

ARTE MEDIAL
CONTEMPORÁNEO





Un laboratorio digital como espacio ideal para escritores mediales

Arely Alicia Valdés Rodríguez
lyciavalguez@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-8104-9647>

Armando Andrade Zamarripa
armando.andrade@edu.uaa.mx
<https://orcid.org/0000-0002-9377-4632>

El presente texto está conformado por algunas de las cavilaciones teórico-críticas que se desprenden del proyecto profesionalizante Intermedialidad y Descentralización del Discurso Poético, que pretende generar un laboratorio de escrituras expandidas, a través del que se descentralizaría a la hoja-libro como objeto contenedor tradicional de la poesía, al mismo tiempo que se indaga en torno a los efectos de la posición entremedios en la que se coloca el discurso poético expandido.

La selección de un laboratorio en lugar de un taller, forma predominante para la enseñanza de la escritura profesional o informal, no es gratuita. Dicha elección no desea hacerse pasar como una alternativa más. No pretende tampoco el simple experimentar por experimentar, actividad que abraza en sí el espíritu de las vanguardias artísticas que buscaron resultados distintos a lo ya conocido. La elección de un laboratorio para la puesta en práctica de las escrituras poéticas expandidas anhela ser parte

del signo de los tiempos: las tradicionales y canónicas formas de producción literaria se ven trastocadas también por la implosión mediática. Los análisis de las nuevas formas de escritura avanzan con retardo respecto a la velocidad con que estas surgen, y los laboratorios, como espacios de control y experimentación, se ofrecen de pronto como una opción mucho más que adecuada para la investigación de los procesos de lecto-escritura que acontecen atravesados por los nuevos medios.

Sin embargo, más allá de cualquier matiz de científicidad que el vocablo “laboratorio” pudiera añadir al proyecto, parte de lo que aquí se ofrece respecta más al ámbito de la espacialidad. ¿Qué tipo de implicaciones y de qué grado, aguardan al proyecto si este optara por formalizarse como espacio y no como un programa de enseñanza-aprendizaje?, ¿qué complejidades materiales y de infraestructura representa un laboratorio de escrituras expandidas cuando debe desenvolverse intermedialmente, es decir, con características similares a las de un taller de escritura creativa, pero también con las propiedades objetuales de un laboratorio de medios? Y finalmente, ¿cuáles son las alternativas para un laboratorio de estas características, cuando su proyección arranca en un tiempo tan incierto como lo es el que se define, tímida, socarronamente, como a. de C.-d. C, antes de la COVID, después de la COVID? Existe el antes. Lo que hay ahora es un medio. Un durante. Un entre. Un después no todavía.

Las cavilaciones se presentan siguiendo, primero, lo que se entiende por laboratorio medial y por taller; le sigue un breviarío de las propuestas de algunas de las vanguardias para subvertir al lenguaje; y a modo de cierre, en compañía del francés Henri Lefebvre, un apartado que especula entorno a la producción de un espacio para un laboratorio digital y la que podría ser una de sus metodologías tentativas de aprendizaje.

Talleres de escritura y laboratorios mediales

En el capítulo “VII. Prácticas de comunalidad contra la violencia”, de su libro *Los muertos indóciles: necroescrituras y desapropiación*, Cristina Rivera Garza, al abordar el tema de las clases de escritura, realiza un brevísimo recorrido de los orígenes de los talleres de escritura creativa y hace al mismo tiempo notas críticas al respecto del ejercicio de la enseñanza y profesionalización de la escritura. Explica que los talleres tal y como se conocen hoy, datan desde el siglo XIX

y siguen el modelo de *workshop*, heredado por las primeras universidades estadounidenses en establecer espacios dedicados completamente a la redacción de poesía y narrativa, como la Universidad de Iowa en 1936, seguida de los seminarios de Johns Hopkins y Standford en 1947 (Rivera, 2019: 236), propiciando, por lo demás, lo que ya avanzado el siglo xx se ofertaría en algunas academias como un *degree in creative writing*, y poco después también como un posgrado.

