



# Análisis y caracterización de las prácticas artísticas y activistas de una comunidad de práctica: el caso de MedialabMx

Analysis and characterization of artistic and activist practices of a community of practice: the case of MedialabMx

Alma Celia Galindo Nuñez

Universidad de Colima

alma.celia@gmail.com

## Resumen

El siguiente artículo es una aproximación etnográfica que describe las prácticas del MedialabMx, una comunidad de práctica y un espacio tecnosocial que hace investigación e incidencia social desde una pedagogía participativa para reflexionar sobre la relación entre el arte, la tecnología y la política. El propósito de este trabajo, en un primer momento, es conceptualizar qué se entiende por comunidad de práctica y definir las funciones que éstas realizan enmarcadas desde el artivismo. Luego, se busca caracterizar y analizar las prácticas discursivas del MedialabMx a través de los proyectos y las actividades que realizan para funcionar como aparato crítico de la realidad que cuestiona y denuncia diversas problemáticas sociales por medio del arte; además, reconocer sus funciones como un espacio de aprendizaje social para la generación de participación ciudadanía.

Palabras clave: MedialabMx, activismo, arte, comunidades de práctica, tecnología

## Abstract

The following article is an ethnographic approach that describes the practices of MedialabMx, a community of practice and a techno - social space that conducts research and social impact from a participatory pedagogy. To inquire on the relationship between art, technology, and politics. The purpose of the work, at first, seeks to conceptualize what a Community of Practice is. Also, to define the functions that they perform framed from artivism. Then, it seeks to characterize and analyze the discursive practices of MedialabMx through the projects and activities they carry out to

**Cómo citar este artículo (mla):** Galindo, Alma

“Análisis y caracterización de las prácticas artísticas y activistas de una comunidad de práctica: el caso de MedialabMX”. *Estudios del Discurso* 8.1(2022): 89-107

function as a critical apparatus of reality that questions and denounces social problems through art. In addition, recognize its functions as a space for social learning to generate citizen participation.

Keywords: MedialabMx, activism, art, community of practice

## **Activismo, política y cultura digital**

Los registros que se tienen sobre activismo digital se ubican a finales de los años noventa en diversas coyunturas políticas, filosóficas, culturales y sociales, que surgen como oposición del sistema económico-político capitalista reflejado a través de movimientos sociales de resistencia, desobediencia e irrupciones que se manifiestan con, desde y a pesar del uso de internet. La escena del activismo en la era de internet se contempla en dos etapas: la primera en redes y grupos de activistas; a la otra, situada en la segunda década del siglo XXI, se le atribuyen cambios en la materialidad, el acceso y la apropiación tecnológica, así como cambios en las formas de denuncia y agrupación social.

En la primera escena activista, las redes y los grupos tenían un papel fundamental porque existía una dependencia hacia su papel como líderes de los movimientos. En este sentido, quienes figuraban como activistas eran:

comunicadores eficaces e inmediatos de sus propias acciones, periodistas de su aparición pública, cronistas involucrados, *streamers*, narradores situados y fotógrafos capaces de denunciar y mostrar la violencia policial, *hackers* dispuestos a irrumpir flujos y a inventar nuevas tácticas en los espacios virtuales globales (Rovira 13).

En México, esta primera escena de activismo en internet se ha destacado a partir del alzamiento del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) (Lagos y Marotias), porque estuvo acompañado de movilizaciones globales y fue arropado por una red transnacional de activistas que siguió a ese movimiento social utilizando las tecnologías digitales y la comunicación por internet.

La segunda etapa que Rovira reconoce sobre el activismo en internet se relaciona con la llegada de los teléfonos inalámbricos, el acceso remoto a las conexiones, la mejora en el diseño para el uso de computadoras personales y la expansión de las plataformas sociodigitales que permiten conectar a las multitudes y donde los liderazgos se desdibujan entre la masificación de las acciones en masa.

Ejemplo de esto sucede en 2011, cuando las protestas conocidas como la Primavera Árabe se conforman como los primeros movimientos ciudadanos organizados en red y en masa que recibieron una atención importante a nivel global debido al uso de herramientas digitales que permitieron trasladar las luchas de medio oriente a la calle, a pesar de la represión política y mediática (González del Miño). En ese momento, los activistas desde internet se convierten en multitudes conectadas que intercam-

biaban información digital de rebeldía y resistencia a través de un activismo basado en la gestión comunicativa (Rovira). Por tanto, el activismo en red se destaca por tener mayor distribución y participación ciudadana.

El activismo de las multitudes (re)apropia el espacio y politiza las tecnologías digitales, lo que produce otras prácticas y estrategias activistas, por ejemplo, a través del uso de redes sociales para acumular apoyos y simpatizantes por medio de seguidores de páginas web<sup>1</sup>. El papel de los líderes como figuras mediadoras se desdibuja y ahora son las multitudes quienes comparten conocimientos comunes, gestionan la comunicación y trabajan en equipo a distancia.

A partir de esta escena, el arte dentro del activismo social permite expandir las formas de creación artística y, su vez, dinamiza los medios de comunicación digital para configurar prácticas a partir de la confrontación y la crítica hacia los modos de producción, consumo y distribución del arte-objeto. Su pertinencia recae en las formas de hacer visibles los problemas sociales y en la generación de participación colectiva.

