

## CAESA | Experiencias en la virtualidad de la Educación Superior de la Artes

CAESA, A.C. <caesa.academico@gmail.com>

Mar 31/05/2022 04:22 PM

Apreciable colega,

Previo un cordial saludo, agradecemos como siempre su interés y apoyo en las actividades académicas del CAESA.

Nos es grato compartir que la versión final de su trabajo cumple con los requerimientos solicitados, por lo que ha sido aceptada para su publicación.

En este momento hemos dado inicio a la primera edición profesional y en próximos días se trabajará en el diseño editorial. Se le estarán informando los avances de la publicación, la cual se estima que esté lista en el mes de agosto.

El CAESA agradece también su paciencia en este proceso. Por favor si tiene alguna duda sienta la confianza de escribirme.

Karina Ramírez

--

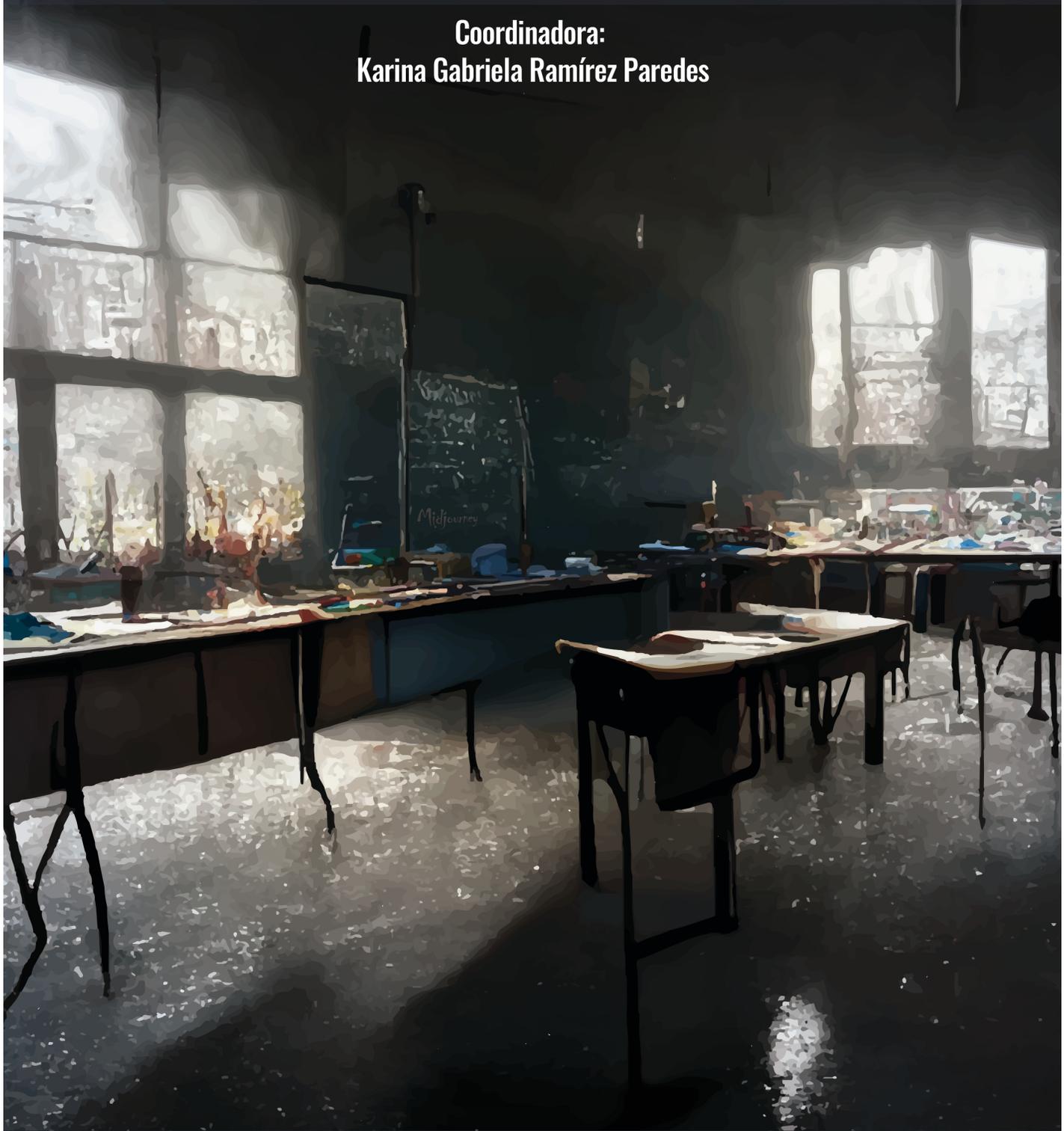


**Dra. Karina Ramírez Paredes**  
Área Académica  
[www.caesa-artes.com](http://www.caesa-artes.com)  
81 8799 0157

# EXPERIENCIAS EN LA VIRTUALIDAD DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR DE LAS ARTES.

NUEVOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE Y ESTUDIOS DE CASO

Coordinadora:  
Karina Gabriela Ramírez Paredes





**EXPERIENCIAS EN LA VIRTUALIDAD DE LA  
EDUCACIÓN SUPERIOR DE LAS ARTES.  
*NUEVOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE Y  
ESTUDIOS DE CASO***

**EXPERIENCIAS EN LA VIRTUALIDAD DE LA  
EDUCACIÓN SUPERIOR DE LAS ARTES.  
NUEVOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE Y  
ESTUDIOS DE CASO**

***Karina Gabriela Ramírez Paredes***  
***(Coordinadora)***

EXPERIENCIAS EN LA VIRTUALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
SUPERIOR DE LAS ARTES. NUEVOS ENTORNOS DE  
APRENDIZAJE Y ESTUDIOS DE CASO

Primera edición, 2022.

Karina Gabriela Ramírez Paredes  
(Coordinadora)

Consejo para la Acreditación de la  
Educación Superior de las Artes, A.C.  
(CAESA)  
[www.caesa-artes.com](http://www.caesa-artes.com)



**Presidente:** Dr. Mario Alberto Méndez Ramírez  
**Secretario:** Dr. David Rodríguez de la Peña  
**Tesorero:** Dr. Miguel Flores Covarrubias  
**Vocales:** Mtra. Claudia García Villa  
Mtro. Julio César Quintero Hernández  
M.E.H. Rubén Eduardo Castañeda Mora  
**Coordinadora Técnica:** Lic. Carmaña Maza Abaunza

Diseño de portada con uso de Inteligencia Artificial:  
Antonio Esaú Torres Treviño

Diseño de interiores:  
Héctor Miguel Mora Rodríguez  
Edición: Cuitláhuac Quiroga Costilla  
Corrección de estilo: Jacobo Molina Rodríguez  
Producción: Cerro de la Silla Editores S.A. de C.V.

Reservados todos los derechos, queda prohibida  
la reproducción total o parcial de los textos de la  
presente edición sin la autorización expresa por  
escrito del autor.

ISBN: 978-607-9418-34-2

Impreso en Monterrey, México.