La importancia de un sitio especializado para la profesionalización de la escritura, en lo que fueron pioneros los americanos, es imprecendente. Como apunta también Rivera Garza, con el surgimiento de dichos espacios se discute acerca de la deseabilidad de profesionalizar escritores y sobre quiénes deben ser encargados en proveer tal enseñanza y liderar talleres y salones. Se asumiría que un escritor es el indicado para ocupar el puesto. Sin embargo, al estar en juego la enseñanza-aprendizaje, suponer que quien bien escribe, bien enseña, no es lo más acertado. Con todo, no tardaron en seguir los pasos de las academias americanas, distintas universidades en el globo para ofrecer posgrados en escritura. No se revisan aquí ninguno de los programas de enseñanza de escritura que ofertan estos espacios. Se realiza la nota al respecto, sin embargo, porque las metodologías de enseñanza-aprendizaje o autodidactas, competen al proyecto puesto que evidencian una pregunta de peso: ¿qué herramientas ocupan los escritores para desempeñarse? Distinguiendo aquí herramientas intelectuales de herramientas materiales. ¿Qué medios objetuales son necesarios para que tanto el escritor en ciernes como el ya establecido, desarrolle efectivamente su labor?

Ya hablaba Virginia Woolf, en *A Room of One's Own*, de la repercusión de poseer un espacio donde poder dedicarse sólo escribir. Y las vanguardias que dieron inicio con la convergencia entre tecnologías y arte, constataron también de la necesidad de un espacio que permitiera una interacción significativa, intermedial, si bien no en los mismos términos monetarios y de emancipación femenina que planteó Woolf. El hermanamiento de ambas disciplinas, arte-ciencia, atrajo hacia sí terminología perteneciente a lo científico, abriendo camino para la adopción e integración del vocablo laboratorio para denominar a nuevos espacios de trabajo con metodologías innovadoras.

El Laboratorio Medial o MediaLab tendría entonces sus raíces en los laboratorios científicos, el laboratorio industrial, el laboratorio de diseño y el laboratorio tecnológico digital (Ortega y Villar, 2014: 153). El mero uso del vocablo “laboratorio” trasmina las posibilidades de este como espacio para

los ejercicios de creación dentro y fuera de la disciplina artística, pues implica repensar las técnicas y procesos de creación desde el método científico. En el caso de los laboratorios mediales, el foco se encuentra en el uso mismo que permiten los medios y la tendencia de los laboratorios de medios suele ser la aplicación de tecnologías a un área específica, antes que una apertura general y ciudadana como el Medialab-Prado o de otros laboratorios mediales que, aunque permiten residencias artísticas profesionalizantes, su adherencia a un museo con colecciones itinerantes o no permanentes, exige una interactividad que la tecnología aplicada y en simbiosis con la realidad hipermediatizada permite con relativa sencillez.

Extrapolar a la escritura y sus talleres con un laboratorio de medios, permite la expansión de la escritura y del hecho literario fuera de los soportes hegemónicos, y posibilita también el estudio de las poéticas que se desenvuelven en cada uno de los distintos espacios, así como el robustecimiento de las interacciones y crisis del trabajo en comunidad, dado que no existe en esta especulación el escritor aislado en una torre de marfil: la escritura medial requiere duplas, equipos, comunidad y contacto para expandirse.

Las herencias: antecedentes de la escritura como práctica artística y de los talleres como espacio de enseñanza informal

La escritura en las vanguardias ha sido un medio atractivo y recurrente para la experimentación y subversión del lenguaje. Por ejemplo, el método literario de William S. Burroughs que apega a la noción del Cut-Up, término que se refiere la técnica del corte de fragmentos de película en el montaje cinematográfico, el escritor estadounidense lo emplearía para desquiciar los límites impuestos por la disposición lógica del lenguaje. Igualmente, este potencial del montaje tiene sus hermanos en el *Collage* dadaísta y en el Ensamblaje surrealista.