El presente trabajo es el resultado de una aproximación exploratoria, que se enmarcó como parte del proyecto doctoral titulado “Conocimiento y cultura libre para el desarrollo humano: Comunidades, actores y prácticas”, cuyo objetivo fue analizar las prácticas y sentidos en torno a las comunidades de práctica de hackers, makers, ciberfeministas, artistas y activistas para comprender el sentido que estas colectividades otorgan al desarrollo humano, desde la perspectiva sociocultural. De forma específica, este texto presenta el análisis de las comunidades de práctica de artistas que utilizan el espacio digital y el arte para generar prácticas y discursos de crítica social que conforman el escenario activista desde México.

En la primera parte de este artículo, se busca generar una reflexión en torno al concepto de comunidad de práctica como un espacio de posibilidades para el arte y el activismo. Aquí mismo, se define y explica el artivismo como concepto que articula el arte y los movimiento sociales activistas. La idea es explicar la conformación de la mirada crítica que han desarrollado estas comunidades de práctica de artistas digitales sobre diversas problemáticas sociales.

La segunda parte describe la historia y características del MedialabMx, una comunidad de práctica conformada por artistas digitales en la Ciudad de México. Sigue a esta descripción la presentación de algunos de sus proyectos artísticos en donde es evidente la articulación del arte, la tecnología y la política. Ahí mismo, se hace un breve análisis sobre estas prácticas y los discursos desde los cuales denuncian y hacen visibles ciertos problemas sociales.

<sup>1</sup> Este fenómeno es lo que se conoce como clicktivismo, su objetivo es generar mecanismos de reivindicación y protesta social mediado por el entorno digital; normalmente se realiza a través de campañas de propaganda y solicitando firmar o dar click para anunciar que existe un desacuerdo social por medio de la datificación de los clicks.

Finalmente, se discute el aporte que hace esta comunidad de práctica para promover esquemas de producción, creación y redistribución del arte desde lo digital y se reflexiona sobre el activismo como una herramienta capaz de transformar y establecer redes creativas para la cooperación y colaboración.

### **La mirada crítica de las comunidades de práctica desde el activismo**

El determinismo tecnológico sugiere que, por su naturaleza, la tecnología es neutral y autónoma; sin embargo, autores como Sfez argumentan que la técnica se encuentra enmarcada en un terreno político e ideológico que se utiliza con diversos fines. En este sentido, el autor plantea que el discurso sobre el progreso se ha apropiado desde una visión lineal que no trastoca el contexto ni la ideología política, sino que obedece a los discursos y agendas que los organismos internacionales han impuesto en materia de tecnología y desarrollo. Si se enmarcan estas agendas como parte del activismo digital es necesario, como dice el autor, reflexionar sobre el contexto tecnológico y pensar en la tecnología no como artefacto, sino como una narrativa que permite: “cuestionar más bien los tipos de discurso, las tentaciones y los reclamos de los actores en este campo, en lugar de los objetos o las operaciones técnicas en sí” (Sfez 223).

En este escenario tecnológico, el valor mercantil de la información se impone al valor social. La información asume carácter de mercancía y se establece una necesidad de mercado que no permite en las personas una apropiación de la tecnología más allá de la condición de consumidores. Lo que coloca a los usuarios en desventaja frente al modelo de desarrollo informacional de las sociedades del conocimiento.

Sobre la apropiación tecnológica autores como Lagos y Marotias han identificado que elementos como la motivación, el acceso y las competencias básicas son indispensables para que sea posible una integración de la tecnología de manera significativa. Sin embargo, sostienen que, para permitir usos efectivos de las tecnologías, son necesarias también las redes sociales de apoyo y las comunidades que compartan intereses y prácticas similares.

Como categoría que responde a esta definición se presenta el concepto comunidades de práctica. Éstas se definen como espacios de colaboración para el aprendizaje social que se determinan por tres características: 1) el dominio e interés sobre una práctica específica; 2) la unión de la comunidad de manera informal en torno a sus pasiones y experiencias; y 3) la práctica por sí misma que se define como el repertorio de recursos, herramientas y formas de solucionar problemas en el colectivo (Wenger).

En este sentido, el objetivo de las comunidades de práctica consiste en extender las capacidades de sus miembros para construir sentidos e intercambiar conocimiento sobre un tema que identifica al grupo (Wenger y Snyder). Para ello, los miembros se agrupan, se organizan y se relacionan en distintos niveles a fin de que la comunidad de práctica responda a sus necesidades en colectividad.

En relación con el arte, existen comunidades de práctica cuyos intereses dan correspondencia a la propuesta y los principios en los que se basan las sociedades del conocimiento. Se trata de agrupaciones que responden, desde la confrontación, a los problemas sociales aprovechando el uso de la tecnología como medio para crear y distribuir bienes artísticos. Esto es, lo que en términos generales puede definirse como *artivismo*.

El artivismo es un concepto que puede ser entendido desde dos vertientes: la primera en la cual los colectivos de artistas han aprovechado las herramientas digitales y el acceso que éstas dan para generar objetos de arte que funcionan como objetos políticos que reivindican la protesta como lenguaje y se configuran como movimientos sociales contextuales (Escobar y Aguilar); la segunda, que utiliza diversas estrategias de comunicación en internet para trabajar de manera colectiva, organizar redes de cooperación virtuales o crear objeto/arte para confrontar un problema social con la posibilidad de hacerlo desde el anonimato.

Desde esta óptica, las comunidades de práctica que se dedican al artivismo cumplen una doble función, por un lado, siendo parte del aparato crítico de los discursos neoliberales sobre el desarrollo tecnológico a través de las propuestas y proyectos (u objetos) artísticos que realizan; por el otro, como un espacio para el aprendizaje social de sus miembros. Sobre su función como aparato crítico, los artistas de estas comunidades cuestionan el modelo de acceso y distribución del conocimiento, del arte y del valor que tiene su trabajo.

