedra” o *simplemente* desaparecer, elegir estar o no en un registro. Orwell no tuvo que vivir la hiperproducción de información ni las *fake news* para evocar la disputa por la verdad

—

11— Internet Archive. Disponible en: <https://archive.org/>.

y la justicia. Por desgracia la enfrentamos de forma más cotidiana con un tema urgente que sacude trágicamente nuestra realidad actual; me refiero a la desaparición forzada en México, la desaparición involuntaria de una persona que provoca, tanto en su círculo más cercano como en el tejido social, una gran incertidumbre en un ambiente descompuesto por un sistema económico que ha convertido la violencia en un negocio rentable o *capitalismo gore*, y que hace de una desaparición forzada una angustiante búsqueda de lo que haya podido sucederle a un ser querido.

La búsqueda es extensa y tiene muchas fases, va desde la investigación y colección de rastros físicos, geográficos, biológicos y espaciales más cercanos, a las fosas y campos de exterminio hallados por los colectivos de buscadoras en diversas partes del país. Estoicamente, los saberes y experiencias de familias y colectivos para la búsqueda en vida se han especializado en muchas áreas estratégicas, para reaccionar y fortalecer modelos de investigación que ayuden a las autoridades gubernamentales a realizar su trabajo, en la mayoría de los casos poco diligente ante esta emergencia humanitaria.

En las trayectorias de colectivos de búsqueda se han dado a la tarea de redefinir desde la ciudadanía lo que significa buscar, investigar, verdad y justicia. En las guías escritas de *Caminos para la búsqueda en vida*¹² se puede leer que las primeras horas de la búsqueda de una persona desaparecida son cruciales para encontrarla con vida. Primero se descarta que la persona desaparecida sea localizable, es decir, hay que llamar a las personas de confianza y contactos directos para preguntar sobre la persona que se busca, pues pueden ser el primer círculo de personas que se movilicen para encontrarle. Posteriormente hay que buscar en el registro de detenciones, en Locatel, en hospitales.

“Recopilar toda la información que se pueda sobre la persona desaparecida” es un procedimiento que involucra la recopilación consciente y bien intencionada de quienes buscan.

12— *Caminos para la búsqueda en vida. Saberes y experiencias de familias y colectivos.* Disponible en: <https://desaparecidosbusquedaenvida.mx/>.

“Características y datos personales” es la descripción detallada de los rasgos físicos a través de la compilación del reconocimiento físico, para lo cual resultan de ayuda fotografías impresas físicamente o digitales, pero también recordar qué se llevó de sus pertenencias. La “Información de una persona” consiste en los trayectos, personas y lugares que frecuenta, muchos de los cuales se pueden reconstruir a través de “la vigilancia amiga” para completar la información que se compartía a través de lo que se publicó en Internet, en sus redes sociodigitales, lo que acostumbraba, cuándo fue la última vez que escribió o *posteó*, con quiénes se le puede identificar, reconocer si tuvo alguna publicación o interacción fuera de lo normal.

Ubicar a las últimas personas que le vieron o hablaron pasa por subvertir cualquier respeto a la intimidad o pacto a la privacidad, porque este paso se trata de registrar todos los datos sobre sus comunicaciones y sobre la última vez que se le vio. Con base en ello se reconstruye la primera relatoría de hechos y se generan hipótesis para luego reportar y denunciar ante las autoridades. Generalmente son las buscadoras quienes realizan fichas de búsqueda que se distribuyen entre el primer círculo de apoyo de familiares y amigos para pegarlas en las calles, en chats o redes sociodigitales y ampliar la búsqueda.

Las “fichas de búsqueda” son un poderoso instrumento con el que se da a conocer la identidad de una persona, que, además de activar una búsqueda emergente en las calles, así como en diversos espacios de la web, en el tiempo se convierte en un ejercicio de memoria para hacer presente la ausencia de una persona. En el caso de encontrar a una persona con vida, ésta enfrenta un gran desafío para reconstruir su identidad sin que se le vincule a la búsqueda con todo el detalle de los datos personales que se pudieron viralizar.

En otra circunstancia la colección de datos personales y el cúmulo de detalles reconstruyen pistas que pueden ayudar al hallazgo; en los procesos de investigación judicial se puede echar mano, junto con el análisis de contexto, de diferentes líneas, procedimientos y gestiones que faciliten la ubicación de una persona, por ejemplo la “sábana telefónica”, que es

un archivo generado por el proveedor de servicio de telefonía celular o fija que registra también los metadatos de todo lo que se hizo con el teléfono (las llamadas, mensajes SMS o MMS, georreferencias, duración de llamadas, aplicaciones usadas, etcétera). En México la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión obliga a los proveedores a guardar la información por al menos dos años.

Éstas son pistas que se pueden cruzar con la cantidad de registros que recolecta Facebook, ahora Meta Platforms, Inc., con todas las publicaciones, mensajes, localizaciones y dispositivos utilizados. Desde luego aparece constantemente entre los colectivos en búsqueda la preocupación sobre los datos personales y la privacidad de obligado respeto a la persona desaparecida, pero se prioriza la necesidad de encontrarle con vida. Es por ello que se espera puntual atención de los proveedores de servicio y las plataformas sociodigitales en este tipo de casos, porque cuentan con mucha información estratégica que puede ayudar a fortalecer investigaciones para encontrar personas con vida. ¿Por qué no se hace? ¿Qué se necesita hacer o decir para que las tecnologías digitales funcionen para proteger la vida?

La rendición de cuentas es un procedimiento todavía con precario camino en algunos Estados como el nuestro; sin embargo ha sido a través de las demandas colectivas y sociales que se han avanzado algunas pautas para que, a través de instrumentos legales y morales, se puedan exigir responsabilidades a las tecnologías, servicios, instituciones y plataformas, así como la atención a solicitudes expresas para investigar casos de desaparición forzada. A veces lo desesperante para muchos colectivos de buscadoras es enfrentarse con la impunidad que naturaliza estos crímenes de lesa humanidad, y es por ello que continúan su búsqueda de forma independiente.

Es extraño aludir “al derecho” para exigir algo, y los juristas de la UNAM creen que es porque el concepto es muy flexible y aludimos a él como una forma de exigir el cumplimiento de una obligación; entonces, cuando hablamos de *derecho a la memoria*, varias buscadoras interpretan y reivindican el uso de los registros de datos personales, historias, hallazgos, como los

diálogos necesarios donde las reflexiones sobre la desaparición se funden con otras dimensiones, como el sistema económico, los pueblos originarios, los migrantes o el territorio.

Pocas veces se escuchan grandes discursos sobre derecho a la memoria que lo nieguen, como un derecho en sí, porque involucra la reparación de daños a las víctimas y sus familiares, pero sobre todo combate el olvido que permite la impunidad o la repetición de los hechos. La tensión es permanente hasta en lo más cotidiano: hay quienes quieren recordar y quienes siguen el ritmo de la vida donde es fácil olvidar o ser olvidado.

Durante la pandemia se agregaron factores de riesgo a las búsquedas en terreno, y los diálogos acerca de la memoria han tomado un lugar especial al ampliarse los horizontes físico-digitales para hacerse cargo de lo que está pasando y evitar que, selectivamente, nos desaparezcan.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

• • • •

• • • •

**III. Subvertir el cuarto
de las maravillas. De
la contemplación al
cuestionamiento de la
realidad desde el arte
contemporáneo**

•

• • • •

• • • •

Mônica Hoff



El museo, las palabras mágicas y las políticas de salvación



La ultraderechización del mundo; el aparente regreso de un fascismo que en realidad nunca se fue; las medidas antidemocráticas; el racismo estructural; el racismo recreativo; la misoginia; la legitimación de la violencia; el Segundo Estado; el para-Estado; la posverdad; los memes; las *fake news*; los incendios; los acuerdos políticos; los acuerdos económicos; los acuerdos estéticos; la neoevangelización; los debates posdesdeanticolonialistas; la censura; el odio; la empatía blanca; la *estética* de la empatía; la migración; la militarización; la redistribución de la violencia; el biopoder; la *biolencia*; el extractivismo territorial; el extractivismo epistémico; la apropiación cultural; la lucha de los movimientos sociales; la criminalización de los movimientos sociales; las milicias; el problema del agua; los cambios climáticos; la crisis climática; la emergencia climática; el colapso climático; la Amazonia en venta; la Amazonia en llamas; los feminicidios en América Latina; el régimen colonial-racializante-capitalístico;¹ los museos. El proyecto histórico de las cosas, el proyecto histórico de los vínculos;² la utopía; la

—

1— Término creado por Suely Rolnik para describir el proyecto de razón que ha estructurado el mundo blanco occidental y su sistema capital. Véase Suely Rolnik, *Esferas da Insurreição. Notas para uma vida não cafetinada*, São Paulo, n-1, 2018, pp. 29-40.

2— Concepto creado por la antropóloga argentina Rita Segato para oponerse a la idea de pedagogías de la crueldad (o del poder), que según ella consisten en “todos los actos y prácticas que enseñan, habitúan y programan a los sujetos a transmutar lo vivo y su vitalidad en cosas [...], esta pedagogía enseña algo que va mucho más allá del matar, enseña a matar de una muerte desritualizada”. Véase Rita Segato, *Contra-pedagogías de la crueldad*, Buenos Aires, Prometeo Libros, 2018. pp. 11-16.

distopía; el estado colonial-violador; la blanquitud; el mestizaje; el pensamiento eurocéntrico; los museos. El mundo ch'ixi; las pedagogías del poder; las contrapedagogías de la crueldad; la precarización de la vida; los museos. Las instituciones; los discursos del arte; las luchas de la educación; la memoria del fuego; el día del fuego; los museos. La humanidad; la subhumanidad; la hermana-piedra; la montaña-padre; los guaraníes; los araweté; los quechuas; los mapuches; los purépechas; los nahuas; las *mona*; las *mina*; las *mana*; las *preta*; las *trava*;³ los que no son nosotres; los museos. El fracaso; los éxitos; la de(s)colonización; la democracia; el *efecto democracia*; los museos. La pandemia; las medidas sanitarias; la vigilancia y su estética del control; la vacuna y las teorías de la conspiración; el cuarto; la casa; la escuela; la oficina; el móvil; los museos. El virus y el fin del mundo; la vida y su utilidad capital; los discursos antisistema; el *cistema*; las palabras robadas; las *nuevas narrativas*; la fetichización curatorial; los museos. El mundo; la ficción-mundo; el mundo-guerra; los señores; los museos. El lenguaje; la poesía; la ciencia; el arte; los museos. El dólar; el euro; el bitcón; el metaverso; el hambre, otra vez; los museos. Tesla; Amazon; Meta; Microsoft; los museos. Musk; Bezos; Gates; Elisson; Page; Buffet; Brin; Ballmer; Arnault & Familia; Zuckerberg; los caballeros del apocalipsis; los museos. La Declaración Universal de los Derechos Humanos; las declaraciones de guerra; las hojas de sala; los museos. La realidad; la ilustración de la realidad; las *palabras mágicas*; los programas de los museos.

Nuevos problemas nos invitan a buscar nuevas respuestas, pero sobre todo a plantearnos nuevas preguntas. La crisis

—

3— Los términos *mona*, *mina*, *mana* y *trava* son expresiones con las que grupos sexo-disidentes se denominan entre sí en el contexto brasileño; *mina* y *mana*, por ejemplo, son términos empleados por mujeres feministas para referirse a sí mismas con la intención de generar colectividad y representatividad; *trava* y *mona*, por otra parte, son términos con los que se identifican a sí mismas las travestis. Por otro lado, *preta* es como se refieren a sí mismas las mujeres negras brasileñas, apropiándose así de una palabra empleada con actitudes racistas, dándole la vuelta y convirtiéndola en un potente lugar de habla.

sanitaria y el modo de vida virtual de los últimos dos años nos han llevado a un sinfín de especulaciones y reflexiones sobre el fin del futuro como fin del mundo, también sobre las relaciones interpersonales y los otros modos de estar juntas, sobre la precarización de la vida como política de Estado, sobre la geografía como información y ésta como una estrategia de control, sobre la vigilancia como una nueva “medida del cuidado”, sobre el derecho de ir y venir y sobre quiénes pueden parar o no. Nuevos problemas a veces simplemente anuncian que los viejos problemas todavía existen, aunque tengan otros nombres, y que el futuro no es más que un plan de escape.

Para la socióloga boliviana Silvia Rivera Cusicanqui, “la crisis pone en cuestión las palabras, los supuestos del sentido común [...] es decir, pone en cuestión el hecho de que creemos entendernos porque damos por supuesto qué significan [ciertas] palabras”.⁴ A estas palabras que tranquilizan, pero de manera engañosa, Rivera Cusicanqui las nombra *palabras mágicas*. Son palabras que damos por sentadas, que silencian nuestras preocupaciones e inquietudes y pasteurizan nuestras dudas y preguntas. Son palabras que, al usarlas indiscriminadamente, las debilitamos y vaciamos de su significado. Para la socióloga, “lo que hace la crisis es quebrar esas seguridades, movernos el piso y obligarnos a pensar qué queremos decir con ellas”⁵, más allá de reproducirlas como palabras de cambio, de orden o de moda.

Si hay algo que sabemos muy bien es que el arte es uno de los campos más eficientes en el uso de las palabras. Sea por su habilidad en crear metáforas, sea por la competencia en tergiversar conceptos y sus términos, el arte se mueve desde una práctica amorosa de deconstrucción y reconstrucción de significados, generando narrativas y formas de percepción y conciencia menos lineales, presentándonos el mundo como si fuera por primera vez al crear y nombrar lo que (aparentemente)

4— Silvia Rivera Cusicanqui, *Un mundo ch'ixi es posible. Ensayos desde un presente en crisis*, Buenos Aires, Tinta Limón, 2018, pp. 40–44.

5— *Idem*.

aún no existe. Sabemos también que, por sus modos de organización e institucionalización, así como por sus regímenes de visibilidad, el arte se configura como uno de los sistemas más especializados en la capitalización de estos mismos conceptos y debates, muchas veces fetichizándolos y agotándolos rápida y superficialmente, haciendo de su agencia —consciente o inconscientemente— una estrategia capitalista de revisión. En esta compleja ecuación, los museos siguen siendo su mejor destino civilizatorio.

Manuel Borja-Villel, director del Museo Reina Sofía, afirmó en una entrevista reciente que “un aspecto muy característico de las nuevas guerras culturales es que nos roban las palabras. Usan la palabra libertad [por ejemplo] para decir lo contrario”.⁶ Seguramente podríamos asociar su comentario a la proliferación y naturalización de las *fake news* y a los mensajes creados desde las políticas “antisistema” llevadas a cabo por la extrema derecha en los últimos años. Pero seguir por este camino, además de confirmar una obviedad, no nos ayudaría a entender el fenómeno más allá de las polarizaciones políticas partidarias. Lo que sí se puede observar como algo muy interesante en el comentario de Borja-Villel es justamente lo que no está dicho. Es decir, la brecha que su reflexión abre para pensar los museos y cómo éstos producen, hacen circular y se responsabilizan por el uso de ciertas palabras, conceptos y términos. O sea, qué quieren comunicar o transformar y cómo, desde sus procesos de revisión, logran traicionarse a sí mismos en sus epistemologías y pedagogías institucionales⁷ hegemónicas.

¿Qué diferencia hay, por ejemplo, en utilizar la palabra *libertad* para decir lo contrario y utilizar ciertas palabras hasta agotarlas y venderlas muy baratas en el mercado institucional

—

6— Juan Cruz, entrevista con Manuel Borja-Villel, *El Periódico*, 15 de febrero de 2022. Disponible en <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20220215/borja-villel-polemica-reordenacion-reina-sofia-13238701>.

7— Por “pedagogías institucionales” entiendo el conjunto de metodologías y prácticas que componen y dan forma a una institución, organización o proyecto.

del arte? Si en los tiempos actuales la veracidad de una palabra está directamente relacionada con la repetición de su falsedad, ¿qué tipo de *verdad* puede construir el museo? Si la vida no es útil, como lo defiende Ailton Krenak,⁸ ¿cuál debe ser el rol del museo en los tiempos actuales? ¿Cómo puede el museo ser un espacio diverso de memoria histórica y saberes, si ha sido concebido y se ha organizado como un espacio de exhibición de verdades y versiones preseleccionadas? ¿Cómo derrumba el museo su autoimagen idealizada? ¿Cómo define el límite entre la protección y la violencia? ¿Cómo renuncia a sí mismo y deja de saber lo que sabe? ¿Cómo sale de su posición y revisa sus propias entrañas? ¿Cómo las palabras de cambio y los comentarios críticos presentados en sus muros bajan a sus modos de organización? ¿Qué de lo innegociable es capaz de no negociar? ¿Qué considera innegociable? ¿Cómo *desanestesia* sus vulnerabilidades, habita su condición de inestabilidad y no cede al deseo de conservar formas de existencia?⁹ Por fin, ¿cómo deja el museo de ser un escenario para las palabras mágicas y las políticas de salvación?

Si el museo es un espacio que organiza, guarda y presenta una cierta memoria histórica, y si lo que estamos haciendo como humanidad es de lo más terrible, entonces no podemos mirar hacia él como un espacio de tranquilidad ni a la noción de salvaguardia solamente como sinónimo de cuidado y protección. Las palabras hoy tienen más peso que antes —son la suma de siglos y siglos de violencia, acoso, injusticia y desigualdad social, para decir lo mínimo— así que pueden decir lo que dicen y también su contrario; pueden servir para salvar y también para matar; pueden gritar la revolución y con eso legitimar el *statu quo*; pueden decir “¡descolonización!” y no pasa nada; pueden volverse masa de maniobra sin siquiera darnos cuenta.

8— Ailton Krenak, *A vida não é útil*, São Paulo, Companhia das Letras, 2020, pp. 93-116.

9— En “Dez sugestões para uma continua descolonização do inconsciente”. Véase Suely Rolnik, *op. cit.*, pp. 195-197.

Entender qué queremos decir con ellas, como sugiere Rivera Cusicanqui, implica mucho más que utilizarlas “correctamente”. En la economía capitalista de las narrativas, la frontera entre las palabras de cambio, de orden y de moda es muy tenue. Una misma palabra puede asumir muy rápidamente los tres pesos, contradiciéndose y vaciándose de su posible significado o coherencia.

Ante esto, ¿cómo puede reubicarse el museo considerando que su deuda histórica es impagable y que, en su caso, hacer una reparación efectiva, más que utilizar nuevas palabras y términos, implica principalmente una profunda revisión de sí mismo, de sus prácticas, pedagogías y epistemologías? O tal como lo pregunta Suely Rolnik: “¿Cómo eludir este régimen de inconsciente en nosotros mismos y en nuestro entorno?”¹⁰

Como ejercicio inicial, me aventuro a pensar en cuatro posibles caminos. En primer lugar, es necesario que el museo empiece a entenderse a sí mismo como una figura histórica, no sólo como un espacio de memoria histórica. Es decir, como un agente directo —no secundario— en la construcción de un cierto proyecto de razón y, por lo tanto, en la validación del mundo como lo conocemos. Al asumirse como un agente protagónico de esta maquinaria quizás pueda comprender mejor su responsabilidad política, económica, social y cultural de aquí para adelante.

En segundo lugar, el museo tiene que dejar de intentar salvar el mundo. Además de ser engañoso, no tiene otro propósito que el de reforzar su propia voz y su autoimagen benévola. El museo no es ni ha sido nunca un lugar neutral o pasivo. Aprender a mover sus propias estructuras internas, estructuras que ayudaron a inventar el mundo en ruinas en el que nos encontramos ahora, puede ser más efectivo. No hay otra forma de enfrentarlo que sumergirse en la mierda misma, analizando las pedagogías institucionales que lo estructuraron y lo siguen estructurando como un espacio de poder.

—

10— *Ibid.*, p. 37.

Tercero: habitando sus vulnerabilidades y aceptándose como un lugar inestable y abierto a las intemperies. Por lo tanto, también feo, malo, equivocado, complejo. Es fundamental que asuma su responsabilidad política frente a la construcción histórica de los hechos y que, a partir de eso, aprenda a *ex-ponerse*, es decir, a salir de posición. Aprender, más que enseñar, puede ser una buena metodología para ello.

Cuarto y, por ahora, último: tratando de comprender mejor qué significa pensar en términos de agenda en un mundo cuya política actual es la estética del ahora. Involucrarse con la construcción de una práctica amorosa real desde los museos, es decir, un modo de operar que genere las bases para la creación de una comunidad social, afectiva y políticamente diversa, implica habitar la escucha y la disponibilidad, y éstos son procesos lentos sobre los cuales tenemos poco o ningún control. Para que las narrativas personales e históricas no se conviertan en palabras mágicas dentro de los museos, es necesario comprenderlas y abordarlas como los procesos vivos que son, los cuales, es importante tener al tanto, no fueron hechos para encajar ni en sus salas ni en sus muros.

Así que lo que nos enseñan las palabras mágicas es que no basta cambiar las palabras sin cambiar la episteme. Por otra parte, no hay cómo cambiar la episteme sin deshacerse de la autoimagen idealizada. O sea, para que el museo sea otro tipo de figura histórica tiene que dejar de querer actuar como una figura literaria y, principalmente, tiene que dejar de querer salvarnos.

Máquinas de hacer tiempo. Los museos contemporáneos y el presentismo de las mediaciones digitales

“El museo contemporáneo no presenta la historia del arte universal —escribió hace ya algunos años el crítico Boris Groys— sino, más bien, su propia historia: como una cadena de eventos que ese mismo museo escenifica”.¹ Si es correcta esta apreciación, al abandonar la producción de historias para devenir evento, el museo lleva a cabo un profundo replanteamiento de su relación con el tiempo. En esa reformulación, como también señala Groys, es fundamental advertir el papel de Internet y sus formas de mediación digital, pues, al devenir evento, el museo depone su condición de elaborado dispositivo ficcional para actuar directamente en el entramado amplio de producción y circulación digital. En la medida en que las mediaciones digitales integran y dictan las formas de hacer tiempo, es imprescindible reactivar el potencial heterocrónico del museo, ahora devenido acontecimiento digital.

El énfasis del breve argumento que sigue estará puesto en subrayar cómo el museo, mediado por las formas digitales contemporáneas, ha sido comprimido temporalmente alineándose con lo que el historiador François Hartog caracteriza como *presentismo*:² un dispositivo institucional que opera sin formas que le permitan producir pasado ni futuro, pues todo en él tiende a acontecer en el presente continuo de la circulación digital. Esta inscripción aniquilaría la función que la modernidad

—

1— Boris Groys, “Meterse en el flujo. El museo, entre Archivo y *Gesamtkunstwerk*”, en Nuria Enguita et al. (eds.), *El museo en futuro. Cruces y desvíos*, Madrid, ADACE, 2013, pp. 8-16.

2— François Hartog, *Regimes of Historicity. Presentism and Experiences of Time*, Nueva York, Columbia University Press, 2015.

le había otorgado a los museos, es decir, la de ser máquinas de producir expectativas, de ficcionar relatos y, con ellos, efectos temporales asincrónicos. La experiencia de las mediaciones digitales actuales ha comprimido la experiencia del tiempo y cancelado la condición de *máquina para el progreso* del museo.³ En este marco, la pregunta crucial que ha de atenderse es si es inevitable —y deseable— sincronizar la operación del museo con ese efecto temporal digital y si cabe aún la posibilidad de hacerlo a contratiempo.

Digitalizar

Habría que comenzar por deshacerse de una nefasta ecuación que impide advertir el alcance de lo que está en juego aquí. Se trata de abandonar la idea de que el museo digitaliza para “hacer accesible”, lo que equivaldría al absurdo de sostener que el libro impreso se caracterizó por ser portátil porque se podía llevar de un sitio a otro. Esto no deja de ser una reducción delirante ya que, para que el libro impreso funcionase, tenía que estar inserto en una red de relaciones sumamente compleja: campañas de alfabetización, capacidades de lecto-escritura institucionalizadas, referencia a otros libros, bibliotecas y préstamos, editores, impresores y librerías, la nueva subjetividad de los lectores, etcétera. De igual manera, digitalizar no consiste sencillamente en colgar materiales en la red para que el *público* los descargue, ni en elaborar recorridos virtuales por las salas de los museos, ni en brindar acceso a sus archivos y colecciones. Digitalizar las prácticas de los museos entraña inscribirlas en una vasta y compleja red de relaciones sociotécnicas. Por tanto, lo que debería estarse discutiendo es qué implicación tienen los procesos de digitalización en los modos en que el museo se estructura, colecciona, difunde, debate y educa.

3— Tony Bennett, *The Birth of the Museum: History, theory and politics*, Londres y Nueva York, Routledge, 1995, p. 10.

Esto es urgente no ya sólo porque el museo funciona como un aparato taxonómico —que sustrae y sistematiza, por periodos, autoría o escuelas, desechando muchos otros criterios sin debate alguno—, sino porque es un emplazamiento de regimentación de las prácticas sociales: instaura y sanciona ciertas formas de comportamiento y censura otras que no son dictadas por la institución.⁴ En ese sentido, resulta evidente que digitalizar no consiste en el supuestamente inocente “dar acceso” a las colecciones y archivos, sino en la prescripción de comportamientos sociales. Entonces, si las formas en las que el museo media su colección y su archivo instituyen maneras determinadas de comportamiento social —“guarde silencio”, “no toque”, “fórmese”, “mantenga la distancia”—, ¿a qué nos insta el museo en el nuevo orden digital? ¿Qué tipo de prácticas incentiva o cancela inscrito en el régimen escópico de la digitalización global? ¿Qué tiene que ver todo esto con la experiencia del tiempo?

Ruido

Aunque sea de sobra conocido, merece la pena detenerse en dos momentos de la existencia del Museo de Arte Moderno (MoMA) de Nueva York para apuntar respuestas a esas interrogantes. Desde su origen, la planta del MoMA estuvo concebida de manera lineal, lo que le daba al recorrido un único sentido: se accedía por una sala que conducía a la próxima, y así sucesivamente. Con ello, se presentaba un despliegue lineal, secuencial de los grandes momentos de la historia del arte moderno. En 1999, sin embargo, el MoMA cerró temporalmente para replantear su museografía y volver a abrir en 2004 con una planta que emulaba sintácticamente la lógica hipertextual de una página web. De esa forma, cuando el visitante estaba en una sala se le

4— A este respecto, además del trabajo de Tony Bennett, se pueden consultar los textos ya clásicos de Carol Duncan o de Eileen Hooper-Greenhill, entre otros autores.

ofrecía la posibilidad de ir en tres o cuatro direcciones distintas y casi podía ver varias salas a la vez. Este reordenamiento tuvo el efecto de abrir el relato, pues descartaba la apuesta por una sola línea temporal para dar paso a una experiencia multidireccional marcada por la disponibilidad en un instante de lo que antes fueron distintos momentos secuencializados.

Si bien tal señalamiento hace sólo referencia al despliegue de la colección permanente en las salas, habría que reparar en otros muchos planos en los que el museo produce su nuevo efecto temporal —su página web, archivos, talleres y cursos, campañas publicitarias y, posteriormente, *tweets* y *posts*—. El efecto temporal del museo contemporáneo ha comenzado a estar mediado no sólo por la nueva disposición de las salas y su emulación hipertextual, sino por la página web, las denominadas redes sociales y la tecnología celular con las que se ha sincronizado. El museo se sitúa, así, en el compás del *tiempo real* de la mediación digital, un efecto temporal que François Hartog denomina *presentista* pues en él sólo existe el presente, un presente caracterizado por la tiranía del instante y la circularidad de un ahora interminable.⁵ Por supuesto que ese denominado *tiempo real* tiene muy poco de inmediato y bastante, como cualquier otra experiencia del tiempo, de artificioso.

Cuando el ingeniero Claude Shannon propuso en la década de los cuarenta del siglo pasado la teoría matemática de la comunicación, estipuló que la eficacia en la transmisión de un mensaje requiere de la cancelación del ruido, es decir, exige eliminar todo lo que no sea traducible a información y que, por tanto, pueda convertirse en una distracción.⁶ La teoría matemática de la comunicación da cuenta de la lógica binaria sobre la que opera la circulación digital, de lo que se desprende que la digitalización sobre la que se configura el efecto del referido *tiempo real* exige anular cualquier tipo de interrupción, de *glitch*

5— François Hartog, *op. cit.*, p. xv.

6— Claude Shannon, “A Mathematical Theory of Communication”, *Bell System Technical Journal*, vol. XXVII, núm. 3, 1948, pp. 379-423.

o de percepción anómala que pueda interrumpir el flujo comunicacional. Cancelar lo que no pueda ser traducido al efecto presentista de la mediación digital significa excluir todo aquello sobre lo que podrían constituirse otras experiencias del tiempo.

*

Cuando Hartog sostiene que entre 1789 y 1989 la historia se concebía —y los museos jugaban un papel fundamental en esa expectativa— como un *por-venir*, la historia no era un relato del pasado, sino una promesa de futuro. La concepción misma de la vanguardia representó esa cuña que dislocaba el presente y abría el tiempo hacia adelante. A partir de 1989, según el argumento de Hartog, nos encontramos inmersos en una cancelación tanto del pasado como del futuro. El *tiempo real* demanda el silenciamiento del ruido histórico y el de su propio mecanismo de operación. El efecto de las mediaciones digitales es el de un *tiempo real* permanente, un supuesto presente no mediado por relato ni dispositivo alguno que es, sin embargo, resultado de una compleja red de tecnologías de compresión temporal —cámaras, micrófonos, módems, pulsos eléctricos, algoritmos, etcétera—. Todo eso queda invisibilizado en la medida en que es condición imprescindible del efecto del *tiempo real* tanto acallar el ruido como ocultar su artificialidad.

En estas condiciones, nos encontraríamos entonces con un museo que oscila entre la sincronización con el *tiempo real* de las mediaciones digitales y la complicidad con el ruido y el excedente, con el artificio de otros efectos temporales. La cuestión radica en si podemos activar museos atravesados por las mediaciones digitales pero heterocrónicos, que no operen sobre el presentismo digital —tan excluyente como el relato lineal del museo moderno— sino que propicien una multiplicidad de tiempos.

Palmera Ardiendo
(Helena Lugo y
Abraham Villaseñor)

Subvertir el algoritmo: de la energía utópica del World Wide Web al museo en la era digital

El autómatas está creciendo en interconexión y omnipresencia: el cerebro ha sido objetivado en la máquina computacional, luego separado del cuerpo social, por lo que el cuerpo social parece incapaz de comportarse de manera significativa.

Franco Berardi, *The Second Coming*

El año de 1968 fue, sin duda, uno de los momentos más convulsos y paradigmáticos de la historia reciente. Fue una época de despertar y de estallido contra el poder establecido; diferentes países de forma simultánea buscaron encender la llama de una revolución que exigía reivindicaciones para el feminismo, la educación, los derechos humanos y la paz. El mundo entero se levantó contra la represión para exigir lo mismo: libertad. Este agitado periodo histórico coincide con la invención del circuito integrado, desarrollo que, con el tiempo, además de posibilitar la computadora personal, detonó las utopías más esperanzadoras del siglo pasado. Ante el despertar social del momento, el circuito integrado y su inigualable capacidad para procesar datos, se percibió como un invento capaz de acercar a la sociedad al ideal del bien común.¹ Franco “Bifo” Berardi argumenta que durante 1968 el ser humano experimentó una especie de cumbre evolutiva, en la cual, “la tecnología, el conocimiento y la conciencia social

—

1— La ley de Moore expresa que la cantidad de transistores en un circuito integrado se duplicaría cada dos años. Esta estimación por parte de uno de los cofundadores de dos importantes empresas de tecnología, Gordon E. Moore, permitió apreciar el potencial de esta tecnología. Por tanto, otras grandes corporaciones comenzaron a desarrollar cada vez más aplicaciones para ella en el campo de la medicina, la exploración espacial y el entretenimiento.

alcanzaron un punto máximo de convergencia”.² Sin embargo, mientras la tecnología digital y la productividad se desarrollaron exponencialmente durante las siguientes décadas, el grueso de la conciencia social y el conocimiento decrecieron, y los ideales que la tecnología alguna vez promovió dejaron de estar al servicio de la sociedad. Como resultado, la tecnología incrementó el poder de algunos individuos para controlar la vida, mientras que la mayoría de los humanos se transformaron en usuarios de la inmensa variedad de dispositivos electrónicos existentes.³ La utopía de la tecnología fracasó.

Si bien lo digital, lo automático y la inteligencia artificial comenzaron hace apenas unas décadas con un aura indescriptible, casi mágica, en donde cosas inimaginables tenían la capacidad de suceder, hoy en día sus potencialidades ocurren más allá de nuestros límites. Las posibilidades detrás de aquello que se desliza entre nuestros dedos están dadas a través de una serie de algoritmos incomprensibles: sofisticadas instrucciones y operaciones matemáticas abstractas imposibles de desmantelar para la mayoría de los usuarios. En pleno siglo XXI a nadie parece importar le la emancipación o el despertar colectivo que se auguraba con el advenimiento de la tecnología. La energía utópica del World Wide Web fue diluida bajo la cultura de la *selfie*, la política del meme, la adicción al internet y las *fake news*. Vivir en la era del post-Internet, la postverdad, o el *post-loquesea*, es también la certeza de que no existen límites a los cuales asirnos y, por ello, debemos de navegar con la constatación —y la impotencia— de que la mayoría de los algoritmos que rigen el mundo están diseñados para permitir la acumulación de capital, máxima neoliberal que ha opacado la suma de todos los ideales de bienestar común.

—

2— Franco Berardi, *The second coming*, Cambridge, UK Medford, MA: Polity Press, 2019, p. 20.

3— “Las redes sociales están en proceso de mejora continua, haciendo predicciones acerca de ‘qué’ vamos a hacer y ‘quiénes somos’. La empresa que cree el mejor modelo de predicción gana”. Sandy Parakilas en Jeff Orlowsky (dir.), *The Social Dilemma*, Exposure Labs, 2020. Documental.

Douglas Rushkoff es un analista de los medios de comunicación que declara: “Programa o serás programado”.⁴ Lo anterior no es una sugerencia, sino más bien una advertencia. Ser programado en la era de las redes sociales significa convertirse en un usuario que se alterna entre los roles del producto y el consumidor sin reparar en ello. La publicación de contenido ha permitido que todos nos convirtamos en promotores de nuestras vivencias, gustos y habilidades; información que es procesada, empaquetada y vendida por los gigantes de la tecnología. La distopía que supone que las grandes corporaciones controlen y exploten el contenido generado desinteresadamente por sus usuarios no es comprendida del todo o al menos eso parece. Escondidos detrás de avatares, “los habitantes digitales de la red no se congregan. Les falta la intimidad [...] que produciría un nosotros. Constituyen una concentración sin congregación, una multitud sin interioridad”.⁵ En ese sentido, la tecnología jamás estará a la altura del imaginario que desplegó el siglo xx, en donde la utopía de la libertad de expresión, la democratización del conocimiento y la colectividad exacerbada fueron sustituidas por la histeria colectiva que implica habitar actualmente el ciberespacio —en donde la falta de comunicación, la polarización, la opinión sin argumentación y la manipulación imperan—. Ante la incapacidad de la sociedad para gobernar la tecnología, es evidente que es también incapaz de gobernarse a sí misma.⁶

Desde comienzos del 2020 hemos sentido al futuro alcanzarnos de golpe; nuestras interacciones digitales se multiplicaron y la red se convirtió en el espacio que acortó la distancia que nos vimos obligados a tomar. Las instituciones culturales cerraron sus puertas y se volcaron a la producción de contenidos digitales para mantenerse vigentes. Los museos dieron acceso a sus colecciones y archivos, realizaron charlas —ahora con

4— Douglas Rushkoff, *Program or be programmed, ten commands for a digital age*, Nueva York, OR Books, 2010.

5— Byung-Chul Han, *En el enjambre*, Barcelona, Herder, 2014. p. 28.