Fue precisamente con el Futurismo que se manifestaron exploraciones de espacios de convergencia¹ entre los creadores y los espectadores para poner

¹ Cafés, salones, banquetes literarios y salas de fiestas. Como el caso de los futuristas y constructivistas rusos que se reunían en el café El Perro Callejero de San Petersburgo o el cabaré Voltaire en Zúrich donde se frecuentaba el grupo dadaísta.

en práctica las desarticulaciones performativas que la presencia permitía. Por ejemplo, Alfred Jarry nunca concluía sus obras teatrales patafísicas –Ubu Roi (Ubú rey) y Le roi Bombance (El rey Jolgorio)– antes de la presentación, sino que abría la posibilidad de la escritura escénica durante las funciones como una experiencia liminal entre la vida cotidiana y la disposición del texto dramático. Pero esta vanguardia también arroparía el ambiente maquínico como elemento creativo en los poemas sonoros como los parolíberos (*parole in libertà*) de Marinetti para decir palabras sin sentido alguno y con alusiones fonéticas a explosiones, motores y efectos ruidosos. Así, el artista italiano se declararía como “declamador del verso libre y las palabras en libertad” (Rose-Lee, 1996: 16) y advertiría que las manos de los declamadores futuristas eran capaces de manipular instrumentos para hacer ruidos.²

Durante la conformación del movimiento dadaísta es notorio la manifestación de la escritura automática antes de convertirse en una de las técnicas recurrentes por los surrealistas al escribir de manera fluida como los pensamientos sin freno moral ni social. Automatismo se consagraría como una disrupción del lenguaje arropando a la “omnipotencia del sueño” (Rose-Lee, 1996: 16).

A través de estos grupos, la literatura ensayaría un sinfín de hibridaciones y contingencias como preámbulo a su conjugación con los soportes de otros medios artísticos como la escultura, pintura o la imagen mecánica –fotografía e imprenta offset–. Por ejemplo, en la *Bahaus*, gracias a artistas como Oskar Schlemmer y László Moholy-Nagy, la letra por primera vez se haría imagen con múltiples soportes y salidas. A veces proyectada y en otras ocasiones ensamblada con objetos fotoquímicos u objetos escultóricos sonoros para realizar poemas y tipografías inusitadas. Pero gracias a la Internacional Letrista, la letra como imagen y sonido se consagraría.

Posteriormente, con el movimiento Fluxus esta articulación con otras disciplinas y soportes la literatura fue recurrida debido a sus invenciones enunciativas, instruccionales, sonoras, objetuales, archivísticas e imagéticas.

Estos casos ejemplares esbozan la creación en colectivo, la socialización del proceso creativo en espacios públicos y la deconstrucción de la literatura, en particular de la poesía a partir de las consignas formales o prohibiciones ideológicas. Entonces es posible darse cuenta de las convergencias

2 Ejemplo de ello se dio con Luigi Russolo y Ugo Piatti con sus instrumentos de ruidos, los Intonarumori.

intermediales con otras disciplinas y diversas exploraciones formales con el arte posmoderno que esbozaron gradualmente la expansión de la literatura.

Cristina Rivera Garza reflexiona sobre las estructuras de los talleres de escritura que la mayoría corresponden a “modelos de enseñanza verticales, autoritarios, patriarcales [...]. En ellos una figura de autoridad, amparada ya por la experiencia, ya por el prestigio, ya por la diferencia generacional” (Rivera, 2019: 241-242). A la vez, se cuestiona sobre los entornos de la escritura alejada de una jerarquía unilateral para su práctica como los cafés, la ciudad o el acompañamiento de maestros personales y los talleres literarios informales para formar escritores. ¿Cuál sería el espacio ideal para agitar y estimular la producción literaria?

La producción del espacio: de los MediaLabs a los MediaLabs digitales para la escritura expandida y el aprendizaje invisible y autónomo

El enfoque humanista marxista de Henri Lefebvre sobre los estudios del espacio como representación y las prácticas de la ciudad constituyen una revisión a la teoría marxista y a los estudios de la vida cotidiana en torno a la reproducción de las relaciones sociales dentro del capitalismo. Lefebvre concuerda con Karl Marx al señalar que las fuerzas y relaciones de producción ya han sido superadas con el crecimiento urbano, puesto que el capital ha convertido al espacio como una mercancía. Es ahí que los espacios de creación son un objeto de estudio para su desarticulación con la noción mercantilista como las escuelas de arte o espacios culturales.