Mientras que internet representa un medio que se despliega como democratizador desde donde es posible acceder a cualquier tipo de información, de igual forma pone en tela de juicio el trabajo de los artistas y la popularización sólo de cierto tipo de arte. Aunado a esto, el discurso crítico se asocia con los mecanismos de control que permean estructuras y jerarquías para perpetuar la desigualdad y la centralización de los datos.

El panorama real en el que se hace uso de internet no excluye prácticas lucrativas y, más bien, existe una tendencia en crecimiento que trata los datos personales como un bien mercantil que permite a los sistemas tecnológicos condicionar el acceso al conocimiento y que responden al mercado del sistema económico capitalista.

De manera que, las comunidades de práctica de activistas buscan, más que celebrar las nuevas tecnologías como solución a todos los problemas, procurar nuevas formas de participación para (re)pensar y reflexionar sobre las maneras de utilizar y asumir la tecnología. En este contexto, las

comunidades de práctica de artistas retoman el activismo como una forma de promover el arte para denunciar problemas sociales y para impulsar la participación comunitaria. La ideología relacionada al progreso se conecta a la prosperidad y la abundancia material, pero también a la idea de sistemas de gestión de conocimiento y de distribución del arte más abiertos y óptimos.

Como espacio para el aprendizaje social de los miembros, las comunidades de práctica de artistas operan en redes internacionales que resignifican el tiempo y espacio y, por tanto, se ven atravesadas por múltiples dimensiones donde coexiste lo global y lo local, así como lo público y lo privado. Esto implica la creación artística y la distribución de artistas locales que se encuentran conectados con otros actores sociales mundiales.

Para estos efectos algunas comunidades cuentan con espacios físicos en común (como *hackerspaces*, *makerspaces*, *medialabs*, laboratorios ciudadanos, *hacklabs*, entre otros) que les permiten reunirse de manera presencial. Sin embargo, el espacio privilegiado es el que se define desde circuitos socioculturales “de nuevas construcciones subjetivas en relación con las tecnologías y las culturas, las identidades ya no son territoriales y monolingüísticas, sino transterritoriales y multilingüísticas” (Lion 8).

Por otro lado, las comunidades de práctica de artistas promueven expresiones artísticas que denuncian los problemas sociales, que hacen evidente la ausencia de soluciones y que cuestionan temas como el propio acceso a internet, los derechos digitales y la privacidad. Estas expresiones no se abordan defendiendo de manera ingenua a internet como democratizador del arte, sino reconociendo que se trata de un sistema que hace compleja la paradoja sobre la ideología que representa esta tecnología. Por ejemplo, a través de la defensa del anonimato, el cuestionamiento sobre el control de los datos personales o la búsqueda de tecnologías más sociales, al tiempo que “reclaman mayores canales de expresión en línea, promueven usos creativos de las tecnologías digitales, practican la descentralización y asumen como dogma la participación comunitaria” (Uribe Zapata 125).

El arte para este tipo de comunidades se convierte en narrativa política e ideológica que se visualiza en un plano simbólico. Proviene de una obra de arte comunitaria sensible a la realidad social que como objeto estético es capaz de denunciar y confrontar desde la subjetividad del colectivo para posicionarse y buscar alternativas para el cambio social “donde cada cultura estética dialoga y aprende de las otras” (Dussel 35).

## **La comunidad de práctica del MedialabMx: características, discursos y prácticas**

En México, existen diversas comunidades de práctica con características similares al MedialabMx. Son comunidades conformadas por *hackers*, *makers* o ciberfeministas que desde el activismo o la alfabetización digital generan prácticas de resistencia, de protesta social y de apropiación tecnológica. Sin embargo, dentro de la investigación doctoral que enmarca este trabajo, el MedialabMx destacó por ser la única comunidad autogestiva que se dedica a la generación y gestión de bienes artísticos derivados de investigaciones donde se vinculan el arte, la tecnología y la política.

Con la intención de caracterizar al MedialabMx como una comunidad de práctica activista es necesario señalar que se retoma una parte del trabajo de campo etnográfico a partir de entrevistas realizadas en la Ciudad de México en 2018 con los fundadores del MedialabMx. Asimismo, se incluyen datos obtenidos de la observación participante realizada en los espacios de la comunidad entre agosto de 2018 y febrero de 2020.

Los hallazgos de este acercamiento se dividen en dos partes. Primero se caracteriza de manera descriptiva al MedialabMx, a partir de sus formas de conformación, organización y financiamiento, atributos y actividades. Posterior a esto, se presentan algunos proyectos y obras de arte/objeto para reflexionar sobre los discursos y prácticas que se enmarcan dentro del activismo.

### **Conformación del MedialabMx**

La primera distinción que podrían definir a las comunidades de práctica es su espacialidad. Existen aquellas que se conforman sólo en el hábitat<sup>2</sup> virtual y se caracterizan por tener interacción en plataformas digitales en diversos formatos (texto, video, audio, entre otros) utilizando distintos recursos en línea<sup>3</sup>. Hay otras comunidades que, por el contrario, sólo existen cuando se reúnen en un espacio físico determinado. Éstas surgen con un objetivo específico y operan únicamente cuando se juntan las personas; aunque, estas comunidades pueden utilizar comunicaciones digitales, la principal característica es que la dinámica privilegia el encuentro. Finalmente, existen aquellas, como el MedialabMx, que convergen en ambos espacios y coexisten de manera permanente dentro y fuera del entorno virtual.