6— Franco Berardi, *op. cit.*, p. 20.

invitados de otras latitudes— y ofrecieron recorridos virtuales en Instagram y Facebook. Ante su incapacidad de imaginar las posibilidades del mundo digital, los museos replicaron sus actividades ordinarias del mundo físico y las transmitieron en Internet. Esta visión limitada, con la cual los museos han utilizado los recursos digitales, hace aún más evidente la orfandad en la que nos han dejado ya desde hace tiempo las instituciones del arte y la cultura en este país. Su noción de lo digital es una cortina de humo que no permite que los recintos culturales se acerquen a sus comunidades. La imagen bajo el lente de las tecnologías electrónicas como dispositivo de memoria fue desplazada, y, en su lugar, se tornó volátil y pasajera.⁷ Los contenidos digitales, como los piensan las instituciones, generan experiencias ensimismadas que contradicen el museo como espacio de encuentro, diálogo o resistencia. Byung Chul-Han nos recuerda que “la comunicación digital hace que se erosione fuertemente la comunidad, el nosotros. Destruye el espacio público y agudiza el aislamiento del hombre”.⁸

Ante una acelerada y precarizada digitalización, cabe preguntar si recurrir a lo virtual es realmente una estrategia adecuada para las instituciones culturales. ¿Acaso no el aluvión de transmisiones termina más bien por extirpar la experiencia estética, reflexiva o sensible que se supone el arte está destinado a generar? Los contenidos digitales de los museos se repliegan en su aburrimiento, cuando en la actualidad existen las herramientas necesarias para escapar al yugo de la programación que promueven los algoritmos de las redes más utilizadas en el planeta. Ya es posible utilizar una banca descentralizada que funciona a través de Internet para comprar, transferir y ahorrar criptomonedas. Existen contratos inteligentes que se programan para asegurar que los compromisos se ejecuten en tiempo y forma, además de que es posible participar en redes

—

7— José Luis Brea, *El cristal se venga. Textos, artículos e iluminaciones*, México, Fundación Jumex Arte Contemporáneo, 2014, p. 51.

8— Byung-Chul Han, *op. cit.*, p. 75.

sociales que nos retribuyen económicamente por nuestros aportes. Por si fuera poco, es una realidad adquirir obras de arte digital como imágenes, música y aplicaciones para videojuegos, certificadas a través de códigos de identificación casi infalibles. Todo lo anterior es posible gracias a la *blockchain*, una red entre usuarios que permite realizar transacciones de forma segura y a la vista de todos, aunque siempre anónima y confiable. Si bien únicamente el 2.8% de la población global la utiliza, lo anterior apunta a la necesidad de las instituciones museísticas de repensar sus estrategias digitales; el Internet es mucho más vasto que Facebook, YouTube e Instagram.

Aunque podría parecer un suicidio, vale la pena pensar que los museos podrían ser los únicos espacios con la posibilidad de escapar a la lógica neoliberal y capitalista de las redes sociales más populares. A lo mejor es su responsabilidad cuestionar abiertamente el *statu quo* del aparato digital, que hace que en la actualidad lo que alguna vez fue la utopía de la tecnología devenga en un monstruo inaprensible que se desplaza entre el mundo real y el mundo virtual, donde es imposible distinguir lo que es auténtico de lo que no lo es. Tal vez, en los albores de la *blockchain* y el metaverso, negar los modelos digitales y comenzar a repensar el espacio museístico nos permita alcanzar —o al menos dirigirnos hacia— el ideal de la socialización de la creación, la verdadera forma de subvertir el cuarto de las maravillas contemporáneo: un espacio en donde resulte más relevante el arte correo o las bibliotecas móviles frente a los *lives* y los *reels*. Resulta conveniente que las instituciones se cuestionen qué tanto están programando y qué tanto están siendo programadas.

El museo no debe replicar la vida bidimensional en la web, sino crear una propuesta que se sitúe en el entorno digital de la mano de los artistas. El espacio museístico —ése que concebimos como el refugio para el pensamiento, la imaginación, la reflexión— es el entorno ideal para llevar al límite las estéticas, discusiones y emplazamientos que están ocurriendo en el mundo virtual desde una perspectiva crítica bajo el lente de la ficción, de la creación especulativa o del terreno de lo poético.

Asimismo, el arte parece ser un lugar privilegiado para contribuir a la discusión, pues tiene la potencia de extender la creatividad, cambiando radicalmente las relaciones que se generan entre el espectador y la obra, “haciendo que el consumidor no se limite a asumir pasivamente lo ya producido, sino a insertarse en un proceso de creación, en el cual la obra producida por el artista sería una etapa importante, pero no la última”.⁹ Por último, los usuarios u observadores deben alejarse de lo contemplativo para convertirse en creadores; es también *nuestra* responsabilidad entender la lógica del algoritmo y sus implicaciones para poder ejercer desde ahí otras dinámicas capaces de encontrar espacios para lo común en lo digital.

Si queremos comprender el verdadero valor que desempeña la tecnología en la configuración de la cultura —más allá de la lógica de las redes sociales—, debemos distanciarnos de los marcos visibles y hegemónicos que la sujetan, y retornar a su potencia creadora. Volver a ver la máquina como una oportunidad ya no de desarrollo tecnocrático, sino imaginativo. Existen artistas, comunidades y estrategias que buscan desorganizar, desarticular y amalgamar las estéticas del post-Internet y encontrar otras rutas o trayectos que, aunque situados en lo cibernético, operen bajo una óptica de la creatividad y no del consumo. La creación siempre implica una serie de pruebas y errores, golpes a ciegas, que a veces caen en el vacío. Ya sea en el campo de la tecnología o el arte, este proceso de experimentación es lo que anima la potencia renovadora de ambas. Tal vez la disrupción tecnológica y la capacidad crítica del arte puedan conformar una misma fuerza que impulse la transformación social.

—

9— Adolfo Sánchez Vázquez, *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas*, México, Fondo de Cultura Económica, 2003, p. 199.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

• • • •

• • • •

**IV. Ahí están las
puertas: ¿entramos?,
¿salimos?**

• • • •

• • • •

• • • •



Del objeto aurático al convivio



Construir una escena
colectiva de revelación.

Michael Warner, *Públicos y contrapúblicos*

Resignificar una genealogía es tomar una posición. Creemos que el Museo Universitario del Chopo se ha caracterizado por una programación diversa que ha trastocado los márgenes y entrecruzado disciplinas. Ha hospedado prácticas contemporáneas vivas que aún no contaban con la legitimación o la resonancia de otro tipo de creaciones, desde aquellas más cercanas a la experimentación dentro de los sistemas del arte hasta expresiones consideradas callejeras por ir a contracorriente del reconocimiento de la cultura oficial, albergando prácticas, obras y públicos que el sistema empujaba con frecuencia a la marginalidad y al olvido. Desde los ochenta los colectivos punks coincidían con activistas gays, feministas y artistas emergentes que configuraban las nuevas estéticas, entonces marginales. En los hechos, esta convivencia pareció cuestionar las fronteras disciplinares, así como la segmentación entre *lo alto* y *lo bajo*. O al menos propició influencias mutuas entre cada campo, de tal suerte que estos cruces fortalecieron las prácticas de los involucrados. Para nosotros, el Chopo no es un museo comunitario ni un museo de arte de avanzada, sino acaso las dos cosas a la vez. O más bien, un espacio donde confluyen las prácticas creativas que se hallan fuera o en medio de estas dos falaces antípodas. Y nos gusta pensar que el Museo mismo se ha inscrito en la historia de los movimientos de género, ciudadanos, subculturales y artísticos de la ciudad. Creemos que este tipo de cruces dio

su sentido singular al Museo Universitario del Chopo y lo volvió un referente único: el Chopo es el Chopo.

En los años recientes programamos exposiciones que han explorado convivencias entre universos disímolos. *Modernidad pirateada* (2016), de Jota Izquierdo, exploró la piratería como forma de acceso a la experiencia de la modernidad para el sur global, convocando, entre otros, a sonideros para transmitir su música por Internet desde las galerías del museo ante grupos de bailarines que nos visitaron. Las reconfiguraciones fronterizas, en este caso geopolíticas, las exploró el proyecto colaborativo *El rocío sobre las madrugadas sin fin* (2020), de Guadalupe Rosales, el cual parte de un archivo virtual llamado *Veteranas & Rucas*, conformado por donaciones. Los proyectos en el barrio adyacente se han fortalecido con la publicación del fanzine cuatrimestral *Voces*, que registra la vida cotidiana del barrio Santa María la Ribera y se distribuye gratuitamente en las calles, además de que también puede ser descargado sin costo de la página web del Museo.

Concebir al Chopo como un centro cultural que es un museo (o a la inversa) tiene amplias implicaciones prácticas en relación a la gestión y concepción museal. Hasta 2013 el área de artes escénicas estaba estructurada en teatro, danza y performance, pero en ese año la rebautizamos como *artes vivas*¹ con la intención de superar la segmentación de las prácticas disciplinarias, además de buscar facilitar sus cruces con las artes visuales del recinto. *Úmbal. Coreografía nómada para habitantes* (2015), dirigida por Mariana Arteaga, fue un proyecto participativo que conformó una comunidad efímera de ciudadanos-bailarines no profesionales, experiencia que se desarrolló en las calles de los barrios adyacentes y concluyó con un archivo virtual. Los proyectos colaborativos como éste, centrales en nuestra noción de museo, muestran el disímil papel que pueden tener las comunidades en su relación con el Chopo. Por ello, partimos de por lo menos tres tipos de nociones comunitarias: geográficas (o

—

1— Cf. Rolf Abderhalden.

territoriales), simbólicas (relacionadas con afinidades electivas, no necesariamente adscritas a un barrio), y efímeras (por ejemplo, constituidas en torno a un proyecto específico y temporal del museo). Antes que retórico, el uso del concepto *colaborativo* busca metodologías que enfatizan los cuidados entre los participantes, asumidos, si se quiere, como parte de la *legitimidad artística* de los proyectos, lo cual puede potenciarse con los recursos internáuticos.

Motivados por la vigencia de las experimentaciones escriturales de la actualidad, creamos el programa Literatura Expandida, que además dialoga con los antecedentes de las Bienales Internacionales de Poesía Visual y Experimental que tuvieron lugar en el Chopo durante los ochenta y noventa. Nuestro programa ha buscado incorporar también las exploraciones escriturales desde la virtualidad y las posibilidades creativas que permite la red como archivo informático, por ejemplo. Hemos programado exposiciones y actividades que abordan distintos aspectos de la poesía visual o que exploran la práctica escritural y la oralidad, o bien, que cruzan con otros campos (arte-lenguaje-sonido), incluida la multimedialidad derivada de la digitalidad, explorando incluso la manera en que esto último influye, de regreso, en las prácticas presenciales. Por ejemplo, entre 2015 y 2019, realizamos *Micrófono abierto, lo que se lee con el oído*, coordinado y conducido por el poeta Rojo Córdova, donde la escritura es una experiencia escénica colectiva y se aborda la oralidad como lectura, logrando crear una extensa comunidad.

Desde 2012, el Museo del Chopo abrió una línea de reflexión en torno a las culturas de pueblos originarios, desmarcándonos de la tradición indigenista del Estado y la academia mexicanos, pues no las entendemos como folclor ni como cultura popular, sino como culturas contemporáneas. Más que interesarnos por una tradición remota que se repite puristamente sin transformaciones hasta el infinito, asumimos que los creadores jóvenes de pueblos originarios viven la contemporaneidad como el resto de los habitantes del país y, por lo tanto, dialogan con la globalidad, resignifican sus tradiciones y, desde luego, experimentan. En consecuencia, ha sido necesario revisar incluso el término

“indígena” por sus implicaciones segregacionistas, estandarizantes y paternalistas. Algunos de los proyectos bajo esta línea han sido la exposición “...*amotla otlacualacac oncan tlanahuatiz quename ye huitz quiahuitl... mocualnezcayotl quename ye huitz quiahuitl... mocualnezcayotl*”, realizada en 2013, en la que el artista náhuatl Fernando Palma estableció, mediante tecnologías digitales e Internet, un diálogo desde el museo hasta su casa en Milpa Alta, al sur de la ciudad. Asimismo, la exposición *Los huecos del agua. Arte actual de pueblos originarios*, curada en 2018 por Itzel Vargas e inaugurada en 2019, puso en primer plano la relación indisoluble de este arte con problemáticas políticas y sociales complejas, además de cuestionar su idealización. Por otra parte, desde 2014 diseñamos Estruendo Multilingüe. Festival Internacional de Música Contemporánea en Diversas Lenguas, una plataforma para la música contemporánea de pueblos originarios, donde han convivido cantantes guturales inuits con roqueros zoque o con raperos trilingües, como es el caso de Una Isu (Miguel Villegas), migrante de la comunidad ñùù yúku, radicado en Fresno, California, quien canta en mixteco, español e inglés. Comenzó como un ciclo de “música indígena contemporánea”, pero cambiamos su nombre debido a los cuestionamientos que nos hicieron algunos participantes durante los talleres que realizamos, argumentando que, si bien cantaban en su propia lengua, querían participar en un festival de música actual, no en un concierto “indígena”. Señalo esta anécdota por lo importante que es para el Chopo estar abierto a la interpelación.

Nuestro Centro de Documentación redefinió su vocación desde 2012, constituyéndose en un archivo que preserva la memoria de las comunidades que han cruzado por el museo. Asimismo, en 2013 creamos una Fanzinoteca que resguarda la producción de estos impresos como testimonios de la historia del país desde la mirada de la juventud precarizada de finales del siglo XX, pero que están ausentes en las hemerotecas del país. Para expandir los alcances del archivo, en 2019 comenzamos a diseñar el repositorio virtual *Desobediente*, que lanzamos en 2021 y desde el cual realizamos diversas activaciones.

Nuestras actividades virtuales a partir de la pandemia no se comprenderían si no es como una continuidad de nuestra forma de entender el museo. Desde 2012 concebimos nuestra página web no sólo como un boletín informativo, sino como un lugar donde *sucedan cosas*; esta concepción nos permitió reaccionar rápidamente ante el confinamiento para generar distintas programaciones. Por un lado, pudimos compartir los registros digitales de nuestras actividades, resguardados en el Centro de Documentación, pero también creamos nuevos proyectos participativos con los públicos remotos. Dentro del plan académico programamos el seminario permanente *Caleidoscopio: moda, creación e identidad*, además de que realizamos mesas de reflexión sobre el sentido de la presencialidad en las artes vivas y su futuro ante las amenazas de la pandemia. Pero también generamos talleres académicos, como *Mundo mashup: la remezcla musical en el siglo XXI*, impartido por Rubén López Cano, desde Barcelona, o *Panorama actual del son jarocho: el contraste entre el campo y la ciudad*, por Eduardo García Ramírez. Por otro lado, creamos el ciclo *Arte, política y contracultura. El mundo hoy*, en colaboración con el Centre for Postcolonial Studies de la Universidad Goldsmiths de Londres, con la participación de personalidades como Franco “Bifo” Berardi, Paul B. Preciado, María Galindo, Greil Marcus o Hans Ulrich Obrist. Este proyecto configuró un catálogo de preocupaciones sociales que atañen a la concepción actual del museo y la coyuntura, más allá de su función estética. En este ciclo la contracultura pareció resignificarse mediante las reivindicaciones de género de Iki Yos Piña Narváez, o las luchas comunitarias de Hernando Chindoy y de Francia Márquez (quien, por cierto, anunció ahí su lanzamiento como candidata a la vicepresidencia de Colombia). Por su parte, Rita Segato cuestionó el probable papel derivativo y reactivo de la noción de contracultura, proponiendo en cambio la idea de *reexistencia*, como una manera de enfatizar mejor la búsqueda de un camino propio.

Nuestra librería se ha especializado en las líneas de trabajo del Chopo, cubriendo temas como literatura expandida, pantallas y escritura, derechos de autor, contracultura, género,

disidencias, artes vivas, reflexión urbana o política. Ofrece títulos de pequeñas editoriales independientes y artesanales, recordando acaso al proyecto Marginalia que a principios de los ochenta albergó el museo.

Sin desdeñar la teoría, pero sí la excesiva retórica museológica, evocamos lo que somos y hemos sido: el Museo Universitario del Chopo ha trabajado históricamente con comunidades disidentes en una relación que ha buscado abrir preguntas y problemas, antes que fijar respuestas. Más que buscar proveer información unidireccional a partir de la exhibición del objeto cultural aurático, se constituyó como un museo participativo y reflexivo. Poroso. Un lugar de cruces disciplinarios, de encuentro de públicos y contrapúblicos, así como de diversas comunidades subculturales, de género, racializadas o adscritas a prácticas creativas emergentes. Un Chopo, que es el Chopo. Un museo que es un centro cultural. Y a la inversa.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

Marcos García



El museo como laboratorio ciudadano



La tecnología es la respuesta, pero ¿cuál es la pregunta?

Cedric Price

Las instituciones perviven en el tiempo gracias a un diálogo con los cambios que se producen en el entorno. Por un lado son resistentes al cambio y por otro son capaces de evolucionar adaptándose a las necesidades de cada época. La irrupción de Internet y de las redes digitales ha supuesto un momento de inflexión en el que las instituciones que hemos heredado expresan más que nunca la necesidad de renovación. Los museos forman parte de un proceso de transformación que incluye a otras instituciones orientadas a la producción del conocimiento y la cultura, el aprendizaje y la convivencia. Atendiendo a la especificidad del museo, su futuro no puede ser ajeno a los debates que se están produciendo sobre la universidad, la biblioteca, la escuela, el archivo o el laboratorio.

El diagnóstico y los retos de las instituciones que hemos heredado es un asunto en disputa, en la medida en que los nuevos modelos de institución pueden tomar diferentes caminos dependiendo de cuáles sean las prioridades y los problemas que se planteen. Dentro de las instituciones y sistemas heredados en disputa deberíamos incluir también Internet y las redes digitales, ya que pueden adoptar formas muy diferentes según las decisiones de diseño y políticas que se tomen. En este sentido, los procesos de digitalización pueden servir para reforzar sus funciones tradicionales, pero también para incorporar otras nuevas a las instituciones.

En este texto proponemos tres características de las instituciones que deben ser tomadas en cuenta como punto de partida para su transformación:

- Privilegian la función de transmisión partiendo de una división clara entre quien produce conocimiento y cultura (los creadores, los expertos) y quienes acceden a ello (el público, lectores, los espectadores).
- Tienden a la especialización y operan en una división rígida entre las disciplinas del conocimiento. Puede ser una especialización disciplinar o de formato (biblioteca, cineteca, etcétera).
- Establecen una diferenciación clara entre los espacios de conocimiento y cultura respecto a los de socialización y convivencia.

A su vez, tales características permiten identificar tres retos de las instituciones en la actualidad:

- Promover formas abiertas de producción de conocimiento y cultura en las que cualquiera pueda tomar parte.
- Articular una ecología de saberes que permita reconocer, relacionar y ensamblar diferentes campos de conocimiento, tipos de saberes y formas de experiencia.
- Vincular los espacios de acceso y producción de cultura y conocimiento con los de socialización y convivencia.

Los laboratorios ciudadanos suponen un intento de ensayar modelos de institución que faciliten procesos de producción colaborativa abiertos a la participación de cualquiera, que permitan relacionar y ensamblar diferentes formas de conocimiento y experiencia, y en los que los afectos, la sociabilidad y el aprender a vivir juntos estén siempre presentes.

En ocasiones, los laboratorios ciudadanos se han definido como “Internet en el espacio físico”, lo que en este texto podría significar cómo Internet y las redes digitales se pueden traducir en nuevos modelos de institución. En concreto, proponen trasladar al espacio presencial aquellas prácticas, herramientas e infraestructuras abiertas de la red que posibilitan las capacidades de cualquiera en la experimentación y la producción colectiva, como por ejemplo el *software* libre o Wikipedia. Como veremos más adelante, este tipo de prácticas de cooperación social y autoorganización son similares a la tradición del procomún y de muchos movimientos sociales a lo largo de la historia.

A continuación expondremos qué prácticas de lo digital nos pueden ayudar a pensar el museo como laboratorio ciudadano:

El museo como dispositivo inacabado

En la cultura del *software*, la idea de beta permanente se refiere a que un programa informático nunca está terminado del todo y por tanto es susceptible de mejora. Pensar el museo como un dispositivo inacabado nos puede ayudar a poner sobre la mesa qué debe ser conservado y qué ha de modificarse o mejorarse. Esta cultura de publicar los borradores provisionales está muy presente en los orígenes de Internet. En 1969 Steve Crocker propuso un sistema eficaz de hacer llegar las propuestas técnicas al resto de grupos de trabajo que experimentaban con ARPANET, la precursora de Internet. Se denominó Request for Comments (RFC) y consistía en presentar las propuestas de protocolos de funcionamiento de la red como una petición de comentarios. Las sugerencias de modificación que suscitaban las propuestas eran publicadas como nuevas RFC. ¿Cómo podría adoptarse un sistema parecido para pensar las instituciones heredadas como el museo?

Una posibilidad es ver los objetos del museo como prototipos inacabados que pueden ser actualizados en el presente. Una de las críticas habituales al museo es la de que separa a los objetos del contexto en el que fueron producidos y utilizados. ¿Cómo despertar los afectos congelados de esos signos desligados de las fuerzas que los movilizaron?

Pensar el museo y sus objetos como dispositivos inacabados es una invitación a que cualquiera pueda jugar un papel activo en la producción de conocimiento y de convivencia. En la lógica de los laboratorios ciudadanos sería pensar la colección como detonante para la creación de nuevos proyectos culturales y de nuevas comunidades.

El museo como plataforma facilitadora de las capacidades de cualquiera

Tal vez el mejor ejemplo de beta permanente y de prácticas abiertas que invitan a contribuir se dan en el *software* libre. A través de la Licencia Pública General (GPL) se ofrece una serie de libertades que permiten el estudio del código, su uso, su modificación para mejorarlo y adaptarlo a nuevas necesidades, así como la posibilidad de distribuir copias del programa siempre y cuando las obras derivadas conserven los mismos permisos que el original. Esta última cualidad es lo que se ha denominado cláusula *copyleft* y se caracteriza por tener propiedades víricas, ya que inoculan y expanden un modo de funcionamiento.

La traducción de este tipo de prácticas abiertas al ámbito de la cultura se denominó, hace más de quince años, *cultura libre*. Un ejemplo de proyecto de cultura libre que posibilita el desarrollo de las capacidades de cualquiera es Wikipedia. Los laboratorios ciudadanos son un experimento de instituciones culturales que promueven la creación de proyectos de cultura libre. Es decir, proyectos abiertos a la participación de cualquiera.

A través de un sistema de convocatorias abiertas, primero se reciben propuestas, y, una vez seleccionadas algunas de ellas, se abre una segunda convocatoria a todas aquellas personas que quieran colaborar en el desarrollo de los proyectos elegidos. Así es como se forman los equipos de trabajo para cada uno de ellos, una invitación a juntarse y a colaborar entre personas con perfiles diversos y que, en la mayoría de los casos, no se conocían de antemano.

Los proyectos que se llevan a cabo en los laboratorios ciudadanos son muy diversos: traducciones colaborativas de libros; diseño y construcción de hormigueros para su estudio; edición colaborativa de artículos en Wikipedia; creación de instrumentos musicales; construcción de instrumental de bajo coste para un laboratorio de biología casero; una visualización de datos de la calidad del aire en una ciudad; un fotobiorreactor para el cultivo de espirulina; una herramienta digital para la deliberación... Los proyectos se documentan con licencias libres

para posibilitar su difusión, uso y adaptación a otros contextos. Pero tan importantes como los proyectos son las comunidades de práctica y aprendizaje que cada proyecto genera, y las redes de colaboración que se dan gracias a la existencia de un lugar: el laboratorio ciudadano, donde todos los equipos se reúnen.

El objetivo, por tanto, es facilitar que cualquiera se sienta invitado a presentar una idea o a colaborar en la propuesta de otra persona. Esto no se logra sólo con convocatorias abiertas, la existencia de un lugar y la documentación de los proyectos con licencias libres. Es necesario desplegar prácticas de hospitalidad e invitación activa de la mediación cultural.

Todo es misceláneo. Un regreso al gabinete de curiosidades

¿Cómo son los proyectos resultado de la colaboración entre personas de perfiles diversos (arquitectos, biólogos, artistas, diseñadores, antropólogos, funcionarios, activistas, profesionales, amateurs, etcétera)? Tienen un carácter híbrido. En algunos predomina lo artístico, en otros lo tecnológico, lo teórico, lo activista o lo educativo, pero en todos ellos suelen coincidir muchas dimensiones y funciones. Es aquí donde los laboratorios ciudadanos y los proyectos resultantes funcionan como *objetos frontera*, una denominación que se utiliza en ciencias sociales para definir un tipo de objetos que son comparados por muchas disciplinas, pero que ninguna de ellas puede reclamar como propios de su dominio en exclusiva.

Este carácter híbrido de todo lo que existe, que Nicolai Hartmann denominaba *complexo*, tiene un correlato en el ámbito digital que puede servirnos para pensar otras modalidades de museo que recuerdan a sus orígenes como gabinete de maravillas. David Weinberger, en su libro de 2007 *Everything is Miscellaneous. The Power of the New Digital Disorder*,¹ recuerda cómo

1— Vicente Verdú, “Todo lo que cuenta es miscelánea”, *El País*, 20 de octubre de 2007. Disponible en: https://elpais.com/diario/2007/10/20/sociedad/1192831213_850215.html.

los sistemas de clasificación en árbol acaban estructurando en gran medida nuestra experiencia: ¿es ese objeto un utensilio de uso cotidiano o una obra de arte? Dependiendo de la decisión que tomemos lo llevaremos a un edificio u otro, a una estantería o a otra, pero no podemos ponerlo en dos a la vez. Sin embargo, el ámbito digital permite clasificar los objetos a partir de sus múltiples dimensiones y que, además, sean los propios usuarios quienes lo hagan. De esta manera, un mismo objeto puede estar en tantas *estanterías* como se considere.

Pensar el museo como laboratorio ciudadano es pensarlo, por tanto, como articulador de una ecología de saberes que permita reconocer, relacionar y ensamblar diferentes campos de conocimiento y formas de experiencia.

El museo como laboratorio del procomún: el ecomuseo

Los laboratorios ciudadanos son espacios del procomún en la medida en que facilitan la autoorganización de grupos de personas que proponen construir nuevos bienes comunes, y que deciden entre ellas la forma de llevarlos a cabo y de mantenerlos en el tiempo. En la medida en la que los proyectos continúan, lo hacen también las comunidades que los mantienen. Se da por tanto una interrelación entre las formas de producción de conocimiento y la convivencia que se produce entre las personas involucradas. Hacer algo juntos implica aprender a hacer algo juntos. En cada proyecto aparece la pregunta “¿cómo vamos a hacerlo entre todos?”, y, por tanto, en cierta medida está presente la pregunta sobre cómo queremos convivir.

En el ámbito de la nueva museología encontramos muchas resonancias con el procomún en lo que Henri Rivière y Hugues de Varine han denominado *ecomuseo*. Si el museo es principalmente un edificio que alberga una colección orientada a ser expuesta a un público que participa como espectador, el ecomuseo pone el énfasis en el territorio en vez de en el edificio, en el patrimonio en vez de en la colección, y en la comunidad que

habita un territorio en vez de en el público.² De Varine propone esta definición de ecomuseo que se asemeja a la de procomún: “una acción llevada a cabo por una comunidad partiendo de su patrimonio para su desarrollo”.

Las redes digitales, que en gran medida han ayudado a “redescubrir el procomún”,³ pueden ayudarnos a poner en práctica experiencias de redes de ecomuseos, y gracias a la colaboración a distancia entre ellos pueden reforzarse unos a otros.

Red distribuida y descentralizada

La pandemia del coronavirus ha supuesto un punto de inflexión para las instituciones culturales y su transformación en laboratorios ciudadanos. Estamos viviendo un acontecimiento global de manera simultánea que ha hecho evidente la interdependencia de los humanos entre nosotros, con otras especies y con el entorno. Durante los primeros meses de confinamiento, se intensificaron dos formas de colaboración que pueden dar ciertas claves sobre cómo implementar nuevos modelos de institución, centradas en la especificidad de su territorio al mismo tiempo que colaboran a distancia con otros lugares. Por un lado, se intensificó la colaboración de proximidad y muchos conocimos a nuestros vecinos; por otro, aumentó la cooperación a distancia a través de las videoconferencias.

Éstas son las dos características que se trataron de poner en juego en el proyecto *Laboratorios ciudadanos distribuidos: innovación ciudadana en bibliotecas y en otras instituciones culturales*. En sus dos ediciones realizadas hasta la fecha consiste en una invitación a poner en marcha, de manera simultánea,

2— Presentación de La Ponte Ecomuséu por Jesús Fernández Fernández. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=_8201THds_k.

3— “El redescubrimiento del procomún” es un texto de David Bollier del año 2003, en el que se indica cómo los nuevos comunes digitales recuerdan a las formas comunales tradicionales, en gran medida, caídas en desuso. Disponible en: <https://biblioweb.sindominio.net/telematica/bollier.html>.

experiencias de laboratorio ciudadano en diferentes instituciones de distintas partes del mundo.

A través de un curso *online* titulado “Cómo montar laboratorios ciudadanos y construir redes de colaboración”,⁴ se ofrecen las claves para poner en marcha laboratorios ciudadanos. Bibliotecas, universidades, museos y asociaciones culturales se han sumado al proyecto, que por ahora es una experiencia incipiente pero ya está dando sus frutos, al grado de que muchas de las instituciones que han participado contemplan incorporar los laboratorios ciudadanos como un servicio estable, y muestran el potencial de una red distribuida y descentralizada de laboratorios ciudadanos ubicados en diferentes tipos de instituciones que colaboran entre sí.

Estas cinco propuestas para pensar el museo como lugar de encuentro para la experimentación y la producción colaborativa llevan sobre la mesa, al menos, desde la primera década del presente siglo. Desde entonces la cultura libre se ha expandido a muchos dominios como la ciencia y la innovación ciudadana, o los archivos y repositorios que utilizan licencias libres en la academia y en otras instituciones públicas. Pero esa expansión está siendo lenta, en especial lo que se refiere a modelos de organización institucional. Esto no quita que sus postulados sigan vigentes y apelen a las instituciones a sostener una pregunta: ¿cómo habilitar lugares de encuentro para la experimentación y la producción de proyectos en los que cualquiera pueda tomar parte? Parafraseando a Cedric Price: la tecnología es la respuesta, siempre y cuando contribuya a sostener la pregunta sobre cómo queremos vivir juntos.

—

4— “Cómo montar un laboratorio ciudadano y construir redes de colaboración”, dentro del programa *Laboratorios ciudadanos distribuidos* promovido por el Ministerio de Cultura y Deportes de España y por Medialab Prado. Disponible en: <https://www.medialab-matadero.es/actividades/como-montar-un-laboratorio-ciudadano-y-construir-redes-de-colaboracion>.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

Foreword

In 2017, Fundación Telefónica Movistar México and the Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) presented the initiative Digital Museum, a mapping of routes through territories where digital culture and contemporary museum practices meet, via academic programs, pedagogical practices and editorial exercises.

Between November 14 and 16, 2017, we held the first Digital Museum encounter, which was accompanied by the Digital Creatives Fair. The issues addressed in this encounter emphasized strategies connected to the creation of tools, interfaces and interactive technologies for the production, distribution and consumption of content by and for twenty-first century users: apps, digitalization and devices, in tension with existing digital divides and forms of accessibility. A year and a half later, in 2019, we launched the publication of *Digital Museum: Futures and Possibilities*, in which we took up case studies from the encounter and commissioned texts to collectively reflect on Reality 2.0 This was a perspective that emerged thanks to the tenacious gaze and innovative efforts of Graciela de la Torre, then the director of the MUAC.

This publication, in turn, derives from the Digital Museum: Citizenship and Culture 2020 encounter, held from November 10 to 13. The world, as we know, underwent a change in March of that year due to the COVID-19 pandemic, and our object of study rapidly became a reality overflowing with complexities. Developments in digitality and the museum opened up unsuspected forking paths: from those involving new forms of telecommuting to the challenges implied by a digital citizenship in which activism and the free access and exercise of cultural rights

confront the paradoxes of the privatization of knowledge, the precarization of labor and asymmetrical temporal horizons.

The digitalization of the world, like that of contemporary art museums, cannot be imagined through a field of mere neutrality and global homogeneity; on the contrary, a territory unfolds that is open to questions and contradictions. We openly gambled on an entirely virtual encounter, while a scientific committee issued a proposal for conversations, panels, talks, case studies and workshops, which can be found at the microsite muac.unam.mx/museo-digital.

To maintain a committed view of those dimensions revealed during the encounter, we invited Rodrigo García Fernández and Zaira Yael Ramos Cisneros to edit this publication. They suggest a rereading and rewriting of what happened in 2020 through the development of five thematic sections. The first four contain specially commissioned texts or extended adaptations of interventions from the encounter that, in order of appearance, address issues of territory and social justice, cultural rights and digital activism, art and contemporary culture, and case studies on exercises of dissidence and critique at the museum. The fifth section consists of a mapping of experiences from the pandemic on a variety of platforms throughout Latin America, carried out by Medialabmx and illustrated by Colectivo Chachachá!

With this publication, we wish to continue these critical conversations on the complex conjunction between museums and digitality and, perhaps, to raise pressing issues through an intersectional, reflexive perspective with a view towards responsibility and global care.

Nidia Chávez
Fundación Telefónica Movistar México

Amanda de la Garza Mata
General Director of Visual Arts / MUAC, UNAM

Zaira Yael Ramos Cisneros
Rodrigo García Fernández

Introduction

In November 2020, in the context of the global crisis caused by the COVID-19 pandemic, the UNAM's MUAC convoked the Digital Museum: Citizenship and Culture encounter, which was planned as a virtual space in which professionals and cultural agents belonging to creative, artistic and research communities—connected to cultural institutions and independent spaces—could exchange experiences, knowledge, concerns and reflections regarding the implications that the exponential growth of digital tools and spaces have for our work, in order to better orient our efforts to establish participatory, democratic, egalitarian processes and build citizenship.

While the digital configures itself as an extension of the tangible and material, a territory of realities and demands disputed by those individuals who make up society, it also offers a series of tools, spaces, platforms, channels and media for experimentation, broadening capacities for active participation and reassessing political subjectivity for the construction of other possible worlds, individually and collectively.

When they invited us to participate as editors, we decided to create a publication that would dialogue with the issues raised in the encounter, putting them into tension and questioning them. We brought together different cultural agents with the intention of reflecting, engaging in critical examinations, proposing alternatives and implementing actions I) to understand (or at least try to understand) the role played by technology and digital tools in cultural access and democratization, and II) to review how the practices of museums and cultural institutions have been transformed by the idea of strengthening and broadening citizen participation in the programs and projects they develop. This

must be done without losing sight of the social relationships, symbolic practices and material and market conditions that exist among the variety of agents, collectives and communities that make up the cultural ecosystem.

In the following pages, we will question the historic role of museums and cultural institutions, as well as the challenges they currently face, not only artistically, programmatically and curatorially, but also in terms of the practices that allow them to dialogue with reality, territories and communities, configuring themselves as spaces that facilitate access and the exercise of cultural rights through active participation and the exchange of knowledge.

We will share different creative strategies that communities, creators, cultural managers and all types of agents have used to confront the discord and inequalities generated by the logic of the global market, conditioning access to technological infrastructure, digital platforms, creative processes, curatorial practices, the transmission of knowledge, artistic practices and ways of disseminating culture.

For inspiration and aspiration, we will review experiences in Latin America that have made use of technology and the digital to develop processes of creation, production, dissemination and popularization, not only as a way of continuing with their work, but as a major undertaking to accompany others at a distance during social isolation, the lack of physical interaction with others and the closure of third spaces due to the health crisis.

This publication is divided into five sections that enter into dialogue and interact with each other, in which different cultural agents give an account of the vision and perspective they have on these themes.

*Museums, Territory and Social Justice: Between the Digital and Peripheral Situated Knowledge*¹ invites us to resignify

—

1— At first, we thought of including the category of *peripheral knowledge* in the title, to name the knowledge and practices of communities outside the center (whatever that means). Nevertheless, after a series of conversations, we decided to strike out the word *peripheral* to resignify the category *situated*, thus acknowledging the deserved importance of that knowledge which emanates from

cultural space in the digital world through the concepts of equality, autonomy, territory and situated knowledge. It makes manifest the role played by museums in the inclusion/exclusion of individuals in both physical and digital spaces, their relationship with those who have access to them and how, and their connection to cultural processes at the community level.