Lefebvre en su texto *La producción del espacio* expone que no hay neutralidad en la noción de espacialidad capitalista, el espacio ya no debe concebirse como pasivo, vacío, o carente de otro sentido, como los “productos”, que se intercambian, se consumen, o desaparecen. No se puede concebir de manera aislada o quedar estática. El espacio y sus derivaciones parecen ser dialécticos, producto-productor, como soporte de las relaciones económicas y sociales (Lefebvre, 2013: 14-19).

Sin embargo, para el autor francés, la sociedad origina un espacio en cada coyuntura histórica, a través de un proceso perpetuamente inacabado no

de naturaleza dialéctica sino trialéctica, sostenido en un trinomio conceptual provisto de las representaciones del espacio, los espacios de representación y las prácticas espaciales. En paralelo, distingue entre el espacio físico, social y mental a una teoría conjunta que evidencia las intenciones ideológicas de la reproducción del espacio sacando también a la luz cómo cada sociedad produce su propio espacio que se superpone al producido durante otras etapas históricas en ese mismo terreno (Lefebvre, 2013: 20-28). Esto explica por qué las vanguardias creaban sin vacilo ni restricciones en espacios públicos destinados a la recreación como los cafés, bares, cabarés, etcétera. Entonces, ¿cómo constituir un espacio con una intención de amplio criterio y libre tránsito para generar un laboratorio literario expandido?

Al asumirse vivir en una sociedad de información, hipermediatizada, globalizada, donde impera el capitalismo, resulta sencillo olvidar que los procesos cognitivos, las experiencias corporales y la imaginación se ven afectadas tanto a nivel individual como social por el uso de los medios. El gigantesco salto, decididamente forzado, de lo analógico a lo virtual, que ha dado el planeta desde la declaración de estado de pandemia, visibiliza con mayor intensidad, en comparación a años anteriores, la dependencia a las tecnologías.

El vacío de plazas, estadios, teatros, cines, estaciones y demás sitios de calidad liminal, puso sobre la mesa la importancia del diseño de los espacios colectivos cuando estos tuvieron que trasladarse a lo abstracto y su vacío evoca al bullicio con que las vanguardias ocuparon estos sitios. Mas la abstracción a lo digital, no implica carencia de realidad con el lenguaje programático traducido en *bits* que conforman imágenes o sonidos y que permitió que el mundo continuara funcionando a pesar de todo. El diseño de los espacios depende de quién los ofrece. Fuera, en los espacios tangibles, edificios y construcciones diversas se sostienen con adherencia a una institución formalizada. Dentro, el dentro de la virtualidad, depende de servidores y empresas. Otra suerte de institución formalizada a la que el usuario le deja migas, como incauto Hansel y Gretel, de sus andanzas por la *web*.

Las posibilidades del espacio físico como contenedor de los procesos de escritura en aislamiento o en colectivo permean las encauzadas críticas a los dispositivos de creación y formación de escritores actualmente. Pero se subscriben al paisaje mediático y al ambiente cibernético que abren nuevos paradigmas y posibilidades para la constitución de espacio ideales, libres y cohabitables sin una fuerza capitalista patriarcal.

El traslado “forzado” implica una representación espacial que suele también obviarse en el terreno de lo tangible por obra de la familiarización con el espacio puesto que se normalizan así cualidades ahí imbricadas que, de prestárseles atención, declaran estilos, orígenes, intenciones. Si el diseño de la representación espacial depende, pues, de la adhesión de su diseñador a una institución o línea de pensamiento terminante o no, queda entredicho lo que ofrece: el orden de aparición, sus colores y el número de herramientas que ofrecen las redes y aplicaciones que dependen de Internet están condicionando el pensamiento, el comportamiento y las creaciones artísticas que puedan surgir en su seno.

“¿En qué consiste la fantasía del arte?”, se pregunta Lefebvre. “Se trata de remitir lo actual, lo próximo, las representaciones del espacio, a lo más lejano, a la naturaleza, a los símbolos, a los espacios de representación” (Lefebvre, 2013: 273).