## CONTENIDO

<b>Presentación</b>	10
Miguel Flores Covarrubias	
<b>Video poesía, arte en las redes sociales durante el confinamiento</b>	18
Futuro Moncada Forero	
<b>El análisis de la realidad desde la Facultad de Artes de la UAEM</b>	56
José Francisco Alanís Jiménez	
<b>Acercar las artes en la distancia</b>	94
Maria Graciela Manjarrez Cuellar	
<b>Exhibiciones virtuales: de la simulación a la colaboración pasando por el barrio</b>	118
León De la Rosa Carrillo	
<b>Ecosistemas de aprendizaje: la percepción estudiantil del proceso educativo en la contingencia sanitaria. Caso de estudio</b>	158
Alfredo Zarate Flores, Víctor H. Jiménez-Arredondo y Natalia Gurieva	

<b>Habilidades educativas adquiridas durante pandemia del sars-cov-2. Por los estudiantes de la Facultad de Artes de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México</b>	190
Jaesy A. Corona Zapata, Mara Edna Serrano Acuña, Ana Lucía Piñán Elizondo	
<b>Artes y Diseño, una mirada desde la Educación Superior en México en el contexto de la pandemia. Caso de análisis: asignatura de Dibujo</b>	220
Alma Elisa Delgado Coellar y Mario Barro Hernández	
<b>Adaptación de una asignatura práctica a la modalidad de un curso en línea</b>	262
Eduardo Martínez Marín	
<b>Covid-conciencia del oprobio en la biodiversidad a través de las metáforas zoomorfas</b>	288
Cuauhtémoc Méndez López, A. Javier Petrilli Rincón, Ma. Guadalupe Buzo Flore y Manuel Cortes Valenti	
<b>Entornos digitales de aprendizaje para la educación del diseño gráfico: caso hola! Todo es diseño</b>	316
Sandra Guadalupe Altamirano Galván, Alejandra Gabriela Martínez Carrasco y Rocío Castillo Pardo	
<b>Notas Distantes: Experiencias de Enseñanza Musical desde el Confinamiento</b>	346
Miguel Flores Covarrubias	

<b>Experiencias en clases de canto en línea.</b>	372
<b>Licenciatura en Música de la Universidad de Sonora</b>	
Marybel Ferrales Nápoles, Diana Brenscheidt genannt Jost, Arturo Valencia Ramos	
<b>Educación musical en tiempos de pandemia o el arte de usar las TICCAD: Experiencias sobre las clases de música en línea</b>	410
José Luis Navarro Solís	
<b>Clases virtuales de canto, un tropiezo para el desarrollo académico de la profesión artística</b>	464
Ma Magdalena Reyes Guerrero	
<b>Situación de estudiantes en modalidad en línea y su preferencia en materiales de estudio durante la contingencia sanitaria 2019-2021</b>	512
Carlos Ángel Franco-Galván	
<b>Uso de la plataforma Google Classroom para impartir la materia de armonía</b>	534
Jonatan de Jesús Carrasco Hernández	
<b>Enseñanza de la danza contemporánea a distancia en el contexto de Chapingo: retos y oportunidades</b>	570
Duver Cediel Quevedo Pérez	

**Danza confinada y eficiencia terminal. Estrategias  
en procesos de titulación para bailarines  
universitarios en pandemia**

610

Beatriz Julieta Galindo Zavala y Cynthia Jeannette  
Pérez Antúnez

## EXHIBICIONES VIRTUALES: DE LA SIMULACIÓN A LA COLABORACIÓN PASANDO POR EL BARRIO

**Ernesto Leon Gustavo De La Rosa Carrillo**  
*Universidad Autónoma de Ciudad Juárez*

### **Resumen**

Se narra y discute el proceso de diseñar, montar y culminar tres exhibiciones utilizando plataformas virtuales diversas como parte los proyectos de titulación de tres estudiantes a punto de culminar sus estudios en la licenciatura de Artes Visuales en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Se busca reconocer y aprovechar las amplias posibilidades de exhibiciones virtuales mucho más allá del registro de obra o simulares 3D. *Sobrevivir*, el primer proyecto discutido, lleva la experiencia del acoso sexual callejero a la pantalla de cada espectador. *FotografYarte*, por su parte utilizó dispositivos móviles y aplicaciones de mensajería instantánea para generar una comunidad que cada miembro podía llevar en su bolsillo, así como la exhibición resultante. Finalmente *flowerssiendo* generó un ecosistema hipertextual en el que conversaciones, mapas conceptuales y jardines virtuales conviven para

alimentarse entre sí y señalar una posibilidad muy real con respecto al trabajo de los artistas en el espacio virtual, más allá de vender NFTs o crear galerías con fotos a máxima resolución de sus pinturas o esculturas.

**Palabras clave:** Arte Útil, Exhibiciones Virtuales, Proyectos de Titulación, Investigación Basada en la Práctica Artística, Colaboraciones.

### **Introducción**

El programa de Artes Visuales en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) requiere que sus estudiantes próximos a graduar desarrollen un proyecto de titulación que comprende tanto procesos de investigación como de producción. El protocolo de estos proyectos establece que deben ser llevados a lo largo de tres semestres, al final de los cuales las estudiantes deberán presentar una exhibición y un documento escrito que hilvane tanto investigación y producción en un documento congruente con sus procesos y objetivos. Pero un año y medio es mucho tiempo, por lo que no es raro que les estudiantes cambien de objetivos, asesores, o incluso abandonen por completo el proceso. A continuación se narra la experiencia de asesorar tres proyectos de titulación que iniciaron antes de marzo del 2020, cuando el mundo entero se vio forzado a reinventar sus modos de

interacción, colaboración, producción y educación pero concluyeron durante pandemia, en pleno confinamiento y por lo mismo utilizaron plataformas virtuales para su exhibición final. El enfoque primordial será precisamente el proceso de diseñar, montar y concretar exhibiciones en línea haciendo uso de plataformas y herramientas gratuitas, accesibles y amigables para estudiantes de artes visuales sin mayor experiencia con lenguajes de programación. Aparte de haber compartido el mismo asesor y haber culminado durante la pandemia del COVID-19, los tres proyectos de titulación discutidos tienen un par de puntos en común:

- Los tres fueron desarrollados por mujeres artistas que de alguna manera o de otra reaccionan a su entorno y experiencias en una ciudad históricamente asociada con feminicidios, acoso y hostigamiento.
- Las tres artistas en cuestión tomaron como piedra angular de su trabajo el arte útil de Tania Bruguera, lo cual explica en gran medida el hecho de que ninguno de los tres proyectos responde a nociones tradicionales del arte objetual o de consumo, pero si proponen desviaciones radicales de lo que significa producir arte. En principio, una pieza de arte útil deberá:

1. Proponer nuevos usos para el arte dentro de la sociedad
2. Usar el pensamiento artístico para desafiar el campo dentro del que opera
3. Responder a urgencias actuales
4. Operar en una escala 1:1
5. Reemplazar autores con iniciadores y espectadores con usuarios
6. Tener resultados prácticos y benéficos para los usuarios
7. Perseguir la sostenibilidad
8. Re-establecer la estética como un sistema de transformación (Arte Útil, s. f., traducción de Alexandra Rodríguez).