The text *Culture (Diversity, Participation and Autonomy) versus Violence (Inequality, Exclusion and Political Control)*, by Eduardo Vázquez, puts forward a political position in which cultural institutions not only address the needs of artists and audiences, but also become social instruments capable of promoting creativity and liberty as effective forms of equality, dialogue, critique, vitality and transformation, determined and intervened through diversity.

In the second text in this section, *Digitality and Territory from a Community Perspective*, Emmanuel Audelo and Leonardo Aranda report the data on *who* is behind electronic screens, connecting notions of digitality, virtuality and connectivity. This text allows us to identify the digital divide not just as a question of access, but as a series of structures that condition the use of technologies. In this context, they share the experiences of Altermundi and Cherán as examples of autonomy and technological appropriation.

From the Urgent to the Important (And Vice Versa): Cultural Rights, Citizenship and Activism in the Digital World reflects on how digital platforms and sociodigital networks can be enabled as spaces for the exercise of rights, the development of citizenship and the promotion of social demands through activism.

In this section, one can read a transcript of the keynote address *Digital Gangsters: Psychopolitics, Fascism 2.0, Precarization and the Production of Reality*, in which Sayak Valencia explains how we can uphold life, democracy and citizenship in the face of the displacement of our existence onto screens and

communities rooted in their concrete practices and the territories they inhabit, but also dismantling the idea of the *center* as the sole valid space for the construction of knowledge.

the colonialist/extractivist policies that the large corporations that control the means of production employ to *disembody us*. And though the outlook seems grim, Sayak invites us to make interventions through art, the aesthetic and the sensory to generate processes for emancipation, denunciation and the construction of memory, developing the capacity for artistic creation through reflection.

This talk is accompanied by the text *Disappearing or Remaining on the Internet: Who Decides?* by Estrella Soria, which argues that digital platforms can be indispensable tools when searching for the disappeared, given that they contain such key information as the last place someone has been and their final interactions. She also examines what happens when someone *decides* to voluntarily disappear or when someone wants to exercise their *right to be forgotten*. She argues that telecommunications service providers and sociodigital platforms are those who possess this information and, given this situation, raises a fundamental question: “What needs to be said or done so that digital technologies work to protect life?”

Subverting the Cabinet of Curiosities: From Contemplating Reality to Questioning It in Contemporary Art invites museums to constitute themselves as spaces for discussion and action in order to raise awareness and confront contemporary developments, situations and conflicts. From a critical perspective, the acts of selecting, placing, editing and giving meaning are articulated as indispensable elements for artistic production, audience relations and curatorial work.

In *The Museum, Magic Words and the Politics of Salvation*, Mônica Hoff traces four possible paths toward resituating the museum in response to the historic debt it owes the world: I) constituting itself as a space for historic memory, II) stop trying to save the world, III) inhabiting its vulnerability and accepting itself as an unstable and open place, and IV) involving itself in the construction of a way of operating that lays the basis for the creation of an affectively and politically diverse social community.

The text *Machines for Making Time: Contemporary Museums and the Presentism of Digital Mediation*, by Alberto López Cuenca, explains how digitalizing museum practices means understanding them as part of a complex web of sociotechnical relationships. As digital mediation allows museums to move into an endless variety of spaces—websites, archives, workshops and courses, public relations campaigns and, of course, tweets and posts—that foster a multiplicity of times, it's important to discuss the implications this has for the ways in which museums structure themselves, collect, disseminate, debate and educate.

To close this section, the Palmera Ardiendo collective, with their text *Subverting the Algorithm: From the Utopian Energy of the World Wide Web to the Museum in the Digital Era*, dismantle the technological utopia by revealing how the construction of algorithms serves to increase the power of a privileged few and facilitates the accumulation of capital, sacrificing ideals of the common good. They question the extent to which cultural institutions are programming or are being programmed themselves and invite us to understand the true value of the creative potential of technology in the configuration of culture.

There Are Doors: Do We Enter? Do We Leave? presents us with two experiences that implement mediation strategies for generating participatory spaces through the development and visibilization of cultural and artistic processes that incorporate the concerns, interests and demands of a society that is increasingly distanced from cultural spaces and programs.

The text *From the Auratic Object to Coexistence*, by Pacho Paredes, allows us to see how, since its founding, the Museo Universitario del Chopo has developed a methodology based around artistic communities and the territory that makes room for *the marginal*, *the dissident* and *the subaltern*, and which has also been reconfigured due to the needs of its community(s) and the sociocultural processes of contemporary art.

In *The Museum as a Citizen Laboratory*, Marcos García examines the experience of laboratories as a best practice for incentivizing citizen participation through cultural processes, in which the figures of the *artist* and the *specialist* are blurred, giving rise

to collective projects, collaborative artistic practices and the creation of communities of learning capable of constructing mechanisms for the free circulation of knowledge.

Finally, *A Mapping of Digital Museum Experiences, Cultural Processes and Artistic Practices*, an investigation by Medialabmx, presents us with 10 projects that incorporate technology and digitality in order to develop meanings and experiences and that, generated in the context of the pandemic, allow us to approach other gazes and forms of knowledge that have emerged in Latin America.²

Navigating this map means encountering projects developed in Mexico, Colombia, Chile, Uruguay and Argentina, as well as a translocal project developed by the Latin American Council of Social Sciences (CLACSO), that are focused on a variety of pressing issues and problems, such as memory, human rights and the disappeared, the use of public space, gender violence, the quarantine and immobility, physical and emotional health, and the connection between listening and telling stories and communicating our experiences of life during this pandemic.

This last section contains a design by Chachachá! that, through relational art involving communities, identities and territories, shares a visual interpretation of these projects.

From our perspective, museums and cultural institutions have to rethink their work and learn the lessons of the crisis provoked by the pandemic. It's not enough to open up spaces, whether virtual or physical; it is instead indispensable to generate meaningful experiences that allow us to establish new relationships with audiences and territories. We must learn to study those innovative processes established by collectives, communities, creators and agents in a thriving, non-institutional cultural sector that has managed to adapt and rethink its connection with digital environments, strengthening them through a social

—

2— While there are very enriching experiences from Europe and the United States on how museums have incorporated the digital into their spaces and practices, we consider it important and necessary to study those realities that most resemble ours, due to their social dynamics and level of access to technological infrastructure.

perspective. We must take up the idea that cultural actions can create democratic, egalitarian processes that spark development in a framework of respect for human rights.

It's important to not lose sight of the fact that museums, as public spaces, have among their many tasks that of strengthening the exercise of cultural rights and—as part of the so-called Economic, Social, Cultural and Environmental Rights (DESCA)—they must take into consideration the conditions needed to enjoy a dignified life, incorporating the following characteristics: accessibility (physical and economic access to spaces and resources), acceptability (relevance of actions to the social fabric and the participation of the community), adaptability (congruity with the cultural needs of the community), availability (quantity of goods and services available to the community's population) and quality (beneficial characteristics of the goods and services).

For museums, digital environments must be oriented around broadening citizen participation, generating programs and actions that allow us to transform their relationship with technology and utilizing digital tools to address situated problems; taking advantage of the institutional frameworks in which museums and cultural institutions are situated to contribute to the transformation of their contexts; and reverting violence, precarity, exclusion and the divides that affect those who participate (or don't) in their public programs.

Let us rethink the relationship of museums and cultural institutions with society and its territories, let us imagine creative and innovative ways of constructing and relating to new audiences and strengthening those that already exist, let us facilitate collective and participatory processes in which museums and cultural spaces are platforms for the exchange of knowledge and access to culture through a democratic, fair, egalitarian and participatory perspective.

We invite you, then, to explore these reflections and approaches to create living museums that can be inhabited symbolically and tangibly, physically and digitally, through questioning, dialogue and collaborative work.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

• • • •

• • • •

**I. Museums, Territory
and Social Justice:
Between the Digital
and Peripheral
Situated Knowledge**

• • • •

• • • •

**Culture (Diversity,
Participation and
Autonomy) versus
Violence (Inequality,
Exclusion and
Political Control)**

For Mariana Palerm

In our societies, inequality manifests itself in dramatic ways and constitutes the primary source for many of our conflicts. As long as immense groups of people are prevented from accessing the minimum standard of living, it is difficult for us to speak of justice or equity. The concept of equality is a civilizational ideal that made a dramatic entrance on the stage of Western culture with the French Revolution and the American Wars of Independence and took on a leading role in the revolutionary processes of the twentieth century, but which would be questioned by the neoliberal model and the so-called Washington Consensus that came about with the collapse of the socialist bloc in Eastern Europe. In the absence of equality as a horizon to move toward, a space opened up for the inclusion/exclusion binary at the end of the last century.

This phenomenon can be interpreted as an abdication in the face of the inevitable triumph of inequality, as legitimized by the market economy and free competition: equality, defeated by the force of social reality, desists in its admittedly utopian revolutionary drive and is substituted by inclusion, a less ambitious concept. The dispossessed, the exploited, the marginalized, the oppressed and the underdogs no longer fight for equality, but merely aspire to form part of the system, even if as subalterns. “It’s better to be exploited than discarded, poverty is better than eviction” seems to be the pessimistic conclusion of the twenty-first century. We no longer seek to ensure equal or like access to healthcare, education, water and food, but simply to have any access at all, no matter how minimal, thus becoming part of the

included. At the funeral of the social revolution, it is considered gauche to insist on fighting for equality; in its place, it is suggested that we fight a much more modest battle, albeit no less aversive, to try to rescue those who have fallen into that circle of hell inhabited by the excluded, a far from metaphysical circle that does not belong to the world of the dead through which Virgil guided Dante, but to the world of the living, governed by the free market economy and the actions of the state—to the extent that the state exists—moderating the worst symptoms of institutionalized inequality.

It must be acknowledged that we have come to this point in the wake of the failures, withdrawals and defeats of the egalitarian revolutionary processes of the twentieth century—from the Mexican Revolution to the Russian, from the Cuban Revolution to the national liberation movements of Africa, Latin America and both Far and Near East—and the dismantling of the welfare states established by social democrats in Western Europe and by Franklin D. Roosevelt and his New Deal in the United States, and so ensuring greater social inclusion is not a minor undertaking. On some occasions, it may be the only way to moderate social polarization, the half-opened door through which we can glimpse the possibility, albeit a mere potentiality, of social mobility. In this sense, the concept of inclusion opens up the possibility of creating a minimal space for dialogue and coexistence, which is indispensable for ensuring channels of communication between different organs of the social body and developing egalitarian proposals to the fullest extent possible within the narrow margins permitted by the political administrators of neoliberal economies.

As Aldo Mascareño and Fabiola Carvajal have explained,¹ the concepts of exclusion and inclusion are not expressed statically in social reality, but as paradoxical processes. Individuals and communities can simultaneously be one and the other: we are

—

1— Aldo Mascareño and Fabiola Carvajal, *Los distintos rostros de la inclusión y la exclusión*. Available at: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/38800/1/RVE116Mascareno_es.pdf.

included in certain social or cultural processes and excluded from others. Sometimes we are excluded by the centripetal forces of economics or violence, but sometimes we take the decision to voluntarily remove ourselves from certain social and political realities from which we dissent. We are not necessarily excluded from everything at all times, nor are the included guaranteed that their condition will be permanent. Nevertheless, it is undeniable that in recent years, as a consequence of both our model of economic development as well as of the pandemic, upward mobility has become increasingly less feasible and downward mobility increasingly common, especially for the middle and lower middle classes. Nowadays, the conflict does not revolve around the existence of a *reserve army of labor* that can be incorporated into production when needed, but in the existence of numerous human groups that are born and die at the margins of production, consumption and public services, and who are often descended from other human beings who share their condition: the *pureblooded* excluded, such as the children who live in the street, the sons and daughters of those born in that same state.

Given the systematic incapacity to guarantee inclusion, it's stimulating to acknowledge that a certain cultural institutionality has sought to convert its policies and resources into useful tools for encouraging forms of access or mediation in territories in conflict. Museums, libraries, concert halls, centers for artistic education and other cultural services have not just shown a vocation, but not insignificant capacities for constituting themselves as facilitators of processes of inclusion, or at least for bringing together different cultural sectors that social dynamics tend to divide and polarize. Faced with an exclusive order that is not only the consequence of an economic and political model based around the perpetuation of inequality as a spur for competition and that simply does not intend to integrate millions of human beings into its production chains and public services, we should not dismiss those inclusive policies and actions that have been developed in recent decades in the cultural sphere, which aim to contain the trend toward marginalization of immense

social masses that have been left out of the benefits of development (health, education, food, water, housing, cultural services...). While it must be acknowledged that none of these experiences has managed to reverse the global trend toward a more unequal world, we also cannot deny that, at the local and community level, many of them have played an important role in promoting certain margins of inclusion, as necessary as they are appropriate. Due to their number, quality and diversity, all of these cultural experiences constitute a rich, stimulating universe that deserves the attention of academia and the political and economic sectors, whether public, social or private, studying both their partial successes and their limitations and failures.

Given the scale of the apocalypse (the end of humanism and the time of social revolutions), the archaic utopias we have inherited from the nineteenth and twentieth centuries would hardly spur us to action. Smaller-scale proposals that are no less utopian, no matter how limited they may seem, can become not just oases in the desert, but indispensable laboratories for rehearsing possible future alternatives. An old lesson in our culture: in the face of the flood, the ark.

This logic could not be more modest yet more transparent. While the dynamics of production, the market, politics and violence exclude, creative and cultural processes—as territories in which aesthetics (the recreation of beauty) and ethics (the search for the common good) are profoundly intertwined—can open up spaces for unalienated understandings of social reality and the condition of one's neighbor, the other, and therefore encourage empathy, collaboration and inclusion. Here I do not refer to those policies that exclusively base themselves on concepts such as *support* and subsidies, which even the most rigorously neoliberal governments practice as an organized extension of the Christian tradition of charity, and which operate within the parameters of what we consider to be *politically correct*, but to the set of experiences that problematize the legitimacy of the preexisting order of exclusion, injustice and inequality and that propose cultural processes of reorganization and resignification, whether from the perspective of feminism, Indigenous and Black social movements

fighting to defend their culture and territory, sexual diversity, immigration and refugees, environmentalism and the defense of the territory, victims of war and violence or other political expressions that involve resistance to domination and exclusion.

The premise that the concepts of exclusion and inclusion are always paradoxical, provisional and relative can serve as a stimulus for refining ideas, intentions, policies and projects. Within institutions, it's not uncommon to only speak of inclusion policies with the goal of validating governance structures that have been questioned. Here, an inclusive discourse can only be a self-justification, in which indicators of the publics they *address* and specific profiles of populations facing discrimination become part of a justification for spending and the permanence of institutional structures:

It's true that one can always be included as a potential public in a system in which one does not formally or professionally participate: museums, concerts and art in general expect larger publics on weekends, but this participation is qualitatively different than that of the curator, musician or artist, and if both of these are labelled "inclusion," then the concept is not precise enough to understand differences in real social operations. The public cannot "touch": it is included in the exclusion of the inclusion of art, and this is very different than being simply included.²

This last reflection leads us to the idea that perhaps it's not just about inviting people and opening doors, making venues accessible and receiving more and different visitors—although this is essential—but about encouraging processes of recognition and participation in decision-making and in defining policies and projects; perhaps it's about redesigning institutions to blur the lines between their structures and users, artists and publics, curators and spectators in order to carry out a constant exchange of knowledge based on dialogue, consensus and collaboration.

—

2— Idem.

Processes of inclusion and exclusion also behave paradoxically in the digital sphere: technology brings us together, reducing physical distances, but also reinforces divisions in the social structure: those who are far from us can be integrated, but those who don't have the technological means, even though they share our territory, are excluded. The digital world incorporates many individuals and groups and opens up new possibilities at the same time as it strengthens the logic of social inequality. Technology and social media become another territory in which social hierarchization can be questioned and liberatory currents and resistance to exclusion and inequality can convert these new contexts into spaces in dispute and multicultural and intercultural expressions. In the end, we're dealing with communications media, ideological apparatuses, platforms for knowledge and intensely interactive and symbolically productive media.

The isolation imposed by the COVID-19 pandemic reconfigured notions of accessibility and participation and, therefore, of inclusion/exclusion and equality/inequality. Like never before in human history, millions of human beings were excluded from public space and individuals sought to reconstruct their community, first through family ties, then with our neighbors and later through a more intense use of the Internet and social media, which allowed us to converse, work and form community. In the first wave of the pandemic and its apocalyptic impact, one part of contemporary society connected through virtual reality and sought to reproduce that coexistence which came to an end with the quarantine, while another was excluded, confirming once again the unequal, unjust nature of the social order. The philosopher Henri Lefebvre tells us in one prophetic text that “to the ancestral struggles—between sexes, ethnic groups, peoples and nations, classes—a new conflict has been added: that of anthropes and cyberanthropes. This would complicate these conflicts (or rather make them more complex), which are already tangled and overlapping, but will not make them disappear.”³

—

3— Henri Lefebvre, *Hacia el cibernántropo. Una crítica de la tecnocracia*, Barcelona, Gedisa, 1980.

When a large part of public life moved to the virtual world during the pandemic, this accelerated and sharpened inequality and the conflict between those who can access or even control the cybernetic world and those who do not have access and are unfamiliar with new technologies and their languages. Perceptions of inclusion and exclusion, like that of closeness and distance, were definitively altered as the body, the person and their identity dematerialized to express themselves through the electronic order of the screen while all of humanity felt suddenly excluded from the known world, from public transportation, workplaces, schools and universities, their neighborhoods and spaces of culture and leisure. Those who could were able to respond through the virtual media within their reach as an adaptation and survival measure, while others—especially senior citizens—were left isolated in tiny spaces, barely connected to the outside world through traditional mass media: radio and network television. At first, the pandemic reminded us of the equality of death's scythe, but this perception was soon altered by the persistence of social asymmetry, which reimposed its unjust, violent entropy.

What role do museums play in inclusion and exclusion in digital environments? Who has access to these spaces, and how? What divides exist and how can we confront them? How can we develop and strengthen participation? What implications do museums and cultural spaces have for raising awareness, cultivating and promoting the exchange of knowledge and community practices in digital environments? These questions, drafted by those who call us to collaborate in this exercise of reflection, are based on a certain idea of culture as an ambiguous and certainly paradoxical territory, but one that is capable of fomenting concrete experiences of inclusion and processes of dissidence and critique, which are essential to humanizing deeply painful social processes. In our contexts, cultural institutions are increasingly excluded from political discourse and the entrepreneurial logic of the market; their actions are based around this peripheral and marginal condition, oftentimes dependent on the dynamics of legitimation and propaganda of the powers that be.

It also seems that cultural institutions that merely adapt to these dynamics end up perpetuating exclusion, albeit in the name of inclusion or equality, as they can only be inclusive and egalitarian to the extent that they foster their capacities to create spaces of freedom, in which critical dissidence prospers as a mechanism for reinterpreting reality and revalorizing excluded social subjects. We require institutions capable of putting forward new perspectives and glimpsing other horizons, broader and less dependent on hegemonic discourses that are nearly always committed to the perpetuation of political power.

The inclusive capacity of cultural institutions not only lies in their willingness to incorporate new publics that are less economically advantaged, but in the possibility of creating increasingly democratic processes of participation and governance throughout their deliberative spaces and chains of command, open to criticism of the status quo and the institutions themselves being subject to critique. This is far from easy, as institutions tend to be self-referential and bureaucratic thanks to the rigidification of their structures—and this unfortunately includes unions, which can undermine the elasticity and agility they require. This involves fostering other mechanisms, parallel and convergent, increasingly permeable to the intervention of those who remain outside the institutions, capable of including that which is not normally incorporated in spaces for mediation, deliberation and decision-making. This would mean fighting for greater levels of self-management and autonomy for cultural and academic institutions, in which the vertical hierarchy of the political apparatus of the state is questioned and mediated by the participation of that cultural diversity found in civil society.

The authoritarian vision tends to be reluctant to recognize these processes, seeing them as a source of chaos, ungovernability or political opposition, and so normative inertias and even the indispensable struggle against corruption often allow political power to increase its vertical interventions and minimize the interrelationships between the institutions and society and the self-management capacity of community organization. In my experience, to the extent that institutions close in on themselves

and take decisions in a way that is increasingly vertical, unilateral or dependent on the centers of political control, they become inoperable, chaotic and, finally, illegitimate. Of course, all institutional mechanisms require agreed-upon norms and clear lines of decision-making and responsibility, but their efficacy does not only lie in their normative or operational discipline, but in their capacity to integrate the broadest possible diversity into their creative processes.

I have observed that, in cultural institutions, entropy—that is, the system's disorder—increases proportionally to their tendency to exclude themselves from their social context, which results in disagreements with publics, communities and creatives, while cultural systems tend to regulate themselves, multiplying their capacities and taking full advantage of their resources, to the extent that they find ways of incorporating cultural diversity into their internal management processes, which allows them to opportunely resolve crises and contradictions and incorporate critique as an essential mechanism for interacting with the rest of the sociocultural ecosystem. I must insist that it's not about *addressing* the needs of publics and artists, but about creating the conditions that allow institutions to become social instruments capable of promoting creativity and freedom as effective forms of inclusion, dialogue, critique, vitality and transformation; public tools that have been mediated and shaped by the needs of cultural diversity and not bureaucratic instruments administered in a hypercentralized fashion, with no space for a plurality of ideas, mere apparatuses of institutional and political propaganda aimed at legitimizing their own structures or the actors currently exercising power.

Leonardo Aranda Brito
Emmanuel Audelo Enríquez

Digitality and Territory from a Community Perspective

The drastic changes imposed all over the world during the COVID-19 pandemic situated the use of digital technologies as an alternative for ensuring the continued functioning of the economy and different aspects of society as a whole. According to a report prepared by the Economic Commission for Latin America and the Caribbean, telecommuting increased by 324% around the world, online commerce and messenger services by 157% and online education by 60%—that is, digital space become more dynamic than ever.¹ In Mexico, for example, the number of Internet users rose to 87.4 million in 2020, constituting 74% of the population age six and up. Nevertheless, one quarter of the Mexican population is disconnected.²

Behind the idea that the world population is moving toward a digital future, which the pandemic only accelerated, what has been revealed in these years is a deepening of structural inequalities, which only emphasized the difference between those who are on the right side of the screen and those who aren't, that is, those who enjoy the *technoutopia* of the digital and those who have become subalternized by these processes. Nevertheless, this is not merely a problem of access, as the concept of the *digital divide* sometimes argues. In contrast with those utopias that imagined the Internet as a space of absolute freedom, it has instead become the late capitalist space *par excellence*: not only

—

1— CEPAL, “Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19,” *COVID-19 special report*, no. 7, 2020. Available at: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45938/4/S2000550_es.pdf.

2— Asociación de Internet Mx, *16° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2020*, 2021. Available at: <https://bit.ly/3HvJi53>.

because it facilitates the global financial flows that define the contemporary system, but also because a large part of the global economy depends on data extractivism, on the precarized labor promoted by digital platforms, the investments and speculation of major digital corporations. In this sense, it is impossible to think that the entire population of the world can ever be on the right side of the digital divide. There's no capitalist appropriation without dispossession and no digital utopia without exploitation. All virtual spaces reflect a process that displaces and deterritorializes a large part of society. This essay explores the possibility of other ways of imagining the digital world, asking ourselves: What other relationships can we build between the digital and the territory? Is it possible to speak of technological autonomy in Latin America? What experiences of technological appropriation by communities and civil society allow us to imagine different ways of creating digital environments?

Digitality and the Territory

The notion of digitality presents itself to us as a neutral concept that describes a *transduction* in which the world is converted into information, as well as the social ramifications of this process. Nevertheless, ever since the first attempts to describe this concept, it has come wrapped in a series of values that are strongly connected to the processes of late capitalism and globalization. Such is the case, for example, with Nicholas Negroponte, founder of Medialab at the Massachusetts Institute of Technology, whose seminal book *Being Digital* describes digitality as a process of translating traditional media into a discreet signal of binary digits, which has the effect of eliminating noise, accelerating transmission and higher definition sampling at lower storage costs when compared to analog, material methods. This definition is strongly connected to cybernetic theory, in which content is totally irrelevant and what's important is the quantification of the information transmitted, as well as the quality of the signal within the information transmission channel. The

series of values which Negroponete uses to describe digitality—speed, cleanness and fidelity—construct a narrative in which it appears as the obvious next step in a teleology where technology is destiny and the future is digital.

Paired with digitality, the concept of virtuality appears as a complement to the process of the digitalization of the world, in which everything that previously only existed physically now has a double existence through its technological representation. For the apologists of the digital world, this double existence is described as a liberation from the here and now that constrains materiality: a world in which the singular unfolds into a multiplicity of representations that can be *instantiated*³ in different moments and contexts.

Digitality and virtuality combine with the concept of connectivity to give us the general outlook of our imaginary of the digital world. Connectivity appears here as the impeccable capacity of information to circulate freely through global networks, without spatial or temporal restrictions. Here, Negroponete argues that “we will socialize in digital neighborhoods in which physical space will be irrelevant and time will play a different role.”⁴

Our image of the digital world can thus be summarized as a clean, rapid, brilliant and high-definition one, immaterial and interconnected.

This image is shared by financial capital, which is capable of commercializing the entire world by abstracting and quantifying it in technological representations that facilitate global transactions in fractions of seconds. Financial or speculative capitalism and digitality are two sides of the same coin: the latter represents the technical foundation and the former the

3— Wiktionary defines “instantiation,” a twentieth century coinage, as: “The production of an instance, example, or specific application of a general classification, principle, theory, etc. Something resulting from the act of instantiating; an instance. Creation of an instance of some class or template.” *Wiktionary*, July 11, 2022. Available at: <https://en.wiktionary.org/wiki/instantiation>.

4— Nicholas Negroponete, *Being Digital*, Chatham (Kent), Hodder & Stoughton, 1995, p. 7.

economic and organizational structure. Both are inscribed in the same value systems and depend on a rationality that understands the world in abstract, quantifiable terms.

Karl Marx argued that machinery was the technological form that was best adapted to nineteenth century capitalism. If we update this argument, we could state that the digital world is the technology that is best adapted to twenty-first century capitalism. Nevertheless, if we continue with the original argument, Marx also argued that, although machinery was the technological form that was best adapted to capitalism, this does not imply that machinery operates most efficiently under this form of social organization, nor that it is its only form of existence. Paraphrasing this approach, we could state that, although digital technology is the technological form that is best adapted to late capitalism, this does not mean that other ways of being digital are impossible. But for this potentiality to materialize, it is necessary to undergo a process of resignifying the values that have been used to describe the digital up until now, as well as one of reorganizing its technical, organizational and material structures. Perhaps this is a task that can be taken on by culture, but for this to occur, artists, cultural agents and artistic and cultural spaces cannot continue acritically and celebratorily reproducing each fashion or trend presented to us by technological capital. To give one example, in counterpoint to the hegemonic version of the digital world, perhaps the possibilities of an alternative digitality—slow, dirty and low-definition, based on local networks and a well-defined materiality—could be an interesting idea.

Deterritorialization

In philosophical terms, the road followed by both digitality and financial capitalism in their discursive displacement of materiality and the territory could be described as a process of deterritorialization. For Gilles Deleuze and Félix Guattari, this consists of the disarticulation of the territory as a frame of reference and meaning for a society's practices and discourses. This process

is commonly paired with that of reterritorialization, which partially restores these frames of reference under new forms and structures. Although these processes have a potentially positive aspect, for these authors, reterritorialization under capitalism is characterized by the constant destruction of codes, narratives and localizations of previous societies, creating a new, abstract, measurable version of the territory in their place that obeys the needs of capital reproduction. In their own words: “Capitalism is inseparable from the movement of deterritorialization, but this movement is exorcised through factitious and artificial reterritorializations. Capitalism is constructed on the ruins of the territorial and the despotic, the mythic and the tragic representations, but it re-establishes them in its own service and in another form, as images of capital.”⁵ The Brazilian geographer Rogério Haesbaert has explored this argument in greater detail, arguing that deterritorialization under capitalism has the effect of producing social precarization, with hegemonic groups displacing subalternized groups.⁶ Haesbaert argues that it would be erroneous to consider the increased mobility of transnationals and financial capital under globalization to be a form of deterritorialization, when it’s a delocalization facilitated by the strong capitalization of the networks created by these companies. Through this perspective, descriptions of the digital world as a deterritorialized space are actually describing a delocalization made possible by the infrastructure and capitalization that permit the mobility of people, information, products and services in the interests of a privileged, hegemonic group.

We could argue that, on the digital plane, the deterritorialization/reterritorialization process occurs in three dimensions: territory, materiality and labor. In the first, while technological capital proselytizes society regarding the possibilities of a life

—

5— Gilles Deleuze and Félix Guattari, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1983, p. 303.

6— Rogério Haesbaert, “Del mito de la desterritorialización a la multiterritorialidad,” *Cultura y representaciones sociales*, vol. 8, no. 15, 2013, pp. 9–42.

that can primarily be lived on a virtual, interconnected plane, playing down the importance of localized social and cultural practices, it also plays a major role in real estate speculation and constitutes one of the primary links in the global chain of extractivism, both processes valorizing the territory for exploitation. In the second, in terms of materiality, while discourses on the digital world inundate us with 3D-rendered images, bright colors and a clean aesthetic that portrays digitality as an impeccable process of information flows, the material processes that maintain the circulation of these information flows have become one of the primary causes of global warming in recent years. Finally, in the dimension of labor, while the processes that permit the functioning of digital services and platforms are portrayed as the result of the automatization of a series of smart algorithms, this representation greatly conceals the exploitation of human labor on two fronts: on the one hand, there is what the theoreticians André Gorz and Maurizio Lazzarato have termed immaterial labor,⁷ which has shown itself to be a new form of colonialism based on the extraction of personal information from a platforms' users;⁸ on the other, there is the exploitation of precarized labor, masked by digital platforms as a fluid, impeccable flow of transactions in information, capital, services and merchandise.

We could argue that the constant celebration of the virtuality and immateriality through which the digital world is described serves as a mechanism for concealing the *metabolism of the digital*. All organisms or machines depend on the consumption of raw materials and energy for the reproduction of their systems and the digital is not an exception. Nevertheless, unlike other technological systems, this is less visible with the digital because it largely does not occur in the immediateness of its devices that constitute our surface contact with this world; rather, it occurs

—

7— André Gorz, *The Immaterial*, Calcutta, Seagull Books, 2010; Maurizio Lazzarato, "Immaterial Labor," in Paolo Virno and Michael Hardt (eds.), *Radical Thought in Italy*, Minnesota, University of Minnesota Press, 2006.

8— Michael Kwet, "Digital colonialism: US empire and the new imperialism in the Global South," *Race & Class*, vol. 60, no. 4, 2019, pp. 3-26.

at a distance, through systems and infrastructures whose scale surpasses the immediateness of our perception. But this does not mean that these great systems lack materiality or location. The metabolism of the digital not only consumes large amounts of raw materials for manufacturing devices: it is also a major consumer of energy, information and precarized labor, without which its reproduction is impossible.

Each aspect of the digital world comes with a high energy and environmental cost that has a direct impact on some locality. To give a few examples: faster calculations (as required by the statistical algorithms used in artificial intelligence technologies or cryptocurrency markets and their non-fungible tokens) require faster processors, which have higher energy consumption. Manufacturing batteries that last longer requires the exploitation of increasingly rare or difficult to obtain minerals. Cloud storage of millions of terabytes of information demands the existence of gigantic server farms, each of which requires enormous energy and cooling infrastructure. Each of these examples shows us not just how the immateriality of the digital world is a fallacy, but also that its processes are maintained in a permanent flow of deterritorialization/reterritorialization that consumes enormous quantities of energy and materials.

Rather than trying to show a dichotomy between the digital world and the real world, or trying to argue that one has primacy over the other, the idea here is that discourses on digitality construct an ideology that conceals its infrastructural dimension, denying the materiality of its processes and thus closing the door to forms of political intervention that can construct new forms of citizenship and participation through these technologies. While the digital world and the real world are deeply intertwined in what Haesbaert describes as territory-networks,⁹ in which territorialization is the result of a relational process that puts a multiplicity of territories in contact with each other, this

—

9— Rogério Haesbaert, “Del mito de la desterritorialización a la multiterritorialidad,” *op. cit.*

territorial structure cannot be used to minimize the importance that materiality has in all digital processes, a materiality that is primarily expressed in terms of infrastructure.

Authors such as Brian Larkin, Lisa Parks and Nicole Starosielski have utilized the concept of infrastructure to name those elements of a system that make possible the flow of materials, energy, information, people and merchandise and which serve as the material base upon which our modern technological experience has been built.¹⁰ According to these authors, infrastructure is distinguished by its contextual, relational character, upon which the spatial and temporal experience of a territory depends. Infrastructure creates the physical framework of the network of relationships that define a society. As Larkin explains, “as physical forms they shape the nature of a network, the speed and direction of its movement, its temporalities, and its vulnerability to breakdown. They comprise the architecture for circulation, literally providing the undergirding of modern societies, and they generate the ambient environment of everyday life.”¹¹ Due to these characteristics, infrastructures “have historically been used in efforts to claim and reorganize territories and temporal relations.”¹² As territorialization is always related to the control of social processes in space, we can understand infrastructure as the connection between power and territory. In terms of our experience of the digital world, infrastructure doesn’t just determine our unequal subjectivities of the temporality of and access to digital technologies, but also reterritorializes them, determining their dependence on the use of land, raw materials

—

10— Brian Larkin, “The Politics and Poetics of Infrastructure,” *The Annual Review of Anthropology*, no. 42, 2013; Lisa Parks, “Stuff You Can Kick: Toward a Theory of Media Infrastructure,” in Patrick Svensson and David Theo Golberg (eds.), *Between Humanities and the Digital*, Cambridge, MIT Press, 2015, pp. 355–373; Nicole Starosielski, “Fixed flow,” in Lisa Parks and Nicole Starosielski (eds.), *Signal Traffic: Critical Studies of Media Infrastructure*, Wood Dale, University of Illinois Press, 2015.

11— Brian Larkin, “The Politics and Poetics of Infrastructure,” *op. cit.*

12— Nicole Starosielski, “Fixed flow,” *op. cit.*, p. 5.

and energy. Likewise, infrastructure determines potential sites of political censorship and the creation of digital frontiers. On the other hand, as the Invisible Committee has argued, the extent to which infrastructure is where power currently resides is also the extent to which it is the space for disruption and political intervention.¹³

Thinking the digital world through its infrastructural dimension allows us to question how we organize our societies and our shared lives within and outside digital spaces. Likewise, it displaces the space for intervention and political agency away from use and inclusion to the possible co-construction of digital territories and the transformation of the relationship between digital technologies and the natural metabolism of their production and reproduction. In other words, it allows us to think of forms of reterritorialization that don't occur through the hegemony of capital and its strategies of valorization, but through the possibility of constructing new forms of participation and digital citizenship.

Against a paradigm of inclusion that thinks of participants as mere users/consumers, and whose only goal is the reduction of the so-called *digital divide*, our argument is centered around the need to think of participation in the digital world as a method for redistributing power through technological tools and for the democratization of technoscientific decision-making. The idea of inclusion denotes a hierarchy between a center and a periphery, a within and a without, a normality and an anormality that produces what Pablo Gentili terms an *exclusive inclusion*.¹⁴ Inclusion functions through a logic of reterritorialization that legitimizes the hegemony of power and capital and creates a social segmentation based on the difference between those who form part of a privileged

—

13— Comité Invisible, *A nuestros amigos*, Logroño, Pepitas de calabaza ed. and Surplus Ediciones, 2015.

14— Pablo Gentili and Gaudencio Frigotto, *La ciudadanía negada. Políticas de exclusión en la educación y el trabajo*, Buenos Aires, CLACSO, 2000.

center and those who don't. From our perspective, the task of cultural agents and spaces cannot be that of reproducing the world's existing hierarchies and visions, but rather of imagining new modes of politics. Here, this means imagining new ways of inhabiting the digital world and new forms of existence for the digital itself. Forms of existence in which the connections between the infrastructures, contexts and social relationships that make up the territory can respond to other values and create other imaginaries for ways of being digital. We advocate what Rocío Rueda Ortiz calls a *social appropriation of technologies*, a process that challenges the adoption of deterritorialized digital *technoutopias* and that, through localized contexts, community networks and existing territories, seeks to “build bridges between the memory and history of communities and their dreams and future projects.”¹⁵

Technological Autonomy, Digital Environments and Territory

These notions that operate somewhere between digitality and territoriality allow us to broaden our perspective on the alternatives that are currently being produced in terms of technological autonomy, digital environments and their relationship with the material world or the territories that host them. We aim to think digitality beyond a *discreet signal of binary digits*,¹⁶ giving a political meaning to our reflections through concrete cases in which digital space is conditioned on being collectively inhabited, producing possibilities for action and transformation in our analog or material reality.