En este momento, el espacio pandémico se experimenta entre las paredes físicas y cibernéticas donde advertimos la inevitable interconexión del mundo perceptible análogo y aparente virtual que, para las mayorías de las prácticas sociales, obedece a una adecuación obligada, pero otras prácticas como la literatura expandida se torna un escenario ideal para debatir el determinismo digital. Esto nos lleva a revisar los MediaLab como un espacio de experimentación con medios tecnológicos con la ayuda de estancias y laboratorios creativos.

La configuración de los espacios de investigación/experimentación/producción en la convergencia entre arte, comunidad y tecnología tienen sus modelos ya institucionalizados en los laboratorios de medios –MediaLab– como el Centro Georges Pompidou de París, Francia; el YCAM (Yamaguchi Center for Arts and Media) de Yamaguchi, Japón; el MediaLab Prado de Madrid, España; el ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) en Karlsruhe, Alemania; mit Media Lab del Massachusetts Institute of Technology en Estados Unidos, o aquellos menos institucionalizados e independientes como el CHELA (Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano) en Buenos Aires, Argentina. En estos lugares ha sido posible desarrollar y fortalecer prácticas artísticas que posibilitan la transferencia de conocimiento en múltiples plataformas y agentes. Tanto en el ZKM como el CHELA han desarrollado laboratorios con una metodología basada en el trabajo colaborativo, la experimentación y el encuentro de saberes en torno al arte, la ciencia y la tecnología.

Se ha de suponer que un espacio como los MediaLab precisamente existe coherencia entre los contenidos de su propuesta y su metodología; sin embargo, los casos mencionados pertenecen a espacios museísticos, fundaciones o incubadoras universitarias donde comúnmente se realizan residencias, pero los residentes son artistas renombrados con equipos interdisciplinarios conformados con ingenieros, diseñadores o científicos, que se les ofrece producir con la infraestructura espacial y los mecanismos económicos-estéticos de sus directivos (curadores y promotores) con la consigna de exhibir la obra resultante. Es así que la producción le pertenece a los propios MediaLab.

Fuera del ámbito artístico, existen ejemplos pop o de “cultura de masas”, que funcionan como guía visual para para explorar especulativamente las posibilidades de los MediaLabs para ejercitar la escritura: Club Penguin, Habbo, The Sims, y Animal Crossing, todos videojuegos con opciones de multijugador, de rol y de pisos/casas/islas que permiten el diseño personalizado, parten de la imitación de lo material y ofrecen la facultad de reunión *online* en un espacio que rebasa físicamente los límites de la realidad que simulan por principio.

En el último de los ejemplos, el videojuego desarrollado por Nintendo, recientemente se ha organizado la instalación colaborativa: *Haciendo del juego una expo. Exposiciones de Arte Joven en Animal Crossing: New*, que cuenta a la fecha con tres ediciones. Cada edición constó con la participación de distintos jugadores/artistas y se presentó a través de Twitch. En las paredes de las habitaciones virtuales, pintadas con fondo de nubes, bosques o sobrios colores cuya iluminación recuerda a la de una galería, se colgaron diminutos cuadros anunciando *mottos ad hoc* a la temática de la edición y se colocaron, además, elementos varios que alimentaron a la instalación. Con este ejercicio se pone en cuestionamiento la utilización del videojuego para algo más que el ocio y el entretenimiento, ya que tanto sus herramientas como su espacio brincan al lado de la creación artística o cuando menos a su simulación, algo que se escapa de las propuestas de galerías y recorridos virtuales de museos y otras instancias artísticas.

Resulta inevitable, pues, imaginar las posibilidades de existencia de MediaLabs digitales partiendo de esta guía especulativa. No un laboratorio medial especializado en la producción y exploración de contenidos virtuales, sino un *lab* completamente *online*: el espacio del laboratorio como realidad virtual.

Esta idealización del laboratorio digital de literatura expandida demanda en sí una arquitectura holística para esa libertaria posibilidad de articulación igualitaria del aprendizaje; por tanto, se revisan las modalidades actuales del aprendizaje invisible aterrizado en pedagogías del aprendizaje autónomo.