Sin embargo, estas premisas no deben ser confundidas con una receta de cocina en la que cada ingrediente debe estar presente con medidas exactas o inclusive en lo absoluto. Por el contrario, cada proyecto inevitablemente favorecerá alguna de las premisas sobre las demás de acuerdo con las preocupaciones estéticas y éticas de cada artista, así como las posibilidades y necesidades de la comunidad específica que se busca

impactar. Así también, al explorar cada uno de los trabajos de titulación aquí compartidos, diferentes premisas tomaran mayor o menor relevancia de acuerdo a los procesos de cada artista.

### **Metodología**

Si bien los estudiantes próximos a graduar en el programa de Artes Visuales de la UACJ deben cursar las clases Seminario I, II y III de forma consecuyente y empatarlas con sus contrapartes Disertaciones I, II, y III; estas generalmente consisten en ejercicios, dinámicas y presentaciones diseñadas para que cada estudiante pueda profundizar, cuestionar y compartir sus proyectos de forma general. Lo particular de cada proyecto—las discusiones y decisiones que van moldeando e informando las estrategias, prácticas, argumentos, conclusiones y productos finales—es tratado durante asesorías personales con la o el docente seleccionado por cada estudiante como director o directora (también llamados asesores) del proyecto, mismas que típicamente suceden una vez a la semana o con la frecuencia que se considere necesaria. Así mismo, una vez al semestre cada estudiante presenta avances y propuestas ante su comité, que consta de su asesor(a) y dos lectoras o lectores críticos quienes aparte de sugerir cambios y hacer preguntas incisivas también juegan el rol del público, agentes

externos con oídos y ojos frescos con la capacidad de reconocer lugares comunes o ausencias en cada proyecto.

Este capítulo ha sido escrito desde la perspectiva de un asesor con el acceso a información privilegiada que ello conlleva; las asesorías y conversaciones que a lo largo de tres semestres fueron guiando cada uno de los proyectos discutidos. Por eso mismo, se asumirá una postura casi completamente anecdótica, en ocasiones inclusive empleando una voz narrativa en primera persona. Para honrar y consolidar la condición de cada artista como fuente primaria de su trabajo, se citarán los documentos que cada una de estas artistas escribió y entregó como parte de su proyecto de titulación. Finalmente, cabe señalar que tanto Maire Reyes como Camila Ojeda y Alexandra Rodríguez fueron notificadas personalmente y aprobaron que su trabajo fuera referenciado en este capítulo.

### **La virtualidad como simulación: Sobrevivir de Maire Reyes**

Cuando Maire Reyes inició su proyecto de titulación en enero del 2019, el mundo era un lugar muy diferente al que presenció su exhibición final, inaugurada el 30 de abril del 2020. Sin embargo, sus objetivos y propósitos seguían siendo relevantes y significativos. Desde un inicio,

en nuestras primeras sesiones de asesoría, Maire expresó su deseo de continuar de alguna manera con la línea de producción que había iniciado en piezas como su video Desnuda (Reyes, 2017), un remix de material audiovisual obtenido de diversas fuentes como testimonios contemporáneos de acoso callejero y los así llamados *Stag Films*, mismos que figuran en la historia del cine como un antecedente al video pornográfico de la actualidad. A partir de este material, Maire había explorado y construido representaciones que evocaban sus propias experiencias en espacios como la calle y el transporte público de Ciudad Juárez, Chihuahua; una ciudad con profundas implicaciones históricas en cuanto a violencia de género se refiere.

Así mismo, el proyecto de titulación que Maire proponía giraba en torno a las prácticas que ella misma había ideado como estrategia de supervivencia cada vez que se enfrentaba a la cotidianidad de atravesar prácticamente la ciudad entera en transporte público para asistir a la escuela, el trabajo, exhibiciones y reuniones sociales. Ciudad Juárez, después de todo, es una ciudad que muy a pesar de su expansión geográficamente desmedida sigue concentrando prácticamente todos los foros y espacios de oferta cultural en un área relativamente pequeña al norte de la mancha urbana como es la zona del

PRONAF, el parque del Chamizal o el centro histórico, enclaves todos mas cercanos y de más fácil acceso para los turistas que cruzan la frontera y visitan México desde Estados Unidos que para ciudadanos como Maire que viven en los así llamados *Kilómetros*, al sur de la ciudad hacia la salida a Chihuahua capital.

[...] a las siete de la tarde aproximadamente, salí de casa rumbo a la glorieta en el Kilómetro 20 para tomar la ruta que me dejaría en la Av. Plutarco Elías Calles. Entonces comenzó el trayecto, caminé y caminé, de un momento a otro comencé a sentir un miedo muy profundo [...] ¿Por qué de repente había sentido miedo, cuando suelo ser muy valiente? [...] ocasionalmente giraba completamente mi cuerpo como para hacer frente a mi atacante, y al voltear no había nadie, mi mente era capaz de recordar cómo suenan exactamente los pasos sobre la tierra de alguien más que se aproxima [...] conseguí reconocer una silueta de mujer y me sentí mejor [...] llegué a la glorieta, en ese momento también llegó el camión, le hice la parada y todo terminó en cuanto puse un pie arriba. (Reyes, 2020, p.13)

Fue desde esta realidad, en la que el acoso y el peligro de ser acosada se confunden en un solo aliento con

el miedo de enfrentar a un atacante en cualquiera de sus siguientes pasos, que Maire se preguntó “¿Cómo respondo a partir de mi práctica artística a mi experiencia del acoso sexual en la ciudad?” (Reyes, 2020, p.11).

El resultado fue un proyecto de investigación basada en la práctica artística que documentó una serie de intervenciones implementadas a partir de herramientas que Maire aprendió a dominar en su formación como artista visual pero puestas al servicio de lo que ella identificaba como su propia supervivencia y sin mayores consideraciones estéticas o formales. Lo de Maire era arte de la calle producido principalmente con la cámara de su móvil y su propia capacidad para recordar detalles, peligros y posibilidades que luego plasmaría un diario de campo que collage a collage se convirtió en libro de artista y luego en un *Manual de Sobreviviente* al ser deshojado y exhibido página por página con la esperanza de compartir sus estrategias con el público que creyera necesitarlas. Este arte surgía por necesidad y no por gusto ni mucho menos para disfrutar o postergar el momento de producción, muy lejos estaba de interesarle crear representaciones, objetos consumibles ni mucho menos darle permanencia a la experiencia capturada, tan solo buscaba sobrevivirla. Muestra de ello es el título sencillo y directo de su exhibición, Sobrevivir.

Fue así, que en enero del 2020, al inicio de lo que se suponía sería su último semestre antes de graduarse, Maire compartió con su comité una primera propuesta de exhibición final a ser presentada en el sótano de Casa Centro por Dieciséis (Cx16), un “espacio de autogestión ubicado en el Centro Histórico de Ciudad Juárez... enfocado en prácticas artísticas feministas... procesos económicos y afectivos, además de ser un lugar donde me siento segura en la ciudad” (Reyes, 2020, p.36).