—

15— Rocío Rueda Ortiz, “Apropiación social de las tecnologías de la información: ciberciudadanía emergentes,” in Jorge Mauricio Escobar Sarría (coord.), *Colombia: diálogo cultural y tecnologías de la información y la comunicación para el fortalecimiento de los procesos comunitarios*, Cali, Universidad Autónoma de Occidente, 2006.

16— Nicholas Negroponte, op. cit.

Up through 2018, Global Information Society Watch registered 43 experiences with community-owned digital networks at different levels of development.¹⁷ Despite many local challenges, such as regulatory frameworks that limit their existence or governments that privilege services by large corporations, among other technical, legal and institutional factors,¹⁸ communities have managed to consolidate international articulations that encourage the exchange of experiences and collaborative methodologies for the implementation and use of digital technologies in a human rights framework.

One concrete case is the Uncensored Library, a digital center for the freedom of the press.¹⁹ This is a virtual space that aims to reveal the current state of the international press by avoiding the control of authoritarian governments. The library, with a neo-classical architectonic style, was designed with thousands of tiny digital blocks resembling Legos and must be entered via one of the most popular, best-selling online videogames: *Minecraft*. This library contains journalistic texts that had been censored in their country of origin, which can be read online and downloaded, and covers cases of journalists who have been assassinated for exercising their profession.

The library is an initiative of the international organization Reporters Without Borders, which seeks to ensure that, from anywhere in the world, the general public—but primarily young people familiarized with these digital environments—can learn what is currently going on with the freedom of expression and the freedom of the press, especially in countries where the media is blocked, manipulated or controlled. This creative action

—

17— Global Information Society Watch, *Community Networks*, 2018. Available at: <https://giswatch.org/community-networks>.

18— Marianne Díaz Hernández, *Marcos regulatorios para las redes comunitarias*, Derechos Digitales and APC, 2018. Available at: <https://www.apc.org/es/pubs/marcos-regulatorios-para-las-redes-comunitarias-en-argentina-brasil-colombia-y-mexico>.

19— The Uncensored Library, 2020. Available at: <https://www.uncensoredlibrary.com/en>.

opens up possibilities for disseminating censored information and produces a microterritory as an intervention in digital environments (generally considered to be puerile, distorting reality), where users/consumers of the videogame actively seek out and review information.

LibreRouter One Hundred Percent Community Internet (Córdoba, Argentina)

In the rural community of Las Calles in Córdoba, Argentina, an experience was implemented and systematized in which the civil organization AlterMundi and the Comunidad, Trabajo y Organización (CTO) cooperative, dedicated to promoting food sovereignty, established a joint intervention creating a community-owned Internet network. The original objective was to improve production at the cooperative, but they managed to go further. Working alongside other local communities for over two years, they have managed to expand its digital spectrum, even in the context of the coronavirus pandemic and its social distancing protocols.

AlterMundi²⁰ is an independent Argentina-based organization that forms part of a broad international movement promoting technological autonomy and the exercise of digital rights from a community perspective. This initiative has been accompanied by a wide variety of projects and alliances. In 2018, work began on the community Internet network, using collaborative methodologies and popular education, producing shared outlooks and incorporating other communities.

One central finding was that communities identified with the need to access the Internet to resolve everyday matters and improve food production: “The CTO identified Internet connection as a need in the region and in the organization itself, because the service provided by private ISPs is expensive and

—

20— AlterMundi. Available at: <https://altermundi.net/>.

low-quality.”²¹ A social intervention was thus designed with a theoretical/methodological framework that promotes participation in a process of slow change in the inhabitation of digital space.

For digital space to be conceived as a territory, we must assign it meanings and affects that emerge from local social and cultural practices and incentivize permanent articulation with social organizations and collaborative networks on this issue, even with group chats on sociodigital networks. “The analysis of conversations in WhatsApp groups and telephone interviews were the only possible methodological strategies for analyzing the third stage of the network due to the obligatory isolation and distancing measures decreed by the government of Argentina on March 20, 2020.”²²

AlterMundi has managed to design a methodology that allows for technology transfers to the communities themselves and the appropriation of a communal Internet network through its design, installation and collective management on a non-profit basis. One important technical condition was access to high-performance LibreRouter devices,²³ which play the role of being the access points to the wireless Internet network, contrasting with what had happened with previous experiences in which firmware operating systems had to be adapted or modified, representing a sociotechnological victory over the hegemonic tech market.²⁴ The organizations identified four important uses

—

21— Anna Valeria Prato, Cintia Weckesser and María Soledad Segura, *AlterMundi y la primera red comunitaria de Internet cien por ciento LibreRouter y extendida durante la pandemia de COVID-19*, Córdoba, Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades, 2020. Available at: <https://bit.ly/34q85t5>.

22— *Ibid.*, p. 22.

23— These are open devices, adapted for community networks and that have collaborative possibilities, which facilitate interconnection. Since 2016, they have been promoted by the Fondo Regional de Innovación Digital (FRIDA), an initiative that forms part of the Latin America and Caribbean Network Information Centre (LACNIC), which promotes a global, open, stable and secure Internet.

24— AlterMundi Asociación Civil, *Comunidades haciendo Internet*, 2020. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=OKwQwQFoZJI>.

for the community Internet network: (I) improving the cooperative's productivity, (II) families and communities exercising their human rights and having a local service, (III) interconnection with nearby territories, and (IV) opening up the possibility of regional interconnections through digital space. This case shows us the process of appropriating technology for collective ends in a particular territory; this is another way of inhabiting digital space, opening up the possibility of strengthening community and productive ties through collective infrastructure design.

Xamoneta Community Intranet in Cherán K'eri (Michoacán, Mexico)

Xamoneta is a group of Purépecha comunards from the municipality of Cherán. Since 2009, they have promoted collective respect for life and the forest through community communications and local radio. Over the past decade, the municipality of Cherán K'eri has undergone a transformation that is a model for other communities. In 2011, its population launched an insurrection against illegal timber harvesting and trafficking; families and comunards sick of abuses, illegal logging and serious aggressions by criminal organizations in concert with political actors, particularly political parties, decided to confront and expel them. On April 15 that year, the population decided to take community control, establishing a self-government structure under the principles of national and international law.

This insurrection was led by women of all ages. One of the first direct actions for confronting the illegal loggers was to capture their trucks, loaded up with enormous tree trunks from the forest of Cherán, burning them at the entrance to the town. Over the following weeks, five other trucks met the same fate: they would be placed in different neighborhoods as a permanent reminder to loggers that their crimes would no longer be tolerated. Over time, they became shells of machinery. In 2015, the community decided to take them off the street and, by decision of the Council of Civic Affairs—which, among other issues,

is in charge of education and culture—they were relocated to the community’s Athletic Complex, where the Museo de Sitio is located, a freely accessible public space at the entrance to the communal forest where local families spend their weekends. This was an exercise in the production of collective memory, derived from a struggle for autonomy and self-determination. Local artists intervened in the shells of these burnt trucks, but the community’s message was clear: let the forest take care of these machines, which had so damaged it; they would now disintegrate through the slow work of nature and the forest itself.

Yunuen Torres, a member of Xamoneta who actively participated in these protests from the very beginning, recalls that sociologists and graduate students were greatly interested in seeing the events that were occurring in Cherán firsthand. Nevertheless, the testimonies extracted from the population’s experiences never benefitted the population, materials traveled all around the world never to return and no one knows what some of these narratives were used for. In 2018, concerned for the living memory of this people’s struggle, they began to compile materials of all kinds. With the intention of “naming the struggle through the present and its different generations,” the Fogata Kejtsitani (“Living Memory”) space was founded as a site for archiving the products or results of these investigations.

Collective memories and digital environments complement each other in this initiative, which has been promoted by the comunards themselves. Fogata Kejtsitani, the Xamoneta collective and Radio Fogata of Cherán, in collaboration with Redes A. C. and AlterMundi, organized the First Seedbed of Community Networks in Abya Yala in 2019, held in Cherán K’eri. Emerging from this workshop’s reflections, the women of Xamoneta decided to create a LibreRouter intranet network, in collaboration with AlterMundi and Redes, whose primary purpose is to preserve and promote the memory of their struggle for autonomy and self-determination.

Under a free to use, free to access, not-for-profit logic, this group has taken on the task of installing the infrastructure needed for a network owned and managed by the community,

under the name Xamoneta—“echo” in Purépecha—thus utilizing the power of the collective to decide what they want to show of their own community and its collective memory.

A Conclusion without Closure

Digitality in social processes at the territorial and base levels involves participatory, horizontal mechanisms. We can thus see that one condition for the territorial relevance of digital space lies in the possibility of inhabiting it, insomuch as this broadens possibilities for action and the transformation of physical or analog reality. As can be seen in the cases observed herein, the relationship between infrastructure and the possibility of connectivity is, in turn, related to the configuration of the territory and its organizational processes. In this sense, digitality as a territory must be capable of providing conditions of enunciation that have the expressivity and characteristics needed to be inhabited symbolically and materially, such as collective memory or memories of popular struggle and its practices of taking hold of the future.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

• • • •

• • • •

II. From the Urgent to the Important (and Vice Versa): Cultural Rights, Citizenship and Activism in the Digital World

• • • •

• • • •

Sayak Valencia

Digital Gangsters: Psychopolitics, Fascism 2.0, Precarization and the Production of Reality*

* Translation of the keynote address given by Sayak Valencia at the second Digital Museum encounter, November 11, 2020. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=JUfxTp89gC4>.

Good morning. Before I begin, I'd like to thank the MUAC for inviting me here today. As the title of my talk indicates, I will be discussing a series of issues that are relevant to reflections on our current context, in which life, socialization, leisure time, work and human interaction have almost entirely migrated to screens following the emergence of the global COVID-19 pandemic caused by the SARS-COV-2 virus. Given these conditions, it becomes urgent to ask ourselves how we can sustain life, democracy and citizenship, cultural rights and other fundamental issues for material, social and emotional survival in an environment that presumes itself to be increasingly dematerialized.

In this sense, I will discuss the infrastructure that economically and politically benefits from the displacement of life onto screens in this time of accelerated hypermediation, which, under a hygienic argument, conceals widespread material dismantling and an increase in material and existential precarization for certain sectors that cannot remain at home and who literally put their bodies and lives on the line for the most brutal capitalism. This includes medical workers and cleaning workers, but also delivery workers and others who seem invisible and non-essential, yet who feed the profits of major corporations who have managed the pandemic through the capitalism of platforms belonging to the business/digital/political/military/surveillance mishmash known as GAFAM (Google, Amazon, Facebook, Apple and Microsoft), whom I refer to here as *digital gangsters*, applying this term to those who, through the possession and design of global hypermediated infrastructures, turn us into merchandise/data/information/consumers, once again establishing a neocolonial regime, but a digital one this time,

by capturing our desires, needs and emotions through what has come to be called *data colonialism*.¹

Here I feel it's necessary to recall the traditional meaning of the word *gangster*, which tends to refer to those insubordinate subjects who challenge power through criminal activities that generate capital, as occurs with the *endriago subject* I discuss in *Gore Capitalism*.² We could then say that the gangster is a product of resistance to the power order and, at the same time, is a figure that reinforces the economic, capitalist and necro-patriarchal system, whose dynamics are based on the exploitation and monetization of the labor of death or organized crime. Nevertheless, there are two types of digital gangsters. There are those gangsters who use the infrastructure of social media and the Internet for criminal practices such as extortion or acts of retribution—that is, questions that have to do with illicit markets. Nevertheless, while these gangsters profit and benefit from network infrastructure, they do not own the means of production—that is, they do not directly participate in digital neoliberalism or surveillance capitalism, but rather do so from their periphery. The term 'digital gangsters' would then refer to the overlords of computing and the technical-military scientific and surveillance industry associated with the development of platform capitalism, as formulated by Nick Srnicek.³ These overlords have updated colonial relationships for the digital sphere. One concrete example would be the U.S. programmer and entrepreneur Mark Zuckerberg, creator of Facebook, whose business incarnates a new form of economic accumulation in the digital

—

1— Ulises Mejías and Nick Couldry, "Colonialismo de datos: repensando la relación de los datos masivos con el sujeto contemporáneo," *Virtualis. Revista de cultura digital*, vol. 10, no. 18, 2019. Available at: <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/289>. Retrieved November 5, 2020.

2— The *endriago subject* is characterized by Sayak Valencia as a subject who, by exercising violence and in many cases criminality, obtains power and economic agency. See Sayak Valencia, *Capitalismo gore. Control económico, violencia y narcopoder*, Santa Cruz de Tenerife, Melusina, 2010.

3— Nick Srnicek, *Capitalismo de plataformas*, Buenos Aires, Caja Negra, 2018.

sphere by means of data extraction. Companies such as Facebook and Google, far from being a threat to the NSA, the Pentagon and other such military industries, are their new partners, and it is precisely these new information technologies that are reorganizing the digital economy, updating age-old capitalism and driving it into the new stage we find ourselves in today, an economic and political paradigm shift from “democratic” neoliberalism (imposed on our continent from the nineties on, through globalization and its “multicultural” discourse) to an authoritarian neoliberalism that disseminates its ultraconservative agenda through digital psychopolitics⁴ and that has prepared the way for the conjunction between hypersurveillance and Fascism 2.0.

At this juncture, the West asks itself: How is it possible that, after the atrocities of World War II, fascism has become popular once more? Why has there been a boom in the politics of hate and cynicism that accumulates likes on social media and characterizes the administrators of the New World Order? How did we get here? The road has been long, marked by technological breakthroughs such as photography, film, television, the Internet and the mobile phone, which have accompanied modern narratives of progress, but there are two fundamental elements that have made this return to fanaticism possible: the erasure of memory and the cosmeticization of violence. Both elements have been fundamental to the rise of this new authoritarianism, presented by traditional and social media as something that emerged spontaneously, with no prior explanation or context; an exception to the democratic rule.

In the following paragraphs, I will explore the processes that have permitted this interconnection, one which forces us to inquire into the relationship between the rise of Fascism 2.0 and the use of certain elements of digital folklore and the dissemination of certain images. Nevertheless, those of us who were born and raised or have otherwise inhabited postcolonial

—

4— Byung-Chul Han, *Psicopolítica*, Barcelona, Herder Editorial, 2014.

or border spaces, or are racialized, sexual and/or gender dissidents, undocumented immigrants or all of these at the same time know that the rise of fundamentalism is not an exception to the democratic rule, but the mode of production of exceptionality that feeds enormous profits, from the colonial era up through our days. The methods have diversified and the technologies have been updated, but three elements are essential to the return of conservative/colonial thinking: the popularization of white supremacy, the indiscriminate celebration of violent masculinity and the glorification of the *heterosexual nation*,⁵ which conceal extractivist colonial imaginaries and are in clear opposition to feminist, antiracist, sexual dissident, decolonial and immigrant movements.

Now, what *is* the relationship between the rise of Fascism 2.0 and the use of certain elements of digital folklore and the dissemination of certain images to propagate its conservative agenda? Here, I would like to put forward the concept of the *live regime* to delineate this relationship and build a theoretical bridge between the biopolitical regime proposed by Michel Foucault, in which the center of government is the administration of life and its processes,⁶ and the digital psychopolitical regime,⁷ in which subjectivity is exploited and emotions monetized, to understand the step taken from ways of administering *what lives* to ways of administering the psyche and subjectivity *in real time*.

What is the Live Regime?

The live regime is a conceptualization through which I seek to understand this shift in sensibility, which has produced a

—

5— Ochy Curiel, *La nación heterosexual*, Bogotá, Brecha Lésbica, 2013.

6— Michel Foucault, *El nacimiento de la biopolítica*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2007.

7— Byung-Chul Han, op. cit.

cognitive mutation⁸ both at the content level as well as in apparatuses of perception. It has at least three characteristics: the visual elimination of the division between the public and the private, the reification of time as something without duration (pure adrenaline, instantaneity and unmemory) and the extreme cosmeticization of violent images and their critical depoliticization. This administration of emotions reprograms our frames of perception to keep us hyperstimulated in an eternal present with no long-term memory, an incarnation of the society of the spectacle⁹ that also involves *simulacra*.¹⁰ Yet it goes further, as this is a psychic/political/digital order that utilizes the production of algorithms and data that can be monetized in multiple ways: among others, through *platform capitalism*;¹¹ the sale of personal information to corporations, understood as data colonialism;¹² and the monetization of emotions.¹³ Nevertheless, what's really important for this form of administration is that "the data collected also aids in the strategic objective of securing the reproduction of the system itself."¹⁴

The reality of the live regime fuses the Internet with the Outernet,¹⁵ sensorially fracturing the offline/online division. The consequences of this include the spectralization of the world,

—

8— Franco Berardi, *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*, Buenos Aires, Caja Negra, 2017.

9— Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, Buenos Aires, La Marca, 2008.

10— Jean Baudrillard, *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Kairos, 2008.

11— Nick Srnicek, op. cit.

12— Ulises Mejías and Nick Couldry, "Colonialismo de datos: repensando la relación de los datos masivos con el sujeto contemporáneo," op. cit.

13— Judith Duportail, *El algoritmo del amor. Un viaje a las entrañas de Tinder*, Barcelona, Contra, 2019.

14— Giorgio Griziotti, *Neurocapitalism: Technological Mediation and Vanishing Lines*, New York, Autonomedia, 2019, p. 59.

15— Javier Fresneda, "Notas de caza en Outernet. La incorporación de imágenes después de Internet," *Re-visiones*, no. 13, 2013.

affecting the way in which we empathize with certain violent events (or don't) and how we prosume¹⁶ and accept certain imaginaries. One example of this would be the images of people killed in "terrorist" attacks: when they are residents of the Third World and/or racialized people, they don't provoke the same degree of empathy or mourning as when the violence shown in these images is inflicted on white people residing in economic superpowers. While this regime has created multimillion-dollar industries and reinvented transmission devices and platforms, it also disseminates a *neoliberal common sense*¹⁷ that conjugates conservative agendas and spectralizes the atrocious consequences of certain acts of violence committed against minority populations; for example, the denial by the Spanish right of the crimes committed under the Franco regime, or Donald Trump's apathy when questioned on the interment centers for minors along the U.S.-Mexico border, which makes possible the dissemination and popularization of conservative discourses through highly cosmetic images such as racist, sexist and supremacist memes that, when mixed with digital folklore¹⁸ and comedic content, indiscriminately circulate on social media alongside others that could have a critical or anti-establishment character.

In this sense, the live regime creates contradictory montages in which the political extremes come together through aesthetic logics disconnected from their contexts, producing confusion among spectators because they are presented with a system of equivalencies in which everything has the same value.

—

16— According to Wikipedia, a "prosumer is an individual who both consumes and produces. The term is a portmanteau of the words producer and consumer. Research has identified six types of prosumers: DIY prosumers, self-service prosumers, customizing prosumers, collaborative prosumers, monetised prosumers, and economic prosumers." "Prosumer," *Wikipedia, the free encyclopedia*, retrieved June 23, 2022. Available at: <https://en.wikipedia.org/wiki/Prosumer>.

17— Irmgard Emmelhaiz, *La tiranía del sentido común. La reconversión neoliberal de México*, Mexico City, Paradiso, 2016.

18— Jaron Rowan, *Memes: Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*, Madrid, Capitán Swing, 2015.

This banalization of the meaning of critical images reelaborates the scopic regime, challenges the factualness of events and erases the historical memory of certain populations, especially minorities: Indigenous and racialized people, the working class, feminists, sexual dissidences, functional diversities, immigrants, etc. *Live* governance is then based on the fabrication/supplantation of reality to alter perceptions, our sensibility approaching the offline world through a narrow framework consistent with a comfortable, contradictory and depoliticized mental architecture, prone to being captured and seduced by simplistic ideas that appeal to individual emotions and desires instead of social justice and the collectivity.

The Life of the Right

I take inspiration from the Argentinean philosopher Silvia Schwarzböck, who tells us that these nativist, racist, misogynist and fundamentalist ideas that are gaining force in the contemporary world have been cultivated in life's lurch to the right. But, what is the life of the right? In Schwarzböck's words: "It's the dream of a life without problems [...] Killing banally, carelessly, out of boredom, by omission, because the image or its simulacrum demands it."¹⁹ The life of the right is therefore an expropriation of all humanistic values of "the good, the true and the beautiful" by conservative agendas, fused with neoliberalism. In this fusion, extractivism extends to the grammar of dissent and emancipatory projects, as seen in the distorted, racist use by the alt-right of concepts forged in the critical theory tradition of the Frankfurt School, or the contradictory use by ultraconservative movements of feminist discourse to empty its demands of meaning while demonizing it as *gender ideology*.

The most contemporary way of disseminating this life of the right is through the live regime and its devices and digital

19— Silvia Schwarzböck, *Los espantos. Estética y postdictadura*, Buenos Aires, Las Cuarenta, 2015, pp. 14–15.

platforms, which are currently facilitating the rise of Fascism 2.0 and the imposition of a *globalitarian* regime—that is, global totalitarian governance that utilizes networks to produce an acritical social consensus that lacks arguments but overflows with passions. In this sense, images, understood as a perceptual framework, provide the elements for producing a visual consensus, a silent consensus of the eye. As Jean-Christophe Bailly puts it: “The gaze looks, and herein lies the path of thought, or at least a thought that is not pronounced, is not enunciated, but that has its place and sees, that holds on to that purely strange and strangely unlimited place that is the surface of the eye.”²⁰

Here, I would encourage on us to reflect on the capacity of the gaze to create an affective consensus, even in the absence of discursive mediation. At least since the dawn of the twentieth century, contemporary art has been fundamental in reflecting on how our ways of seeing have been reconfigured as our political perception of the world has been reprogrammed. As Hito Steyerl has argued: “Maybe the art history of the twentieth century can be understood as an anticipatory tutorial to help humans decode images made by machines, for machines.”²¹ From my perspective, the subversive potential of art is precisely what has been in play since the early twentieth century, with the European avant-garde’s challenge to forms of representation and dislocation of the Greek moral-aesthetic-epistemological triad that equated the good with the beautiful and the beautiful with the true. The avant-garde broke with the ocularcentric Renaissance perspective, imposed since the fifteenth century and symbolically strengthened by the colonization of the Americas. I go back to the challenge of the avant-garde in terms of the production of disruptive work that was then reappropriated by conservative systems; German fascism, for example appropriated the

—

20— Jean-Christophe Bailly, *El animal como pensamiento*, Santiago de Chile, Ediciones Metales Pesados, 2014, p. 30.

21— Hito Steyerl, *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*, London, Verso, 2017, p. 57.

aesthetic language of the avant-garde and its aesthetic counteroffensive to impose a new visibility linked with cosmetics and prosthetics, fascism as a brand, the design of a powerful, attractive subjectivity, a taste and a visual design that Susan Sontag termed *fascinating fascism*.²²

I'd now like to discuss the direct relationship of art with the live regime, because I believe that avant-garde and contemporary art allow us to adroitly read, in our present, all the pop culture stimuli that flow through our communications platforms and everything we consume virtually. Twentieth century art built up a certain capacity and ways of seeing and understanding the world at the metarepresentative level through its invention of innovative languages, formulas and visualities, creating abstractions and consensuses that would otherwise not exist. Art and its constant ruptures have redesigned us at the perceptual level. Art is therefore fundamental to the construction of a sensitive, critical memory, one which has been attacked by the spectralization of reality through the eternal present of the live regime that destroys revolutionary memory. I believe that design is an anesthetic, as the attractive design of things influences the perception we have of them. Here I'm inspired by two important theoreticians from this century: Susan Buck-Morss and Beatriz Colomina.

I'd like to start with Buck-Morss, whose reflections on the aesthetic theory of Walter Benjamin have led her to argue that, through the massive dissemination of images of violence and death following World War Two, there was a transformation in the psyche that began to inhibit the production of empathy via the elimination of memory. Allow me to explain: Buck-Morss, like Benjamin, bases her thinking on the importance of trauma in Freudian psychoanalytic theory as a condition for generating memory. As studies have shown, the traumatic experience creates bodily memory, and so one important role of the psyche is that of producing traces/traumas to be able to produce memory

—

22— Susan Sontag, "Fascinante fascismo," in *Bajo el signo de Saturno*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 2007, pp. 81-107.

and create correlations of meaning that help to acknowledge these processes and generate empathy. Returning to Buck-Morss's argument, we could deduce that the contemporary overproduction and circulation of violent images creates a major change in their perception and reception, as their mass dissemination provokes a shock of emotional stress in the receptive body, deactivating the production of trauma in relation to these constant stimuli, thus inhibiting the creation of memory, which is fundamental for producing empathy. In these times, the exacerbated acceleration of the process of producing and perceiving violent images anesthetizes us instead of moving us, making it possible to deactivate an intergenerational revolutionary consensus through lack of memory and correlations of meaning.

The second theoretician who inspires me to think of the contemporary world as being ultracosmetic rather than just aesthetic is Beatriz Colomina, who has investigated the production of domestic technologies as an inheritance from World War Two. She tells us that, in the postwar era, design, architecture and contemporary art together produced new standards of what is considered human. Above all, she emphasizes how the industrial design that furnished homes in the fifties was directly connected to the sensorial elimination of anxiety that could be produced by remembering the horrors of war. The construction of smooth spaces also sensorially eliminated the possibility of political identification with dissent or friction: "The smooth surfaces of modern design eliminate friction, removing bodily and psychological sensation."²³ After the fifties, design then transformed aesthetics into cosmetics.

In this sense, the live regime, based as it is on pure instantaneity, consumption and immediate satisfaction, is the crystallization of an ultraconservative, extractivist political project that has understood that redesigning the social psyche is more valuable and more powerful than repression in itself, and it has shown us

—

23— Beatriz Colomina and Mark Wigley, *Are We Human? Notes on an Archaeology of Design*, Zurich, Lars Müller Publishers, 2016, p. 89.

that neoliberalism is a form of economics and political administration, heir to fascism, that will not oppose the destruction of the democratic framework. The design of spaces, advertising and the extraordinarily visually and sensorially arresting and seductive images distributed over the Internet and its platforms captivate us (literally and not so literally) and can produce an unspoken visual consensus that, in turn, constructs an apolitical taste—or a conservative taste—that legitimizes and accepts the construction of a necroscopic regime that normalizes violence and makes it fascinating;²⁴ as is the case with the distribution of images of atrocities, such as migrants drowned in the Mediterranean or the thousands of caged children in the detention centers along the U.S.–Mexico border that evoke Nazi concentration camps. This is precisely what I mean when I say that design is an anesthetic and sometimes a painkiller: it mitigates or eliminates pain. With the erasure of memory and the proliferation of an always-present and fragmented time, the live regime ensures that the most serious catastrophes become less heavy if we're surrounded, even if only virtually or psychopolitically, by beautiful objects, agreeable sensations or friendly spaces—as Colomina says, the real function of design is “anesthetic, a symptom of a trauma that cannot be expressed, a smooth line of defense.”²⁵

The life of the right is very conscious that what isn't named doesn't exist, as naming something means creating a community of intersubjective consensus, which implies critical discussion, dissent, reflection and a consensual use of the definition and contextualization of a certain terminology. The counteroffensive to the lexical consensus—critical and negotiated—thus constructs an explicit aesthetic that shows us everything through the overproduction of images and audiovisual stimuli, whose contents, sometimes fun and sometimes brutal, depend on bio/

—

24— Sayak Valencia and Katia Sepúlveda, “Del fascinante fascismo a la fascinante violencia. Psico/bio/necro/política y mercado gore,” *Mitologías hoy*, vol. 14, 2016, pp. 75–91. Available at: <https://raco.cat/index.php/mitologias/article/view/315891>.

25— Beatriz Colomina y Mark Wigley, op. cit., p. 101.

necro/psychopolitical ideals that support neoliberal and authoritarian discourses that popularize the dismissal of dissident politics and demand the banalization of everything.

To conclude, it's important to mention that the use of digital folklore is not exclusive to conservative agendas, but that it unpredictably mixes with regional cultures and can also produce social protest, such as in feminist, queer, antiracist, pro-immigrant and pro-body diversity counteroffensives that inundate our timelines on social media, and that have understood that sites of struggle are not only found in material territory, as the old left assumed, and that the construction of critical, intergenerational memory also depends on occupying virtual spaces through the production of images and other content that understand the logics of aesthetic production under this new government of emotions and are capable of creating a correlation of meaning through the subversive use of digital folklore.

Thank you for listening, it's now time for questions.

Disappearing or Remaining on the Internet: Who Decides?

Who controls the past controls the future:
who controls the present controls the past.

George Orwell, 1984

On a material plane, to disappear is to no longer exist. In a context like ours, disappearing is a tragedy that not only affects friends and family, but also society as a whole. Rarely do we think that a disappearance could be voluntary; nevertheless, disappearing in digital environments has taken on a liberatory cast when one wants to undo the traces generated by virtual life, the same traces that are collected following an enforced disappearance with the objective of finding someone, remembering them. The drive to find someone alive paradoxically makes some of the disappeared even more present on the streets and on the digital plane. At what moment do we disappear?

To Disappear Voluntarily

That techno-optimism which promoted the idea of a democratic Internet, which promised us equality while asking us to increasingly personalize our accounts on any platform—asking us for our full name, favorite activities and an image that would identify us—has been stretched thin over the course of nearly two decades of new scenarios in which many corporations have exploited “free” services to take advantage of our communications and personal information, which they collect in a way that had never been possible with other forms of media.

Just as earth and minerals are processed in the mining industry, our data is processed and sold by the companies that collect it, facilitating the work of the forces of order. For years, tech companies have complied with subpoenas demanding information on specific users. It is well-known that the police approach tech companies if they see opportunities for strengthening their surveillance systems. One such case is the database containing detailed records on the location histories of hundreds of millions of devices from around the world through Google-linked applications. Known as Sensorvault and owned by Google, the database stores this data indefinitely.

According to an Associated Press¹ investigation into Sensorvault,² Google services on Android and iPhone devices track and store data even if the user has their location history deactivated in their privacy configuration. In other words, there is a condition that is never made clear to users that a digital device administered through any Google service will store our location records, and if this data awakens suspicions or suggests “clues for solving crimes,” they will not hesitate to use it at their convenience. The problem is that there are examples of the misuse of this data against innocent people, but there is no evidence of proper use that has helped dismantle networks of government or police corruption, for example.

Google may be collecting much more data and personal information than we know. At this very minute, there are many people who are trying to disappear from the Internet, or at least minimize their digital footprint. The problem is that there are records of our presence and activity from the very moment we

—

1— Ryan Nakashima, “Exclusiva AP: Google sigue sus movimientos, le guste o no,” *AP News*, August 13, 2018. Available at: <https://apnews.com/article/3b6492d0b8bf46258743adc11010a00a>.

2— Thomas Brewster, “Google Hands Feds 1,500 Phone Locations In Unprecedented ‘Geofence’ Search,” *Forbes*, December 11, 2019. Available at: <https://www.forbes.com/sites/thomasbrewster/2019/12/11/google-gives-feds-1500-leads-to-arsonist-smartphones-in-unprecedented-geofence-search/?sh=46da4f9127dc>.

approach the digital world, and so, to completely disappear from the network of networks, one would have to erase all prior footprints and renounce the use of digital electronic devices, something most people can't or won't do.

Voluntarily disappearing from the Internet requires a great deal of work and understanding of what is involved in eliminating footprints from emails, social networks and platforms that, if they allow users to delete their accounts, require them to validate the identity that they hope to eliminate, change or overwrite in the profile or account in question. And so it is necessary to identify the accounts that could have been opened with this identity, asking companies that resell data to erase the associated name and to eliminate histories in any search engines one may have used—and this is only some of the “paperwork” one has to do to disappear an online identity.

Historically, identity³ has been connected to a person's distinguishing characteristics, such as their place of birth, sex and nationality, validated over time through different records that can range from tattoos to biometric files and that are used to recognize those engaging in any type of transaction or procedure. Identity also involves other social, cultural and psychological aspects, but it must be understood that, today, the scope of the physical dimension of identity is also present in the digital dimension because much more identifying data is collected on us than we tend to realize.

There are those who understand that everything we do online simply corresponds to the digital dimension, and everything offline to the physical dimension of humanity, but it's actually a little more complex than that. We must remember that digital technologies collect information by default, not only recording our location but which device we connect from, how many times, through what antenna or service provider, what we do, what we say and what we search for or consume in such a way that patterns of behavior and

3— “El concepto de identidad,” in *Dossier para una Educación Intercultural*. Available at: <https://www.fuhem.es/ecosocial/dossier-intercultural/contenido/9%20EL%20CONCEPTO%20DE%20IDENTIDAD.pdf>.

even emotional states can be distinguished.⁴ Copies and copies of this are saved on storage systems, machines that have owners, often the data centers of software development companies or intermediaries that collect, sell and analyze data.

That which digitally identifies us with some identity, even if we have several, is built from footprints, characteristics, digital signatures or metadata—what we would call clues (data) in the offline world—while these identities must be confirmed with documentation on platforms for conducting financial transactions, making payments, carrying out administrative procedures, installing and developing software, engaging in communications, confirming authorship or ownership. In other words, confirming the identity of a person or subject consists of records and activities that can represent them in a specific context. As one's digital identity is a cluster of data, it has many ways of being read.

The immateriality of the digital has a material, physical basis. We tend to not distinguish between the digital and the virtual, but virtuality or the virtual should be understood as a sensory experience that can be recreated using a digital technology system. We have identified how the material support of the digital also responds to the design of logics of the *hows* and *whys* of technologies, and it's notable how little this centers people, while artificial intelligence, big data and the algorithms for processing it, investments and profits and the massive interconnection of digital systems and devices *are* taken into account.

Now, what happens with the precise movements of a personal profile on sociodigital networks when a person disappears? And all the information in their personal email account? It is saved indefinitely on servers or other storage devices, as Shoshana Zuboff extensively documented in her book *The Age of Surveillance Capitalism*.⁵ It would be impossible for digital technologies

—

4— Access Now, “Dear Spotify: don’t manipulate our emotions for profit,” April 15, 2021. Available at: <https://www.accessnow.org/spotify-tech-emotion-manipulation/>.

5— Shoshanna Zuboff, *La era del capitalismo de la vigilancia*, Barcelona, Paidós, 2020.

to operate on a daily basis without the capacity to store records, although this could be a major problem in terms of protecting the privacy of those who wish to erase their traces. Given this situation, it should not surprise us that there are those who ask digital technologies to help us find the disappeared. What has to happen for this occur and for technologies to center life?

The way in which we consume digital technologies has taught us to produce and reproduce behaviors that adjust to the logics they construct. We rarely worry about the time, clicks, PDFs, photographs or copies of documents we accumulate, and even less about the accounts or information we cede to obtain access. When a person stops using a service, we do not know if this is temporary or permanent, if it was voluntary or forced, if the person is alive, disappeared or dead, yet their data remains. If a person dies or disappears, their loved ones who are able to satisfy the identity requirements demanded by the corresponding procedures, invoking the human right to privacy and intimacy, can request that any personal information be eliminated so that it no longer appears on platforms or search engines. In 2014, the Court of Justice of the European Union declared *the right to be forgotten*,⁶ which is closely connected to the protection of personal information, honor, image and intimacy online. It establishes that, under certain circumstances, European citizens have the right to suppress information that could negatively affect their lives.⁷

In Latin America,⁸ as it is not a right in itself, the term *the right to be forgotten* has proven controversial because deindexing information can come into conflict with the freedom of expression or

6— “Derecho al olvido,” *Wikipedia*, March 20, 2022. Available at: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Derecho_al_olvido&oldid=142398768.

7— Maribel Marín Yarza, “La Audiencia Nacional reconoce por primera vez el ‘derecho al olvido,’” *El País*, January 23, 2015. Available at: https://elpais.com/politica/2015/01/23/actualidad/1422015745_590889.html.