Las nuevas tendencias del autoaprendizaje autónomo se efectúan con diversas herramientas y procesos híbridos de aprendizaje, como la autogestión y la experimentación del conocimiento propiciadas en un ambiente virtual. En la teoría constructivista, por ejemplo, el conocimiento no se recibe de forma pasiva ni es mecánicamente reforzado, sino que se produce por un proceso activo de dar sentido. El paradigma constructivista toma su nombre de la noción fundamental de que todo el conocimiento humano se construye (Moreno, 2016: 38).

Dicha noción constructivista propicia una enseñanza significativa para el aprendiz. Sin embargo, en la era del Learning Technology (LearnTech), término con el que se designan a todas las soluciones que han aparecido en los últimos años relacionadas con la educación en plataformas de aprendizaje en línea u otras con un componente tecnológico, los alumnos, cada vez más, consultan y emplean recursos y materiales instructivos audiovisuales –como los tutoriales de YouTube o minicursos en plataformas MOOC³– para indagar procesos técnicos y temáticas desconocidas por ellos mismos de manera inmediata. Así, en el aprendizaje autónomo esta indagación y gestión de conocimiento por parte del alumno se acelera y es frecuente, gracias a las aportaciones de la Internet.

Aunque esta autonomía no es un proceso sencillo, ya que requiere de la adquisición, previamente, de diversas habilidades, como la discusión epistémica, la gestión de información en bases de datos y ser capaz de emprender la práctica de los hallazgos teóricos y metodológicos con la finalidad de permitir al aprendiz ser un agente del conocimiento autónomo.

Liberar el conocimiento a través del empleo de recursos audiovisuales, digitales y entornos inmersivos contribuye a que la práctica del docente no se reduzca a fungir como administrador de información, sino a ser un asesor del desarrollo de las habilidades, actitudes y competencias de los participantes, por lo que es una oportunidad para superar la etapa teórica y de reproducción de la información hacia una aplicación del conocimiento práctico y experiencial entre pares.

3 Acrónimo en inglés de Massive Online Open Courses, que significa cursos online masivos y abiertos.

Bajo los preceptos del Aprendizaje Invisible de Cristóbal Cobo y John W. Moravec (2011b), desarrollado en su texto “Introducción al Aprendizaje Invisible: la (r)evolución fuera del aula”, nos permite reconocer cómo a partir de otras modalidades de aprendizaje fuera de lo formal se logra un aprendizaje más empático y personal.

La perspectiva del aprendizaje invisible enfatiza que los entornos fuera del aula son más propicios para un aprendizaje significativo, ya que implica la inclusión de destrezas y habilidades que los estudiantes ocultan en la escuela y en el aula, que son invisibles, ya sea porque no están en el currículum o porque no están integradas en las rúbricas de evaluación (Cobo y Moravec, 2011b: 18-46). Es aquí donde se encuentra la rendija para implementar la estructura horizontal entre los participantes del laboratorio digital.

Precisamente, los laboratoristas deberán considerar otras herramientas y estrategias que impliquen la informalidad o el entorno del hogar, como un proceso de lo experiencial y la causa del descubrimiento de fenómenos reflejados en su proceso creativo. Además, esto genera un valor más cualitativo y emocional que no sólo implica el qué sino cómo, dónde y cuándo se aprende dentro y fuera del aula. El propio Cobo⁴ en otro texto, expone que lo inesperado del aprendizaje sucede durante el autoestudio y la exploración informal o la asistencia entre pares con recursos virtuales, ya que es el ambiente que la sociedad actual procesa toda mediación social y el aprendizaje no debería quedarse fuera.

Así como los dispone la Investigación Artística,⁵ el proceso es aprendizaje y la educación es vida, el autor español propone que dicho aprendizaje permanente derivado de la disposición de incluir lo que se hace fuera de clase y lo que no se contemple en el programa se incluya a partir de una ruta de situaciones, no temas, sino escenarios que obliguen a adaptarse todos desde el programa de materia así como docente –tutor-guía–, sus estrategias y por ende al escritor –escritor en formación–. A la vez, concibe como ingrediente sustantivo el aprovechamiento de la experiencia del estudiante, ya que es donde surge la

4 En su texto menciona el “Edupunk”, que alude a las prácticas de aprendizaje con recursos de “hazlo tú mismo” (do-it-yourself, diy) o el aprendizaje serendípico lo que se aprende cuando ocurre de manera accidental. Cfr. Cobo y Moravec (2011c: 107-140).