La tesis central de dicha propuesta giraba en torno a compartir con los visitantes la sensación de vulnerabilidad que Maire enfrentaba todos los días en las calles de Juárez a través de dos libros de artista que recolectaban crónicas escritas a mano y reflexiones convertidas en collages, un vestido transformado en armadura con espinas bordadas sobre la tela y tres videos que documentaban sus días en tres caminos: Camino Día, Camino Ruta y Camino Noche. Dos meses después, sin embargo, era evidente que compartir un sótano con cualquier grupo de personas ajenas a tu entorno inmediato suponía peligros reales e inminentes para la salud de cada individuo presente, así que la búsqueda por el espacio virtual ideal para lograr el objetivo deseado comenzó entre la urgencia de culminar un proceso académico que llevaba quince meses gestándose y el deseo

de buscar públicos empáticos que estuvieran dispuestos a empaparse de las experiencias que Maire compartía.

Dada la premura de la situación, rápidamente se decidió que la mejor opción sería continuar con el mismo esquema básico de exhibición y aprovechar la plataforma en línea People Art Factory (pAf, <https://peopleartfactory.com/>), misma que permite al usuario utilizar un espacio de exhibición genérico para simular un recorrido en 3D utilizando el cursor y las flechas del teclado para moverse entre *muros* virtuales que pueden ser ocupados por contenido digital, principalmente archivos JPG y TIFF. A su vez, cada imagen exhibida puede ser seleccionada, amplificada y revisada a detalle. Por otra parte, cada pared puede anidar un sonido específico que se activara cuando el muro en cuestión domine la pantalla del visitante y se seguirá reproduciendo en bucle hasta que se navegue a la siguiente pared. Si bien las paredes son blancas por defecto, es posible utilizar imágenes y colores sólidos como fondos, permitiendo así que cada muro presente un estilo específico para cada uno de los objetos digitales que se exhiben. Finalmente, la plataforma también ofrece la posibilidad de anidar videos desde plataformas como Vimeo o YouTube para simular la presencia de pantallas o proyecciones de imágenes en movimiento sobre cada muro. Como suele ser el caso con la mayoría de estas

plataformas, People Art Factory ofrece una serie de posibilidades más avanzadas si la usuaria desea obtener una membresía pagada, sin embargo, se decidió que la membresía básica y gratuita sería suficiente para lo que se estaba planeando en su exhibición.

El primer desafío evidente al adaptar para la pantalla una exhibición que originalmente se había planeado para un sótano en la zona más antigua de una ciudad con una historicidad violenta fue la imposibilidad de recrear la experiencia de abandonar el hogar propio para desplazarse hacia un espacio ajeno, utilizando calles, avenidas y callejones recorridas por la misma Maire y referidas en su trabajo. Así mismo, nos preocupaba la pulcritud inherente de un espacio virtual, imposiblemente blanco, genérico y muy lejos de ofrecer la atmósfera del espacio originalmente seleccionado. Finalmente estaba la ausencia material y presencial no solo de los libros de artista y el vestido con espinas que Maire exhibiría, pero también de Maire misma, la artista no estaría entre los visitantes, quienes a su vez no podrían interpellarla, cuestionarla o incluso felicitarla.

Si bien, ninguna de estas cuestiones podría ser resuelta en su totalidad a través de una plataforma virtual, si era posible replantearlas a partir y a través de las características y posibilidades que esta presentaba. En

primer lugar decidimos que las calles de la ciudad, las que los visitantes no recorrerían para llegar a la exhibición, estarían presentes durante toda la exhibición, empezando con el texto de sala, que escribí yo mismo e inicia señalando la justicia poética que se percibe en vernos “forzados a visitar Sobrevivir... cada unA (sic) de nosotros refugiadA (sic) en la privacidad de nuestra propiedad, evitando el espacio público ahora reconocidA (sic) como hostil para todos nosotrAs (sic)...” cuando para ella “...el espacio público siempre se ha antojado hostil” (Reyes, 2020b). Las calles también se escuchan en paisajes sonoros asociados a cada pared de la exhibición, algunos de estos audios incluso incluyen la voz de Maire reflexionando mientras camina, compartiendo algunas de las ideas que pasan por su mente cada vez que un extraño se le aproxima o cuando a lo lejos ve una patrulla y desea que sea de tránsito y no de la policía, porque “la policía es la que si te lleva” (Reyes, 2020b). Los paisajes sonoros también sirven para contrarrestar la pulcritud del espacio virtual, ya que están editados con cortes abruptos, palabras incompletas, ruidos inesperados todo con el objetivo de invocar la inestabilidad e incertidumbre de ir caminando por la calle sin saber lo que yace entre lo que no se puede ver por completo.

El tema de la pulcritud también fue abordado a través de los fondos de pared que se utilizaron para romper la continuidad del espacio y dividirlo en siete diferentes secciones: (1)Mujer, (2)Sexismo, (3)Ropa, (4)Performatividad, (5)Armas, (6)Estrategias, y (7)En la Ruta. Cada una de estas secciones sirve también para contextualizar de forma inmediata y visual los collages que se exhiben, así como incorporar algunas de las piezas antecedentes de la misma Maire que si bien no pertenecen a la serie exhibida, si fueron puntos de partida desde los que inicio sus exploraciones y procesos de producción. Es así como el antes mencionado vestido-armadura forma parte de la exhibición no como pieza per se, ya que era imposible lograr su presencia material en una plataforma virtual, sino como parte del fondo que nombra a la quinta sección, Armas. El hecho de que un vestido no se utiliza como referente de la sección Ropa, es paradigmático de las posturas que Maire ha desarrollado a través de su obra, lejos de nociones objetuales que favorecen la posibilidad de productos consumibles, y acercándose a algunas de las premisas del arte útil que propone Tania Bruguera y que ella misma cita en la página de inicio para Sobrevivir (Reyes, 2020c).

Por otra parte, la presencia material de los libros de artista y de Maire misma se abordaron desde FaceBook y

su servicio de transmisiones en vivo, a través del cual se compartió una introducción<sup>1</sup> que dio paso a una visita guiada en voz, pulso y desde la pantalla de la artista. Durante la misma transmisión se mostraron las versiones en papel de la obra que se exhibía de forma digital, cimentándola así desde su materialidad y revelando sus dimensiones reales que de otra manera no podían determinarse desde la virtualidad.

Finalmente, a pesar de que People Art Factory, como ya se mencionó antes, permite la inserción de videos; en el caso de Sobrevivir, los paisajes sonoros que acompañan al visitante pared con pared competirían de forma directa con el audio de las tres piezas audiovisuales que documentan la cotidianidad de Maire, desde que sale de su casa cada mañana para iniciar su recorrido en transporte público hasta su retorno en la noche. Por ello se decidió crear una página de inicio, desde la cual puede visitar el Manual de Sobreviviente (en pAf) y cada uno de los videos que Maire produjo para su exhibición final. Dado que dicha página de inicio fue construida en una plataforma dispuesta para la creación de blogs, es posible que los visitantes publiquen mensajes en respuesta a su experiencia con Sobrevivir. Así que la página de inicio no solo funciona como una antesala de la exhibición, también

---

<sup>1</sup><https://fb.watch/bLGDBLY6W9/>

juega el rol de un libro de visitas que puede ser comentado y firmado por cada visitante, lo cual, aunado al foro que Maire abrió en su transmisión en vivo desde FaceBook, cimentó un canal robusto de comunicación tanto en tiempo real como asincrónico entre la artista y su público.