8— Marianne Díaz, “‘Derecho al olvido’ en Latinoamérica: un paso hacia adelante, dos pasos hacia atrás,” *Derechos Digitales*, August 25, 2016. Available at: <https://www.derechosdigitales.org/10439/derecho-al-olvido-en-latinoamerica-un-paso-hacia-adelante-dos-pasos-hacia-atras/>.

access to information when it is in the public interest, such as personal information that has to do with misuse of public funds, the systematic violation of human rights, corruption or access to justice. Although *disappearing* has become an area of opportunity for companies specialized in withholding or eliminating the digital footprints of individuals, companies and public figures,⁹ we need to visualize mechanisms for other forms of memory in order to access another form of justice if this one does not serve us, in order to remember and find another historic meaning in these records.

Involuntary/Enforced Disappearance by Algorithm

One aspect of digital technologies it's interesting to identify is that they can algorithmically disappear those profiles or social groups that systematically attempt to achieve greater visibility for their cause. Their publications often disappear without any explanation, even when they meet "community standards" and the terms and conditions of the platform, which explain that they can be modified at any time to benefit the company or its users under an argument of innovation and property rights. This section no longer evokes community, Imao.

For eleven days in May 2021, the Palestinian city of Gaza suffered an onslaught of attacks and aerial bombardments by Israel. Those living in the city had a pressing need to communicate amongst themselves and to report on the tragedy they were living through; the tools they had at their disposal were sociodigital networks. Over those eleven days, there were over 500 documented deletions of posts and profiles on Instagram and Facebook¹⁰ that were peacefully demanding a ceasefire for

—

9— Peter Guest, "Exposed documents reveal how the powerful clean up their digital past using a reputation laundering firm," *Rest of World*, February 3, 2022. Available at: <https://restofworld.org/2022/documents-reputation-laundering-firm-eliminialia/>.

10— Kari Paul, "Facebook under fire as human rights groups claim 'censorship' of pro-Palestine posts", *The Guardian*, May 26, 2021. Available at: <https://www.>

Palestine, while both networks continued operating normally for those organizing extremist hate.

Little remains of that promise of a democratic Internet accessible to all. Companies established interactive platforms to create new civic spaces for the expression of ideas about society and the public interest, but which have then become selective tribunals that regulate what expressions are permitted and who can publish them; it's enough to observe that those who can be found in digital spaces are those who have dominated analog media.

In many parts of the world, organized civil society has expressed its concern and opposition to technological decision-making, the distribution of data through algorithms and its interpretation according to their biases and values, as many of us will be excluded. This indignation is the spirit that drives experimentation with disruptive tactics in these and other technologies, in which we are the ones who could become agents for more socially conscious purposes.

These days, decisions on what is published, stored and preserved are made at the corporate level. Once something is published on the Internet, it's naturally difficult to believe that the decision is ours. So, what type of files will be able to endure for over one hundred years if control over data involves surveillance and market criteria or priorities? In 1996, the visionary Internet Archive¹¹ was founded, a nonprofit digital library dedicated to the preservation of files and creation of snapshots of public websites. To sustain the vast quantity of information it stores, it utilizes the infrastructure of an Amazon subsidiary, but this is nevertheless one tactic for maintaining online records that can be used to favor access to public and private information and the exercise of memory. If one needs a previous version of a specific website, it can be manually requested on the Wayback

theguardian.com/media/2021/may/26/pro-palestine-censorship-facebook-instagram.

11— Internet Archive. Available at: <https://archive.org/>.

Machine service or through a browser extension. As it utilizes centralized infrastructure, it would be prudent to assume that its nonprofit nature might not always be guaranteed, or that it might not always be able to preserve all of the information it has accumulated, and so it is preferable to continue using and exploring local, decentralized preservation strategies.

It's very interesting to explore the permanent tension between presence, the necessity for the preservation of existence, the possibility of modifying records over time that "aren't written in stone" or *simply* disappearing, choosing to be in a record or not. Orwell didn't have to experience the hyperproduction of information or fake news to evoke the dispute over truth and justice. On an increasingly daily basis, we are grappling with this in connection to a pressing issue that has tragically shaken our reality: here I refer to the problem of enforced disappearance in Mexico, the involuntary disappearance of a person, provoking great uncertainty both in their immediate social circles and the greater social fabric. This has occurred in an environment corrupted by an economic system that has turned violence into a profitable business, *gore capitalism*, in which enforced disappearance becomes an agonizing quest to find out what has happened to a loved one.

The road is long and goes through many phases, from investigation and the collection of physical, geographical, biological and spatial clues to the discovery of mass graves and extermination camps by collectives of trackers across the country. The knowledge and experiences of families and collectives who seek to find their loved ones alive has led to a stoic specialization in many strategic fields. Their response has helped strengthen investigation models that have supported the work of the authorities, who have largely been far from diligent in the face of this humanitarian emergency.

The road taken by these collectives of trackers has led to a grassroots definition of what it means to search and investigate, of what truth and justice mean. In the guidebook *Paths*

to *Searching for the Living*,¹² it can be read that the first hours after a person has disappeared are crucial to finding them alive. First, it must be ruled out that the disappeared person can be located, that is, one must call those they trust and all their direct contacts, who can become the first circle of people who mobilize to find them. Following this stage, arrest records, Locatel and hospitals can be checked.

“Collecting all the information you can on the disappeared person” is a procedure that must be consciously, intentionally performed by those searching for them.

“Characteristics and personal information” is the detailed description of their physical attributes; compiling print or digital photographs is of great use, but so is remembering which of their belongings they took with them. “Information on the person” consists of their daily routes and the people and places they frequent, much of which can be reconstructed through “friendly surveillance,” complemented by the information shared in Internet publications and on sociodigital networks, their habits, the last time they posted or wrote to someone, those people who can help identify them, any unusual posts or interactions.

Tracking down the last people who saw them or spoke with them undercuts any privacy pact or respect for intimacy, because taking this step involves recording data on their communications and the last time they were seen. This is used to draft the first account of the events and generate hypotheses in order to make reports or denunciations to the authorities. It is generally the trackers who prepare the missing persons posters that are distributed among the first circle of friends and family, who then distribute them on the street, in group chats and on sociodigital networks, thus expanding the search.

These missing persons posters are a powerful instrument for presenting a person’s identity. Besides mobilizing an emergent

12— *Caminos para la búsqueda en vida. Saberes y experiencias de familias y colectivos*. Available at: <https://desaparecidosbusquedaenvida.mx/>.

search on the street, as well as in different online spaces, over time they become an exercise of memory, keeping present an absence. If they are found alive, they will confront a major challenge in reconstructing their identity without it being connected to the search process that contained all the personal information that could possibly go viral.

In other circumstances, the collection and accumulation of personal information can reconstruct clues that help the search process; alongside the analysis of the context, judicial investigations can also make use of different lines, procedures and processes that facilitate the localization of a person, such as the “telephone file” generated by the cellular or landline service provider, which registers the metadata on everything that was done with the phone (calls, SMS or MMS messages, geolocation data, call length, applications used, etc.). In Mexico, the Federal Telecommunications and Radio Broadcasting Law requires service providers to hold on to this information for at least two years.

These are clues that can be cross-referenced with the enormous records collected by Facebook, now Meta Platforms, Inc., including all their publications, messages, geolocation data and devices used. Of course, collectives of trackers constantly worry about personal information and the due respect for privacy of the disappeared person, but they prioritize the need to find them alive. They therefore expect a prompt response from service providers and sociodigital platforms in these cases, as they have a great deal of strategic information that can help strengthen investigations and find people alive. Why don't they? What needs to be said or done so that digital technologies work to protect life?

Accountability is still precarious in countries such as ours; it has only been through collective and social demands that guidelines have been established so that we can legally and morally demand that technologies, services, institutions and platforms take responsibility and respond to explicit requests involving the investigation of enforced disappearances. What often infuriates many collectives of trackers is having to confront the impunity that naturalizes these crimes against humanity, and so they continue their search independently.

It's strange to discuss "the right" to demand something and UNAM legal scholars have argued that this is because it's a very flexible concept; we discuss it as a way of demanding that an obligation be met. When we speak of *the right to be remembered*, many trackers interpret this as involving the use of personal information, histories, investigations and dialogues in which reflections on disappearance intersect with other dimensions, such as the economic system, Indigenous rights, immigration or the territory.

We rarely hear discourses on the right to be remembered, which is denied as a right as such because it involves repairing the damage done to victims and their families, but above all because it combats the forgetting that facilitates impunity and the repetition of harm. This tension is permanent, even in everyday life: there are those who want to remember and those who follow a rhythm of life in which it is easy to forget or to be forgotten.

During the pandemic, additional risk factors arose in tracking over land, and conversations about memory took on a special place, broadening our physical-digital horizons to encompass what's going on around us and prevent our selective disappearance.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

• • • •

• • • •

**III. Subverting the Cabinet of Curiosities:
From Contemplating Reality to Questioning
It in Contemporary Art**

• • • •

• • • •

Mônica Hoff



The Museum, Magic Words and the Politics of Salvation



The world's lurch to the far right, the apparent return of a fascism that never actually went away, anti-democratic measures, structural racism, recreational racism, misogyny, the legitimation of violence, the Second Estate, the parastate, the post-truth era, memes, fake news, forest fires, political pacts, economic pacts, aesthetic pacts, neoevangelization, postdeanticolonial debates, censorship, hatred, white empathy, the *aesthetic* of empathy, immigration, militarization, the redistribution of violence, biopower, *biolence*, territorial extractivism, epistemic extractivism, cultural appropriation, the struggles of social movements, the criminalization of social movements, militias, the problem of water, climate change, the climate crisis, the climate emergency, the climate collapse, the Amazon for sale, the Amazon in flames, femicides in Latin America, the colonial-racializing-capitalistic regime,¹ museums. The historic project of things and the historic project of connections,² utopia, dystopia, the rapist-colonial state, whiteness, miscegenation, Eurocentric thought, museums. The ch'ixi world, pedagogies of power, counterpedagogies of cruelty, the precarization of life,

—

1— A term coined by Suely Rolnik to describe the project of reason that has structured the white Western world and its capital system. See Suely Rolnik, *Esferas da Insurreição. Notas para uma vida não cafetinada*, São Paulo, n-1, 2018, pp. 29-40.

2— A concept created by the Argentinean anthropologist Rita Segato to oppose the idea of pedagogies of cruelty (or of power) that, according to her, consist of “all those acts or practices that teach, accustom and program subjects to transmute the living and its vitality into things [...] this pedagogy teaches something that goes beyond killing, it teaches to kill through a deritualized death.” See Rita Segato, *Contra-pedagogías de la crueldad*, Buenos Aires, Prometeo Libros, 2018. pp. 11-16.

museums. Institutions, art discourses, educational struggles, the memory of fire, the day of fire, museums. Humanity, subhumanity, the sister/stone, the mountain/father, the Guaranis, the Arawetés, the Quechuas, the Mapuches, the Purépechas, the Nahuas, the Monas, the Minas, the Manas, the Pretas, the Travas,³ those who are not us, museums. Failure, success, decolonization, democracy, the *democracy effect*, museums. The pandemic, quarantine measures, surveillance and its aesthetic of control, vaccines and conspiracy theories, the bedroom, the house, the school, the office, the cellphone, museums. The virus and the end of the world, life and its capital utility, antisystemic discourses, the *cístem*, stolen words, *new narratives*, curatorial fetishization, museums. The world, the world/fiction, the world/war, gentlemen, museums. Language, poetry, science, art, museums. The dollar, the euro, bitcoin, the metaverse, hunger (again), museums. Tesla, Amazon, Meta, Microsoft, museums. Musk, Bezos, Gates, Elisson, Page, Buffet, Brin, Ballmer, Arnault & Family, Zuckerberg, the horsemen of the apocalypse, museums. The Universal Declaration of Human Rights, declarations of war, artists' statements, museums. Reality, the illustration of reality, *magic words*, museum programs.

New problems invite us to seek out new responses, but above all to ask ourselves new questions. The pandemic and its virtual way of life over the past two years have led us to an endless series of speculations and reflections on the end of the future as the end of the world, as well as on interpersonal relationships and other ways of being together, on the precarization of life as government policy, on geography as information and the latter as a strategy of control, on surveillance as a new “measure of care,”

—

3— The terms “Mona,” “Mina,” “Mana” and “Trava” are expressions that sexual dissident groups use to refer to each other in the Brazilian context: “Mina” and “Mana,” for example, are terms used by feminists to refer to themselves, with the intention of generating a sense of collectivity and representativity; “Trava” and “Mona,” on the other hand, are terms that trans women use to identify themselves. “Preta,” in turn, is how Black Brazilian women refer to themselves, appropriating a word used to express racist attitudes, turning it around and making it into a powerful place of enunciation.

on the right to come and go and on who can drop everything and who can't. New problems sometimes simply tell us that the old problems still exist under new names and that the future is nothing but an escape plan.

For the Bolivian sociologist Silvia Rivera Cusicanqui, “the crisis has called into question the words we use, our common sense assumptions [...] that is, it has called into question the fact that we believe we understand each other because we assume what [certain] words mean.”⁴ Rivera Cusicanqui has termed those words that deceptively put us at ease *magic words*. They are words that we take as a given, that silence our concerns and pasteurize our questions and doubts. They are words that, when we use them indiscriminately, we weaken them and empty them of meaning. For the sociologist, “what the crisis does is bankrupt this surety, move the floor out from under us and force us to think about what we want to say with them”⁵ beyond reproducing them as words of change, order or fashion.

If there's anything we know well, it's that art is one of the most efficient fields in its use of words. Whether in its ability to create metaphors or in its competence at twisting concepts and their terminology, art moves through a loving practice of deconstruction and reconstruction of meanings, generating nonlinear narratives and forms of perception and consciousness, presenting us with the world as if it were the first time by creating and naming what (apparently) does not yet exist. We also know that, due to its organizational forms and institutionalization, as well as to its regimes of visibility, art configures itself as one of the most specialized systems in the capitalization of these very concepts and debates, often fetishizing them and exhausting them quickly and superficially, making its agency—consciously or unconsciously—into a capitalist strategy of revision. In this complex equation, museums continue to be its greatest civilizational destiny.

—

4— Silvia Rivera Cusicanqui, *Un mundo ch'ixi es posible. Ensayos desde un presente en crisis*, Buenos Aires, Tinta Limón, 2018, pp. 40–44.

5— Idem.

Manuel Borja-Villel, director of the Museo Reina Sofía, said in a recent interview that “one very characteristic aspect of the new culture wars is that they steal the words we use. They’ll use the word freedom [for example] to say the opposite.”⁶ We could surely associate this comment with the proliferation and normalization of fake news and “antisystemic” sloganeering by the far right in recent years. But going down that path, besides confirming what’s already obvious, doesn’t help us to understand this phenomenon beyond partisan political polarization. What’s most interesting about Borja-Villel’s comment is precisely what’s left unsaid: the gap that his reflection opens up, through which we can think about museums and how they produce certain words, concepts and terms, making them circular and taking responsibility for their use. Or rather, what they want to communicate and/or transform and how, in their processes of revision, they manage to betray themselves in their hegemonic epistemologies and institutional pedagogies.⁷

What is the difference between, for example, using the word *freedom* to mean its opposite and using certain words until they are exhausted, underselling them on the institutional art market? If, in our times, truth has become a word that is directly associated with the repetition of its falseness, what type of *truth* can a museum create? If life isn’t useful, as Ailton Krenak argues,⁸ what should the role of the museum be these days? How can the museum be a diverse space of historical memory and knowledge if it has been conceived and organized as a space for the exhibition of preselected truths and versions? How can it tear down its idealized self-image? Where does it draw the

—

6— Juan Cruz, interview with Manuel Borja-Villel, *El Periódico*, February 15, 2022. Available at: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20220215/borja-villel-polemica-reordenacion-reina-sofia-13238701>.

7— I understand “institutional pedagogies” to be the set of methodologies and practices that constitute and give form to an institution, organization or project.

8— Ailton Krenak, *A vida não é útil*, São Paulo, Companhia das Letras, 2020, pp. 93-116.

line between violence and defense? How does it give itself up and stop knowing what it knows? How does it abandon its position and revise its own inner workings? How do the words of change and critical commentaries presented between its walls lower themselves to its forms of organization? What is it in the non-negotiable that is not capable of negotiating? What does it consider to be non-negotiable? How can it *de-anaesthetize* its vulnerabilities, inhabit its condition of instability and refuse its desire to preserve its forms of existence?⁹ Lastly, how does the museum stop being a stage for magic words and the politics of salvation?

If the museum is a space that organizes, safeguards and presents a certain historical memory, and if we're doing the most terrible things as a species, then we can't see it as a space of tranquility, nor think of preservation as a mere synonym for care and protection. Words today have more weight than before—they are the sum of centuries of violence, harassment, injustice and social inequality, to say the least—and so they can say what they mean and also its opposite, they can save and also kill, they can shout revolution and thus legitimize the status quo, they can say “decolonization!” and nothing happens, they can become a reserve army without ever realizing it.

Understanding what we want to say with them, as Rivera Cusicanqui suggests, implies much more than simply using them “correctly.” In the capitalist economy of narratives, the line between words of change, order and fashion is very thin. The same word can very rapidly take on each of these weights, contradicting itself and emptying itself of its possible meaning or coherence.

Given this scenario, how can the museum resituate itself, considering that its historic debt is unpayable and that, in any case, effective reparations, rather than the use of new words and terms, would principally imply a profound revision of itself, of its

—

9— In “Dez sugestões para uma continua descolonização do inconsciente,” See Suely Rolnik, op. cit., pp. 195–197.

practices, pedagogies and epistemologies? Or, as Suely Rolnik asks us, “How can we elude this unconscious regime within ourselves and in our environment?”¹⁰

As an initial exercise, I would like to think of four possible paths forward. First of all, it is necessary for the museum to understand itself as a historical figure, not just as a space of historical memory. That is, as a direct—rather than secondary—agent in the construction of a certain project of reason and, therefore, in the validation of the world as we know it. By acknowledging itself as a protagonist in this machinery, perhaps it can better understand its political, economic, social and cultural responsibility from here on out.

In second place, the museum has to stop trying to save the world. Besides being deceptive, this has no purpose other than that of reinforcing its own voice and its benevolent self-image. The museum is not and has never been a neutral or passive site. Learning to move its internal structures, structures that helped to invent the world in ruins we find ourselves in today, could be more effective. There’s no other way to confront this other than submerging ourselves in the shit, analyzing the institutional pedagogies that structured it and continue to structure it as a site of power.

Thirdly: it could inhabit its vulnerabilities and accept itself as an unstable place, exposed to the elements. And therefore ugly, bad, wrongheaded, complex. It’s essential that it assume its political responsibility in the face of the historical construction of events and, through this, that it learn to be *ex-posed*, that is, to abandon its position. Learning rather than teaching could be a good methodology here.

Fourth, and lastly for now: it could try to better understand what it means to think in terms of agenda in a world whose contemporary politics is the aesthetics of now. Involving one’s self in the construction of a truly amorous practice at the museum, that is, a way of operating that lays the foundations for the creation

—

10— Ibid., p. 37.

of a socially, affectively and politically diverse community, means inhabiting, listening and being available, and these are slow processes over which we have little or no control. To ensure that personal and historical narratives do not become magic words within museums, it is necessary to understand them and address them as the living processes they are, and which—we must remember—were not created to fit into its galleries or between its walls.

What magic words teach us is that it's not enough to change our words without changing our episteme; on the other hand, we cannot change our episteme without undoing our idealized self-image. For the museum to become another kind of historical figure, it has to stop wanting to act like a literary figure and, above all, has to stop wanting to save us.

Machines for Making Time: Contemporary Museums and the Presentism of Digital Mediation

“The contemporary museum does not present us with the history of global art,” the critic Boris Groys wrote some years ago, “but, rather, with its own history: a chain of events that the museum itself has staged.”¹ If this assessment is correct, by abandoning the production of histories to become an event, the museum is carrying out a profound reformulation of its relationship with time. In this reformulation, as Groys argues, it is essential to observe the role of the Internet and its forms of digital mediation: by becoming an event, the museum has abandoned its condition as an elaborate fictional apparatus in order to act directly within the expansive structure of digital production and circulation. To the extent that digital mediations integrate and dictate forms of making time, it becomes indispensable to reactivate the heterochronic potential of the museum, now become a digital event.

The emphasis of the brief argument that follows is on how the museum, mediated by contemporary digital forms, has been temporally compressed, aligning itself with what the historian François Hartog has termed *presentism*:² an institutional apparatus that operates without forms that allow it to produce past and future, as everything within it tends to occur in the continuous present of digital circulation. This would annihilate the function that modernity had assigned to museums: that of

—

1— Boris Groys, “Meterse en el flujo. El museo, entre Archivo y *Gesamtkunstwerk*,” in Nuria Enguita, et al. (eds.), *El museo en futuro. Cruces y desvíos*, Madrid, ADACE, 2013, pp. 8–16.

2— François Hartog, *Regimes of Historicity: Presentism and Experiences of Time*, New York, Columbia University Press, 2015.

being machines for producing expectations, fictionalizing narratives and, with them, provoking asynchronous temporal effects. Contemporary digital mediation has compressed the experience of time and negated the museum's condition as a *machine for progress*.³ In this framework, the crucial question we must answer is if it is inevitable—and desirable—to synchronize the museum's operations to this temporal effect of the digital, as well as if we can still do this in a syncopated fashion.

Digitalization

We must begin by doing away with a terrible equation that prevents us from seeing what's at stake here: we must abandon the idea that museums are digitalized to “increase accessibility,” which would be equivalent to arguing that print books are characterized by their portability because you can take them from one place to another. This would be an outrageous reductionism, as, for print books to function, they need to be inserted into a highly complex network of relationships: literacy campaigns, institutionalized reading/writing capacities, references to other books, libraries and loans, editors, printers and bookstores, the new subjectivity of readers, etc. Likewise, digitalization doesn't simply consist of posting materials online for *the public* to download them, nor in preparing virtual tours through a museum's galleries, nor in providing access to its archives and collections. Digitalizing museum practices implies inscribing them in a vast, complex network of sociotechnical relationships. We should then be debating the implications of digitalization processes on the ways in which museums collect, disseminate, debate, educate and are structured.

This is urgent not only because the museum functions as a taxonomic apparatus—removing or systematizing artists and schools

—

3— Tony Bennett, *The Birth of the Museum: History, Theory and Politics*, London and New York, Routledge, 1995, p. 10.

by period and rejecting many other criteria without debate—but because it is a site of regimentation of social practices: it imposes and permits certain forms of behavior and censures others that are not dictated by the institution.⁴ In this sense, digitalization does not consist of a supposedly innocent “access” to collections and archives, but of the prescription of social behavior. If the ways in which the museum mediates its collection and its archive institute certain forms of social behavior—“remain silent,” “don’t touch,” “wait in line,” “keep your distance”—what does the museum impose on us in the new digital order? What practices does it incentivize or prohibit under the scopic regime of global digitalization? What does all this have to do with the experience of time?

Noise

In order to answer these questions, it’s worth revisiting two widely-known moments in the history of New York’s Museum of Modern Art (MoMA). Since its founding, MoMA’s layout was conceived in a linear fashion: visitors entered one gallery that led them to the next, and so on. The great moments in the history of modern art thus unfolded in a linear, sequential fashion. In 1999, however, MoMA temporarily closed to redesign its museography, reopening in 2004 with a layout that syntactically emulated the hypertextual logic of a website. When a visitor was in one gallery, they were offered the option of going in three or four different directions, able to see several galleries at the same time. This reordering had the effect of opening up the narrative, as it eliminated a singular timeline in favor of a multidirectional experience marked by the availability in a single instant of what were once distinct, sequential moments.

While this argument only refers to the organization of its permanent collection in its galleries, we should consider the many

—

4— On this point, besides the work of Tony Bennett, one can consult the now-classic texts of Carol Duncan or Eileen Hooper-Greenhill, among others.

other planes on which the museum produces its new temporal effect—its website, archives, workshops and courses, advertising campaigns and, most recently, tweets and posts. The temporal effect of the contemporary museum is now not only mediated by the new layout of its galleries and their emulation of the hypertextual, but also by its website and social media accounts and the cellular technology with which it has synchronized. The museum thus operates at the rhythm of the *real time* of digital mediation, a temporal effect that François Hartog has termed *presentism*, as only the present exists in it, a present characterized by the tyranny of the instant and the circularity of an interminable now.⁵ Of course, this *real time* has very little that is immediate about it and, as in any other experience of time, much that is artificial.

When the engineer Claude Shannon proposed his mathematical theory of communication in the forties, he stipulated that the efficacy of the transmission of a message requires the cancelation of noise, that is, the elimination of everything that cannot be translated into information and that can thus become a distraction.⁶ The mathematical theory of communication speaks to the binary logic upon which digital circulation is built, from which it can be deduced that the digitalization that constitutes the basis of the aforementioned *real time* effect demands the elimination of any type of disruption, glitch or anomalous perception that could interrupt the flow of communication. Eliminating that which cannot be translated into the presentist effect of digital mediation means excluding all that which could provide a basis for other experiences of time.

*

Hartog has argued that, between 1789 and 1989, history was conceived as *futurity*—and museums played a fundamental role in

5— François Hartog, op. cit., p. xv.

6— Claude Shannon, “A Mathematical Theory of Communication,” *Bell System Technical Journal*, vol. XXVII, no. 3, 1948, pp. 379–423.

this expectation that history was not a narrative on the past, but a promise of a future. The very conception of the avant-garde represented a wedge that dislocated the present and opened up the flow of forward-moving time. Since 1989, then, we have been immersed in a negation of the past as much as of the future. *Real time* demands the silencing of historical noise and the noise of its own operating mechanisms. The effect of digital mediation is a permanent *real time*, an alleged present unmediated by narratives or devices that is nevertheless the result of a complex network of temporal compression technologies—cameras, microphones, modems, electronic pulses, algorithms, etc. All this has been made invisible to the extent that an indispensable condition of the *real time* effect is that of silencing noise and concealing its artificiality.

Under these conditions, we would then find ourselves faced with a museum that oscillates between synchronization with the *real time* of digital mediation and complicity with noise and excess, with the artifice of other temporal effects. The question lies in whether we can create museums that have been digitally mediated but are heterochronic, that don't operate through digital presentism—which is as exclusive as the linear narrative of the modernist museum—instead fostering a multiplicity of times.

Palmera Ardiendo
(Helena Lugo and
Abraham Villaseñor)

Subverting the Algorithm: From the Utopian Energy of the World Wide Web to the Museum in the Digital Era

The automaton is growing in interconnectedness and pervasiveness: the brain has been objectified in the computational machine, then separated from the social body, so the social body seems unable to behave in a meaningful way.

Franco Berardi, *The Second Coming*

The year 1968 was doubtlessly one of the most convulsive and paradigmatic in recent history. This was a time of awakening, of revolt against the powers that be; there were simultaneous attempts in multiple countries to ignite a revolution that involved demands for women's rights, human rights, education and peace. The entire world rose up against repression to demand one thing: freedom. This agitated historical period coincided with the invention of the integrated circuit, a development that, besides making the personal computer possible, would later detonate the most optimistic utopias of the past century. In the context of this social awakening, the integrated circuit, with its peerless capacity for data processing, was perceived as an invention capable of bringing society closer to the ideal of the common good.¹ Franco "Bifo" Berardi argues that, in 1968, humans experienced a type of evolutionary peak "in which technology, knowledge and social consciousness reached

—

1— Moore's Law states that the number of transistors in an integrated circuit will double nearly every two years. This estimation by a cofounder of two important tech companies, Gordon E. Moore, allowed this technology's potential to be appreciated and other major corporations began to develop an exponential number of applications for it in the fields of medicine, space exploration and entertainment.

the point of maximal convergence.”² Nevertheless, while digital technology and productivity would develop exponentially over the following decades, social consciousness and knowledge receded, and the ideals that technology once promoted were no longer within society’s reach. As a result, technology increased the power of some individuals to control life, while the majority became users of the immense variety of existing electronic devices.³ The technological utopia failed.

While the digital, the automatic and artificial intelligence emerged with an indescribable, almost magical aura just a few decades ago, promising unimaginable things, today its potentialities occur beyond our limitations. The possibilities behind that which scrolls under our fingers occurs through a series of incomprehensible algorithms: sophisticated instructions and abstract mathematical operations that most users cannot dismantle. In the twenty-first century, nobody seems to care about the emancipation or collective awakening that the coming of this technology seemed to augur. The utopian energy of the World Wide Web was diluted by selfie culture, meme politics, Internet addiction and fake news. Living in the post-Internet, post-truth or post-whatever era means living with the conviction that there are no longer any firm limits we can rely upon and that we must navigate the world with the understanding—an impotent one—that most of the algorithms that govern the world have been designed to permit the accumulation of capital, a neoliberal maxim that has eclipsed the sum of all ideals of common welfare.

Douglas Rushkoff is a media analyst who has given us less a suggestion than a warning: “Program or be programmed.”⁴

—

2— Franco Berardi, *The Second Coming*, Cambridge, UK Medford, MA: Polity Press, 2019, p. 20.

3— “[Social media is] making better and better and better predictions about what we’re gonna do and who we are.” Sandy Parakilas in Jeff Orlowsky (dir.), *The Social Dilemma*, Exposure Labs, 2020. Documentary.

4— Douglas Rushkoff, *Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age*, New York, OR Books, 2010.

Being programmed in the era of social media means becoming a user who alternates between the roles of product and consumer, without ever reflecting on this state. The publication of content has allowed us all to become the promoters of our experiences, tastes and abilities, information that is processed, packaged and sold by the tech giants. The dystopia implied by the control and exploitation by major corporations of that content generated disinterestedly by users has not been fully understood, or at least so it seems. Hidden behind avatars, “the digital inhabitants of the Net do not assemble. They lack the interiority of assembly that would bring forth a we. They form a gathering without assembly—a crowd without interiority.”⁵ In this sense, technology will never rise to the level of what we had imagined in the twentieth century, as the freedom of expression, the democratization of knowledge and exacerbated collectivity have been substituted by the collective hysteria that inhabiting cyberspace now implies—in which a lack of communication, polarization, opinions without arguments and manipulation rule. Given the incapacity of society to govern technology, it has also become evident that it is incapable of governing itself.⁶

Since early 2020, we have felt that the future has suddenly caught up to us: our digital interactions multiplied and the Internet became a space that reduced our obligatory distance. Cultural institutions closed their doors and turned to the production of digital content in order to remain relevant. Museums gave access to their collections and archives, organized talks—now with guests from other latitudes—and offered virtual tours on Instagram and Facebook. Given their incapacity to imagine the possibilities of the digital world, museums replicated their routine activities from the physical world and transmitted them over the Internet. This limited vision through which museums have utilized their digital resources makes it even clearer that

—

5—Byung-Chul Han, *In the Swarm: Digital Prospects*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2017. p. 11.

6—Franco Berardi, *op. cit.*, p. 20.

we have long since been orphaned by the country's art and cultural institutions. Their notion of the digital is a smokescreen that doesn't allow cultural institutions to properly approach their communities. Under the lens of electronic devices, the image as memory apparatus has been displaced, becoming fleeting and volatile.⁷ Digital content, as institutions imagine it, generates self-absorbed experiences that negate the museum as a place of encounter, dialogue or resistance. Byung Chul-Han reminds us that “digital communication has made community—the we—deteriorate markedly. It is destroying the public sphere and heightening human isolation.”⁸

Given an accelerated, precarized digitalization, it's worth asking if turning to the virtual is really a proper strategy for cultural institutions. Doesn't the flood of transmissions end up destroying the aesthetic, reflective or sensory experience that art is supposed to provoke? Digital museum content retreats to a state of boredom at a time in which we currently have the tools to escape the yoke of programming promoted by the world's most commonly used algorithms. It has become possible to use a decentralized online bank to buy, transfer and save cryptocurrency. There are smart contracts programmed to ensure that commitments are met in proper time and form and we can participate in social media networks that economically compensate us for our contributions. We can even acquire digital artworks such as images, music and videogame applications that are certified through practically infallible identification codes. This is all possible thanks to the blockchain, a network that allows users to conduct safe, transparent transactions that are also anonymous and reliable. While only 2.8% of the population uses this technology, it suggests the need for museum institutions to rethink their digital strategies: the Internet is much vaster than Facebook, YouTube and Instagram.

—

7— José Luis Brea, *El cristal se venga. Textos, artículos e iluminaciones*, Mexico City, Fundación Jumex Arte Contemporáneo, 2014, p. 51.

8— Byung-Chul Han, op. cit., p. 75.

Although it could seem suicidal, it's worth asking if museums are the only spaces that can escape from the neoliberal, capitalist logic of the most popular social networks. Perhaps it is our responsibility to openly question the status quo of the digital apparatus, which is turning what was once a technological utopia into an incomprehensible monster oscillating between the real world and the virtual world, in which it is impossible to distinguish between what is and isn't authentic. Perhaps, at the dawn of the blockchain and the metaverse, denying inherited models of the digital and rethinking the museum space could help us achieve—or at least move toward—the ideal of the socialization of creation, a true subversion of the contemporary cabinet of curiosities: a space where mail art and mobile libraries become more relevant than lives or reels. Institutions must question the extent to which they are programming or are being programmed.

The museum should not replicate the bidimensional life of the web, but put forward a proposal that situates itself in digital environments alongside artists. The museum space—that which we conceive as a refuge for thought, imagination, reflection—is the ideal environment for critically pushing the limits of the aesthetics, discussions and movements found in the virtual world through the lens of fiction, speculative creation or the terrain of the poetic. Art seems to be a privileged site for contributing to this discussion, as it has the potential to extend creativity, radically changing the relationships arising between the spectator and the piece, “making it so that the consumer doesn't limit themselves to passively taking in what has already been produced, but rather inserting themselves in a process of creation in which the work produced by the artist would be an important step, but not the last one.”⁹ Lastly, users or observers should distance themselves from the contemplative and become creators themselves; it is also *our* responsibility to understand the logic of the algorithm and its implications in order to exercise other dynamics that are capable of finding spaces for the communal within the digital.

9— Adolfo Sánchez Vázquez, *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas*, Mexico City, Fondo de Cultura Económica, 2003, p. 199.

If we want to understand the true value of technology in the configuration of culture—beyond the logic of social media—we must distance ourselves from the visible, hegemonic frameworks that subject it, returning to its creative potential. We must once again see the machine as an opportunity not for technocratic but imaginative development. There are artists, communities and strategies that seek to disorganize, disarticulate and amalgamate post-Internet aesthetics and seek out other paths or journeys that, while situated in the cybernetic, operate under the optics of creativity rather than consumption. Creation always implies a series of tests and errors, blows in the dark that don't always land. Whether in the field of technology or art, this process of experimentation is what animates their potential for renewal. Perhaps technological disruption and the critical capacity of art can together constitute a sole force for social transformation.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

• • • •

• • • •

IV. There Are Doors: Do We Enter? Do We Leave?

• • • •

• • • •

• • • •

Pacho Paredes



From the Auratic Object to Coexistence



The making of a collective
scene of disclosure.

Michael Warner, *Publics and Counterpublics*

Resignifying a genealogy means taking a position. We believe that Museo Universitario del Chopo has been characterized by its diverse programming, which has unsettled the margins and intertwined disciplines. It has hosted living contemporary practices that did not yet have the legitimation or resonance of other types of creations, from those closer to experimentation within art systems to those considered to be street art, as they swim against the current of official culture, encompassing practices, pieces and publics that the system frequently pushes to the margins, to be forgotten. Starting in the eighties, punk collectives coincided with gay and feminist activists and emerging artists, configuring new, then-marginal aesthetics. On the ground, this coexistence seemed to question disciplinary borders, as well as the division between *high* and *low* culture. Or at the very least, it encouraged mutual influences between each field, so that these hybrids strengthened the practices of those involved. For us, El Chopo is not a community museum nor an experimental art museum, but perhaps both at the same time. It is a space for the convergence of creative practices situated outside or between these two fallacious antipodes. And we like to think that the Museum has carved out a space for itself in the history of urban social movements on gender and citizenship, art and subculture. We believe that these hybrids gave Museo Universitario del Chopo its singular meaning, turning it into a unique reference point: El Chopo is El Chopo.