El nivel de alcance de operación que tienen es otra de las características de las comunidades de práctica. Existe el caso de comunidades internacionales que atienden problemáticas globales y que,

<sup>2</sup> Ecosistema o lugar donde convive la comunidad. Espacio ocupado por los miembros que sirve para la organización y el desarrollo de proyectos comunitarios.

<sup>3</sup> Estos recursos pueden estar en soporte web o derivar en aplicaciones de comunicación especiales como Telegram, WhatsApp o Slack.

para centrarse en las diferentes realidades de regiones o países, operan a partir de departamentos o capítulos conformados para atender lugares y problemáticas específicas<sup>4</sup>. Hay otros grupos que atienden de manera particular una única región, un país o una problemática local específica. Cabe mencionar que, en cualquiera de los casos anteriores, estas comunidades pueden estar constituidas de manera formal o informal. En el primer caso, se trata de una validación ante un organismo legal que les reconoce su figura jurídica como organización de la sociedad civil, fundación, organización no gubernamental u otra. En el segundo caso, son agrupaciones conformadas por relaciones personales y sociales que operan como redes, organizaciones comunitarias o colectivos.

El MedialabMx es una comunidad que gestiona un espacio tecnosocial, pero que, a su vez tiene presencia en internet. Sobre este espacio, la misma comunidad lo define como un lugar independiente de arte y una organización sin fines de lucro que fue fundada en enero del 2013, cuya ubicación es el barrio de la Santa María la Ribera en la Ciudad de México; se trata de

un espacio en sentido metafórico y también en el sentido literal porque bueno, si es un lugar que está adecuado para poder tener actividades de arte y tecnología desde un tejido crítico y social, pero al mismo tiempo es el espacio de taller que tiene un perfil pedagógico muy claro a través de actividades de talleres o laboratorios que, al mismo tiempo, tienen formato de asesoría (Bartilotti).

La presencia de la comunidad en internet está alojada en una página *web*<sup>5</sup> que funciona como un repositorio y contiene los principales proyectos, programas y actividades que se realizan en el espacio físico. También sirve para promocionar eventos, colaboraciones y actividades pedagógicas. Además, como comunidad de práctica, hacen uso de plataformas digitales como Facebook y Twitter que sirven para difundir sus actividades y articulan la comunicación de la comunidad con personas interesadas en el trabajo que realizan, así como en temas relacionados al arte, política y tecnología.

El MedialabMx es una asociación civil legal y formal que pertenece al sistema de Organizaciones de la Sociedad Civil y al Sistema Federal de Instituciones y Empresas Tecnológicas y Científicas del Conacyt (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología). Como comunidad opera a nivel local, pero es cercano a instituciones nacionales como el Centro Nacional de la Artes y el Centro Multimedia, además colabora con organizaciones públicas y privadas similares en países como Colombia, Estados Unidos, España, Canadá, Brasil, entre otros.

<sup>4</sup> Se trata, por ejemplo, de organizaciones como Internet Society un organismo internacional que trabaja en temas de gobernanza en internet de manera global, pero que para atender a los distintos países se organiza en capítulos para generar recursos informativos y lazos de comunidad más locales. Esta iniciativa también cuenta con atención a grupos de especial de interés, como la juventud o las mujeres. Del mismo modo, se puede mencionar a la fundación Wikimedia, que en sus diferentes proyectos se ramifica en capítulos para atender distintos países, que a su vez, se organizan también por núcleos más pequeños como estados o departamentos.

<sup>5</sup> Página web: <http://medialabmx.org/>



## **Organización y financiamiento del MedialabMx**

La organización de las diferentes comunidades responde a la configuración de distintos componentes, de las tareas u objetivos en común, de la disponibilidad de los miembros, entre otras. Las estructuras de cada comunidad se establecen como cualquier otra organización social. En concordancia con Zanotti, lo más característico es que este tipo de comunidades se estructuran primero por un núcleo central de colaboradores y se amplía a un espectro de otros individuos que se vinculan con menos intensidad o que se van incorporando.

El MedialabMx no tiene una estructura jerárquica dura, pero sí cuenta con un equipo nuclear compuesto por Leonardo Aranda –miembro fundador y director actual del MedialabMx, y filósofo y artista electrónico– y por Dora Bartilotti –artista multimedia, con estudios en diseño y comunicación visual, especialista en las áreas audiovisual y multimedia–. Además de ellos dos, dentro del espacio han participado otras personas que se integran a ciertas actividades o proyectos colectivos que se desenvuelven según sus intereses personales y comunitarios. Para la comunidad, uno de los objetivos es que el espacio privilegie la horizontalidad, por lo que busca que quienes se integren sean parte de la organización y preservación del espacio.

Un tema recurrente entre las comunidades para existir como ecosistemas complejos es la búsqueda de recursos económicos que les permitan realizar sus actividades, mantener sus espacios y tener un sustento económico para el desarrollo de sus proyectos artísticos. En este sentido, existen diversos modelos para obtener y distribuir los recursos de manera colectiva, por ejemplo, los financiamientos, las cooperativas o la economía solidaria y, de manera privada, las comunidades que funcionan como empresas sociales.

Sobre el caso de MedialabMx es importante recordar que el hecho de tener un espacio físico, y no sólo en internet, implica la generación de estrategias para cubrir gastos específicos como la renta, drenaje, alcantarillado, energía eléctrica, acceso a internet, y otros servicios básicos. Por tanto, cabe mencionar que esta comunidad ha tenido acceso a financiamientos extranjeros que provienen, principalmente, de organismos o empresas internacionales que buscan incidir en países en vía de desarrollo sobre alguna problemática particular. Tal es el caso de la Fundación Telefónica o BBVA (Banco Bilbao Vizcaya Argentaria). A la par ha obtenido recursos a través de su propia red de trabajo y el acercamiento a otros espacios y colectivos similares que, a manera de colaboración, han permitido la obtención de ciertos recursos humanos y materiales necesarios para la permanencia del espacio.