Fue de esta manera que la adaptación de una exhibición originalmente diseñada para un espacio físico requirió trabajar con una red compleja de plataformas virtuales para lograr los objetivos acordados. Si bien es cierto que ninguna simulación logrará recrear la experiencia de visitar una galería de ladrillo y concreto, también es cierto que la virtualidad ofrece posibilidades propias que de ser reconocidas y explotadas pueden generar una experiencia igualmente significativa. Una ventaja evidente de la virtualidad, por ejemplo, es la posibilidad de permanencia; mientras que la mayoría de las exhibiciones de titulación duran tan solo algunas horas antes de que tengan que ser desmontadas, Sobrevivir de Maire Reyes sigue en línea y puede ser visitada dos años después.

### **La virtualidad como barrio: FotografYarte de Camila Ojeda**

Camila Ojeda no buscaba el mismo tipo de permanencia que Maire Reyes logró con Sobrevivir. Su proyecto inició

en agosto del 2019 y los primeros cuatro meses de trabajo fueron complicados porque Camila no estaba segura de cómo lograr su objetivo de generar espacios y momentos de oferta cultural en su barrio Zaragoza, mismo que alguna vez fuera un ejido al oriente de Ciudad Juárez pero que eventualmente fue absorbido por su mancha urbana, convirtiéndole en otro barrio demasiado distante del centro de la ciudad, históricamente desatendido y en perpetua transición entre su pasado rural y la prometida urbanización. Dado que su familia se estableció en Zaragoza desde 1973, la vida de Camila transcurrió en dicha comunidad incluyendo su formación básica, misma que concluyó en la secundaria estatal 3012, donde ella fue capaz de

formar lazos estrechos con mi comunidad y es aquí donde descubrí mi interés por la práctica artística y mi desarrollo creativo. En esta secundaria no solamente existe una relación provocada por la ubicación de la escuela, si no que existe un vínculo establecido a partir del sentido de pertenencia que posee mi familia para con la escuela, puesto que la mayoría de nosotros concluyó la secundaria en esta institución. (Ojeda, 2021a, p. 7)

Por lo que esta misma secundaria fue identificada como el espacio ideal desde el cual Camila podría iniciar su

proyecto de intervención educativa a través del arte mientras que buscaba responder a la pregunta central de

¿Cómo impartir en Zaragoza un taller de fotografía narrativa que transite del arte a herramienta social favoreciendo cuestionar, replantear o criticar la cotidianidad de los espacios que habitan a través de la práctica artística fotográfica que analice la triada de elementos existentes dentro de su contexto (espacio, objeto y sujeto)? (Ojeda, 2021a, p. 6)

Por supuesto que, en un momento previo a marzo del 2020, la respuesta inmediata a esta preocupación necesariamente incluiría la interacción personal, cara a cara con el público de participantes que se buscaba activar. Sin embargo, muy rápido nos dimos cuenta de que ello no sería posible, así que Camila se dedicó a desarrollar un plan pedagógico que pudiera ser implementado a través de redes sociales y fomentara la exploración y resignificación creativa del espacio inmediato de cada participante, el espacio en el que muy probablemente estarían confinados como respuesta a la emergencia de salud que provocó el Covid-19. Es importante notar que en ningún momento se consideró a los talleres como una incubadora de talento fotográfico y que el objetivo principal del mismo nunca fue *enseñar* ni *aprender* a tomar fotografías, sino aprender a reconocer al acto

fotográfico (la búsqueda, el encuadre, el disparo) como una oportunidad para relacionarse con los espacios, objetos y sujetos que rodeaban a los participantes, alimentando así el sentimiento de comunidad y pertenencia en cada uno de ellos.

Una vez que se habían establecido los objetivos generales, así como algo del contenido y las actividades que a grosso modo darían forma a su taller de fotografía narrativa, Camila ubicó no solo a su público de participantes, sino que también a su aliado idóneo en las clases de arte de la ya mencionada secundaria estatal 3012, facilitadas por el docente René López, egresado del mismo programa en artes visuales que ella estaba a punto de culminar.

El 12 de octubre de 2020 el profesor René y yo hablamos sobre la modalidad escolar que estaban empleando dentro de la secundaria para llevar a cabo los procesos escolares 'Han sido todos a través de las redes (Classroom, WhatsApp y Facebook). La mayoría de las y los estudiantes tiene acceso a internet pero este varía la forma. Es decir, unos sí tienen en casa, otros tienen que trasladarse y una cantidad importante adquiere datos para ir llevando las clases'. (Ojeda, 2021a, p.34)

La realidad del contexto dentro del que se desarrollaban las clases ordinarias de arte llevó a Camila a darle continuidad a su propio proyecto utilizando algunas de las mismas plataformas que ya utilizaban sus potenciales participantes. En primera instancia se enfocó en WhatsApp para no solo invitar a los estudiantes mediante volantes digitales que René le apoyó para distribuir, sino que también fue como contactó a los padres de familia para ponerles al tanto sobre el proyecto y obtener el consentimiento informado de cada participante. Fue también en WhatsApp que creó una conversación grupal para compartir videos cortos que explicaban cada una de las actividades a desarrollar, y ahí mismo los participantes compartían también sus ejercicios, los discutían y reflexionaban. WhatsApp se convirtió entonces en un aula virtual, el espacio donde no solo se intercambiaba información referente al taller, sino que también recolectaba el trabajo resultante, un archivo vivo que cada participante, incluyendo a la facilitadora, cargaba consigo en su bolsillo y dentro del mismo dispositivo que utilizaban como cámara, grabadora, y herramienta principal para desarrollar las actividades.

Si bien se programaron algunas videoconferencias utilizando la plataforma de Google Meet, era importante mantener a WhatsApp como la herramienta principal no

solo por la simbiosis de dispositivo-aula-archivo que esta aplicación permitía, sino también para reducir el costo potencial hacia los participantes. Dado que es una aplicación que forma parte de las *redes sociales ilimitadas* que casi todos los proveedores de telefonía celular ofrecen, WhatsApp parecía fomentar la posibilidad que incluso los estudiantes que debían cargar datos para darle seguimiento a las clases ordinarias pudieran participar. Así mismo, hay un elemento afectivo asociado al uso de plataformas de mensajería instantánea que es difícil replicar mediante otras herramientas, al utilizar la misma plataforma que muy probablemente ya utilizaban los participantes para convivir con su familia y amistades, el taller pasaba a ser parte del mismo entorno inmediato que se proponía explorar, un entorno al que la misma Camila también pertenecía, y pertenece aún. WhatsApp era entonces no solo el aula, el archivo y el dispositivo, era el barrio también en el que todos convivían.