5 Hemos abordado la conceptualización de Investigación Artística que Nuria Rey y Rut Martín articulan con precisión epistémica y metodológica para nuestros fines. Cfr. Rey Somoza y Martín Hernández (2020: 110-120).

necesidad y las fortalezas del autoaprendizaje. ¿Cómo articular el aprendizaje autónomo vía remota?

El reto se asume desde el acontecimiento pandémico que nos obligó a emprender la asunción de recursos digitales e inmersivos, por tanto, no se parte del desconocimiento, pero sí de impulsar que la empatía con estos medios y el placer por la escritura sean los requisitos principales. La formación confinada, como lo nombran el propio Cristobal Cobo y Hugo Pardo, es una modalidad forzada pero que abrió la oportunidad de que todo espacio fuese el campus universitario (Pardo y Cobo, 2020), el impedimento está en considerar el empaquetamiento del conocimiento como en la modalidad presencial y en “poner la necesidad pedagógica por delante de la herramienta y definir con precisión los cómo de la ejecución” (Pardo y Cobo, 2020: 18). Estos autores consideran que la estrategia más eficaz de contenidos de aprendizaje a distancia requiere dejar de considerarlos en una línea de tiempo finita; ahora, la virtualidad del aprendizaje se traslada hacia una narrativa transmedia expandida que incite a atenderse sin caducidades.

Estas consideraciones pedagógicas en conjunto con las herramientas de la Investigación Artística fomentarían la construcción permanente de un portafolio personal que visibilice evidencias de su proceso de aprendizaje y producción continuos. Así, la expansión del aprendizaje autónomo tendría su nivel de socialización por medio del intercambio comunitario entre los participantes y un discurso performativo en la plataforma digital del laboratorio con un discurso con perspectiva de género y con una disposición plural performativa para regenerar, posibilitar y transformar la creación del conocimiento con dinámica de placer contra las dinámicas de opresión, como lo apunta María Acaso con su Método Placenta (Acaso, 2012). La direccionalidad del discurso del laboratorio digital debe abrirse a la empatía constante con la apropiación y las representaciones del espacio de sus participantes.

Por otro lado, más allá de las implicaciones objetuales de un laboratorio digital, con sus costos por materiales, programadores y servidores, una pregunta que tal vez anteceda a muchas otras en el proceso, no ya de planeación, sino de la fantasía misma, es si resulta deseable un espacio así.

Las vanguardias tuvieron sus respectivos centros de reunión, discusión y creación, así como sus respectivas técnicas propositivas para el ejercicio de la escritura. ¿Cuál es el espacio ideal para los artistas/escritores mediales pandémicos, cuando los principales centros, si no no cerraron, restringieron

considerablemente su afluencia como contingencia sanitaria? La total inmersión virtual del espacio recuerda a historias de ciencia ficción como *The Matrix*, *Ready Player One* o *Sword Art Online*.

Hay algo desalentador en la probabilidad de abandono de la espacialidad física. Sin embargo, la aparente reducción de opciones para los laboratorios mediales, como resultado de la pandemia, que no sean solo *workshops* por videollamada o la diversidad de materiales audiovisuales, recuerda también que los proyectos adheridos a estos laboratorios atravesaron y sobrevivieron a una convocatoria que dejó fuera a otras propuestas, permitiendo la perpetuación del dominio de espacios de creación por “autores de renombre”. El MediaLab digital resulta entonces ideal, atractivo: un creador, de renombre o no, principiante o no, da de alta una cuenta, trabaja con las herramientas que se ofertan, se granjea seguidores como en una de las redes sociales ya conocidas. A un par de clics cualquier persona accede a las piezas ahí originadas o genera las propias. Pero este reduccionismo olvida que las herramientas que caracterizan a los MediaLabs, (sensores, impresoras, proyectores, etc.) no son hasta ahora completamente replicables en la red y arroja como última opción la hibridez de formato. La escritura pareciera librarse de la dependencia a tecnologías, pero existe siempre algo que media: un bolígrafo, el teclado, lentes de aumento, procesadores de textos.

Hito Steyerl (2013) en el artículo *Too much world: Is the Internet Dead?* para e-flux, argumenta que “datos, sonidos e imágenes están ahora transicionando rutinariamente más allá de las pantallas hacia un estado diferente de la materia”. La intermediación de la conectividad y las variadas propuestas que se deslizan offline, desdibujan los límites espaciales de la Internet, que se desborda y que, como escribe Steyerl, pareciera estar en *todos lados*, cuando en realidad no lo está, puesto que no todos poseen acceso a la red. El planteamiento de un espacio digital como laboratorio para la escritura, si idealmente se desea como espacio inclusivo, su gestión deberá atender a políticas que, en las líneas de Lefebvre, Cobo y Pardo, contribuyan a la resolución de las necesidades una colectividad cada vez más diversa. Parte de la ecuación pareciera resuelta con la hibridez de formato. Mas la pregunta persiste: ¿Es ideal, cuando no deseable, el traslado total/parcial a lo digital de los laboratorios mediales? Y se añaden dudas a la lista: ¿Qué tipo de prácticas y productos se esperan de un espacio de cualidades virtuales?, ¿es evitable determinar parte de su naturaleza desde el diseño mismo del espacio?

Cuestionar imágenes, texturas, ambientes y más cualidades que hacen al espacio es vital y pertinente, dado que prevalece detrás una manipulación de lo que ha sido seleccionado para ser mostrado. Cuestionar para aprender y construir, para cesar de asumir y generar espacios críticos de escritura y creación que permitan la expansión del lenguaje literario hacia formatos y soportes que desafieran al bidimensional de la tradición, que extraigan a la forma poética de la página física o virtual y poniendo a prueba su versatilidad y elasticidad, se construya con las posibilidades que ofertan las transiciones de cambio de materia de la Internet.

Bibliografía

- Acaso, M. (2012). *Pedagogías invisibles*. España: Los Libros de la Catarata.
- Cobo, C. y Moravec, J. (2011a). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*, editado por C. Cobo y J. Moravec. Cataluña: UBe Col·leció Transmedia XXI.
- Cobo, C. y Moravec, J. (2011b). Introducción al aprendizaje invisible: La 596 (r)Evolución Fuera Del Aula. En.” *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación* (pp. 18-46), editado por C. Cobo y J. Moravec. Cataluña: UBe Col·leció Transmedia XXI.
- Cobo, C. y Moravec, J. (2011c). Casos y experiencias para aprender. En *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación* (pp. 107-140), editado por C. Cobo y J. Moravec. Cataluña: UBe Col·leció Transmedia XXI.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing Libros.
- Moreno Olivos, T. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Ortega, I. y Villar, R. (2014). El modelo MediaLab: contexto, conceptos, clasificación. Posibilidades de una didáctica artística en torno al revisado de medios. *Pulso*, 37, 149-165, en <https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/21146/Modelo%20Ortega.pdf?sequence=1>
- Pardo Kuklinski, H. y Cobo, C. (2020). *Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia. Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia*. Barcelona: Outliers School.
- RoseLee, G. (1996). *Performance Art. del futurismo hasta el presente*. Barcelona: Ediciones Destinox.

- Rey Somoza, N. y Martín Hernández, R. (2020). Enfoques de investigación en artes y recursos narrativos para la organización y representación de procesos en investigación artística. *Index, Revista de Arte Contemporáneo*, 9, 110-120, en <https://doi.org/10.26807/cav.voio9.322>
- Rivera Garza, Cristina. *Los muertos indóciles: Necroescrituras y desapropiación*. México: Penguin Pandom House, 2019.
- Steyerl, H. (2013, noviembre). Too Much Wordl: Is the Internet Dead?”. *e-flux Journal*, 49, en <https://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead> [Consulta: 1 de agosto de 2021.]