En este mismo sentido y para la realización de sus actividades, el MedialabMx también ha contado con financiamientos institucionales o estímulos públicos (como becas o premios) que hasta la fecha han garantizado la operación y el desarrollo de uno o varios proyectos. La obtención de este tipo de

aportes implica el desarrollo de relaciones con instituciones públicas y obliga a la propia comunidad a tener una posición política que no comprometa su propia visión crítica sobre las estructuras de poder desde las que obtienen los apoyos económicos. Finalmente, la comunidad ha buscado ser autogestiva en determinados proyectos con la intención de que su práctica no se vea comprometida por los intereses de determinados actores o instituciones públicas.

### **Atributos y actividades**

Los atributos se asumen como una característica o etiqueta propia de la comunidad que es esencial para su naturaleza y que, al mismo tiempo, constituye la finalidad que tienen estas comunidades de práctica dentro de su estructura, independientemente del tipo de organización, temática o actividad que realicen. En este sentido, a partir del trabajo empírico se identificaron cuatro atributos: disruptivo, tecnopolítico, cultural y educativo (Galindo).

El atributo disruptivo es una característica que implica para las comunidades de práctica un posicionamiento irruptor a los sistemas y modelos capitalistas y neoliberales. Por lo regular se asocian con formas de organización horizontales y con relaciones selectivas o nulas con instituciones gubernamentales, monopolios empresariales, incluso con cierto tipo de universidades<sup>6</sup>. Este atributo se manifiesta en sus formas de obtención de recursos y en el tipo de actividades que realiza, mismas que casi siempre son autogestivas y que responden a intereses particulares de los miembros de la comunidad.

Se denomina atributo tecnopolítico a la característica de las comunidades que utilizan las herramientas tecnológicas para la organización, participación y acción política, principalmente, desde internet. Lo tecnopolítico se manifiesta con la incidencia que tienen estos grupos para gestionar, desarrollar y analizar políticas públicas, así como su aporte para construir vías de empoderamiento ciudadano.

Por su parte, el atributo cultural puede ser definido a partir de las transformaciones que se originan desde la irrupción tecnológica en los procesos de producción artística, musical y cultural, así como el ingreso y el fortalecimiento de la lógica de mercado en el arte (García Canclini).

Finalmente, existen comunidades de práctica que funcionan como nodos para fomentar aprendizajes técnicos y científicos, así como para impulsar prácticas de educación popular, autoaprendizaje y aprendizaje entre pares. Todo esto por medio de la implementación de programas educativos o pedagógicos que pueden ser formales o informales. A este atributo se le llama educativo.

<sup>6</sup> Por ejemplo, universidades con tendencias políticas, de origen religioso o que busquen censurar las prácticas de las propias comunidades

Con base en sus características, el MedialabMx puede ubicarse entre tres atributos. Tiene un atributo cultural dado que su principal interés está en generar formas de creación, distribución y producción de bienes culturales. Al mismo tiempo, se identifica el atributo educativo en tanto que sus proyectos y procesos cuentan con un enfoque pedagógico que se basa en la formación colectiva. Finalmente se asocia con el atributo tecnopolítico cuando cuestiona desde sus prácticas la tecnología, y genera reflexiones en relación con la materialidad y la obsolescencia programada a partir de valores estéticos desde los terrenos político y social.

Además de sus atributos, las comunidades de práctica tienen intereses y objetivos particulares relacionados a diversos procesos cognitivos, históricos y sociales que se relacionan con lo tecnológico. Su interés está en procesos que puedan beneficiar a los propios miembros de la comunidad y a otras personas o grupos fuera del colectivo.

Los objetivos del MedialabMx se relacionan con la generación de un espacio de investigación y exploración de la tecnología “sin estructuras burocráticas, ni jerarquías institucionales que eran un impedimento para ser un espacio de arte y tecnología con contenidos críticos” (Aranda). Su ideología se orienta hacia el acceso abierto y equitativo del arte para producir, crear y difundir la cultura a partir de la divulgación y redistribución de contenidos.

Los miembros de esta comunidad de práctica promueven la implementación de proyectos colectivos que retomen problemáticas sociales significativas para ellos mismos. La orientación que tienen en sus procesos beneficia, desde la incidencia política y, a través del arte, la creación artística y la formación de públicos; la generación de sentidos sobre la tecnología a través de la investigación-acción. Es el caso de proyectos que abordan temáticas como la obsolescencia programada, la recuperación de la memoria oral, la violencia hacia las mujeres, la desaparición forzada, entre otras.

Algunas de las actividades que realizan pueden ser presenciales, e incluyen talleres, conversatorios, encuentros nacionales, creación de arte objeto o presentación de un proyecto artístico, entre otras. A partir de la pandemia por Covid-19, y del desplazamiento a resguardo domiciliario de las actividades no esenciales, algunas de estas labores fueron adaptadas a formatos digitales; por ejemplo, a través de foros en línea abiertos, transmisiones en streaming o de manera simultánea por medio de edición de textos colaborativos. Otra de las actividades importantes de la comunidad son la distribución y difusión de sus logros y sus creaciones artísticas, así como de invitaciones/convocatorias para la asistencia a talleres o proyectos por realizarse.

## Prácticas y discursos del MedialabMx

Las prácticas y discursos del MedialabMx se enmarcan, como ya se ha mencionado, en la crítica de las relaciones que surgen entre el arte, la política y la tecnología. De ahí que la propia creación de piezas o instalaciones artísticas pongan en contexto las problemáticas sociales del país.