Fue así como cuando llegó el momento de diseñar la exhibición final con la que culminaría este proyecto de intervención educativa a través del arte, la presencia de WhatsApp era ineludible, al grado de que le elegimos como espacio expositivo también. Pero en vez de crear una nueva conversación grupal con los contactos de cada potencial asistente, se decidió activar como foro expositivo

la pestaña de ESTADOS o ESTATUS en el perfil propio de Camila en WhatsApp. ESTADOS de WhatsApp es un espacio que permite al usuario publicar imágenes, textos y videos cortos que todos sus contactos pueden ver por un periodo de 24 horas. Si bien no es muy popular entre los usuarios de la aplicación, ESTADOS se antojó como el espacio ideal para la exhibición sobre todo porque generaba cierta certeza en términos de accesibilidad para los participantes del taller, una prioridad para Camila, no solo por el servicio ilimitado ya mencionado sino también porque ya estaban familiarizados con la aplicación.

Por otra parte, la activación de WhatsApp como foro expositivo también puso a Camila en contacto directo con su audiencia, ya que tanto la artista como su público deberían agregarse a sus respectivas agendas de contactos, abriendo así un canal de comunicación horizontal mediante el cual Camila podría ser interpelada, cuestionada o felicitada de forma sencilla y directa. Por otra parte, este contacto directo con Camila también abría la posibilidad de que su privacidad fuera invadida por acosadores potenciales como los que denunciaba Maire Reyes en *Sobrevivir*. Como estrategia para disminuir este riesgo decidimos que la publicidad de la exhibición no incluyera su número privado, optando mejor por incluir su correo institucional de la UACJ al cual el público

escribiría para solicitar el número de contacto. Esta capa adicional de seguridad le daría a Camila la oportunidad de discernir si podía confiar en la persona que solicitaba su número. Incidentalmente el peligro inherente en compartir número personales de teléfono también fue disminuyó al utilizar el espacio de ESTADOS ya que de esta manera solamente Camila estaría en contacto con la audiencia y no habría un contacto directo entre el público y los participantes en el taller, menores de edad todes.

Así pues, teniendo en cuenta las posibilidades y peligros del espacio a ocupar, Camila preparó el material que exhibiría en forma secuencial para que cada imagen o video diera paso al siguiente de forma lineal y que así se pudiera experimentar la exhibición entera desde el dispositivo inteligente de cada visitante. Generó una suerte de guion museográfico que iniciaba con el cartel de la exhibición, rindiendo la función de portada, seguido por tres tarjetas que contenían el texto de sala, mismo que fue escrito considerando que sería publicado en segmentos para facilitar su lectura. Después siguió un audio sobre pantalla negra construido a partir de las voces de cada participante enunciando su nombre y terminando con la voz de Camila presentándose igual, al terminar el audio, inició una serie de videos cortos en los que la artista daba la bienvenida al público y presentaba el proyecto a

grandes rasgos. Una vez terminada la introducción, la exhibición comenzó propiamente con otra pieza sonora, esta vez construida a partir de reflexiones que los participantes compartieron sobre los espacios que elegían fotografiar en su comunidad. Una vez terminado el audio se mostraron las fotografías de espacios en la comunidad que cada participante había elegido exhibir, en ocasiones en vez de fotografía se mostraba un texto escrito o enunciado sobre el ejercicio de buscar espacios que fotografiar en su comunidad. Esta primera sección contaba con 20 fotografías, mismas que al terminar daban paso a la sección titulada *Espacios dentro del hogar*, que una vez más inició con una pieza sonora seguida de 20 fotos y citas de los participantes para luego dar paso a una tercer sección titulada *Sujeto dentro del hogar*, siguiendo el mismo formato. Para finalizar el recorrido secuencial, Camila volvió a la pantalla para despedirse compartiendo algunas reflexiones finales e invitando a que el público la podía contactar a través de la misma plataforma de mensajería instantánea.

Pero justo antes de terminar el último video, Camila invitó a los visitantes a visitar el repositorio de la exhibición que contenía todo el material referente al proyecto, no solo lo exhibido también el material didáctico que Camila creó y utilizó durante el taller. Este repositorio

se consideró necesario dadas las limitaciones de los ESTADOS de WhatsApp, en donde la exhibición solamente estuvo disponible 48 horas, ya que después de las primeras 24 se publicó una segunda vez. Así mismo parecía que podría ser una herramienta útil para educadores, académicas, artistas y estudiantes a quienes les pudiera interesar replicar o aprender del proyecto. Dicho repositorio sigue disponible en archive.org, una suerte de biblioteca pública en la internet que aloja todo tipo de contenido, desde textos hasta software, música y videos como la documentación de FotografYarte, grabada directamente desde la pantalla de una computadora corriendo la aplicación WhatsApp (Ojeda, 2021b) así como el resto del material, incluyendo planeaciones, conversaciones, instrucciones y dinámicas que detonaron cada una de las actividades<sup>2</sup>.

### **La virtualidad como ecosistema: flowerssiendo de Alexandra Rodríguez**

Alexandra Rodríguez también estaba interesada en dejar una suerte de repositorio que pudiera ser minado por un público interesado en aprender de su experiencia al desarrollar su proyecto de titulación, mismo que comenzó en enero del 2020, tan solo un par de meses antes del

---

<sup>2</sup> <https://archive.org/search.php?query=creator%3A%22Camila+Ojeda%22>

aislamiento forzado por cuestiones de salud pública. Similar a Maire, Alexandra también estaba interesada en darle seguimiento a trabajo que había realizado anteriormente, también con un fuerte sesgo de perspectiva de género y posturas feministas, así como una crítica encarnada y anecdótica del espacio público. Sin embargo, ella deseaba abordar estos temas desde nociones de la botánica, la vida no-humana y lo que ella identificaba como un rechazo sistemático de los cuerpos tanto de mujeres como de plantas en la ciudad. Esta condición compartida, entre plantas y mujeres, fue la base para construir un proyecto colaborativo con diferentes mujeres de la ciudad que mantenían huertos en sus hogares y con quienes deseaba intercambiar conocimientos sobre la siembra, cuidado y cosecha de cuantas plantas como se pudiera; por su parte, ella les compartiría sus recetas para hornear pan y galletas. Alexandra quería establecer un sistema de trueques éticos y equitativos entre mujeres dispuestas a aprender de forma colaborativa, encontrándose en espacios públicos como parques, la calle, el mercado y demás lugares donde ella solía sentirse incomoda, vulnerable y rechazada por encarnar *la cuerpa* que habita.