In recent years, we have organized exhibitions that explored the coexistence of dissimilar universes. *Pirated Modernity* (2016), by Jota Izquierdo, explored piracy as a form of accessing the experience of modernity for the Global South, in which, among other things, *sonideros* broadcast their music over the Internet from the museum's galleries in the presence of groups of dancers who came to visit us. Reconfigurations of borders, geopolitical ones in this case, were explored in Guadalupe Rosales's *Dew Upon the Endless Dawns* (2020), which was based on a virtual, donation-based archive known as *Veteranas & Rucas*. Projects in the surrounding neighborhood have been supplemented by the publication of the four-monthly fanzine *Voices*, which registers everyday life in Santa María la Ribera and is freely distributed on the street or on the Museum's website.

Conceiving of El Chopo as a cultural center that is a museum (or vice versa) has broad practical implications in terms of conceiving and administering the museum. Until 2013, our scenic arts department was structured into theater, dance and performance, but that year we rebaptized them as the *living arts*¹ with the intention of overcoming the segmentation of disciplinary practices and seeking to facilitate crossovers with the facility's visual arts. *Úmbal: Nomadic Choreography for Residents* (2015), directed by Mariana Arteaga, was a participatory project that created an ephemeral community of nonprofessional citizen-dancers in the streets of our neighborhood, culminating with a virtual archive. These types of collaborative projects, central to our notion of the museum, reveal the unequal role that communities can have in their relationship with El Chopo. We therefore make use of at least three notions of community: geographical (or territorial), symbolic (based on elective affinities, not necessarily involving a neighborhood) and ephemeral (for example, those constituted around a specific, timely museum project). Rather than being rhetorical, the use of the concept of *collaboration* seeks out methodologies that emphasize care work among participants, taken on, if you will, as part

1— Cf. Rolf Abderhalden.

of a project's *artistic legitimacy*, which can be promoted through networked mechanisms.

Driven by the relevance of contemporary writing experiments, we created the Expanded Literature program, in dialogue with the International Visual and Experimental Poetry Biennials held at El Chopo in the eighties and nineties. Our program has sought to incorporate written explorations of virtuality and the creative possibilities opened up by networks as digital archives. We have organized exhibitions and activities that address different aspects of visual poetry, explore writing practices and orality or involve crossovers with other fields (art/language/sound), including digital multimedia, even exploring the way in which it comes back around to influence immediatist practices. Between 2015 and 2019, for example, we held *Open Mic: What You Read with Your Ears*, coordinated and hosted by the poet Rojo Córdova, in which writing is a collective, staged experience in which the oral is addressed as a reading, thus creating an expansive community.

Since 2012, El Chopo has opened up a line of reflection on Native cultures, distancing ourselves from the Indigenist tradition of the Mexican state and academy, as we do not understand them as folklore, but as contemporary cultures. Rather than taking an interest in a remote culture that is puristically repeated without transformations *ad infinitum*, we assume that young creators from Native peoples experience contemporaneity just like all of the country's other inhabitants, and so they will dialogue with the global, resignify their own traditions and, therefore, experiment. It has thus become necessary to revise the very term "Indigenous" due to its segregationist, standardizing and paternalistic implications. The projects under this line include the 2013 exhibition "*...amotla otlacualacac oncan tlanahuatiz quename ye huitz quiahuitl... mocualnezcyotl quename ye huitz quiahuitl... mocualnezcyotl*," in which the Nahuatl artist Fernando Palma used digital technologies and the Internet to establish a dialogue with the museum from his home in Milpa Alta, in the south of the city, or the exhibition *Shadow Holes in the Water: Current Art by Native Peoples in Mexico*, curated by Itzel Vargas in 2018 and inaugurated in 2019, which foregrounded the indissoluble

relationship between this art and a series of complex political and social problems and questioned its idealization. Since 2014, we have also put together *Multilingual Thunder: An International Festival of Linguistically Diverse Contemporary Music*, a platform for contemporary music by Native peoples, in which Inuit throat singers share space with Zoque rock bands and trilingual rappers, such as Una Isu (Miguel Villegas), a Nñùù Yúku immigrant in Fresno, California who raps in Mixtec, Spanish and English. It began as a cycle of “contemporary Indigenous music” but we changed the name when participants at our workshops began to question the term, arguing that, while they may sing in their own tongue, they wanted to participate in a contemporary music festival, not an “Indigenous” concert. I mention this anecdote because of the importance of being open to critique for El Chopo.

Our Documentation Center has been redefining its vocation since 2012, constituting itself as an archive that preserves the memory of those communities that have crossed paths with this museum. In 2013, we also created the Zine Library, which collects these printed productions as testimonies of the country’s history from the perspective of precarized young people at the end of the twentieth century, which are generally absent from the archives. To expand our archival reach, we began to design the digital repository *Disobedient* in 2019, from which we have engaged in a variety of exercises following its 2021 launch.

Our virtual activities during the pandemic cannot be understood except as a continuation of our way of understanding the museum. If, since 2012, we have conceived of our website not just as an informational bulletin but as a place where *things happen*, this allowed us to quickly react to the quarantine and create a different kind of programming. We were able to share digital recordings of our past activities, preserved by the Documentation Center, but we also created new, participatory projects with remote publics. As part of our academic plan, we organized the permanent seminar *Kaleidoscope: Fashion, Creation and Identity* and held roundtables for reflecting on the meaning of presence in the living arts and their future, given the threats of the pandemic. But we also organized academic

workshops, such as *Mashup World: The Musical Remix in the Twenty-First Century*, given by Rubén López Cano from Barcelona, or *The Contemporary Panorama of Son Jarocho: The Urban-Rural Contrast*, by Eduardo García Ramírez. Another project was the cycle *Art, Politics and Counterculture: The World Today*, in collaboration with the Centre for Postcolonial Studies at Goldsmiths, University of London, with the participation of figures such as Franco “Bifo” Berardi, Paul B. Preciado, María Galindo, Greil Marcus and Hans Ulrich Obrist. This project configured a catalog of social concerns that involve contemporary conceptions of the museum and the crossroads at which we find ourselves, beyond aesthetics. In this cycle, counterculture seemed to be resignified through the gender struggles of Iki Yos Piña Narváez or the community demands of Hernando Chindoy and Francia Márquez (who announced her candidacy for Vice President of Colombia there). Rita Segato, in turn, questioned the likely derivative and reactive role of the notion of the counterculture, instead proposing the idea of *re-existence* as a way of better emphasizing the search for a path of one’s own.

El Chopo’s bookstore has specialized in these lines of work, covering issues such as expanded literature, screens and writing, copyright, counterculture, gender, dissidence, the living arts and urban and political reflections. It offers titles from independent and artisanal publishers, perhaps recalling the Marginalia project the museum hosted in the early eighties.

Dismissing excessive museological rhetoric without dismissing theory, we invoke what we are and what we have been: Museo Universitario del Chopo has historically worked with dissident communities in a relationship that has sought to ask questions and pose problems rather than establish answers. Rather than seeking to provide information one-directionally through the exhibition of the auratic cultural object, we have constituted ourselves as a participatory, reflexive museum. A porous one. A place of disciplinary hybrids, encounters between publics and counterpublics and a variety of subcultural, sexual, racial and creative communities. A Chopo that is El Chopo. A museum that is a cultural center. And vice versa.

Marcos García



The Museum as a Citizen Laboratory



Technology is the answer, but what is the question?
Cedric Price

Institutions endure over time through dialogue with the changes produced in their environments. They are both resistant to change and capable of evolving by adapting to the needs of each era. The emergence of the Internet and social media represented a watershed moment in which the institutions we have inherited showed themselves to be in need of renewal as never before. Museums form part of a process of transformation that includes other institutions oriented around the production of knowledge and culture, education and coexistence. While addressing the specificity of the museum, we cannot separate its future from contemporary debates on the university, the library, the school, the archive or the laboratory.

The diagnostic and challenge for inherited institutions are a contested matter to the extent that new institutional models can take different paths depending on their priorities and the problems they lay out. We could include the Internet and social media among the inherited institutions and systems in dispute, as they can take very different forms depending on their design and policies. In this sense, digitalization policies can reinforce an institution's traditional functions, but also incorporate new ones.

In this text, I have identified three characteristics of institutions that must be taken into account as a starting point for transformation:

- That they privilege the function of transmission, through a clear division between those who produce knowledge and culture

(creators, experts) and those who access it (the public, readers, spectators).

That they tend toward specialization and operate through a rigid disciplinary division, whether in terms of specialization or format (library, cinematheque, etc.).

- That they establish a real differentiation between spaces of knowledge/culture and socialization/coexistence.

Likewise, these characteristics allow us to identify three challenges for institutions today:

- Promoting open forms of the production of knowledge and culture in which anyone can take part.

Articulating an ecology of knowledge that allows us to recognize, relate and assemble different fields of knowledge, types of understanding and forms of experience.

- Connecting spaces for the production and access to culture and knowledge with those for socialization and coexistence.

Citizen laboratories involve an attempt to experiment with institutional models that facilitate collaborative production processes open to anyone, allowing us to relate and assemble different forms of knowledge and experience; and in which affect, sociability and joint learning are constantly present.

Citizen laboratories have sometimes been defined as being “the Internet in physical space,” which could be taken here to mean the way in which the Internet and social media can be translated into new institutional models. More concretely, I propose that we translate into physical space those practices, tools and open network infrastructures that make it possible for anyone to engage in experimentation and collective production, such as free software or Wikipedia. As we shall see below, these practices of social cooperation and self-organization are similar to the tradition of collective ownership and many social movements from throughout history.

Below, I will explore those digital practices that can help us imagine the museum as a citizen laboratory:

The Museum as an Unfinished Apparatus

In software culture, the idea of the permanent beta refers to a computer program that is never entirely finished and, therefore, is always open to improvement. Thinking the museum as an unfinished apparatus allows us to consider what should be conserved and what can be modified or improved.

The culture of publishing provisional drafts goes back to the beginnings of the Internet. In 1969, Steve Crocker proposed an effective system for getting technical proposals to the rest of the working groups that were experimenting with ARPANET, the precursor to the Internet: Request for Comments (RFC), which consisted of presenting proposals for operational protocols to the network, asking for feedback. Suggested modifications were incorporated and the results reposted as new RFCs. How could we adopt a similar system for inherited institutions such as the museum?

One possibility lies in seeing museum objects as unfinished prototypes that can be updated in the present. One of the habitual criticisms of the museum is that it separates objects from the context in which they were produced and utilized. How could we reawaken the frozen affects of these signs disconnected from the forces that once mobilized them?

Thinking of the museum and its objects as unfinished apparatuses is an invitation for anyone to play an active role in the production of knowledge and coexistence. Under the logic of citizen laboratories, we would think of the collection as a spark for the creation of new cultural projects and communities.

The Museum as a Platform for Facilitating Capacities

Perhaps the best example of the permanent beta and open practices that encourage contribution can be found in free software. The General Public License (GPL) offers a series of freedoms that allow us to study a software's source code, use it, modify it in order to improve it and adapt it to new needs, distributing copies of the program under the condition that derivative works

conserve the same permissions as the original. This condition is what has been termed the *copyleft* clause, which has viral properties, as it inoculates the software environment and spreads a form of operation.

For over fifteen years now, the translation of these open practices to the cultural field has been known as *free culture*. One example of a free culture project that allows anyone to develop their capacities is Wikipedia. Citizen laboratories are an experiment in cultural institutions that allow for the creation of free culture projects. That is, they are projects open to participation from anyone.

Proposals are received through an open call, and once some of them have been selected, a second call is organized for all those who wish to collaborate on the development of the selected projects. Working teams are then formed for each one, an invitation to come together and collaborate that is extended to people with different backgrounds and who often did not know each other beforehand.

The projects carried out in citizen laboratories can be quite varied: collaborative translations of books, the design and construction of ant farms for research purposes, the collaborative editing of Wikipedia articles, the creation of musical instruments, the construction of low-cost instruments for home laboratories, the visualization of urban air quality data, a photobioreactor for cultivating spirulina, a digital deliberation tool... Projects are documented with free licenses to encourage their dissemination, use and adaptation to other contexts. Just as important as the project itself is the community of practice and learning that each project generates, and the networks of collaboration that emerge thanks to the existence of a place: the citizen laboratory, where all these teams come together.

The objective, then, is to encourage anyone to feel invited to present an idea or to collaborate on someone else's project. This requires more than just open calls, the existence of a place and documentation through free licenses: it requires cultural mediation practices of hospitality and active invitation.

Everything Is Miscellaneous: A Return to the Cabinet of Curiosities

What are projects like when they are the result of collaboration between people with different backgrounds (architects, biologists, artists, designers, anthropologists, government functionaries, activists, professionals, amateurs, etc.)? They have a hybrid nature. The artistic predominates in some and the technological, the theoretical, the political or the educational in others, but they all tend to have many dimensions and functions. Here is where citizen laboratories and the projects they produce function as *border objects*, a term used in the social sciences to define those objects that are shared by many disciplines, none of which can claim them as their exclusive domain.

This hybrid character of everything that exists, which Nicolai Hartmann termed *complex* and which has its counterpart in the digital, can help us think about other modalities for the museum that evoke its origins in the cabinet of curiosities. In his 2007 book *Everything Is Miscellaneous: The Power of the New Digital Disorder*,¹ David Weinberger recalls how branching classification systems ended up structuring our experience to a large extent: is that object an everyday utensil or an artwork? This depends on the decisions we make when we move it from one building to another, from one shelf to another, but it can never be both at the same time. In the digital world, however, we can classify objects through all their dimensions and it can be the users themselves who do so; the same object can be on as many *shelves* as is appropriate.

Thinking the museum as a citizen laboratory therefore means thinking it as the articulator of an ecology of knowledge that allows us to recognize, relate and assemble different fields of knowledge and forms of experience.

1— Vicente Verdú, “Todo lo que cuenta es miscelánea,” *El País*, October 20, 2007. Available at: https://elpais.com/diario/2007/10/20/sociedad/1192831213_850215.html.

The Museum as a Laboratory of the Commons: The Ecomuseum

Citizen laboratories constitute a commons to the extent that they facilitate the self-organization of groups of people who set out to create new communal goods and decide amongst themselves how to do so and how to maintain them over time. To the extent that these projects endure, so do the communities that maintain them. There is therefore a relationship between the forms of production of knowledge and the coexistence of the people involved. Doing something together means learning how to do something together. In each project, the question arises of “How are we all going to do this?” and, therefore, the question of how we are to coexist.

In the new museography, we can find many echoes of this communality in what Henri Rivière and Hugues de Varine have called the *ecomuseum*. If the museum is primarily a building that hosts a collection oriented around being exhibited to a public that participates as a spectator, the ecomuseum emphasizes the territory instead of the building, the heritage instead of the collection and the community that inhabits a territory instead of the public.² De Varine has proposed the following definition of the ecomuseum, which resembles the commons: “an action carried out by a community whose development is based on its heritage.”

Social media, which has done much to help us “rediscover the commons,”³ can also help us to put into practice the experience of ecomuseum networks, and thanks to long-distance collaboration, they can reinforce each other.

—

2— “Presentación de La Ponte Ecomuséu por Jesús Fernández Fernández.” Available at: https://www.youtube.com/watch?v=_8201THds_k.

3— “The Rediscovery of the Commons” is a 2003 text by David Bollier in which he argued that the new digital commons recall the largely abandoned traditional forms of the commons. Available at: <https://biblioweb.sindominio.net/telematica/bollier.html>.

Distributed and Decentralized Networks

The coronavirus pandemic has represented a watershed moment for cultural institutions and their transformation into citizen laboratories. We are going through a global, simultaneous event that has made clear our interdependence as human beings, as well as with other species and the environment. During the first months of the quarantine, two forms of collaboration intensified that could give us the key to implementing new institutional models, centered on the specificity of the territory while engaging in collaborations with faraway places. On the one hand, proximity collaboration intensified and we got to know our neighbors; on the other, long-distance cooperation increased through videoconferences.

These are the two characteristics that the project *Distributed Citizen Laboratories: Citizen Innovation in Libraries and Other Cultural Institutions* has tried to put into play. In the two events held to date, it has constituted an invitation for citizen laboratory experiences to be simultaneously implemented at different institutions in different parts of the world.

An online course titled “How to Implement Citizen Laboratories and Build Networks of Collaboration”⁴ offers keys to implementing citizen laboratories. Libraries, universities, museums and cultural institutions have already become part of this project, which is still an emergent experience but one that is already giving fruit, to the point at which many participating institutions are considering the incorporation of citizen laboratories as a stable service. This reveals the potential of a distributed, decentralized network of citizen laboratories located in different kinds of institutions that collaborate amongst themselves.

4— “Cómo montar un laboratorio ciudadano y construir redes de colaboración,” part of the program *Laboratorios ciudadanos distribuidos*, organized by Spain’s Ministry of Culture and Sport and Medialab Prado. Available at: <https://www.medialab-matadero.es/actividades/como-montar-un-laboratorio-ciudadano-y-construir-redes-de-colaboracion>.

These five proposals for thinking the museum as a place of encounter for experimentation and collaborative production have been debated at least since the first decade of this century. Since then, free culture has expanded into many other fields, such as scientific and political innovation, or archives and repositories using free licenses in academia or other public institutions. This expansion has admittedly been slow, particularly when dealing with models of institutional organization, but this does not imply that its postulates are any less relevant, as they appeal to the institutions to ask themselves: How can we create places of encounter for experimentation and the production of projects in which anyone can take part? To paraphrase Cedric Price, technology is the answer, provided that it contributes to asking how we want to coexist.

V. De frente a la contingencia

Investigación: Medialabmx
Gráfica: Colectivo Chachachá!

Mapeo de experiencias museísticas, procesos culturales y prácticas artísticas en lo digital

El inicio de la pandemia tomó al mundo entero con la guardia abajo. No es que científicos de múltiples disciplinas no hubieran alertado en repetidas ocasiones de la posibilidad de un evento de estas magnitudes como resultado del cambio climático y la expansión de los proyectos extractivistas; sin embargo, hasta ese momento las personas de a pie no éramos capaces de dimensionar una experiencia de esta naturaleza. La televisión y el cine naturalizaron la imagen del apocalipsis, al igual que al personaje heroico que salva al mundo en el último instante con ayuda de alguna innovación tecnológica de última generación. Tal vez por ello, aun cuando las noticias de la expansión del virus empezaban a cimbrar los mercados internacionales, lo pensábamos como algo lejano, algo que jamás podría llegar hasta nosotros o entrar a nuestras casas. Incluso poco antes del inicio de las cuarentenas mirábamos nuestras redes sociales con la esperanza de que un golpe de suerte detendría la expansión del virus.

A dos años del inicio de la pandemia aún resulta difícil asimilar este evento histórico y su magnitud. Si antes del 2020 alguien se hubiera acercado a contarnos que pronto el mundo entero entraría en cuarentena a causa de un nuevo virus, que los fallecidos y contagiados se contarían por millones, que la producción a nivel global se detendría, que por meses estaríamos pendientes del drama político-científico, que con el ritmo de una telenovela nos mantuvo a todos pendientes de los esfuerzos internacionales por frenar al virus y desarrollar una vacuna, y que con la llegada de esa ansiada inoculación aparecerían numerosos grupos de personas que se opondrían a ella al punto de bloquear ciudades enteras con sus manifestaciones, seguramente habríamos pensado que la historia que

nos estaba siendo contada era un mal argumento para una película de ciencia ficción, algo que carecía de estructura narrativa y realismo por completo.

No estábamos listos para una pandemia y aún no lo estamos. La llegada de la cuarentena, las medidas sanitarias, el confinamiento, la pérdida de vínculos sociales y el bombardeo mediático nos tomaron a todos por sorpresa y nos dejaron en un estado de *shock*. El apocalipsis no llegó en la forma en la que se nos había anunciado repetidamente, sino como una larga pausa que detuvo al mundo por completo. Si las imágenes repetidas hasta el cansancio de edificios cayendo, hordas zombis, meteoritos y naves espaciales no ayudaron a comprender este momento, tampoco lo hizo el mundo del arte y la cultura. Los museos, galerías, salas de conciertos, centros culturales y teatros cerraron sus puertas y, en su mayoría, se paralizaron frente a la pandemia, acentuando el sentido de emergencia.

En la búsqueda de sentido nos volvimos todos expertos en virología y epidemiología. Al principio de la pandemia buscamos en el lenguaje técnico, en las estadísticas y los datos, y en el discurso científico, algún tipo de explicación y de certeza. Sin embargo, todas las definiciones científicas, todos los datos, las gráficas y las estadísticas eran incapaces de dar cuenta de la experiencia por la que estábamos pasando. El tedio, el aburrimiento, la ansiedad, el sentimiento de pérdida, la muerte de personas cercanas, la vulnerabilidad, la nostalgia, la tristeza, el enojo, la incapacidad para concentrarnos, las noches de insomnio, son todas emociones y experiencias que se volvieron cotidianas y que las estadísticas fueron incapaces de narrar.

Si lo contingente es algo sujeto a condiciones azarosas, lo necesario es ineludible. Si hablamos de la pandemia como algo contingente no es porque este episodio fuera evitable bajo las condiciones sociales actuales, sino porque conocemos otra normalidad, una que nos parece natural y necesaria. Es el contraste entre estas dos realidades lo que hace tan difícil comprender la situación: indicar su racionalidad, su temporalidad y las formas de actuar frente a ella.

Tal vez, más que un estado de contingencia, hemos estado viviendo un estado de emergencia. Pero el sentido de emergencia es doble: por un lado, nos refiere a la gravedad de la situación, pero también apunta a un mundo nuevo que comienza a emerger. En este contexto de incertidumbre fueron las pequeñas iniciativas, las redes solidarias y las organizaciones comunitarias las primeras en reaccionar. Tal vez porque la incertidumbre es ya un contexto normal para ellas, tal vez porque su estructura es mucho más resiliente, o tal vez porque estaban mucho más condicionadas por la necesidad y la precariedad. En todo caso, mientras que la respuesta institucional y gubernamental fue lenta e incapaz de lidiar con las problemáticas y preocupaciones en la dimensión cotidiana de la vida de las personas, la respuesta de las pequeñas iniciativas fue mucho más inmediata: necesaria. Esta diferencia entre lo contingente, lo necesario y lo emergente también nos relata dos dimensiones, dos experiencias, dos horizontes de sentido completamente diferentes frente a la pandemia. Una diferencia fundamentada en las desigualdades socioeconómicas de nuestra sociedad.

El mundo de la cultura y el arte no fue la excepción. Mientras que en una primera etapa las grandes instituciones culturales quedaron paralizadas, en un segundo momento saltaron sin dudar al tren celebratorio de la digitalidad. Colecciones enteras digitalizadas, miles de charlas y talleres por Zoom, paseos virtuales por los más importantes museos del mundo, la celebración del teletrabajo, el redescubrimiento de los públicos jóvenes a través de las redes sociales y la supuesta capacidad democratizadora de las redes y los medios digitales. Todo esto como respuesta acrítica y contingente, en espera del regreso a la misma normalidad que ha puesto en crisis a estas instituciones: espacios excluyentes, obras de arte que no dialogan con las realidades de sus contextos y comunidades, y eventos públicos que sólo son trascendentes para una minoría de personajes especializados. No es raro que el mundo del arte y la cultura no nos pudiera dar claves de sentido frente a la emergencia que trajo consigo la pandemia.

El problema no fue que estas instituciones no entendieran con suficiente premura las tecnologías digitales y sus lenguajes,

sino lo contrario: lo hicieron con demasiada celeridad. La torpe experiencia de los paseos virtuales da cuenta de su incapacidad de pensar la experiencia del arte por fuera del espacio institucional y más allá de los lenguajes más normalizados. Más que pensar críticamente las dimensiones políticas y poéticas de la tecnología, lo que hicieron estas instituciones fue adoptar lo digital como mera solución para un problema que nunca fue tecnológico o infraestructural, en primer lugar.

Aquí cabe una confesión. Durante la etapa más álgida de la pandemia no visitamos virtualmente la Galería Uffizi ni el Museo Whitney, no asistimos a ninguna de las charlas ofrecidas por Zoom del MOMA o el New Museum, tampoco consumimos ningún contenido de “Contigo en la distancia”, ni creamos una pieza para ser consumida por Instagram. En cambio, uno de los momentos más memorables para nosotros durante esta etapa de la pandemia fue la visita de unos músicos callejeros que cargaban consigo su marimba a los edificios de departamentos donde vivimos los primeros meses de la cuarentena. Allí esta visita se experimentó como un evento que rompió con la monotonía del confinamiento, pero, de forma más profunda, la imagen de nuestros vecinos en las ventanas aplaudiendo, y la valentía de una vecina de edad avanzada que se aventuró a salir para bailar al lado de los músicos, nos volvieron a dar sentido de lo necesario.

Es pensando en esta diferencia entre lo contingente, lo necesario y lo emergente que esta selección de iniciativas recoge una serie de experiencias que surgen desde la autogestión, desde lo comunitario, desde los saberes situados, y nos hablan de experiencias donde el arte y la cultura aparecen como la emergencia de un mundo nuevo que se vuelve necesario. En la heterogeneidad de estas iniciativas se cuestionan y se ofrecen alternativas a nuestras formas de habitar y de construir comunidad; se indaga en la construcción de la memoria personal, histórica y social; se proponen formas alternativas de movilización y de protesta; y se construyen relatos desde la diversidad de cuerpos, realidades y confinamientos. En suma, lo que nos interesa retratar en esta selección son prácticas en las que el

arte y la cultura aportan una clave de comprensión del presente y se vuelven experiencias donde lo necesario se enfrenta con lo contingente.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

• • • •

• • • •

V. Facing the Crisis •

• • • •

• • • •

• • • •

Research: Medialabmx
Visuals: Colectivo Chachachá!

A Mapping of Digital Museum Experiences, Cultural Processes and Artistic Practices

The beginnings of the pandemic caught the entire world off guard. It's not as if scientists from multiple disciplines had repeatedly warned us of the possibility of an event of this magnitude as the result of climate change or the expansion of extractivist processes; nevertheless, until it happened, average people weren't capable of understanding an experience of this kind. Television and film had naturalized the image of the apocalypse and the heroic individual who saves the world at the last minute, aided by some latest-generation technological innovation. Perhaps this is why, even when news of the virus's spread began to rattle international markets, we thought of it as something far off, something that could never touch us or enter our homes. Even right before the quarantine, we scrolled through social media with the hope that a lucky blow would suddenly stop the virus's spread.

Two years later, it's still difficult to assimilate the scale of this historic event. If, before 2020, someone had come to tell us that the entire world would soon undergo a quarantine because of a new virus, that the dead and infected would be counted in the millions, that global production would come to a halt, that we would spend months following a political/scientific drama with the narrative rhythm of a telenovela that kept us up-to-date on the international efforts to stop the virus and develop a vaccine, and that the arrival of this long-awaited inoculation would be accompanied by the appearance of enormous groups of people who opposed it, blocking entire cities with their protests, we would surely have thought that this was the poorly written script of a science fiction film, one that entirely lacked narrative structure and realism.

We weren't, and still aren't, ready for a pandemic. The coming of the quarantine, sanitary measures, confinement, loss of social bonds and media bombardment took us all by surprise, leaving us in a state of shock. The apocalypse didn't come the way it had repeatedly been announced, but as a long pause on all the world's activities. If the tirelessly repeated images of buildings collapsing, zombie hordes, meteorites and spaceships didn't help us to understand this moment, neither did the art world or culture. Museums, galleries, concert halls, cultural centers and theaters closed their doors, most of them paralyzed by the pandemic, accentuating the feeling of emergency.

In search of meaning, we all became experts in virology and epidemiology. At the start of the pandemic, we sought some sort of explanation and certainty in statistics, data and scientific discourses. Nevertheless, all these scientific definitions, data, graphs and statistics were incapable of explaining what we were going through. Tedium, boredom, anxiety, the sense of loss, the death of those close to us, vulnerability, nostalgia, sadness, anger, the inability to concentrate, nights of insomnia: all emotions and experiences that became routine, which went unsaid in the statistics.

If the contingent is what is subject to chance, the necessary is what is inescapable. If we speak of the pandemic as something contingent, it's not because it was avoidable under current social conditions, but because we know another normality, one that seems natural and necessary to us. It is the contrast between these two realities that makes it so difficult to understand this situation, indicating its rationality, temporality and forms of action.

Perhaps, rather than a contingency, we have been living through a state of emergency. But the sense of emergency is twofold: it refers to the gravity of the situation, but also indicates a new world that is beginning to be born. In this uncertain context, the first reactions were small-scale initiatives, mutual aid networks and community organizations; perhaps this was because uncertainty was a normal context for them, because their structures were much more resilient or because they were much more conditioned by necessity and precarity. In any case,

while the institutional and governmental response was slow and incapable of addressing the problems and concerns of people's everyday lives, the response of small-scale initiatives was much more immediate, and necessary. This difference between the contingent, the necessary and the emergent also speaks to two dimensions, experiences, horizons of meaning in the face of the pandemic: a difference based on socioeconomic inequalities.

The world of culture and art was not the exception. While, in the early stage, the major cultural institutions were paralyzed, in the second stage they didn't hesitate to get on board the celebratory train of digitality: entire collections digitalized, thousands of talks and workshops on Zoom, virtual tours of the most important museums of the world, the celebration of telecommuting, the rediscovery of young publics through social media and the alleged democratizing capacity of social and digital media. All this was an acritical and contingent response as we awaited the return of the same normality that had put these institutions in check: exclusive spaces, artworks that didn't dialogue with the realities of their contexts and communities and public events that are only important to a minority of specialists. It's not a surprise that the world of art and culture couldn't provide us with meaning in the crisis that the pandemic brought with it.

The problem wasn't that institutions didn't understand digital technologies and their language with the due urgency, but precisely the opposite: that they acted too quickly. The awkward experience of virtual tours speaks to their inability to think the art experience outside of institutional spaces and beyond the most normalized languages. Rather than engaging in critical thinking on the political and poetic dimensions of technology, what these institutions did was adopt the digital as a mere solution for a problem that was never technological or infrastructural in the first place.

This is the time for a confession. During the most crucial stage of the pandemic, we didn't make any virtual visits to the Galleria degli Uffizi or the Whitney, we didn't watch any of the Zoom talks offered by MoMA or the New Museum, nor did we consume any "Here at a Distance" content, nor did we create any

pieces to be consumed on Instagram. Instead, one of the most memorable moments for us at that time was when some street musicians brought their marimba to our apartment building during the first months of the quarantine. This was experienced as an event that broke with the monotony of the lockdown, but, more profoundly, the image of our neighbors applauding from their windows and the bravery of an older woman who came out to dance next to the musicians reminded us of the true meaning of the necessary.

Considering the difference between the contingent, the necessary and the emergent, we have made a selection of initiatives that have arisen through self-management, community and situated knowledges, which speak to us of experiences in which art and culture appear as the emergence of a new world that becomes necessary. These initiatives, in all their heterogeneity, question and offer alternatives to our forms of inhabiting and building community; they explore the construction of personal, historical and social memory; they propose alternative forms of mobilization and protest; and construct narratives through a diversity of bodies, realities and seclusions. In sum, what we're interested in communicating through this selection are the practices through which art and culture can provide a key to understanding the present, becoming experiences in which the necessary confronts the contingent.



Formas de Caminar

Ways of Walking

Autor(es) y año: La Reconquista Peatonal, 2020

Modalidad del proyecto: Virtual

Nombre de la localidad: Santiago, Chile

Coordenadas geográficas: 33°27'00"S, 70°40'00'O

Tipo de localidad: Urbana

Conoce el proyecto: <https://www.lareconquistapeatonal.org/podcast>

Author(s) and Year: La Reconquista Peatonal, 2020

Project Modality: Virtual

Name of the Locality: Santiago, Chile

Geographical Coordinates: 33° 27' 00" S, 70° 40' 00" W

Type of Locality: Urban

Get to know the project: <https://www.lareconquistapeatonal.org/podcast>

Descripción del proyecto: *Formas de Caminar* se trata de un pódcast producido por la organización chilena La Reconquista Peatonal para reflexionar sobre el significado y la importancia de caminar en el contexto de las ciudades contemporáneas. Esta organización está formada por un grupo de arquitectas y diseñadores, quienes han encontrado en el caminar una forma de activismo para cuestionar los modelos actuales de desarrollo urbano y proponer nuevas temporalidades y formas de habitar la ciudad. Entre las actividades que realizan se encuentran la organización de caminatas colectivas, conversatorios y exposiciones, así como la recolección de testimonios de caminantes alrededor de sus experiencias de apropiación de la ciudad a través de la acción de caminar.

Frente a las restricciones a la movilidad que a nivel mundial se impusieron como respuesta a la epidemia de COVID-19, el caminar en los espacios urbanos se vio fuertemente limitado a trayectos de carácter meramente utilitario e instrumental. En esta coyuntura, La Reconquista Peatonal utilizó el pódcast *Formas de Caminar* para recuperar relatos y testimonios sobre una diversidad de experiencias urbanas, al igual que otras experiencias artísticas vinculadas con la reflexión sobre las maneras en que habitamos y nos apropiamos del espacio público. Organizado en cinco capítulos, el pódcast recupera el testimonio de diferentes grupos como mujeres y niños, para pensar desde diferentes perspectivas la experiencia urbana. Especialmente en el último episodio, “Volver a caminar”, se recuperan relatos surgidos durante el confinamiento, donde se conjuntan voces que van desde la nostalgia hasta la esperanza por volver a habitar la ciudad. Asimismo, en estos relatos están fuertemente presentes las voces que se cuestionan las divisiones sociales que permiten a algunas personas quedarse en casa, mientras que fuerzan a otras a salir a pesar del riesgo. Este proyecto aparece en esta selección como representante de aquellas prácticas que durante la pandemia intentaron responder a la necesidad de asimilar el confinamiento y, desde esa experiencia, pensar de nuevo nuestra relación con el entorno.

Project Description: *Ways of Walking* is a podcast produced by the Chilean organization La Reconquista Peatonal (The Pedestrian Reconquest) for reflecting on the meaning and importance of walking in the context of contemporary cities. This organization was founded by a group of architects and designers who have found walking to be a form of activism that questions contemporary models of urban development and proposes new temporalities and ways of inhabiting the city. Among their activities, they organize collective strolls, conversations and exhibitions, as well as collecting testimonies of pedestrians regarding their experience of appropriating the city through the act of walking.

Given the restrictions on mobility at the global level that were imposed in response to the COVID-19 pandemic, walking in urban spaces was strictly limited to merely utilitarian and instrumental routes. At this time, La Reconquista Peatonal used its podcast *Ways of Walking* to recover narratives and testimonies on a variety of urban experiences, as well as other artistic experiences involving reflections on the ways in which we inhabit and appropriate public space. Organized into five episodes, this podcast features the testimony of different groups, such as women and children, to reflect on the urban experience from different perspectives. Especially in the final episode, “Walking Again,” it recuperates the narratives that emerged from the quarantine, bringing together voices that range from nostalgia to the hope of once again inhabiting the city. These narratives contain voices that question the social divisions that allowed some people to stay at home while forcing others to go out in spite of the risk. This project has been selected as representative of those practices that, during the pandemic, attempted to respond to the need to assimilate the quarantine and, in response to this experience, rethink our relationship with our environment.



Epistolario de la Memoria

Epistolary Memorial

Autor(es) y año: Museo de la Memoria
y los Derechos Humanos, 2020

Modalidad del proyecto: Virtual

Nombre de la localidad: Santiago, Chile

Coordenadas geográficas: 33°27'00"S, 70°40'00"O

Tipo de localidad: Urbana

Conoce el proyecto: <https://epistolariodelamemoria.cl/>

Author(s) and Year: Museo de la Memoria
y los Derechos Humanos, 2020

Project Modality: Virtual

Name of the Locality: Santiago, Chile

Geographical Coordinates: 33° 27' 00" S, 70° 40' 00" W

Type of Locality: Urban

Get to know the project: <https://epistolariodelamemoria.cl/>

Descripción del proyecto: *Epistolario de la Memoria* es una plataforma en línea creada por el Museo de la Memoria y los Derechos Humanos en Chile para conmemorar el 47º aniversario del golpe de Estado en dicho país, que el 11 de septiembre de 1973 culminó con la caída del gobierno socialista del presidente Salvador Allende y con el inicio de la dictadura pinochequista. El Museo de la Memoria y los Derechos Humanos es un espacio que tiene por objetivo visibilizar los crímenes cometidos durante la dictadura, dignificar a las víctimas de dichos crímenes y generar instancias de diálogo y reflexión alrededor de los derechos humanos. En relación a este objetivo, *Epistolario de la Memoria* nace como una iniciativa para crear un memorial para recordar a los miles de víctimas de desaparición forzada y ejecución política del periodo de la dictadura.

Este proyecto surgió durante la crisis sanitaria del COVID-19 como una respuesta a la imposibilidad de manifestación pública y activismo en las calles, resultante de las restricciones a la movilidad causadas por la cuarentena. Para su realización, el museo solicitó a los nietos y nietas de los desaparecidos escribir cartas a sus familiares ausentes, tratando de conectar esa etapa con la de la pandemia. Con ello se buscó establecer nexos entre las temporalidades de estos dos periodos, así como conectar con el sentimiento de pérdida tan presente en ambos. El proyecto rehabilita la tradición literaria epistolar para crear relatos íntimos que narran sentimientos de pérdida, ausencia y conflicto político que vinculan a ambos contextos. Cada una de las cartas escritas fue leída y grabada en video por miembros del Teatro Memoria. En la plataforma, cada video muestra el nombre de la persona a quien va dirigida la carta, el autor de la misma y el nombre del lector. *Epistolario de la Memoria* aparece en esta selección como un ejemplo de la forma en que las iniciativas culturales tradujeron el activismo y la protesta hacia los espacios digitales, en respuesta al confinamiento y a la inhabilitación del espacio público.

Project Description: *Epistolary Memorial* is an online platform created by Chile's Museo de la Memoria y los Derechos Humanos to commemorate the 47th anniversary of the September 11, 1973 coup d'état that culminated in the overthrow of the socialist government of Salvador Allende and the beginnings of the Pinochet dictatorship. The Museo de la Memoria y los Derechos Humanos is a space whose objective is to make visible the crimes committed under the dictatorship, dignify its victims and encourage dialogue and reflections on human rights. As part of this mission, *Epistolary Memorial* was born as an initiative to remember the thousands of victims of enforced disappearance and extrajudicial execution during the dictatorship.

This project emerged during the COVID-19 pandemic as a response to the impossibility of public protest and street activism due to the restrictions on mobility during the quarantine. The museum invited the grandchildren of the disappeared to write letters to their absent relatives, trying to connect that period with the pandemic by establishing nexuses between their temporalities and the feeling of loss present in both. This project rehabilitated the epistolary tradition to create intimate narratives that speak to the sense of loss, absence and political conflict connecting both contexts. Each letter was read and recorded by members of Teatro Memoria. On the platform, each video displays the name of the person to whom the letter is addressed, its author and the name of the person reading it. *Epistolary Memorial* has been selected as an example of the way in which cultural initiatives have translated activism and protest into digital spaces in response to the quarantine and the prohibition on the use of public space.



La casa suena



House Sounds

Autor(es) y año: David Vélez, 2020

Modalidad del proyecto: Híbrido

Nombre de la localidad: Medellín, Colombia

Coordenadas geográficas: 6°13'01"N, 75°34'01"O

Tipo de localidad: Urbana

Conoce el proyecto: <https://auditum.co/la-casa-suena/>

Author(s) and Year: David Vélez, 2020

Project Modality: Hybrid

Name of the Locality: Medellín, Colombia

Geographical Coordinates: 6° 13' 01" N, 75° 34' 01" W

Type of Locality: Urban

Get to know the project: <https://auditum.co/la-casa-suena/>

Descripción del proyecto: *La casa suena* es un proyecto curatorial del artista sonoro e investigador independiente David Vélez, y surgió en el marco del festival Auditum, realizado en la ciudad de Medellín desde el 2013 en torno a las prácticas sonoras y de escucha. El trabajo de Vélez analiza desde la fenomenología diferentes condiciones de la escucha sonora y reflexiona sobre las dimensiones poéticas y políticas del sonido.

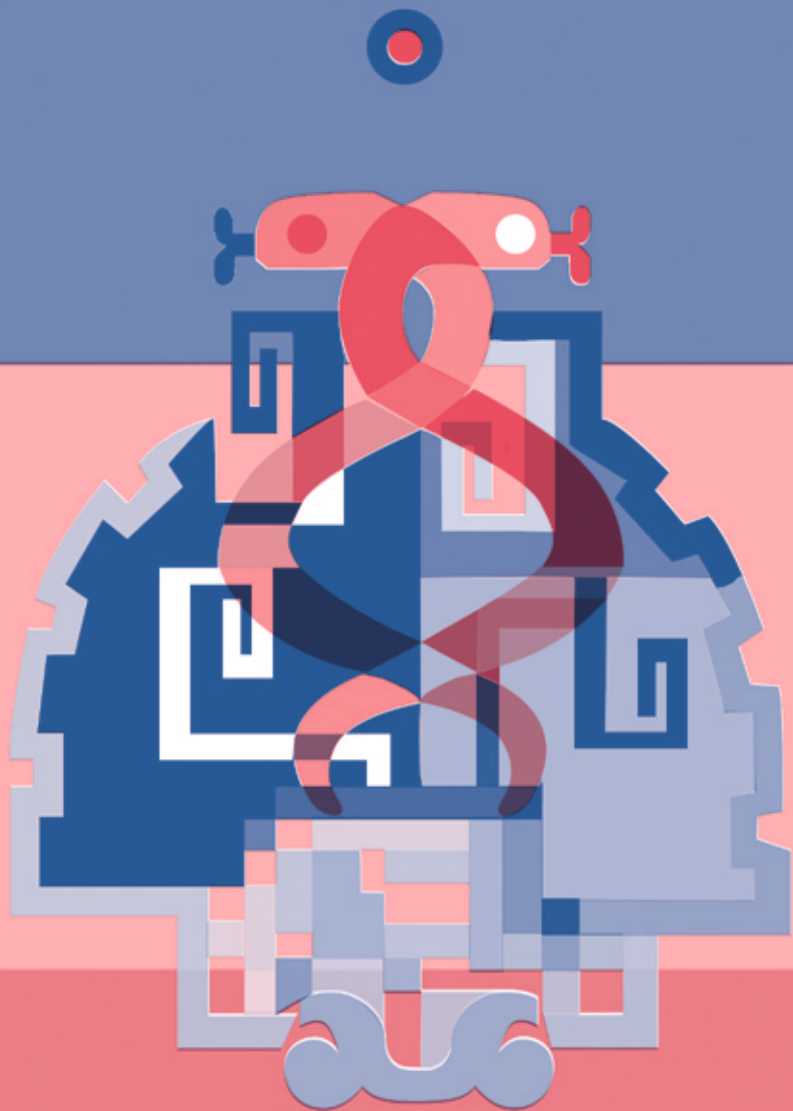
La emisión del 2020 del festival Auditum se vio afectada por la imposibilidad de acceso a los espacios tradicionales de consumo cultural, debida a las restricciones impuestas a la movilidad y a las actividades no esenciales en el contexto de la pandemia de COVID-19. Frente a esta adversidad, propuestas como la de Auditum se dieron a la tarea de reimaginar los espacios y los modelos de consumo cultural para resituarlos en el hogar. Bajo la premisa de que la reclusión y la falta de movilidad no significan el silencio, este proyecto reúne 11 trabajos de artistas provenientes de una diversidad de países como Argentina, México, Chile, Colombia, Venezuela, Reino Unido y Francia. La característica común que reúne a cada una de estas piezas es que se trata de ejercicios de escucha que tratan de conceptualizar la domesticidad y el espacio de la casa a través de actividades que utilizan los objetos y espacios cotidianos como habilitadores de la acción de escucha. En la página que reúne a estos 11 proyectos podemos encontrar un documento PDF con instrucciones para ejecutar cada una de las propuestas.

La casa suena se incluye en esta selección como una muestra de las prácticas curatoriales que surgieron durante la pandemia, que intentaban dialogar con el espacio doméstico y la situación de encierro, al mismo tiempo que buscaron experimentar con formatos que van más allá de la recreación virtual del espacio de exhibición.

Project Description: *House Sounds* is a curatorial project of the sound artist and independent researcher David Vélez for the Auditum Festival, held in Medellín since 2013, which focuses on sound and listening practices. Vélez's work analyzes listening through different phenomenological conditions and reflects on the poetic and political dimensions of sound.

Auditum 2020 was affected by the impossibility of accessing traditional spaces for cultural consumption due to the restrictions imposed on mobility and non-essential activities during the COVID-19 pandemic. In this adverse context, initiatives such as Auditum had to reimagine spaces and models of cultural consumption in order to resituate them in the home. Under the premise that seclusion and lack of mobility do not mean silence, this project brings together 11 pieces by artists from countries such as Argentina, Mexico, Chile, Colombia, Venezuela, the United Kingdom and France. The common denominator of these pieces is that they involve listening exercises that conceptualize domesticity and the space of the home through activities that utilize everyday objects and spaces for listening. On the website, which contains these 11 projects, we can find a PDF with instructions for executing each of them at home.

House Sounds has been selected as an example of those curatorial practices that attempted to dialogue with domestic space and the state of seclusion while seeking to experiment with formats that go beyond the virtual recreation of the exhibition space.



Kawitu



Kawitu

Autor(es) y año: Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2020

Modalidad del proyecto: Híbrido

Nombre de la localidad: Buenos Aires, Argentina

Coordenadas geográficas: 34° 36' 30" S, 58° 22' 16" O

Tipo de localidad: Urbana

Conoce el proyecto: <https://kawitumae.wixsite.com/misitio/programa>

Author(s) and Year: Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2020

Project Modality: Hybrid

Name of the Locality: Buenos Aires, Argentina

Geographical Coordinates: 34° 36' 30" S, 58° 22' 16" W

Type of Locality: Urban

Get to know the project: <https://kawitumae.wixsite.com/misitio/programa>

Descripción del proyecto: *Kawitu* es un prototipo desarrollado por la comunidad de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF) y gestionado por su directora, la artista electrónica Mariela Yeregui, que propone la creación de una ecocama-interfaz fabricada con materiales ecológicos para pacientes de COVID-19. Desde hace ya varios años el programa de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la UNTREF se ha caracterizado por la búsqueda de generar conocimiento alrededor de los vínculos entre arte y tecnología, promoviendo prácticas interdisciplinarias donde se cruzan áreas como el diseño, las ciencias biológicas y la tecnología digital.

En el contexto de la pandemia, la comunidad de este programa propuso a *Kawitu* —que significa “cama” en las lenguas quechua y mapuche— como un prototipo funcional, pensado para ser activado en los hospitales modulares que se instalaron frente a la expansión de las infecciones en aquel país. Este prototipo aborda la investigación alrededor de los materiales de fabricación desde una perspectiva ecológica, haciendo uso de cartón y materiales reciclados para su manufactura. Desde una lógica basada en la sustentabilidad, busca también ser reciclable y de fácil ensamblaje, además de que cuenta con un dispositivo que le permite generar su propia energía eléctrica. Más allá de sus características funcionales y formales, este proyecto es también una interfaz que permite a los pacientes acceder, a través de un código QR, a una programación diaria de contenidos culturales, pensada para ayudar a las personas a sobrellevar la convalecencia y el confinamiento. *Kawitu* aparece dentro de esta selección como representación de los esfuerzos que varios artistas e instituciones culturales llevaron a cabo por aportar, desde sus propias habilidades y conocimientos, alternativas y soluciones a la severa crisis sanitaria, utilizando la creatividad como una respuesta frente a la necesidad.

Project Description: *Kawitu* is a prototype developed by the Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas at Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF) and managed by its director, the electronic artist Mariela Yeregui, which involves the creation of an ecobed/interface fabricated with ecological materials for COVID-19 patients. For many years now, UNTREF’s Master’s in Technology and Aesthetics of the Electronic Arts program has been characterized by its investigations into the links between art and technology, promoting interdisciplinary practices that bring together fields such as design, the biological sciences and digital technology.

In the context of the pandemic, the program’s community designed *Kawitu*—which means “bed” in Quechua and Mapuche—as a functional prototype for those modular hospitals that were established during the boom in infections. This prototype is based on research into ecological fabrication materials, making use of cardboard and recycled materials. Through the logic of sustainability, it also aims to be recyclable and easy to assemble and includes a device that allows it to generate its own electricity. Beyond its functional and formal characteristics, this project also contains an interface that allows patients to access daily cultural programming through a QR code, designed to help them endure their convalescence and confinement. *Kawitu* has been selected as representing those efforts by different artists and cultural institutions to contribute alternatives and solutions for the severe health crisis that utilized their own abilities and knowledge, mobilizing creativity as a response to necessity.



Cuarentenoteca

Quarantinotheque

Autor(es) y año: CLIC, Pigmalión y Relájate Fidel, 2020

Modalidad del proyecto: Virtual

Nombre de la localidad: Buenos Aires, Argentina

Coordenadas geográficas: 34° 36' 30" S, 58° 22' 16" O

Tipo de localidad: Urbana

Conoce el proyecto: <https://www.instagram.com/cuarentenoteca/>

Author(s) and Year: CLIC, Pigmalión and Relájate Fidel, 2020

Project Modality: Virtual

Name of the Locality: Buenos Aires, Argentina

Geographical Coordinates: 34° 36' 30" S, 58° 22' 16" W

Type of Locality: Urban

Get to know the project: <https://www.instagram.com/cuarentenoteca/>

Descripción del proyecto: *Cuarentenoteca* consiste en una plataforma web participativa creada por el trabajo conjunto de CLIC (Círculo Local de Intervenciones Culturales) y los estudios de diseño y medios digitales Pigmalión y Relájate Fidel. Su propósito es compilar de forma curada expresiones culturales y artísticas surgidas durante la pandemia en Argentina. Autodefinida como una red de vínculos, ideas, saberes y experiencias culturales, CLIC es una iniciativa vecinal en el barrio histórico de Villa Crespo en el centro de Buenos Aires, que a través de proyectos comunitarios intenta rescatar la memoria y visibilizar la vibrante vida artística y cultural de dicho barrio.

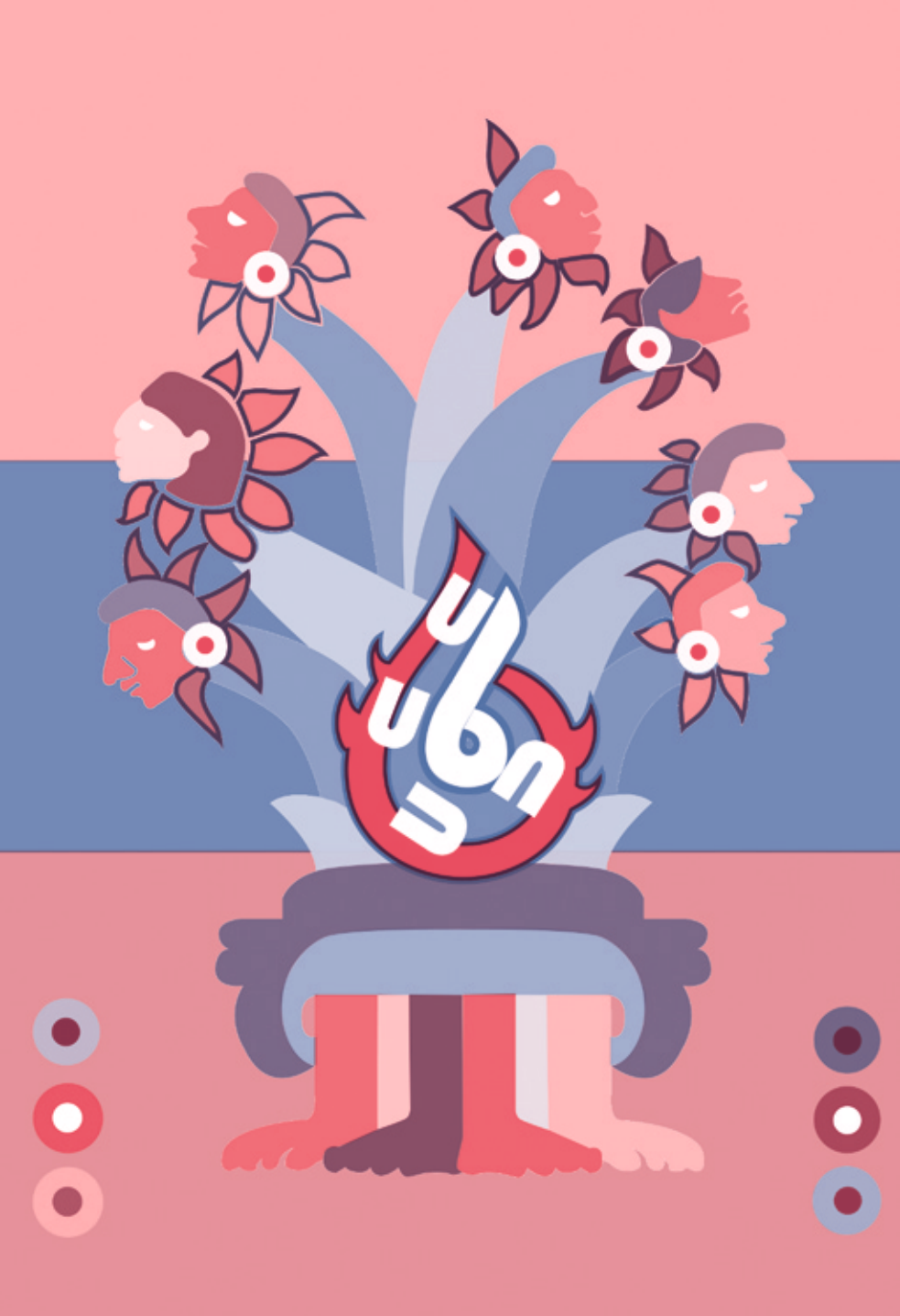
En el contexto de la pandemia, en el que miles de iniciativas culturales se vieron forzadas a cerrar sus puertas, y donde el confinamiento hizo más necesarias que nunca las alternativas culturales, miles de personas encontraron en la producción artística —tanto profesional como vernácula— un medio para sobrellevar el encierro y mantenerse en contacto con otras personas. El objetivo de la *Cuarentenoteca* fue construir, a manera de una bitácora viva e interactiva, una plataforma para compendiar esas expresiones. Aunque sujeta a una curaduría, cualquier persona puede postular sus creaciones a través de un simple formulario, manteniendo el espíritu abierto y participativo del proyecto.

Aun cuando durante la pandemia surgieron múltiples iniciativas que comparten el objetivo de compendiar las expresiones artísticas surgidas durante este periodo histórico, lo que distingue a la *Cuarentenoteca* es su carácter local y comunitario, así como la calidad y el cuidado que se puso en la selección de las propuestas, dando como resultado un repositorio de gran valor para entender las experiencias de las personas durante el encierro.

Project Description: *Quarantinotheque* is a participatory web platform created through the joint efforts of CLIC (Local Circuit of Cultural Interventions) and the design and digital media studios Pigmalión and Relájate Fidel. Its objective is to curate those cultural and artistic expressions that emerged in Argentina during the pandemic. Defining itself as a network of connections, ideas, knowledge and cultural experiences, CLIC is an initiative based in the historic neighborhood of Villa Cresco in downtown Buenos Aires, which aims to recover its memory and promote its vibrant artistic and cultural scene through community projects.

During the pandemic, when thousands of cultural venues were forced to close their doors and in which the quarantine made cultural alternatives more necessary than ever, thousands of people found a means to endure their seclusion and remain in contact with others through artistic production, whether professional or vernacular. The objective of *Quarantinotheque* was to create a sort of live, interactive blog that would serve as a platform for encapsulating these expressions. Although subject to curation, anyone could submit their creations through a simple form, thus maintaining the project's open, participatory spirit.

Even though many initiatives emerged during the pandemic that sought to record the period's artistic expressions, what distinguishes *Quarantinotheque* is its local, community character, as well as the quality and care taken with submitted works, thus constituting a highly valuable repository for understanding people's experiences during the lockdown.



Vivos en nuestra memoria

Alive in Our Memory

Autor(es) y año: Madres y Familiares
de Uruguayos Detenidos Desaparecidos 2021

Modalidad del proyecto: Virtual

Nombre de la localidad: Montevideo, Uruguay

Coordenadas geográficas: 34°52'00"S, 56°10'00'O

Tipo de localidad: Urbana

Conoce el proyecto: <https://www.vivosennuestramemoria.com/>

Author(s) and Year: Madres y Familiares de
Uruguayos Detenidos Desaparecidos 2021

Project Modality: Virtual

Name of the Locality: Montevideo, Uruguay

Geographical Coordinates: 34° 52' 00" S, 56° 10' 00" W

Type of Locality: Urban

Get to know the project: <https://www.vivosennuestramemoria.com/>

Descripción del proyecto: *Vivos en nuestra memoria* es una plataforma en línea y acción virtual colectiva organizada y convocada por las Madres y Familiares de Uruguayos Detenidos Desaparecidos para conmemorar el 25º y 26º aniversario de la Marcha del Silencio, misma que desde 1996 se realiza ininterrumpidamente todos los 20 de mayo en Montevideo y en diversas localidades de Uruguay. La Marcha del Silencio es organizada por ésta y otras organizaciones de defensa de los derechos humanos con el objetivo de convocar a la sociedad civil a marchar en silencio para exigir el esclarecimiento de las desapariciones y asesinatos impunes durante la última dictadura cívico-militar en dicho país. Madres y Familiares de Uruguayos Detenidos Desaparecidos es una organización que reúne a familiares de detenidos desaparecidos durante este periodo, con el propósito de conocer el destino y el paradero de los restos de sus seres queridos, desde una óptica que reivindica la verdad, la justicia y la memoria bajo el lema “Nunca más terrorismo de Estado”. En relación a este objetivo, *Vivos en nuestra memoria* surge como una propuesta de activismo de medios para generar un gesto poético y político que mantenga viva la memoria de los desaparecidos.

En el contexto de la pandemia de COVID-19, y como una respuesta a la imposibilidad de ocupar las calles, este proyecto apuesta por la ocupación del espacio virtual. Para ello se generó en su sitio en línea un memorial con las fotografías de 197 personas detenidas desaparecidas, convocando a descargarlas y colocarlas como fotos de perfil en Instagram y *marchar* colectivamente en una transmisión en vivo a las 19:30 horas bajo la consigna “Son memoria. Son presente ¿Dónde están?”. Este proyecto aparece en esta selección como un ejemplo de la forma en que las iniciativas culturales se apropiaron de los lenguajes de las redes sociales para impulsar el activismo creativo en respuesta al confinamiento y las restricciones espaciales.

Project Description: *Alive in Our Memory* is an online platform and collective virtual action organized and promoted by the Mothers and Family Members of Disappeared Uruguayans to commemorate the 25th and 26th anniversaries of the March of Silence, which has been held every May 20 without interruption since 1996 in Montevideo and other locations throughout Uruguay. The March of Silence is organized by this and other human rights organizations, bringing together civil society to silently march to demand the truth about the disappearances and unsolved murders under the last civil-military dictatorship. Mothers and Family Members of Disappeared Uruguayans is an organization of the families of those who disappeared following their arrest during this period, with the goal of learning their fate and burial place through a perspective that vindicates truth, justice and memory under the slogan “No More State Terrorism.” As part of this goal, *Alive in Our Memory* arose as a media activism initiative to make a poetic and political gesture that keeps alive the memory of the disappeared.

During the COVID-19 pandemic, given the impossibility of taking the streets, this project opted to take virtual space, creating a memorial website with photographs of 197 of the disappeared, calling on people to download them and use them as their profile pictures on Instagram to collectively *march* in a live transmission at 7:30 p.m. under the slogan “They Are Memory, They Are Present, Where Are They?” This project has been selected as an example of the way in which cultural initiatives appropriated the language of social media to drive creative activism in response to the lockdown and social distancing.



La otra pandemia: feminicidio y violencia de género en la esfera pública

The Other Pandemic: Femicide and Gender Violence in the Public Sphere

Autor(es) y año: Dora Bartilotti en colaboración con las participantes del laboratorio (Amaranta Verdugo, Ariadna Lozada, Brenda Martínez, Carola Gómez, Citlalli Soriano, Edna Montaña, Elvia Trejo, Emily Medina, Fátima Martínez, Jhoanna Rosas, Johana Herrera, Leslie Orozco, Lidia Bolaños, Luz Del Carmen Carrillo, Sandra Jiménez, Sara Sandoval, Sarai González, Sheila Espinosa, Sofía Fuentes y Yazmín Rivera), 2020

Modalidad del proyecto: Virtual

Nombre de la localidad: Ciudad de México, México

Coordenadas geográficas: 19°25'10"N, 99°08'44"O

Tipo de localidad: Urbana

Conoce el proyecto: <https://www.dorabartilotti.com/la-otra-pandemia/>

Author(s) and Year: Dora Bartilotti in collaboration with the laboratory participants (Amaranta Verdugo, Ariadna Lozada, Brenda Martínez, Carola Gómez, Citlalli Soriano, Edna Montaña, Elvia Trejo, Emily Medina, Fátima Martínez, Jhoanna Rosas, Johana Herrera, Leslie Orozco, Lidia Bolaños, Luz Del Carmen Carrillo, Sandra Jiménez, Sara Sandoval, Sarai González, Sheila Espinosa, Sofía Fuentes and Yazmín Rivera), 2020

Project Modality: Virtual

Name of the Locality: Mexico City, Mexico

Geographical Coordinates: 19° 25' 10" N, 99° 08' 44" W

Type of Locality: Urban

Get to know the project: <https://www.dorabartilotti.com/la-otra-pandemia/>

Descripción del proyecto: *La otra pandemia* consistió en un laboratorio de cartografía feminista y análisis de la esfera pública que surgió en noviembre del 2020 como un espacio artístico-pedagógico facilitado por la artista Dora Bartilotti. Este proyecto surge con el objetivo de catalizar la reflexión, escucha y creación colectiva para visibilizar el problema de la violencia de género en México dentro del contexto de la pandemia de COVID-19. A través de encuentros virtuales se compartió un marco de preguntas comunes y se pusieron en práctica herramientas de pensamiento y contramapeo para generar un análisis crítico de la representación y las narrativas surgidas en los medios de comunicación sobre la violencia de género durante este periodo, al igual que se intentó visibilizar los esfuerzos gestionados y organizados por iniciativas feministas en la lucha por demandar justicia y cambiar estas narrativas.

El laboratorio se basó en la generación de ejercicios participativos de reflexión sobre los discursos a través de los cuales se narran y constituyen estas violencias en la esfera pública, así como en dinámicas colaborativas de contramapeo, análisis y reescritura creativa de notas periodísticas vinculadas a esta problemática. Como principal resultado del laboratorio se produjo una cartografía feminista que se apropia de las plataformas digitales para trazar una línea de tiempo y espacializar las violencias de género, así como los esfuerzos y experiencias de vida que las combaten a distintas escalas entrelazando la reescritura, el reconocimiento de medios feministas y las reflexiones sobre la relación cuerpo-territorio que acompañaron todo el proceso. Este proyecto aparece en esta selección como un ejemplo de la forma en que las iniciativas feministas se apropiaron de las plataformas digitales para generar espacios participativos y de prácticas pedagógicas en la red.

Project Description: *The Other Pandemic* was a feminist cartographic laboratory and analysis of the public sphere that emerged in November 2020 as an artistic/pedagogical space, facilitated by the artist Dora Bartilotti. Its objective was to catalyze collective reflections, listening and creation to visualize the problem of gender violence in Mexico during the COVID-19 pandemic. Through virtual encounters, a new framework of common questions was shared and tools for thinking and countermapping put into practice to generate a critical analysis of the representation and media narratives of gender violence during this period; likewise, there was an attempt to publicize the efforts organized and undertaken by feminist activists to demand justice and change these narratives.

The laboratory was based around participatory reflections on the discourses through which this violence is narrated and constituted in the public sphere, as well as collaborative dynamics of contramapping, analysis and creative rewriting of newspaper articles on this issue. One of the principal products of this laboratory was a feminist cartography that appropriated digital platforms to trace a timeline and spatially situate gender violence, as well as efforts and life experiences from the struggle against it at different scales, intertwining the rewriting, the recognition of feminist media and the reflections on the body/territory relationship that accompanied this process. This project has been selected as an example of the way in which feminist initiatives appropriated digital platforms to generate participatory spaces and online pedagogical practices.



Cuerpos y anticuerpos. Maniobras y otros contagios en tiempos de pandemia

Bodies and Antibodies: Maneuvers and Other Contagions in Times of the Pandemic

Autor(es) y año: Mujeres en Espiral, 2020

Modalidad del proyecto: Virtual

Nombre de la localidad: Ciudad de México, México

Coordenadas geográficas: 19°25'10" N, 99°08'44" O

Tipo de localidad: Urbana

Conoce el proyecto: www.esteticas.unam.mx/sites/default/files/files/fanzine-cuerpos-Y-anticuerpos_300620.pdf

Author(s) and Year: Mujeres en Espiral, 2020

Project Modality: Virtual

Name of the Locality: Mexico City, Mexico

Geographical Coordinates: 19° 25' 10" N, 99° 08' 44" W

Type of Locality: Urban

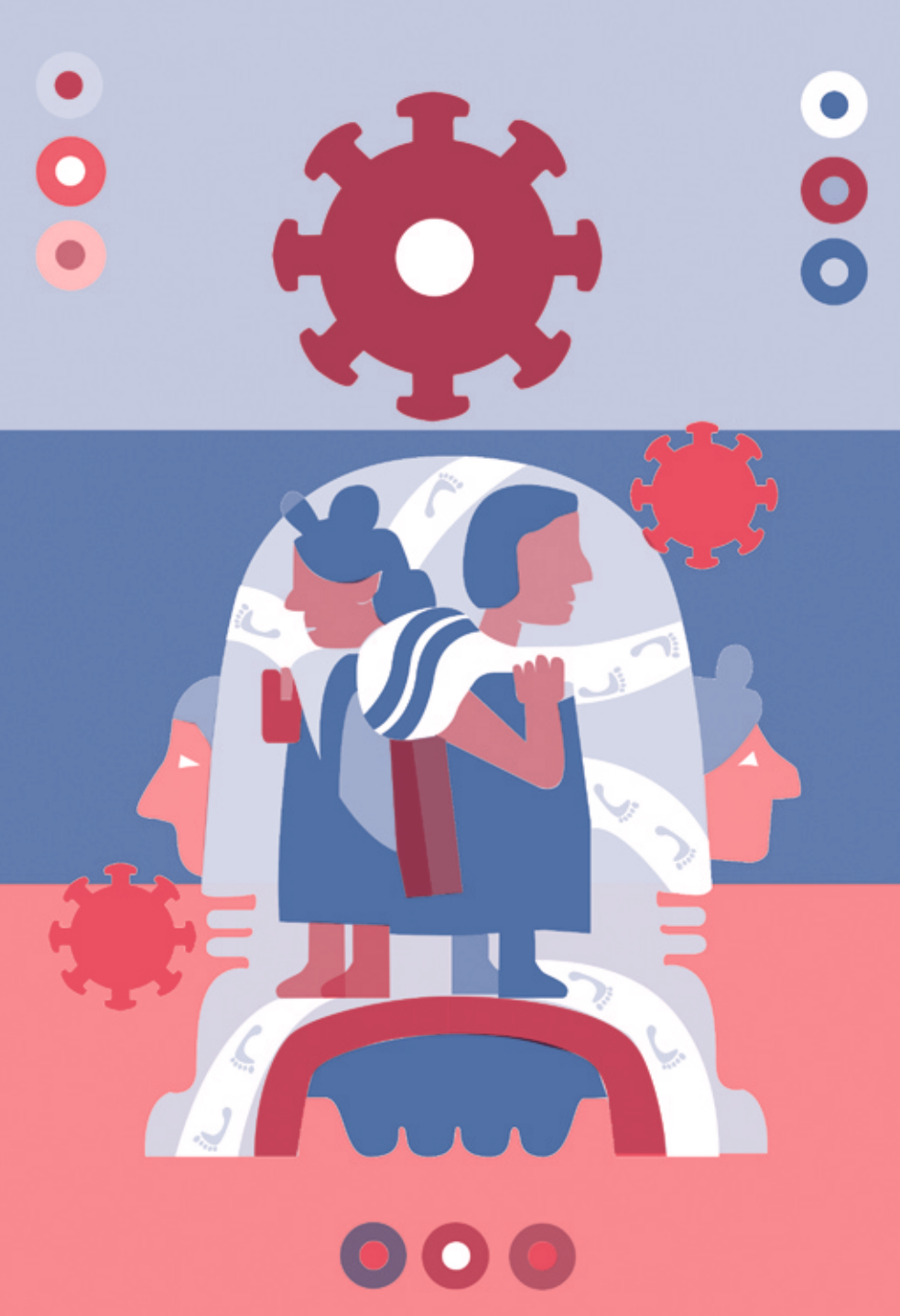
Get to know the project: www.esteticas.unam.mx/sites/default/files/files/fanzine-cuerpos-Y-anticuerpos_300620.pdf

Descripción del proyecto: En tiempos de pandemia, las restricciones adicionales en un lugar como la cárcel contravienen todo lo que define y da lugar a lo humano; el aislamiento es doble y afecta de manera extrema a *las de adentro*. En este contexto, Mujeres en Espiral, con el apoyo del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, realizó el fanzine *Cuerpos y anticuerpos. Maniobras y otros contagios en tiempos de pandemia* como una breve reflexión colectiva elaborada por un grupo de 20 mujeres conformado por investigadoras, reclusas, estudiantes y egresadas del sistema penitenciario, quienes visualizan el confinamiento extremo que sufren las mujeres en la cárcel.

Esta publicación se desprende del proyecto Mujeres en Espiral, que desde hace doce años ha buscado entender y visibilizar las condiciones en las que viven las mujeres presas en el Centro Federal de Readaptación Social Santa Martha Acatitla, donde descubren que el encierro configura espacios invivibles. A partir de las experiencias de las internas, el proyecto pretende evidenciar que desde los marcos de inteligibilidad que ofrece (perspectivas de género, justicia restaurativa y trabajo de los derechos humanos, desde la pandemia y la postpandemia) es posible lo imposible: desaparecer el encierro. Por ello, reconoce la importancia de las prácticas artísticas como formas de visibilidad y denuncia que generan insumos culturales y artísticos para hacer evidente una medida urgente (aun antes de la pandemia) y, así, reducir hasta su extinción los encierros carcelarios, por ser fuente de muerte inminente. Este proyecto se incluye en esta selección como una muestra de las prácticas de acompañamiento que surgieron durante la pandemia, buscando dialogar con el espacio de encierro en comunidades doblemente vulneradas por esta restricción espacial. Al mismo tiempo explora estrategias de autopublicación utilizadas durante la pandemia para proponer formas más empáticas de autoconciencia colectiva y del propio cuerpo.

Project Description: During the pandemic, additional restrictions in places such as prison contradict everything that defines and provides space for the human; this isolation is double, extremely affecting those *inside*. In this context, Mujeres en Espiral, with the support of the UNAM's Instituto de Investigaciones Estéticas, created the fanzine *Bodies and Antibodies: Maneuvers and Other Contagions in Times of the Pandemic* as a brief collective reflection by a group of 20 women, including researchers, prisoners, students and ex-cons, who visualized the extreme confinement suffered by women in prison.

For twelve years, Mujeres en Espiral has sought to understand and bring attention to the conditions facing women at the Santa Martha Acatitla Federal Social Readaptation Center, where they find that imprisonment configures an unlivable space. Through the experiences of the inmates, this project aims to reveal how, through the frameworks of understanding it offers (feminist perspectives, restorative justice and human rights work in the pandemic and the postpandemic) the impossible becomes possible: lockdown disappears. It therefore acknowledges the importance of artistic practices as forms of visibility and denunciation that generate cultural and artistic materials to promote what was already an urgent measure before the pandemic: reducing the prison population until these facilities can be closed down as a source of imminent death. This project has been selected as an example of the practices of social accompaniment that emerged during the pandemic, seeking to dialogue with the space of enclosure for communities that are twice-marginalized by this spatial restriction. At the same time, it explores those self-publication strategies utilized during the pandemic to put forward more empathic forms of collective awareness and the acceptance of one's own body.



(In)movilidad en las Américas

(Im)mobility in the Americas

Autor(es) y año: Más de 30 investigadores
de las Américas y del grupo de trabajo CLACSO, 2020

Modalidad del proyecto: Virtual

Nombre de la localidad: Canadá, Estados Unidos, México,
Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica,
Panamá, Haití, República Dominicana, Cuba, Colombia,
Ecuador, Perú, Chile, Bolivia, Argentina y Brasil

Tipo de localidad: Rural, urbana, fronteriza

Conoce el proyecto: <https://www.inmovilidadamericas.org/mapeopolifonico>

Author(s) and Year: Over 30 researchers from across
the Americas and the CLACSO working group, 2020

Project Modality: Virtual

Name of the Locality: Canada, United States, Mexico,
Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica,
Panama, Haiti, Dominican Republic, Cuba, Colombia,
Ecuador, Peru, Chile, Bolivia, Argentina and Brazil

Type of Locality: Rural, Urban, Border

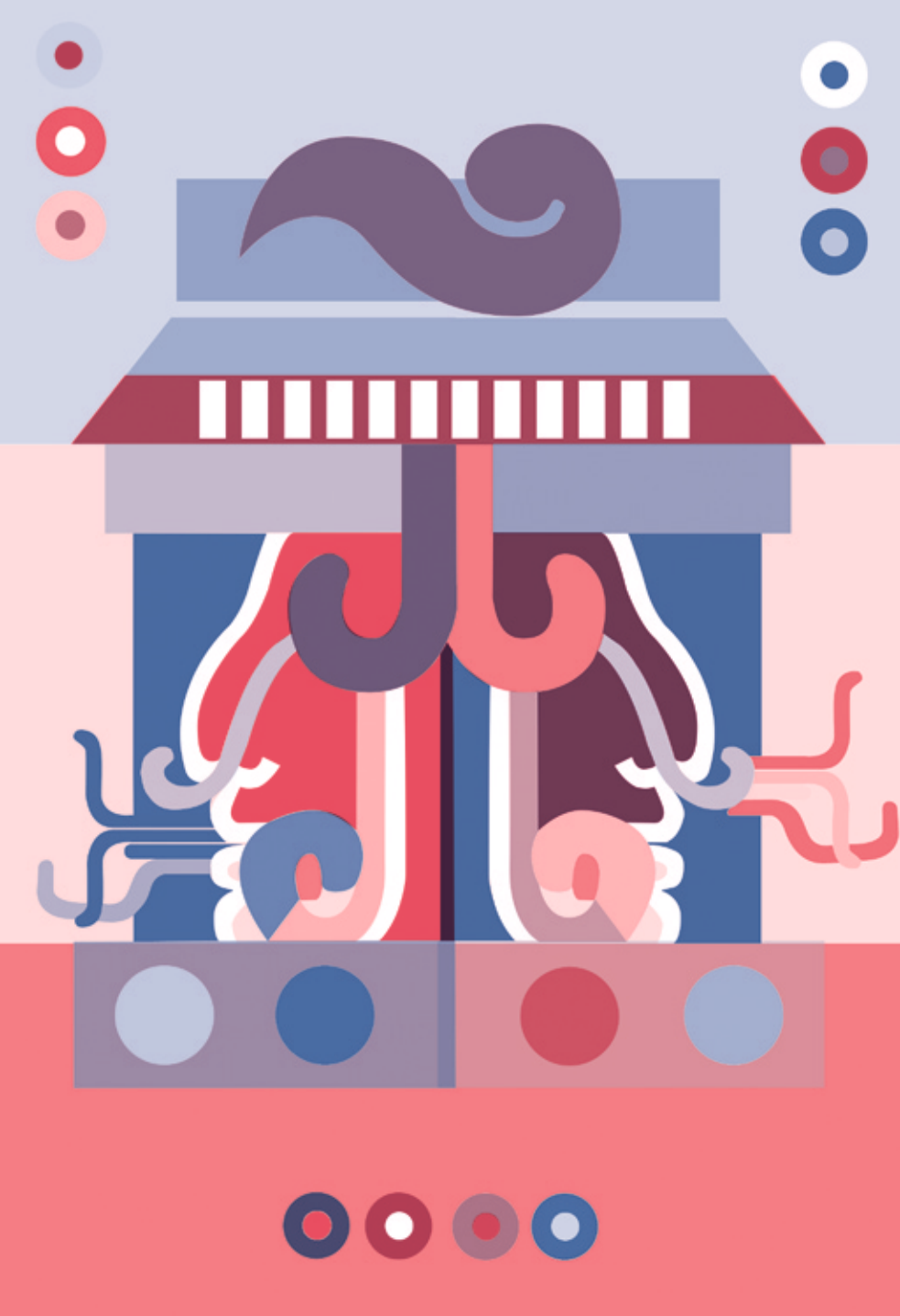
Get to know the project: <https://www.inmovilidadamericas.org/mapeopolifonico>

Descripción del proyecto: A mediados de marzo de 2020, prácticamente todos los países del continente americano se declararon en emergencia sanitaria, cerraron sus fronteras y adoptaron una serie de medidas excepcionales para provocar la inmovilidad forzada con la promesa de contener la pandemia. Fue entonces cuando más de 30 investigadores e investigadoras de las Américas, interesados analítica y políticamente en la cuestión migratoria, colaboraron virtualmente bajo la pregunta por la situación particular de millones de migrantes mujeres, hombres, niños, niñas y adolescentes del continente o provenientes de otras latitudes, todos sujetos en movimiento.

Es en estos encuentros que surge *(In)movilidad en las Américas*, un proyecto en construcción que reflexiona colectivamente en torno a la (in)movilidad y el control en las Américas durante la pandemia. Esta iniciativa busca mapear las respuestas estatales; las situaciones de alerta que enfrenta la población migrante, particularmente personas desplazadas internas, deportadas, detenidas, solicitantes de asilo, refugiadas y migrantes en situación irregular de todas las edades; y las respuestas sociales en cada uno de los espacios nacionales. En el contexto de este proyecto, el ejercicio de mapear se conforma desde otras significaciones. Por un lado, ha supuesto levantar información de prensa, sistematizarla y crear un archivo digital donde quede registrada la tensión entre (in)movilidad y control desatada en la gran mayoría de los países del continente durante el momento inicial de la pandemia. Por otro, tomando como referencia la cartografía crítica, mapear ha implicado *deconstruir el mapa*, o la imagen nítida que da la cartografía tradicional del continente, para sacar a la luz los espacios ocultos, los conflictos no vistos ni captados por la prensa, pero latentes; esos conflictos que deliberadamente quedan fuera de un mapa tradicional y a la vez de la discusión pública. Este proyecto aparece en esta selección como un ejemplo de colaboración a la distancia entre agentes de diversas latitudes y disciplinas con la intención de mapear la situación migratoria en tiempos de COVID-19, a través del uso crítico y creativo de las plataformas digitales.

Project Description: By mid-March 2020, practically all of the countries on the American continent had declared a health crisis, closed their borders and adopted a series of exceptional measures aimed at enforcing immobility on the promise of containing the pandemic. It was then that over 30 researchers from across the Americas, analytically and politically interested in the question of immigration, virtually collaborated on exploring the concrete situations faced by millions of migrants, men and women, children and adolescents, on the continent or from other latitudes, all of them subjects in movement.

(Im)mobility in the Americas emerged from these encounters, an ongoing project that collectively reflects on (im)mobility and control in the Americas during the pandemic. This initiative seeks to map governmental responses; crisis situations faced by the migrant population, particularly internally displaced people, deportees, prisoners, asylum seekers, refugees and undocumented immigrants of all ages; and social responses in each national space. In the context of this project, mapping involves other meanings. On the one hand, it involves collecting and systematizing press information and creating a digital archive that registers the tension between (im)mobility and control unleashed on most of the continent's countries during the first phase of the pandemic. On the other, it takes critical cartography as a model, engaging in a mapping that implies *deconstructing the map* or the clean image of the continent's traditional cartography, bringing to light the hidden spaces and unseen conflicts that, latent, have not been seen or communicated in the press; conflicts that are deliberately left out of traditional maps and public discussions. This project has been selected as an example of long-distance collaboration between agents from different latitudes and disciplines with the intention of mapping migration during the COVID-19 pandemic through a critical, creative use of digital platforms.



Conducción neumática: aire manual

Pneumatic Conduction: Manual Air

Autor(es) y año: Genietta Varsi

Modalidad del proyecto: Híbrido

Nombre de la localidad: Río de Janeiro, Brasil

Coordenadas geográficas: 22° 54' 13' S, 43° 12' 35' O

Tipo de localidad: Urbana

Conoce el proyecto: <https://assosse.ga/>

Author(s) and Year: Genietta Varsi

Project Modality: Hybrid

Name of the Locality: Rio de Janeiro, Brazil

Geographical Coordinates: 22° 54' 13' S, 43° 12' 35' W

Type of Locality: Urban

Get to know the project: <https://assosse.ga/>

Descripción del proyecto: *Conducción neumática: aire manual* es un proyecto que plantea una mirada artística y médico-terapéutica sobre el sistema respiratorio, en un momento en que la salud física y mental está en lo más alto de la agenda pública. Se conformó de material escrito e ilustrado, así como de material audiovisual que reúne ejercicios y juegos de respiración para fortalecer el sistema respiratorio, desarrollar la coordinación motora y la concentración. La idea es que la guía sea una herramienta terapéutica, ocupacional o de aprendizaje para personas en aislamiento.

Este trabajo forma parte de los resultados obtenidos dentro del Laboratorio de Emergencia COVID-19: solidaridad, experimentación y colaboración bajo condiciones de aislamiento, espacio enfocado en iniciativas que piensen soluciones frente a la pandemia del coronavirus para periferias y zonas rurales. El Laboratorio COVID-19 forma parte del programa de actividades de Silo – Arte e Latitudo Rural, organización de la sociedad civil en Brasil que crea, acoge y difunde arte, ciencia, tecnología y agroecología en áreas rurales, periféricas y de preservación ambiental, estimulando la intersección entre técnicas intuitivas y conocimientos científicos. *Conducción neumática: aire manual* aparece en esta selección como un ejemplo de la forma en que las instituciones culturales también posibilitan espacios de creación y escucha, permitiendo la generación de proyectos enfocados en el autocuidado y los procesos sensibles de encuentro que permiten ampliar el horizonte de nuestras posibilidades, así como en dotar de sentido la crisis que nos atraviesa.

Project Description: *Pneumatic Conduction: Manual Air* is a project that casts an artistic and medical/therapeutic gaze on the respiratory system at a moment in which physical and mental health are at the top of the public agenda. It consists of written and illustrated material, as well as audiovisual materials that bring together breathing exercises and games for strengthening one's respiratory system and developing motor coordination and concentration. The idea is that this guide be a therapeutic, occupational or educational tool for people in isolation.

This project is a product of the COVID-19 Emergency Laboratory, which engages in solidarity, experimentation and collaboration under conditions of isolation, a space focused on initiatives that consider solutions for rural and peripheral areas in the context of the coronavirus pandemic. The COVID-19 Laboratory forms part of the activities of Silo – Arte e Latitude Rural, a Brazilian civil society organization that creates, embraces and disseminates art, science, technology and agroecology in rural, peripheral and conservation areas, promoting the intersection between intuitive techniques and scientific knowledge. *Pneumatic Conduction: Manual Air* has been selected as an example of the ways in which cultural institutions also facilitate spaces for creation and listening, allowing for the generation of projects focused on self-care and sensitive encounters that broaden our horizon of possibilities and give meaning to the crisis we are living through.





Semblanzas

Biographical Sketches

Leonardo Aranda Brito | Medialabmx

Director—Director

Artista electrónico egresado de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Es maestro en Filosofía por la UNAM y candidato a doctor por el Departamento de Media Study en la Universidad del Estado de Nueva York. Es director de Medialabmx, organización enfocada en la investigación sobre los vínculos entre arte, tecnología y política. Su trabajo se centra en el uso de nuevos medios y sus intersecciones con política, participación y ciudadanía. Ha expuesto en diferentes espacios en México y en países como Rusia, Austria, Estados Unidos, España, Canadá y Brasil. Actualmente es profesor invitado en el Departamento de Arte y Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma.

An electronic artist who studied at the Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, he has a Master's in Philosophy from the UNAM and is a doctoral candidate at the Department of Media Studies of the State University of New York. He is the director of Medialabmx, an organization focused on research into the connections between art, technology and politics. His work is centered on the use of new media and its intersections with politics, participation and citizenship. He has shown his work throughout Mexico and in countries such as Russia, Austria, the United States, Spain, Canada and Brazil. He is currently a guest lecturer at the Departamento de Arte y Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma.

Emmanuel Audelo Enríquez | Habitajes

Coordinador del área de Investigación y Procesos Comunitarios—
Coordinator of the Research and Community Processes Department

Coordina el área de Investigación y Procesos Comunitarios en Habitajes, organización que promueve y analiza las prácticas artísticas y culturales en el espacio público. Se ha especializado en la colaboración con juventudes y pueblos indígenas en contextos urbanos, participando en la creación de espacios de convivencia y en la construcción de paz a través de metodologías innovadoras y lúdicas basadas en la educación popular. Ha enfocado su trabajo en el espacio público, el desarrollo comunitario y el diseño de metodologías de intervención social a través de la gestión intercultural. Forma parte de la Red Latinoamericana de las Culturas Vivas Comunitarias, articulación polifónica que promueve procesos de base en el territorio.

He coordinates the Research and Community Processes Department of Habitajes, an organization that promotes and analyzes artistic and cultural practices in public space. It has specialized in collaborating with youth and Indigenous peoples in urban contexts, participating in the creation of spaces for coexistence and the construction of peace through innovative, playful methodologies based on popular education. He has focused on public space, community development and the design of social intervention methodologies through intercultural management. He forms part of the Red Latinoamericana de las Culturas Vivas Comunitarias, a polyphonic articulation that promotes grassroots, territorial-level processes.

Colectivo Chachachá!

Colectivo artístico—Art collective

Fundado en 2010 por Raymundo Rocha Márquez y Dayron López Rosas, este colectivo se aboca a la observación de grupos sociales y de sus costumbres. Por medio del dibujo, la pintura y el muralismo, estudian el lenguaje y los símbolos urbanos en el contexto mexicano contemporáneo. Asimismo realizan laboratorios y talleres en los que brindan a sus participantes herramientas para ampliar sus propias capacidades, con el objetivo de fomentar la participación, el desarrollo humano y la reflexión sobre conceptos de identidad a través del arte.

Founded in 2010 by Raymundo Rocha Márquez and Dayron López Rosas, this collective focuses on observations of social groups and their customs. Through drawings, paintings and murals, they study the language and urban symbols of contemporary Mexico. They also organize laboratories and workshops that provide participants with tools for expanding their own capacities, with the goal of encouraging participation, human development and reflections on conceptions of identity through art.

**Marcos García | Red de Laboratorios Ciudadanos
de la Comunidad de Madrid**

Miembro del equipo coordinador—Member of the coordinating team

Trabaja en el ámbito de los laboratorios ciudadanos. Desde 2003 colaboró en Medialab Prado, siendo responsable, entre 2004 y 2006, del programa educativo y de mediación de Medialab Madrid junto con Laura Fernández, donde impulsaron el proyecto Interactivos?, un taller de prototipado colaborativo que sirvió de base para el desarrollo de Medialab Prado y su metodología de laboratorios ciudadanos. Entre 2007 y 2014, también junto con Laura Fernández, fue responsable del programa cultural de Medialab Prado, del que fue director entre 2014 y 2021. Actualmente colabora con la Fundación para el Conocimiento madri+d en el proyecto Red de Laboratorios Ciudadanos de la Comunidad de Madrid.

He works in the field of citizen laboratories. Since 2003, he has collaborated with Medialab Prado, running the educational and mediation program of Medialab Madrid with Laura Fernández between 2004 and 2006, where they organized the Interactivos? program, a collaborative workshop prototype that laid the foundations for the development of Medialab Prado and its methodology of citizen laboratories. Between 2007 and 2014, he ran the cultural program at Medialab Prado, also with Laura Fernández, and served as its director from 2014 to 2021. He currently collaborates with Fundación para el Conocimiento madri+d on the Red de Laboratorios Ciudadanos de la Comunidad de Madrid.

Mônica Hoff

Artista, curadora e investigadora—Artist, curator and researcher

Doctora en Procesos Artísticos Contemporáneos por la Universidad del Estado de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil. Investiga las relaciones entre las prácticas curatoriales, artísticas y educativas, y cómo éstas contribuyen, friccionan o determinan las políticas y pedagogías institucionales.

She has a Doctorate in Contemporary Artistic Processes from Universidad del Estado de Santa Catarina in Florianópolis, Brazil. She researches the connections between curatorial, artistic and educational practices and how they contribute, create friction or determine institutional policies and pedagogies.

Alberto López Cuenca | Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Profesor investigador—Research professor

Es doctor en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid. Sus contribuciones han aparecido en publicaciones internacionales como *Afterall*, *ARTnews*, *Culture Machine*, *Third Text*, *Critical Arts*, *Urban Geography* y *Revista de Occidente*. Es integrante del Consejo de redacción de *Klastos. Investigación y crítica cultural*, una colaboración con el portal LadoB, y miembro del grupo de investigación DeVisiones. Discursos, genealogías y prácticas en la creación visual contemporánea. Actualmente es profesor investigador en la Facultad de Filosofía y Letras de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

He has a Doctorate in Philosophy from the Universidad Autónoma de Madrid. His writings have appeared in international publications such as *Afterall*, *ARTnews*, *Culture Machine*, *Third Text*, *Critical Arts*, *Urban Geography* and *Revista de Occidente*. He is a member of the editorial board of *Klastos. Investigación y crítica cultural*, a collaboration with the LadoB portal, and is a member of the DeVisiones. Discursos, genealogías y prácticas en la creación visual contemporánea research group. He is currently a research professor at the Facultad de Filosofía y Letras de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Medialabmx

Espacio independiente de arte—Independent art space

Organización sin fines de lucro fundada en enero de 2013 y ubicada en el barrio de Santa María la Ribera en la Ciudad de México. Su objetivo es impulsar la investigación y la apropiación de nuevas tecnologías a través del desarrollo de los vínculos entre arte, tecnología y política. Busca instaurar un lugar de convergencia para una comunidad interesada por el cuestionamiento crítico y el trabajo creativo en torno a la tecnología. El grupo de trabajo del Medialabmx está formado por un conjunto interdisciplinario proveniente de campos como el arte, el diseño, la filosofía y la ingeniería.

Nonprofit organization founded in January 2013 and located in the Santa María la Ribera neighborhood of Mexico City. Its objective is to promote research and the appropriation of new technologies through the development of connections between art, technology and politics. It seeks to create a place of convergence for a community interested in critical questionings and creative work on technology. The Medialabmx working group constitutes an interdisciplinary team representing fields such as art, design, philosophy and engineering.

Palmera Ardiendo

Colectivo independiente—Independent collective

Plataforma para el pensamiento crítico, la experimentación y el encuentro a través del arte contemporáneo. Utilizan una palmera como símbolo de la ciudad que arde, buscando instantes que iluminan, queman, evocan, encienden y desprenden energía. Palmera Ardiendo ha recibido apoyos del Patronato de Arte Contemporáneo A.C., coinversiones del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes y Fundación Jumex. Fue parte del programa Tiempo Compartido del Museo de Arte Carrillo Gil y curadora del Estado Invitado en la novena edición de Salón ACME. Palmera Ardiendo es imaginada por Helena Lugo, Tania Villavicencio, Pável Mora, Gabriela Venosa, María Antonieta de la Rosa y Juan Díaz.

Platform for critical thinking, experimentation and encounters through contemporary art. They use the palm tree as the symbol of a city in flames, seeking out instants that illuminate, burn, evoke, ignite and give off energy. Palmera Ardiendo has received grants from the Patronato de Arte Contemporáneo A.C., the Fondo Nacional para la Cultura y las Artes and Fundación Jumex. It participated in the Tiempo Compartido program of the Museo de Arte Carrillo Gil and was the curator of the Guest State Showcase for the ninth Salon acme. Palmera Ardiendo its created by Helena Lugo, Tania Villavicencio, Pável Mora, Gabriela Venosa, María Antonieta de la Rosa and Juan Díaz.

Pacho Paredes (José Luis Paredes Pacho) | Museo Universitario del Chopo

Director—Director

Es director del Museo Universitario del Chopo (UNAM). Profesor de asignatura de Sociología de la Música, en la FCPYS (UNAM). Miembro de la Association of Art Museum Directors. Fue director de Casa del Lago (UNAM), así como fundador del Festival Internacional Poesía en Voz Alta y del Festival Radical Mestizo. Es doctor por la Univesitat Rovira i Virgili, de Tarragona, España. Tiene maestría en Historia del Arte, por la FFyL de la UNAM y licenciatura en Historia por la Escuela Nacional de Antropología e Historia. Coordinó el diplomado Experimentación y disenso: culturas subterráneas y heterodoxas en México, 1956–2003, en FCPys. Fue investigador en la Dirección de Investigaciones Históricas del INAH para la edición de las *Obras Completas de Ignacio Manuel Altamirano* (22 tomos). Es autor del libro *Rock mexicano: sonidos de la calle* (1992) y ha colaborado en varios libros. Durante siete años publicó semanalmente la columna “Ruidos de la calle” en el periódico *Reforma*. Fue baterista de Maldita Vecindad y los Hijos del Quinto Patio por veinte años.

Director of the Museo Universitario del Chopo (UNAM). Professor of the subject of Sociology of Music, at the FCPYS (UNAM). Member of the Art Museum Directors Association. He was director of Casa del Lago (UNAM), as well as founder of the of the Festival Internacional Poesía en Voz Alta and the Festival Radical Mestizo. He’s Doctor by the University Rovira i Virgili, in Tarragona, Spain. He has a master’s degree in Art History by the FFyL and a bachelor degree in History by the Escuela Nacional de Antropología e Historia. He coordinated the certification program, Experimentación y disenso: culturas subterráneas y heterodoxas en México, 1956–2003, in FCPys. He was an investigator in the Dirección de Investigaciones Históricas de INAH for the edition *Obras Completas de Ignacio Manuel Altamirano*. He is the author of the book *Rock mexicano: sonidos de la calle* (1992) and has collaborated on several books. For seven years he published the weekly column “Ruidos de la calle” in the *Reforma* newspaper. He was the drummer for Maldita Vecindad y los Hijos del Quinto Patio for twenty years.

Estrella Soria

Consultora independiente—Independent consultant

Sus ejes de trabajo son la gestión de archivos, la producción de sentidos y la memoria en espacios de formación y autoformación donde la tecnología es un asunto importante pero nunca el más urgente. Ha participado en la generación de laboratorios en tecnologías populares, educación y comunicación en radios libres, comunitarias y públicas en Latinoamérica y Europa, así como en la coordinación metodológica de programas educativos e investigación sobre tecnologías libres, ética y sociedad. Actualmente es consultora independiente para la protección de la información para personas defensoras de los derechos humanos, activistas y periodistas. Entre sus publicaciones destacan “Telecomunicaciones Independientes en Resistencia” (2017), la currícula *CiberMujeres* (2017), la guía de consejos prácticos para la atención a las personas que enfrentan violencia de género en línea *Hacks de Vida* (2018), y *Las voces de la tecnología que resuenan en los Labs* (2018), documento recopilatorio de investigaciones y reflexiones sobre los espacios culturales-tecnológicos conocidos como Labs.

Her lines of work include archive management, the production of meaning and memory in educational and autodidactic spaces in which technology is an important issue, but not the most urgent. She has participated in the production of laboratories for popular technologies, education and communication through free, community and public radio stations in Latin America and Europe, as well as methodological coordination for educational and research programs on free technologies, ethics and society. She is currently an independent consultant on data protection for human rights workers, activists and journalists. Her publications include “Telecomunicaciones Independientes en Resistencia” (2017); the *CiberMujeres* curriculum (2017); *Hacks de Vida* (2018), a guide containing practical advice for those facing online gender violence; and *Las voces de la tecnología que resuenan en los Labs* (2018), a compilation of research and reflections on the cultural/technological spaces known as Labs.

Sayak Valencia | Departamento de Estudios
Culturales del Colegio de la Frontera Norte
Profesora investigadora—Research professor

Doctora en Filosofía, Teoría y Crítica Feminista, con Mención Europea, por la Universidad Complutense de Madrid. Poeta, ensayista y exhibicionista performática, es profesora investigadora titular B en el Departamento de Estudios Culturales del Colegio de la Frontera Norte, Centro de Investigación CONACYT y miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Nivel 1. Entre sus libros destacan *Capitalismo Gore* (2010) y *Adrift's Book* (2012), además de ser autora de una treintena de artículos académicos y capítulos que se han publicado en revistas de España, Alemania, Francia, Polonia, México, Argentina, Estados Unidos y Colombia, entre otros países. Ha dictado conferencias y seminarios sobre fronteras, violencia, narcocultura, capitalismo gore y transfeminismos en diversas universidades de Europa y el continente americano.

A poet, essayist and performance artist, she has a Doctorate in Feminist Philosophy, Theory and Criticism with a European Mention from the Universidad Complutense de Madrid and is a Level B researched at the Departamento de Estudios Culturales del Colegio de la Frontera Norte, a CONACYT research center, and a Level 1 member of the National System of Researchers. Her books include *Capitalismo Gore* (2010) and *Adrift's Book* (2012) and she has written dozens of academic articles and chapters that have been published in journals in Spain, Germany, France, Poland, Mexico, Argentina, the United States and Colombia, among others. She has given talks and seminars on borders, violence, narcoculture, gore capitalism and transfeminisms in different universities in Europe and the Americas.

Eduardo Vázquez Martín | Mandato del Antiguo Colegio de San Ildefonso

Coordinador ejecutivo—Executive Coordinator

Poeta, periodista y ensayista. Realizó estudios de Antropología Social en la Escuela Nacional de Antropología e Historia. Participó en la creación de la revista *La Orquesta* y fue fundador del *Periódico de Poesía* editado por la UNAM, así como de las revistas *Milenio*, *Viceversa* y *Laberinto urbano*. Entre sus libros destacan *Comer sirena* (1992), *Naturaleza y hechos* (1999) y *Lluvias y secas* (2008). En 2016 publicó en coautoría con Javier Sicilia el libro *El Movimiento por la Paz con Justicia y Dignidad*. Colaboró en el libro colectivo *1521. La conquista de México en el arte* (2020) y su publicación individual más reciente es *Sirenas y otros naufragios* (2018). Participó en la creación de la Fábrica de Artes y Oficios (Faro de Oriente) y del Centro de las Artes de San Luis Potosí. Fue secretario de Cultura de la Ciudad de México de 2014 a 2018, y actualmente es coordinador ejecutivo del Mandato del Antiguo Colegio de San Ildefonso.

A poet, journalist and essayist, he studied social anthropology at the Escuela Nacional de Antropología e Historia. He participated in the creation of the magazine *La Orquesta* and founded the UNAM's *Periódico de Poesía* and the magazines *Milenio*, *Viceversa* and *Laberinto urbano*. His books include *Comer sirena* (1992), *Naturaleza y hechos* (1999) and *Lluvias y secas* (2008), as well as *El Movimiento por la Paz con Justicia y Dignidad* (2016), written in collaboration with Javier Sicilia. He contributed to the anthology *1521. La conquista de México en el arte* (2020) and his most recent individual publication is *Sirenas y otros naufragios* (2018). He participated in the creation of the Fábrica de Artes y Oficios (Faro de Oriente) and the Centro de las Artes de San Luis Potosí. He was the Mexico City Secretary of Culture from 2014–2018 and is currently the executive coordinator of the Governing Board of the Antiguo Colegio de San Ildefonso.

Rodrigo García Fernández | Centro Cultural de España en México

Coordinador de Proyectos Culturales para el Desarrollo—
Coordinator of Cultural Projects for Development

Gestor cultural y economista egresado de la Universidad Autónoma Metropolitana. Su experiencia profesional comenzó en 2002 como coordinador de proyectos de la oficina del secretario de Cultura de la Ciudad de México. Tuvo a su cargo la Galería Abierta de las Rejas de Chapultepec, fue director de la Fábrica de Artes y Oficios de Milpa Alta y colaboró en el Museo de la Ciudad de México. Desde 2011 trabaja en el Centro Cultural de España en México, en un principio como coordinador de Programación, posteriormente como subdirector de Cooperación, y en la actualidad como coordinador de Proyectos Culturales para el Desarrollo, implementando diversos programas entre los que destacan el Laboratorio de Ciudadanía Digital.

A cultural manager and economist who studied at the Universidad Autónoma Metropolitana, his professional career began in 2002 as a project coordinator for the Secretaría de Cultura de la Ciudad de México. He was in charge of the Galería Abierta de las Rejas de Chapultepec, served as director of the Fábrica de Artes y Oficios de Milpa Alta and has worked for the Museo de la Ciudad de México. Since 2011, he has worked at the Centro Cultural de España en México, first as programming coordinator and then as subdirector of cultural cooperation; he currently serves as the coordinator of Cultural Projects for Development, implementing a variety of programs, including the Laboratorio de Ciudadanía Digital.

Zaira Yael Ramos Cisneros

Gestora cultural y coordinadora de comunicación—
Cultural manager and communications coordinator

Programadora cultural, gestora, tallerista y coordinadora de comunicación en proyectos socioculturales con enfoque en derechos humanos, procesos participativos y tecnologías de la información y la comunicación. Su trabajo se centra en conjugar procesos culturales a partir de las prácticas artísticas y creativas con pedagogías populares, comunitarias y antipatriarcales. Ha colaborado en la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México, el Centro Cultural de España en México, la Coordinación de Igualdad de Género de la UNAM, el Centro de las Artes de Guanajuato y la Embajada de Estados Unidos en México. Estudió Ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, y se formó en la Escuela para Personas Jóvenes Defensoras de Derechos Humanos fundada por el Centro Vitoria. Es integrante de la Red de Activismo Vivan las Mujeres, de Amnistía Internacional. Actualmente, coordina los Laboratorios de Paz del CCU Tlatelolco, UNAM.

A cultural programmer and manager, workshop instructor and communications coordinator for sociocultural projects with a focus on human rights, participatory processes and information and communications technology, her work is centered on invoking cultural processes through artistic and creative practices with popular, community-based and antipatriarchal pedagogies. She has collaborated with the Secretaría de Cultura de la Ciudad de México, the Centro Cultural de España en México, the UNAM's Coordinación de Igualdad de Género, the Centro de las Artes de Guanajuato and the U.S. Embassy in Mexico. She studied Communication Sciences at the UNAM's Facultad de Ciencias Políticas y Sociales and studied at the Escuela para Personas Jóvenes Defensoras de Derechos Humanos, founded by the Centro Vitoria. She is a member of Amnesty International's Red de Activismo Vivan las Mujeres. She currently coordinates the Laboratorios de Paz at CCU, Tlatelolco, UNAM.

Créditos

Credits

ENCUENTRO MUSEO DIGITAL CIUDADANÍA Y CULTURA 2020— DIGITAL MUSEUM: CITIZENSHIP AND CULTURE 2020 ENCOUNTER

Comité de coordinación—

Coordinating Committee

Nidia Chávez · Fundación

Telefónica Movistar México

Javier Cano · Fundación

Telefónica Movistar México

Bárbara Perea · Asesora externa

de Fundación Telefónica

Movistar México

Amanda de la Garza Mata · MUAC, UNAM

Julio García Murillo · MUAC, UNAM

Rebeca Richter Muñoz · MUAC, UNAM

Mónica Amieva · IIE, UNAM

Coordinación logística—Logistical Coordination

Beatriz Servín Hernández · MUAC, UNAM

Adrián Martínez Caballero · MUAC, UNAM

Participantes—Participants

Tania Aedo Arankowsky, Ekaterina

Álvarez Romero, Marina Benítez

Demtschenko, Lucila Carzoglio, The

Covid Art Museum, Laura Fernández

Orgaz, Rodrigo García Fernández,

Cinthy García Leyva, Rosario

García Martínez, Alejandro Gómez

Arias, Sandra Gutiérrez, Sol Henaro,

Octavio Kulesz, Alejandra Labastida,

Adrián Lara, Alberto López Cuenca,

William Alfonso López Rosas,

Salvador Marinaro, Ramiro Martínez

Estrada, Alejandra Nava, Eduardo

Ramírez Pedrajo, Manuel Segade

Lodeiro, Susana Smith Bautista, Sally

Tallant, Graciela de la Torre, Sayak

Valencia, Luis Vargas Santiago.

Agradecimientos

Acknowledgements

El Museo Universitario Arte Contemporáneo, MUAC y Fundación Telefónica Movistar México, agradecen a las personas e instituciones cuya generosa colaboración hizo posible el encuentro y la publicación *Museo Digital. Ciudadanía y Cultura 2020*.

The Museo Universitario Arte Contemporáneo, MUAC and Fundación Telefónica Movistar México, wish to thank the people and institutions whose generous assistance made possible the conference and the book *Digital Museum. Citizenship and Culture 2020*.

Alejandra Cabello, Gabriela Chavira, Ana María Hinojosa, Diego Mora, Ana María Moreno, Alejandro Zamora.

Cátedra Internacional Inés Amor.

Publicado con motivo del encuentro Museo Digital. Ciudadanía y Cultura 2020 (del 10 al 13 de noviembre de 2020) MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.

Published on occasion of the encounter Digital Museum. Citizenship and Culture 2020 (November 10 to November 13, 2020) MUAC, Museo Universitario Arte Contemporáneo, UNAM, Universidad Nacional Autónoma de México, Mexico City.

Editores invitados—Guest Editors

Rodrigo García Fernández, Zaira Yael Ramos Cisneros

Coordinación editorial—Editorial Coordination

Jorge Carrión Castro

Supervisión editorial—Editorial Supervision

Roberto Barajas Amieva, Vanessa López García · MUAC

Corrección—Proofreading

Jorge Carrión Castro, Lorena Medina

Traducción—Translation

Julianna Neuhouser

Diseño—Design

Cristina Paoli · Periferia Taller Gráfico

Asistente de formación—Layout Assistant

Raquel Achar Cohen

Museo digital. Ciudadanía y cultura 2020 se terminó de formar el 28 de octubre de 2022 en Periferia Taller Gráfico. Para su composición se utilizaron las familias tipográficas Jungka y Space Mono.

Digital Museum. Citizenship and Culture 2020 was designed by Periferia Taller Gráfico in October 28, 2022. Typeset in Jungka and Space Mono.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Dr. Enrique Luis Graue Wiechers
Rector—Rector

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
Secretario General—General Secretary

Dr. Luis Agustín Álvarez-Icaza Longoria
Secretario Administrativo—Administrative Secretary

Dra. Patricia Dolores Dávila Aranda
Secretaria de Desarrollo Institucional—Secretary of
Institutional Development

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo
Secretario de Prevención, Atención y Seguridad
Universitaria—Secretary of University Prevention,
Attention and Security

Lic. Alfredo Sánchez Castañeda
Abogado General—General Counsel

COORDINACIÓN DE DIFUSIÓN CULTURAL

Dra. Rosa Beltrán Álvarez
Coordinadora—Coordinator

Mtra. Amanda de la Garza
Directora General de Artes Visuales · MUAC—
General Director, Visual Arts · MUAC

Las conversaciones sobre digitalidad y museos se transformaron, a raíz de la pandemia por COVID-19, hacia acciones y temas relativos a la creación de contenidos con perspectivas de construcción de una ciudadanía digital donde el activismo, el acceso libre y el ejercicio de derechos culturales se confrontan con las paradojas de la privatización de saberes, la precarización laboral, los sistemas de explotación 2.0 y la emergencia de horizontes temporales asimétricos. Esta publicación expande las conferencias, diálogos, talleres y estudios de caso presentados en el encuentro homónimo celebrado en noviembre de 2020.

Conversations on digitality and the museum were transformed by the COVID-19 pandemic into actions and issues regarding the creation of content that aims for the construction of a digital citizenship in which activism, the free access and the exercise of cultural rights confront the paradoxes of the privatization of knowledge, the precarization of labor, Exploitation 2.0 and the emergence of asymmetric temporal horizons. This publication expands on the talks, dialogues, workshops and case studies presented at the encounter of the same name, held in November, 2020.