El Monumento a los Desaparecidos es uno de los proyectos con mayor incidencia social, ya que aborda el tema de las desapariciones en México y busca hacer visible el problema a través de la recuperación de la memoria oral con el uso de tecnologías y medios digitales. De manera concreta se trata de una plataforma participativa que enlista los nombres de personas que han sido denunciadas como desaparecidas y que, con ayuda de un software de libre acceso, invita a que cualquier persona que quiera pueda repetir uno de estos nombres y dejarlo grabado en voz. La figura 1 es una infografía que se encuentra en el monumento para explicar la forma de colaboración.



Fuente: <https://www.monumentoallosdesaparecidos.cc/>

Figura 1. MedialabMx. Monumento a los desaparecidos. Página web

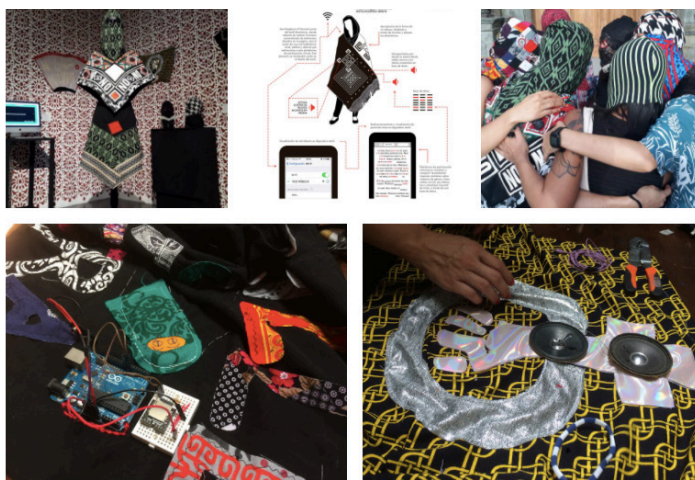
Desde el sentido estético, el proyecto generó un monumento digital que, a su vez, es un trabajo tecnológico desarrollado a partir de un sistema técnico que permite el almacenamiento de datos y la publicación de estos (la voz como registro). Pero, desde lo simbólico es un reclamo por la memoria y justicia para las personas que han desaparecido en el país.

En este sentido, la voz se vuelve en una herramienta que encarna la identidad de una persona; mientras que la participación y el acto de nombrar se convierte en un acto de solidaridad con quienes han perdido la posibilidad de enunciarse (MedialabMx).

El proceso de creación conlleva tareas de investigación, por ejemplo, a través del listado que se hizo de las personas desaparecidas, pero también implica tareas técnicas y creativas para lograr el producto final. Así, la idea estética se fusiona con el aparato ideológico de la comunidad para gestionar un proyecto participativo, simbólico, de protesta que implica un discurso posicionado sobre un problema social mexicano.

Voz pública es otro proyecto generado desde el MedialabMx en 2018. Desarrollado por Dora Bartilotti, su objetivo es visibilizar los tipos de violencia que sufre la mujer, a través de diversas estrategias de intervención en el espacio urbano. Se trata de una serie de tres mediaciones tácticas: la primera, es una página web de participación anónima en donde las mujeres pueden compartir y visualizar sus testimonios relacionados con la violencia. La segunda, es la creación de textiles que “pretende presentar todos estos relatos de la página web para hacer una lectura automatizada sonora que se vincule a un rebozo. La idea es portar este rebozo en los espacios en donde se han encontrado mayores índices de violencia. Es una manera de intervenir socialmente” (Bartilotti). Finalmente, la tercera mediación retoma el perfil pedagógico de la comunidad para reunir a las mujeres y dialogar a la vez que se generan intervenciones colectivas por la apropiación del espacio público.

La figura 2 se encuentra en la página web del MedialabMx y muestra una selección de fotografías e infografías que dan cuenta del proceso de creación del proyecto previamente descrito.



Fuente: <http://medialabmx.org/voz-publica/>  
Figura 2. Procesos de creación de Voz Pública

El discurso detrás de la práctica cumple con funciones críticas y de aprendizaje dado que plantea en la *praxis* una aproximación crítica a la violencia haciendo uso de la tecnología como aliada para la intervención y la difusión de una campaña que surge en el contexto artístico. De manera que no es casual el uso de un rebozo en este proyecto; desde lo estético, es el reflejo de la identidad social y cultural mestiza de la mujer mexicana, además, al desarrollar una tecnología para convertirlo en un *wearable*<sup>7</sup> manifiesta una denuncia sutil y a la vez artística. Nuevamente, el proceso parte de un trasfondo de investigación social para reflexionar sobre la violencia. Luego, de una intervención comunitaria con el grupo de mujeres que confeccionaron los rebozos y, finalmente, de la aplicación técnica para programar las voces en la ropa.

Estas prácticas aprovechan la parte utilitaria de tecnología inteligente para confrontar desde el discurso problemas sociales. La intención, desde el proceso de creación de la pieza final, es tomar una problemática y evidenciarla. En este caso, a través de un textil característico y emblemático de la cultura urbana en el que se presenta. Aquí el discurso simbólico de la prenda hace pública la voz y denuncia las violencias que viven las mujeres.

En resumen, el Monumento a los Desaparecidos y Voz Pública son proyectos que recurren a la tecnología para expandir sus capacidades en relación con la denuncia y el reclamo social. La aplicación de los aparatos no está determinada por la funcionalidad con la que fueron diseñados, sino que aprovecha sus potencialidades para buscar un impacto y una incidencia cuyo recurso es el arte que se convierte en activismo.