La cuerpa es el cuerpo no-normativo, el no permitido,  
la cuerpa somos nosotras que no podemos habitar

espacios comunes, o ser tomadas en cuenta como existencias con agencia y valor por nosotras mismas... me interesa generar nuevos entendimientos de lo que es ser una cuerpo a partir de una comunidad interespecie [entre mujeres y plantas] y retomar la agencia de nuestra cuerpo dentro de espacios a los que anteriormente se nos ha negado el acceso, como los espacios públicos. (Rodríguez, 2021, pp 4-5)

Pero su proyecto no se limitaba a reflexionar el rechazo que su cuerpo y la de sus colaboradoras experimentaban día con día, al contrario, Alexandra proponía hacer algo al respecto, y su propuesta consistía en la creación de una huerta comunitaria donde no solo se cosecharían alimentos vegetales y plantas medicinales, sino que también serviría como espacio de encuentro e instrumento didáctico para seguir aprendiendo y seguir intercambiando conocimiento. Por supuesto, al igual que en los dos ejemplos iniciales, en marzo del 2020 todo cambió. Y si bien los trueques de conocimiento iniciales que Alexandra proponía podían suceder perfectamente a través videollamada, como de hecho sucedieron, la huerta pública en definitiva no podría llevarse a cabo como en se había propuesto desde un inicio. Fue así como Alexandra volteó su atención a principios y nociones del código

abierto como herramienta para construir artefactos, como software, que puedan ser mejorados y modificados a partir del conocimiento y las necesidades de una comunidad entera aún y cuando el espacio que ocupa dicho artefacto no sea público per se. De esta manera Alexandra se dedicó a construir

[...] una huerta de código abierto, generada a partir de las aportaciones y colaboraciones de mis interlocutoras. Esta huerta es una oportunidad para que yo ponga en práctica las experiencias compartidas que mis colaboradoras me han intercambiado, y para que yo pueda generar mi propio conocimiento sobre... los procesos que se requieren [para] llevar a cabo al acompañar a una huerta en el desierto de Ciudad Juárez. (Rodríguez, 2021, pp. 29-30)

Como la casa que habita Alexandra no cuenta con un patio privado en el que pueda sembrar, ella optó por utilizar carritos del mandado acondicionados como camas de cultivo móviles, mismos que *estacionó* afuera de su casa y de alguna manera u otra compartió con sus vecinos, quienes en ocasiones intervenían las huertas incluso sin el consentimiento o conocimiento de la propia Alexandra. Para bien o para mal, la huerta código abierto de Alexandra sí parecía ser pública después de todo.

Pero un puñado de videollamadas y un par de carritos de mandado convertidos en cama de cultivo no eran suficientes para construir y justificar una exhibición final, así que Alexandra también se dedicó a construir lo que ella llamó

[...] una huerta en línea que se nutre y crece por medio de la información y las experiencias que yo y mis colaboradoras hemos obtenido y puesto en práctica. Esta huerta es una forma de conectar la huerta que respira carbono [los carritos de mandado] con otras personas de Ciudad Juárez y formar usuarias de esta, proponiendo una respuesta a la pregunta ¿Cómo alimentas a las plantas con voces? (Rodríguez, 2021, p. 38)

Y fue precisamente esta huerta en línea, la que eventualmente se convirtió en la exhibición final de Alexandra.

En primera instancia flowerssiendo es un sitio web construido en la plataforma hotglue.me, misma que permite crear páginas visualmente complejas con mínimo conocimiento de programación simulando técnicas de manualidades a partir del silicón caliente que permite pegar prácticamente cualquier objeto sobre la superficie que se escoja. El resultado suele evocar collages o fanzines

digitales capaces de conectar todo tipo de información y contenido en un mismo espacio virtual.

En el caso de flowerssiendo, la información y contenido que se hilvana se divide en cuatro secciones. Una portada-índice que contiene un poema a forma de prologo enmarcado por una ilustración de una raíz convirtiéndose en serpiente. En la parte superior de la portada, hay tres botones de izquierda a derecha:

- *Huerta Open Source*, que a su vez abre un nuevo índice en el que se anidan botones para cada una de las plantas que se cultivaron en la huerta desde la albahaca hasta el tomate, pasando por el melón y la sandía. Cada uno de estos botones a su vez abre una nueva página dedicada a cada cuerpa vegetal, con documentación fotográfica del proceso de cultivo y pequeños videos con el texto y el audio de retazos de las conversaciones que Alexandra sostuvo con sus interlocutoras. Así mismo, cada una de estas páginas contiene un código QR que el visitante puede activar para unirse a un grupo de WhatsApp que Alexandra ha preparado para continuar la conversación y el intercambio de conocimientos. En la parte superior de cada una de estas páginas solamente hay un botón que lleva al visitante de vuelta al índice para poder elegir una nueva planta cultivada. Bajo las

plantas, un párrafo introduce y explica el proyecto de la huerta al tiempo que da crédito a las interlocutoras de Alexandra como colaboradoras.

- *Plantar(nos) en el Desierto*, donde está disponible la documentación (en forma de videos, mapas conceptuales, capturas de pantalla y retazos de audio) de una *laboratoria* (sic) facilitada por Alexandra y su colaboradora, la educadora Angie Altamirano. En esta laboratoria, Alexandra y Angie, al lado de 17 participantes exploraron

las vivencias y aprendizajes que se obtienen al cuidar y acompañar una huerta en nuestro desierto, con nuestro clima, nuestra tierra y nuestro sol, para poder replantear nuestras propias responsabilidades y la forma en la que estamos relacionándonos con nuestra comunidad: cómo me cuido, cómo cuido a quienes me rodean y cómo coexisto en mi “jardín”. (Rodríguez, 2021, p. 40)

- *Plantar(nos) en el desierto* se llevó a cabo durante dos días a través de la plataforma de código abierto para videoconferencias Meet Jitsi, y utilizó la herramienta de colaboración gráfica Miró para generar jardines colectivos en los que los participantes pudieron plasmar sus propias

experiencias y reflexiones sobre el cuidado de cuerpos. Por ello, esta sección se trifurca a su vez en tres secciones más: VIERNES, que contiene fragmentos de documentación referente al primer día; JARDINES, que contiene capturas de pantalla documentando las reflexiones visuales y orales de los participantes; y SÁBADO, que contiene fragmentos de documentación referente al segundo día. Finalmente, en el extremo inferior de esta sección, también están disponibles las grabaciones de cada sesión en su totalidad para ser exploradas por los visitantes que así lo desean.

- *Raiz*, que contiene una suerte de texto de sala titulado Sobre el arte contemporáneo como producto, las cuerpos como recurso y la artista necesaria, que yo mismo escribí, en el cual se explora las posibilidades de entender las posibilidades del trabajo artístico mucho más allá de la producción de objetos como pinturas, fotografías o videos. Así mismo, aquí también hay un mapa conceptual que reúne e hilvana algunos de los conceptos y procesos claves de los que emergió *flowerssiendo*.

*flowerssiendo* (<https://flowerssiendo.hotglue.me/>) se publicó el 30 de octubre del 2021 a modo de inauguración virtual y sigue en línea como un sitio web construido a partir de una serie de colaboraciones iniciadas por Alexandra y convertidas en una huerta en línea que se alimenta con voces y busca nuevas colaboraciones. Si bien tiene muy poco en común con lo que tradicionalmente reconocemos como ‘redes sociales’—no ofrece la oportunidad de crear una cuenta para publicar fotos, ni botones de reacción estilo ‘me gusta’—es evidente que las conexiones sociales, colaborativas y comunitarias que esta página documenta y celebra la validan como una red tan orgánica como la huerta que Alexandra cultivó en carritos de mandado.