Ahora bien, en 2018, el MedialabMx organizó el proyecto titulado Tácticas de supervivencia humana en la era de las máquinas inteligentes, una serie de laboratorios, de residencias y talleres que tenían que ver con temas de apropiación tecnológica y ciudad. Este proyecto buscó a través de diversas actividades pedagógicas y de experimentación artística, generar conocimientos colectivos e incentivar la propuesta de acciones que acerquen a la ciudadanía a una apropiación de las tecnologías a partir de experiencias. Por ejemplo, derivado de este proyecto se hizo un artefacto (figura 3) que fue intervenido para grabar y reproducir historias. Éstas son el resultado de entrevistas que buscaron hacer una recolección de memorias colectivas entre los vecinos del barrio de Santa María de la Ribera en la Ciudad de México.

Este aparato está instalado en un espacio público y permite escuchar las voces de los testimonios que se recolectaron en la investigación mencionada, además, tiene la funcionalidad para grabar y

<sup>7</sup> Este tipo de tecnología se define, desde la perspectiva de internet de las cosas (IOT), como aquellos dispositivos electrónicos inteligentes que se incorporan en prendas de vestir o que complementan al cuerpo (como implantes o accesorios), que son extensión del cuerpo o mente del usuario, y que además están programados con una funcionalidad asignada específicamente con un fin.

compartir nuevas historias en tiempo real. Esta característica deja abierta la posibilidad de seguir creando en colectivo de manera permanente.



Fuente: <https://www.dorabartilotti.com/banco-de-memorias/>

Figura 3. Teléfono del banco de memoria

Otra de las actividades de este proyecto generó una publicación a partir de un taller en el que, de manera colectiva, se organizó un proceso de discusión crítica para tratar de dar nuevos sentidos a conceptos que están arraigados a la tecnología únicamente desde el punto de vista instrumental. Dicha publicación colectiva<sup>8</sup> trabajó sobre un vocabulario alternativo a conceptos ligados a relaciones tecnológicas impuestas que no tienen un trasfondo crítico sobre su origen y uso; por ejemplo, laboratorios ciudadanos, *makerspace*, apropiación tecnológica, empoderamiento, *hacker*, resistencia, entre otros.

Más allá del producto que se obtuvo, la idea principal de este taller fue la generación de procesos de participación fuera de los esquemas estereotípicos y de los prejuicios tecnocráticos que hasta ahora han definido la construcción de la tecnología sin una reflexión previa. En este sentido, algo que vale la pena señalar es que todos los resultados del proyecto están disponibles de manera abierta y gratuita para el público en general en un sitio *web*.

Con estos ejemplos, se demuestra que el arte deja de ser lucrativo únicamente para el artista y pone al servicio de la comunidad el conocimiento y la cultura de manera libre. Esto valdría la pena discutirse en el marco de que la obra artística individual suele tener intenciones meramente estéticas

<sup>8</sup> Disponible en <https://imaginariomaker.hotglue.me/>

y lucrativas, lo que es opuesto a la comunidad que se ha venido describiendo, pues como se puede analizar, el activismo está conformado desde las formas de producción, distribución y consumo que son guías para las prácticas comunitarias.

En este mismo sentido, otro de los proyectos del MedialabMx es el Laboratorio Libre de Tecnologías que surge como proyecto en el que se privilegió la reflexión entre los asistentes para construir saberes horizontales, inventar modos y abordar los procesos que articulan los usos de las tecnologías y sus efectos, a través de talleres, exposiciones e intervenciones artísticas para reforzar la identidad comunitaria de Santa María la Ribera, el barrio en el que se encuentra de manera física el MedialabMx. Estas prácticas son parte del artivismo, previamente expuesto, que define a la comunidad y le dota de identidad y sentido desde la colectividad.

Finalmente, destaca la continua colaboración con otros colectivos, no sólo para buscar estrategias de financiamiento, como se mencionó anteriormente, sino para generar alianzas e integrar nuevas miradas críticas para pensar las relaciones que les interesan. Por ejemplo, durante el 2021 se impartió un taller de costura en conjunto con el colectivo Costurero Electrónico. Este taller tuvo como objetivo la creación de toallas sanitarias de tela. Las acciones derivadas de la confección de este producto permiten abordar la menstruación de una forma crítica, creativa y colectiva desde una intervención a nivel técnico (con la confección de la toalla) hasta el nivel corporal y afectivo de las tecnologías como extensiones del cuerpo humano.

El taller entonces, dota a mujeres de una habilidad técnica (la costura), al mismo tiempo que fomenta la reflexión sobre la relación con el consumo de productos desechables y cierta habilidad crítica para concebir alternativas de producción y consumo donde “el artivismo viene a refrescar aquella antigua capacidad, combatiendo la evolución mercantilista y elitista de la actividad artística” (Aladro et al. 10).

## **Conclusiones**

En el presente trabajo se indagó sobre el artivismo como una serie de prácticas críticas que generan las comunidades de prácticas de artistas digitales, analizando el caso del MedialabMx como una de estas comunidades. El trabajo presentado da cuenta de los discursos que rodean las relaciones tecnológicas y políticas; además, es evidente el activismo desde el quehacer artístico con énfasis en la colectividad. Aquí el entorno digital se vuelve espacio para la protesta, la resistencia y la denuncia pública. Como se explicó, las comunidades de práctica, a partir de su función crítica, contribuyen desde el artivismo a través de sus acciones y proyectos. Las acciones directas de estas comunidades son políticas y narrativas. Los procesos de creación artísticos de la comunidad que se han descrito operan en el plano representativo y estético, pero también desde la investigación-acción colectiva. La



pedagogía que implementan en cada proyecto da cuenta de esto.

El activismo desde el arte tiene la presencia de la colectividad como constante del trabajo artístico que denuncia, que contrapone y que busca ser parte del aparato crítico que posicione y determine la urgencia en que ciertas problemáticas deben socializarse y tener visibilidad. Se fomenta la participación ciudadana a través de generar piezas de acceso abierto o con posibilidad de ser intervenidas o modificadas por cualquier persona.

A partir de los proyectos descritos, se coincide con Aldaro y colaboradores cuando mencionan que la fuerza del artivismo va más allá de la vanguardia estética y del señalamiento explícito de la injusticia o la desigualdad. Su alcance radica en el diálogo y el dinamismo que les aportan a los otros; por tanto, el lenguaje que se utiliza como comunidad es parte de su rasgo fundamental para generar discusiones y establecer agenda sobre las problemáticas sociales.

El papel de las comunidades de práctica de artistas conlleva más que sólo una exhibición de piezas o de *performance* que sólo benefician al artista. Comunidades como el MedialabMx favorecen la colectividad para la actuación social. En este sentido, el artista logra expresarse como autor individual pero, además, el espacio desde donde coordina sus procesos permite que otros puedan expresarse, y así gestiona otras formas de producción y distribución de los bienes artísticos.

Ante este panorama, la paradoja que propone Sfez manifiesta que la tecnología es un aparato en potencia instituyente que, a su vez, se presenta a ella misma como indiferente a esta capacidad. De manera que, mientras el acceso universal a internet ha dado paso a otras formas de generar y distribuir el conocimiento, lo anterior no ha podido garantizar de manera automática la mejora en los ámbitos sociales, culturales y económicos. Sin embargo, el uso de tecnologías digitales desde prácticas artivistas puede convertirse en una arista transversal que transforme la realidad, a partir de las capacidades de los actores sociales.

De igual forma, para las comunidades que utilizan el arte y la tecnología para expandir el alcance de su obra, es claro que el sentido hacia el activismo proviene de una conciencia social y política de los problemas estructurales que subyacen a las instituciones políticas y a los poderes fácticos en lo que embona la producción del arte. La propuesta de las comunidades de práctica como el MedialabMx radica en que sus procesos tienen un alcance que busca añadir a los bienes artísticos y culturales un valor agregado que puedan implicar el beneficio de la colectividad.

En conclusión, el MedialabMx como comunidad de práctica que promueve los esquemas de producción, creación y redistribución del arte, tiene principios discursivos cuya propuesta proviene del artivismo como una herramienta con la capacidad de transformar el contexto cultural y establecer redes creativas de cooperación y colaboración para abonar al desarrollo local.

## Referencias

- Aladro-Vico, Eva, Dimitrina Jivkiva-Semova, Olga Bailey. "Artivismo: un nuevo lenguaje educativo para la acción social transformadora". *Comunicar* 26.57 (2018): 9-18. Web.
- Aranda, Leonardo. Entrevista en videollamada. 8 noviembre 2018.
- Bartilotti, Dora. Entrevista. 12 noviembre 2018.
- Escobar, Susana, Manuel Aguilar. "Dos casos en México: #IlustradoresConAyotzinapa y #NoEstamostodas". *Revista de Arte contemporáneo*, 8 (2019): 142-150. Impreso.
- Galindo, Alma. "Conocimiento y cultura libre para el desarrollo humano: comunidades, actores y prácticas". Tesis. Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2020. Impreso.
- García Canclini, Néstor, Francisco Cruces, Maritza Urteaga Castro Pozo, coords. *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales: prácticas emergentes en las artes, las editoriales y la música*. Barcelona: Fundación Telefónica, 2012. Impreso.
- González del Miño, Paloma. "La utilización de las redes sociales como activismo político en Egipto: La revuelta 2.0 en el contexto de la 'Primavera Árabe'". *La balsa de Piedra: revista de teoría y geoestrategia iberoamericana y mediterránea* 8 (2014): 2-14. Impreso.
- Lagos, Silvia, Ana Marotias. "Los movimientos sociales en la era de internet". *Razón y palabra* 54 (2006). Impreso.
- Lion, Carina. *Imaginar con tecnologías Relaciones entre tecnología y conocimiento*. Buenos Aires: La Crujía, 2006. Impreso.
- MedialabMx. Monumento a los desaparecidos, 2018. Web.
- Rovira, Guiomar. *Activismo en red y multitudes conectadas. Comunicación y acción en la era de Internet*. México: División de Ciencias Sociales y Humanidades, UAM-Xochimilco/lcaria editorial, 2016. Impreso.
- Sfez, Lucien. *Técnica e ideología: un juego de poder*. Argentina: Siglo XXI, 2005. Impreso.
- Uribe Zapata, Alejandro. "El exploratorio, un laboratorio ciudadano en Medellín-Colombia". *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad* 10.18 (2018): 117-131. Web.
- Wenger, Etienne. *Communities of practice: learning, meaning, and identity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998. Impreso.
- Wenger, Etienne, William Snyder. "Communities of practice: The organizational frontier". *Harvard business review* 78 (2000): 139-146. Impreso.

Zanotti, Agustín. “Comunidades de software libre en Argentina: algunas exploraciones y vectores de análisis”. *Global movements, national grievances. Mobilizing for “Real Democracy” and Social Justice*. Ed. Brenjamín Tejerina, Ignacia Perugorría. España: Universidad del País Vasco, 2012: 637-655. Impreso.