### **La virtualidad como herramienta creativa: A modo de conclusión**

Está de más señalar que la selección de proyectos aquí compartidos no es azarosa y en efecto representa un puñado de aproximaciones especialmente exitosa en cuanto a su aproximación y aprovechamiento de las posibilidades que ofrece la virtualidad para no solamente exhibir piezas de arte digitalizado, pero también para generar procesos propios de la red desde sus posibilidades. Sobra también decir que no todas las exhibiciones de arte podrán adaptarse a entornos virtuales, y que habrá

negociaciones inevitables en cada caso, sin embargo, este breve recorrido por tres proyectos con procesos y preocupaciones compartidas pero objetivos enteramente propios de cada artista puede servir como referente para dudar de la idea que el arte en línea solamente puede existir a modo de registro de obra que bajo circunstancias ideales deberían experimentarse de forma presencial y no a través de una pantalla. Al contrario, en cada uno de los ejemplos revisados aquí, la pantalla se convirtió en un elemento esencial para cumplir los objetivos que se buscaban y muy lejos quedó de ser el obstáculo que suele asumirse; en Sobrevivir la pantalla permite que los ojos del visitante se fundan con los ojos de la artista para simular un recorrido empapado de calle; en FotografYarte la pantalla se convierte en el espacio de exhibición, la vitrina que nos permite visitar el barrio de Camila y sus estudiantes; y en flowerssiendo la pantalla se convierte en el referente constante y la encarnación de una serie de colaboraciones que activaron y celebraron cuerpos antes rechazadas.

Es así que, si logramos reconocer la virtualidad no solamente como un espacio de simulación 3D y aprendemos a reconocer las posibilidades de diferentes plataformas, redes y herramientas, así como sus puntos de convergencia, tenemos la oportunidad de generar nuevas

experiencias creativas que no dependan necesariamente de las tarjetas gráficas más veloces o la banda más ancha de internet o el paquete de software más caro y profesional. Al contrario, en ocasiones una aplicación de mensajería instantánea es suficiente.

De forma individual, cada uno de los proyectos presentados buscó posibilidades diversas, aprovechó convenciones inherentes del medio virtual e interrogó los límites infranqueables de la realidad entre pantallas, que dista mucho de la realidad fuera de ellas. *Sobrevivir* de Maire Reyes, por ejemplo, se enfocó en capturar y compartir la experiencia del acoso callejero a pesar de que para visitarla ninguno de sus invitados pisaría la calle. Para ello se valió de un sonido envolvente, una narrativa sencilla pero contundente y aprovecho la posibilidad de convertir cada uno de sus collages en piezas de gran formato cuando su realidad material podía ser contenida en un cuaderno de tamaño estándar. Así mismo, aprovechó la posibilidad de la transmisión en vivo para hacer un acto de presencia íntimo y personal en la pantalla de cada espectador, pudiendo hablarles a cada uno cara a cara, mirándoles a los ojos.

Camila Ojeda, por su parte, aprovechó la familiaridad que los participantes de su curso ya tenían tanto con sus dispositivos móviles como con las respectivas aplicaciones

para tomar fotos y de mensajería instantánea para diseñar actividades que se enfocaran en las posibilidades narrativas, comunitarias y de auto representación de la fotografía digital. En vez de pedirles a sus colaboradores que tomaran distancia de sus prácticas fotográficas—insistiendo en reglas de composición o exaltando las virtudes de la fotografía análoga—Camila simplemente fue señalando caminos mediante los cuales cada participante podría maximizar las posibilidades de las fotos que muy probablemente ya tomaban antes de su intervención. Así mismo, ella aprovecho su propia experiencia como miembro del mismo barrio y estudiante de la misma secundaria para consolidar una comunidad y un salón de clases que cada uno de los participantes podía llevar en su bolsillo, moldeado como una conversación compartida en WhatsApp. Era tan solo congruente entonces que la exhibición final cupiera también en el bolsillo de cada visitante, aprovechando un espacio diseñado específicamente para funcionar como galería de contenido digital, da igual si se trata de tanto imágenes como videos o texto; elementos suficientes para exhibir los resultados finales de una intervención comunitaria a través de la educación artística como lo fue *FotografYarte*.

Finalmente, *flowerssiendo* aprovechó las posibilidades globales de la llamada web 2.0, siempre

dispuesta a fomentar la creación de redes de acuerdo a preocupaciones y aficiones afines. Alexandra Rodríguez, sin embargo, se negó a fomentar la monetización y explotación de dichas conexiones, como todas las redes sociales inevitablemente lo hacen, al establecer una serie de premisas que permitirían reconocer cada intercambio de conocimiento como una práctica ética, más preocupada con la experiencia y el proceso que con el producto final, mismo que por necesidad misma terminó siendo un ecosistema hipertextual en el que conviven conversaciones, mapas conceptuales y jardines virtuales. En *flowers* siendo se aprovechan y exhiben posibilidades colaborativas que difícilmente podrán ser replicadas por el artista promedio trabajando desde su estudio o incluso en proyectos de arte público que difícilmente logran trascender relaciones verticales entre artistas, ayudantes y miembros de la comunidad.

Tal vez esa sea una promesa olvidada del espacio virtual que el arte puede reivindicar, la de la exploración y colaboración horizontal. Sin rendirle cuentas a los grandes conglomerados de la minería de datos personales, la economía de la atención y la privatización de experiencias digitales bajo marcas registradas como Meta™, criptomonedas y NFTs. Al contrario, artistas trabajando desde posturas éticas, críticas y colaborativas en el espacio

virtual pueden buscar de nuevo las posibilidades que alguna vez tomamos por sentado los que experimentamos internet a principios de los 90's, antes de la homogenización personalizada del espacio virtual, aún y cuando ello significaba que no siempre encontraríamos lo que deseábamos. Podría ser que, mejor aún, encontraríamos lo que necesitábamos.

### Referencias

Arte Útil (s. f.). About. <https://www.arte-util.org/about/colophon/>

Reyes, M. [Maire Rey]. (2017, 22 de noviembre). Desnuda [archivo de video]. YouTube <https://youtu.be/av9XBkQaIEA>

Reyes Rodríguez, N. M. (2020). *Sexismo Cotidiano. Sobrevivir como mujer y artista*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez]

Reyes Rodriguez, N. M. (30 de abril de 2020b) *Sobrevivir. People Art Factory*. <https://peopleartfactory.com/g/sobrevivir>

Reyes Rodriguez, N. M. (16 de octubre de 2020c) *Sobrevivir. Maire Artista Visual*. <https://normaireyes.wixsite.com/maigreen/blog>

Ojeda Salas, C. A. (2021a). *FotografYarte: ¿El arte como una herramienta social?* [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez]

Ojeda Salas, C. A. (25 de abril de 2021b) Documentación FotografYarte [archivo de video]. Internet Archive <https://archive.org/details/documentacion-fotografy-arte>

Rodriguez Mendoza, K. A. (2021). *¿Cómo alimentas a las plantas con voces?: La comunidad como forma de arte contemporáneo y su manifestación dentro de la huerta.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez]