

CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DE ESTUDIOS AVANZADOS DEL
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

SEDE SUR

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIONES EDUCATIVAS

**“El Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México: un espacio de
encuentro(s), un acercamiento a su creación y dinámica 2015-2016”**

Tesis que presenta

Claudia Aimée Pérez Galán

para obtener el grado de

Maestra en Ciencias

En la especialidad de

Investigaciones Educativas

Directora de la Tesis:

Dra. Susana Ruth Quintanilla Osorio

“Para la elaboración de esta tesis, se contó con el apoyo de una Beca Conacyt”

Agradecimientos

Al Departamento de Investigaciones Educativas (DIE) del Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional (CINVESTAV) por la formación recibida, por sembrar la semilla de la curiosidad y el compromiso social con la educación de este país mediante la calidad de sus docentes e investigadores, las actividades formativas curriculares y extracurriculares de alto nivel, así como por hacerme sentir parte de una familia desde el primer día que pisé esta institución gracias a la solidaridad de la comunidad educativa y la amabilidad de todo el personal que en ella labora.

También agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por apoyar y creer en la formación de especialistas en el ámbito educativo, por hacer posible una dedicación de tiempo completo mientras acudimos a clase a aprender y a socializar el conocimiento construido con nuestra comunidad educativa del DIE.

A mis profesores, mi máspreciado reconocimiento por su labor de docencia e investigación que todos los días con calidad humana dedican su vida a formar nuevos ciudadanos con una mirada reflexiva y crítica sobre la educación, además de producir conocimiento en beneficio de la sociedad.

Doy las gracias especialmente a la Dra. Susana Ruth Quintanilla Osorio por su apoyo incondicional durante todo el proceso a pesar de mis intermitencias, por su guía y orientación, por exigirme siempre dar lo mejor de mí en lo profesional y en lo personal; a María Guadalupe Noriega Elío, testigo y compañera del proceso de aprendizaje de nuestro grupo de Seminario de Tesis. Mi agradecimiento más sincero a ambas.

A las Doctoras Inés Dussel y Ariadna Acevedo Rodrigo por sus enseñanzas en el aula, por mostrarme nuevos caminos para observar siempre con asombro, pero detenida y reflexivamente los hechos educativos, por mantenerme actualizada con las nuevas investigaciones o estudios de sus especialidades, por el tiempo que dedicaron a revisar una y otra vez mi documento, por orientarme y por confiar siempre en que podía dar un mejor resultado. A ellas y a la Dra. Susana mi reconocimiento por el esfuerzo realizado al final de este proceso, por su compromiso con sus estudiantes y con el DIE al impulsar la conclusión de este proyecto, las tres son guías y ejemplos que seguir en mi vida profesional.

Con la intención de allanarnos el camino en cada paso administrativo a lo largo de nuestro proceso formativo estuvieron brindándonos apoyo las Maestras Maribel Guevara y María Elena Maruri, gracias por su calidez y amabilidad. Agradezco también al personal de biblioteca y administrativo que en todo momento me atendieron cordial y respetuosamente.

Agradezco también a mis amigos y a mis compañeros de la Maestría, principalmente a mi amiga Karen Luna, quien me acompañó en el proceso colaborando y trabajando en equipo en nuestras asignaturas, dándome ánimo y aliento, fue uno de mis apoyos para concluir, siempre pendiente de mí. A mis amigas Diana Urrutia y Carolina Rodríguez por su apoyo y amistad; a mi jefa Karla Puerta por su calidad humana y generosidad al brindarme todas las facilidades y apoyo para poder dedicarme de lleno a concluir con este proceso formativo.

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a Nicolás pues es un logro compartido; gracias por tu amor y tu comprensión a lo largo de todos nuestros años juntos. Te agradezco todo el apoyo y cariño que me brindaste en momentos difíciles de mi vida durante este proceso formativo, gracias también por el tiempo dedicado a leer y dialogar conmigo los textos asignados en la Maestría, por acompañarme a visitar el Centro de Cultura Digital en distintas ocasiones haciendo registro fotográfico de algunos eventos, por sentarte junto a mí a trabajar mientras yo leía algún documento o hacía la tesis, por compartir conmigo tus opiniones después de leerla, aunque a veces tuvieses sueño, gracias por construirla conmigo y ser parte de mi vida.

A mis padres Carmen y Manuel porque gracias a ellos soy la persona en la que me he convertido hoy, de ellos aprendí la importancia de la educación en todas sus formas en mi vida, el respeto al otro, el derecho a disentir, la solidaridad y la empatía, la responsabilidad, y la tenacidad, independientemente de las dificultades u obstáculos que se presenten, gracias a su esfuerzo y dedicación de todos los días concluyo con este proceso porque es un logro de ellos también.

Doy gracias por tener a los mejores amigos que me ha dado la vida, a mis hermanos Karla, Eduardo, Karen y David, les agradezco su aliento, fe en mí, su compañía, confianza y cariño en este camino. A Eme y a Nicho por su cariño y comprensión, por

creer que todo es posible y que con esfuerzo uno puede lograr lo que se proponga. También a la tía Chayo, a quien perdimos físicamente durante mi formación en el DIE, pero cuya presencia está en nuestros pensamientos.

A todos porque siempre creyeron en mí animándome a dar lo mejor para la conclusión de éste, uno de los proyectos de mi vida iniciado hace ya varios años. Gracias a cada uno de ustedes por enseñarme cada día tantas cosas de la vida.

Resumen

Esta tesis analiza las dinámicas del Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México (CCD), espacio dedicado a las manifestaciones de índole social y económica, moduladas por las nuevas tecnologías, así como a su producción, difusión y alfabetización digital. Aborda el espacio público, su importancia y la Cultura Digital desde distintas perspectivas. Emplea la categoría de joven *trendsetter* o *techsetter* para caracterizar a algunos de los usuarios del CCD, centro en donde las distintas disciplinas como las artísticas se relacionan con los medios digitales. De esta forma hay una producción creativa y colectiva que hace frente a los retos del mercado laboral globalizado.

El análisis refleja los encuentros entre el público del CCD a través de la observación acción participante. Éste se conforma por fragmentos de entrevistas con Grace Quintanilla, directora del CCD, colaboradores, asistentes y un usuario vinculado creativamente a este espacio cultural. Según este estudio el CCD adapta su oferta siguiendo los intereses y demandas de los usuarios, además de considerar las nuevas tendencias de la Cultura Digital alineada con la política pública cultural en México.

Abstract

Within this thesis are analyzed the dynamics of the Centro de Cultura Digital (CCD) in Mexico City, a public space dedicated to the tech-modulated changes in the social and economical framework, as well as their production, spreading and digital literacy. It treats the public space, its significance and the Digital Culture within several approaches. It handles the youth as *trendsetter* and *techsetter*, in order to characterize some users of the CCD, a center where different disciplines, such as artistic currents, meet the digital media. Therefore, there is a new creative and collective production that modifies adapted to the reality to a globalized job market.

The analysis reflects the meeting points between the CDD public through the participant action observation. This work contains interview fragments made to Grace Quintanilla, CCD Director, participants, assistants and a creatively related to the space user. According to this work, the CCD adapts its offer following the users interests and demands, also it takes into account the newest Digital Culture trends in coherence to the mexican cultural public politics.

| | |
|--|-----------|
| Introducción..... | 1 |
| Justificación..... | 4 |
| Capítulo I. Planteamiento del problema de investigación..... | 8 |
| 1.1 El problema de investigación | 8 |
| 1.2 Referentes teóricos..... | 10 |
| 1.2.1 Espacios públicos..... | 11 |
| 1.2.2 Cultura digital..... | 14 |
| 1.2.3 Jóvenes trendsetters o techsetters, las industrias creativas y el nuevo capitalismo..... | 18 |
| 1.3 Metodología..... | 25 |
| 1.4 Argumentos de la tesis..... | 27 |
| Capítulo II. El Centro de Cultura Digital (CCD), un nuevo espacio cultural..... | 30 |
| 2.1 Antecedentes..... | 30 |
| 2.1.1 La Estela de Luz..... | 33 |
| 2.2 El origen: el proyecto del Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México, la concepción de un nuevo espacio..... | 35 |
| 2.2.1 La misión del CCD..... | 39 |
| 2.2.2 Las áreas y sus colaboradores: la comunidad del CCD al interior..... | 39 |
| 2.2.3 Las instalaciones, el equipo físico y el mobiliario..... | 41 |
| 2.3 Los primeros años, 2012 - 2015..... | 44 |
| 2.3.1 Ejes de trabajo..... | 44 |
| <i>Eje de la Alfabetización e Inclusión.....</i> | <i>45</i> |
| <i>Eje de Generación de contenidos y Profesionalización.....</i> | <i>50</i> |
| <i>Eje de Emprendimiento.....</i> | <i>51</i> |
| 2.4 La cultura digital para el Centro de Cultura Digital. Otros espacios e iniciativas..... | 54 |

| | |
|---|-----------|
| Capítulo III. Participación y apropiación del espacio cultural..... | 58 |
| 3.1 Los usuarios del Centro de Cultura Digital..... | 58 |
| 3.2 Espacios de encuentro de la comunidad del Centro de Cultura Digital en las actividades presenciales y en línea..... | 60 |
| 3.2.1 Actividades presenciales..... | 61 |
| 3.2.1.1 Los encuentros de producción artística, creación, diseño y desarrollo: el <i>Global Game Jam</i> 2016..... | 61 |
| 3.2.1.2 Cursos o talleres..... | 75 |
| 3.2.1.3 Participación de los usuarios en otras actividades del CCD..... | 90 |
| <i>El Wi Fi y el Cine más allá.....</i> | 90 |
| <i>El Memorial y las muestras o exhibiciones.....</i> | 90 |
| <i>El Slam de Poesía.....</i> | 92 |
| 3.2.2 Actividades On line y fusión..... | 92 |
| <i>Videoteca digital.....</i> | 92 |
| <i>Entre lo presencial y lo on line - fusión.....</i> | 93 |
| <i>Centro de Cultura Digital /RADIO.....</i> | 93 |
| <i>Propuesta Editorial.....</i> | 93 |
| 3. 3 Vinculaciones de emprendedores con el CCD..... | 94 |
| Conclusiones..... | 104 |
| Referencias..... | 111 |
| Anexos..... | 126 |
| Anexo 1. El Centro de Cultura Digital..... | 127 |
| Anexo 2. Entrevistas realizadas..... | 134 |
| Anexo 3. Guion de entrevista a Grace Quintanilla, directora del CCD..... | 135 |
| Anexo 4. Guion de entrevista a Melissa Ávila, Responsable del Área Educativa del CCD..... | 138 |
| Anexo 5. <i>Global Game Jam</i> 2016..... | 141 |
| Anexo 6. Taller: Internet como inspiración creativa..... | 148 |
| Sesiones de trabajo | |
| Producto del taller | |

| | |
|---|-----|
| Anexo 7. Taller: Proyectos sociales para la juventud..... | 155 |
| Sesiones del taller | |
| Producto del taller | |
| Encuesta-Formulario de Google | |
| Anexo 8. Guion de entrevista a César Moheno, gestión y producción de proyectos “Llamarada de Petate” | 161 |
| Logotipo e imagen del estudio de animación | |

Introducción

Al comienzo del proyecto de investigación se planteó la posibilidad de estudiar un nuevo espacio cultural en la ciudad, de narrar su historia y las dinámicas que en él ocurrían. Se decidió que este espacio fuese el Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México (CCD). Una de las principales tesis era que al ser la cultura digital una temática tan cercana a los jóvenes, su público sería ese segmento de la población. De hecho, inicialmente el título de la tesis era: “El CCD, un espacio de encuentro para los jóvenes”, finalmente, con el acercamiento a las actividades del CCD descubrí que su público es muy diverso y que es un lugar de múltiples encuentros y voces como indica Massey (Citada en Román, 2008), por lo que la tesis hoy se titula: “El Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México: un espacio de encuentro(s), un acercamiento a su creación y dinámica 2015 – 2016”. Además, pude identificar que quienes se autoadscriben a la población juvenil, pueden rebasar incluso los rangos de edad establecidos por diferentes instituciones u organismos.

En el capítulo uno se expone brevemente el problema de investigación, la metodología y los principales argumentos de la tesis; la justificación del proyecto y los referentes teóricos. Se hace referencia a la importancia y conceptualización del espacio público y de la cultura digital desde diferentes perspectivas. Se aborda la juventud como un constructo social y cultural que tiene lugar en un determinado momento histórico; y se aborda la categoría de joven *trendsetter* o *techsetter* como un tipo de joven que tiene determinadas características con tendencia a lo tecnológico y un estilo de vida muy particular, fundamental para identificar las características de algunos de los usuarios del CCD.

En el segundo capítulo de la tesis se esboza brevemente la polémica construcción de la Estela de Luz en el contexto de los festejos del Bicentenario de la Independencia de México y el Centenario de la Revolución Mexicana; siendo el sótano de este monumento el que alberga al Centro de Cultura Digital, un nuevo espacio cultural en la Ciudad de

México dedicado a la producción, difusión, educación y reflexión de las manifestaciones sociales, culturales y económicas inmersas en la tecnología.

Se relata el surgimiento del CCD, la concepción que tienen sobre la cultura digital, quienes dirigen y laboran en el propio Centro, cómo se puso en marcha este proyecto y cómo opera actualmente, incluyendo algunas de las actividades que tiene como oferta cultural a partir de tres ejes de trabajo: la alfabetización e inclusión, la generación de contenidos y el emprendimiento. Es importante conocer la voz de quienes colaboran en el CCD para que éste lleve a cabo su labor diaria. Además, se mencionan las características de este espacio público, su equipo físico, mobiliario e infraestructura.

La iniciativa de promover la cultura digital está presente en México y en otros países a través de acciones y espacios que la consideran elemento central en su tarea, partiendo de la importancia que tienen las nuevas tecnologías en la vida cotidiana, por lo que se hace una breve referencia a otros espacios culturales como el Laboratorio Arte Alameda o el Centro Multimedia del CENART en los que se privilegia el trabajo en esta temática. De la misma forma, se esbozan algunos ejemplos de ello en España, Argentina, Brasil, Colombia y Chile.

En el tercer capítulo se identifica de manera mucho más clara el trabajo de campo realizado, en este apartado describo las características de algunos de los usuarios del CCD. En el transcurso de la operación de este espacio cultural se ha ido conformando una comunidad, personas que participan de manera presencial y virtual a través de las tecnologías en las actividades del Centro. Uno de mis objetivos tras las observaciones y participaciones de las actividades y eventos era identificar el tipo de interacciones entre los participantes, si existían redes de colaboración entre profesionales de diversas disciplinas que trabajan o están interesados en temas similares para efectos de emprender proyectos conjuntos; de qué manera se relacionan con el propio CCD y si de alguna manera encuentran ahí una plataforma para dar a conocer sus trabajos, sus producciones.

Por otro lado, describiré de qué manera se desenvuelven quienes asisten a las actividades programadas en este lugar, desde el acudir a descansar en los sillones y usar el *Wi Fi* hasta participar en encuentros de creación y diseño colaborativos, lo cual, además de mostrar distintos perfiles de usuario, refleja diferentes formas y niveles de participación, así como de apropiación de los asistentes a este espacio cultural.

Dar cuenta de algunas interacciones de este nuevo espacio público cultural en la Ciudad de México y de lo que, sus usuarios perciben del propio Centro y de sus actividades es importante para adentrarnos a su dinámica y efecto de éste en su entorno. El CCD es un lugar que va ganando presencia con su oferta cultural, adaptándola a los intereses y demandas de sus usuarios, considerando las nuevas tendencias de la cultura digital en concordancia con la política pública cultural de México en la materia.

Justificación

La Ciudad de México contiene un área cultural para sus habitantes y visitantes. Según el Índice de Capacidades y Aprovechamiento Cultural de los Estados (2011) este espacio es el proveedor cultural más importante a nivel nacional, tanto por la infraestructura que posee como por la diversidad cultural que ofrece. En este ámbito, el Centro de Cultura Digital es el único dedicado de forma exclusiva a la promoción de la cultura digital per se y su uso en ramas diferentes de la creación artística y de la vida social. Es en este entorno digital en el que los jóvenes socializan entre sí mediante actividades muy diversas que reconocen la expansión vertiginosa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) entre la población mexicana.

Si bien en México se han implementado políticas que promueven el uso de las tecnologías digitales en el aula y en espacios públicos, en el Reporte Global de Tecnología de la Información 2015 México ocupa el lugar 69 de 143 países respecto a su capacidad para utilizar y aprovechar las TIC. En el Informe del Observatorio Regional de Banda Ancha (ORBA) publicado por la CEPAL en 2012 se señala que en América Latina el porcentaje de la población usuaria es de solo 40% frente al 80% de otros países de la OCDE. Por lo que aún hay muchas acciones por llevar a cabo para democratizar el acceso de su población al internet.

A pesar de ello, en el 12º Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2016 se habla de 65 millones de usuarios de internet para el año 2015, cifra que año con año va incrementándose.

Poco más de la mitad de la población en México hace uso del internet, lo que refleja la importancia de este medio en la vida cotidiana de los habitantes. Sobre todo para los más jóvenes: el grupo de población entre los 13 y hasta los 34 años es el que más utiliza este servicio (71%). Esto muestra que son los más jóvenes quienes viven y conviven

de manera cotidiana con el uso de medios digitales y la tecnología para relacionarse, informarse, aprender o divertirse.

Los principales lugares para acceder a internet son el hogar (87%) e inmediatamente después el dispositivo móvil (52%). La última cifra va en aumento respecto a otros dispositivos pues el 77% de la población encuestada usa smartphones. En México, los principales usos que se le dan al internet son las de redes sociales en primer lugar, seguido de mensajería y mensajería instantánea y búsqueda de información, la cual va en decremento. Inmediatamente después está el uso para ver películas o escuchar música en *streaming*.

La Encuesta Nacional de Valores en Juventud 2012 refiere que entre los medios de comunicación que más utilizan los jóvenes para informarse está el internet. De los entrevistados en la Encuesta Nacional de Hábitos, Prácticas y Consumo Culturales del Distrito Federal, de CONACULTA, 33.22% utilizan la computadora sin internet. Sin embargo, cuando hacen uso de este es por más de dos horas (39.31%). Un estudio de la Agencia Global de Investigación de Mercados (2014) afirma que los consumidores digitales pasan en promedio tres horas en línea al día.

Todos estos datos nos indican la relevancia de la cultura digital en la vida cotidiana de gran parte de la población mexicana. Por ello, resulta pertinente hacer un estudio sobre un lugar dedicado a promoverla y contar la historia de un nuevo espacio cultural en el que convergen una multiplicidad de individualidades que interactúan en torno a estos recursos y manifestaciones vinculadas a lo tecnológico.

Existe ya una diversidad de investigaciones sobre el impacto y la relación del uso de los medios digitales en los jóvenes. *El edén de los jóvenes. Los cibercafés populares*, de María Cristina Fuentes Zurita, presenta las observaciones realizadas en 17 cibercafés y las entrevistas a operarios y jóvenes usuarios. Si bien estos espacios aún existen dada la

necesidad de la población de contar con un equipo de cómputo para trabajos académicos o para tener acceso a internet, cada vez son menos y su uso ha ido cambiando a lo largo del tiempo.

Hoy, muchos jóvenes tienen acceso a una computadora en casa o portátil, o bien a un dispositivo móvil. En este estudio se caracteriza a los cibercafés como sitios en los que se desarrollan relaciones y aprendizajes valiosos para los jóvenes de sectores populares, similar a lo que ocurre en el CCD a partir de las interacciones y dinámicas que ahí se presentan.

La relevancia del tema de la investigación sobre el CCD está vinculada a la identificación y el reconocimiento de un espacio de encuentros permeados por la tecnología, la cual forma parte de nuestra vida cotidiana ya que se ha convertido en un lugar para trabajar, producir, crear, organizarse, colaborar, difundir las actividades y creaciones de artistas, diseñadores, editores, publicistas, animadores.

Dada la importancia de la cultura digital en nuestros días, es fundamental conocer cómo funciona un espacio cuya tarea radica en ponerla al alcance del público interesado. Al inicio de la investigación consideraba que el estudio del CCD, un espacio de uso y disfrute me permitiría identificar procesos educativos, de colaboración y de creación artística ahí presentes lo que lo lleva a estar en constante reconfiguración gracias a la participación de quienes en él conviven: alumnos, monitores, visitantes, trabajadores, directivos y artistas o colectivos, y de alguna manera así fue.

Me interesaban en particular la relación de los jóvenes con los espacios públicos, el uso que hacen de los sitios, cómo se apropian de ellos y cómo los resignifican. No sólo en la escuela es donde los jóvenes conviven o adquieren conocimientos y saberes diversos, sino también en museos, galerías, plazas públicas, parques, centros comerciales, bares, antros, restaurantes, conciertos, el propio “barrio” al que estos jóvenes pertenezcan. Si

bien no es mi intención estigmatizar o etiquetar a los jóvenes, existen ciertas categorías que han sido la base de análisis y estudios sobre las identidades juveniles como los fresas, los indígenas, los nacos, los cholos, los pandros, los hippies, etcétera (Urteaga, 2013).

En este sentido, también existe la categoría de jóvenes techsetters, concepto usado por la industria digital y por investigadores y académicos para denominar a los jóvenes que marcan tendencias como activos tecnológicos en el marco de la sociedad de la información (Ortega, 2013). Al inicio del trabajo era el segmento de algunos de los jóvenes que pensaba asistía al CCD, pero esto es algo que se fue matizando al realizar el trabajo de campo de la investigación. Más adelante se aborda el término con más detalle.

Capítulo I. Planteamiento del problema de investigación

1.1 El problema de investigación

En este capítulo se expondrá brevemente el problema de investigación, la metodología y los principales argumentos de la tesis; la justificación del proyecto y los referentes teóricos. Se desarrollan conceptos como espacio público y cultura digital, así como el término *trendsetter* o *techsetter*, joven que marca tendencia en la cuestión tecnológica vinculado al mundo de la creatividad, como es el caso de algunos asistentes al CCD.

Esta tesis se inscribe en la línea de investigación “La formación de los intelectuales y de las instituciones de la cultura en México”, dirigida por la Dra. Susana Ruth Quintanilla Osorio. Su propósito central es describir y analizar el surgimiento y el desarrollo de un espacio cultural público de reciente creación en la Ciudad de México, el Centro de Cultura Digital (CCD), y cómo éste se ha convertido en un lugar de encuentro, aprendizaje, socialización y producción artística para los jóvenes y otros usuarios que a él asisten.

El Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) fue transformado en la Secretaría de Cultura en diciembre de 2015¹. En este trabajo seguiré nombrándola con su antiguo nombre pues fue con él que se llevaron a cabo las acciones descritas. Al igual que esta institución, el Distrito Federal cambió su denominación al de Ciudad de México en febrero de 2016². Cuando nos referimos a la Ciudad de México, estamos

¹ El Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) se transformó en la Secretaría de Cultura por decreto publicado en el Diario Oficial de la Federación el 17/02/2015 y entró en vigor al día siguiente de su publicación.

² Puede consultarse en el Acuerdo General del Pleno del Consejo de la Judicatura Federal por el que se cambia la denominación de Distrito Federal por Ciudad de México en todo su cuerpo normativo con fecha de 5/02/2016.

considerando lo que histórica, geográfica y políticamente era denominado Distrito Federal.

Si bien vamos a describir la creación de un espacio cultural, era importante reflexionar sobre lo que es un espacio. La autora Doreen Massey plantea que podemos entenderlo como el producto de las interacciones que en él se presenten. Esto nos deja ver la coexistencia de trayectorias diversas, lo que supone la existencia de voces diferentes que comparten y dialogan entre sí. En este sentido, un espacio no sólo implica interacciones sino multiplicidad, de actores, de identidades, etc., está en formación y construcción permanente; cambia de manera continua por lo que es un sistema abierto (Citada en Ortega, 1995).

Por su parte, David Harvey (1998) hace referencia a “[...] tres dimensiones formuladas por Lefebvre [el espacio como lo experimentado, lo percibido y lo imaginado] para proponer que las prácticas espaciales pueden observarse desde: las propias prácticas materiales (la experiencia espacial), las representaciones del espacio (la percepción) y los espacios de representación (la imaginación)” (Citado en Cantú, 2013, p. 72). Además de mencionar que es importante considerar la accesibilidad y el distanciamiento, la apropiación y uso del espacio, la dominación, control y producción de este. De ahí que considere que las prácticas y relaciones sociales desempeñan un papel activo en el espacio, entendido como una construcción social (Cantú, 2013).

La pregunta principal de investigación gira en torno a cuál es el origen y cómo se ha posicionado el Centro de Cultura Digital (CCD) como un nuevo espacio cultural en la vida social de los jóvenes en la Ciudad de México y cuáles son las relaciones e interacciones que hacen del CCD un espacio en permanente construcción.

Es intención de este trabajo mostrar cuáles son las relaciones sociales que promueve el CCD como ese espacio de encuentro de la multiplicidad e incluso de respeto

al derecho de los ciudadanos a tener un lugar de asociación en el que puedan realizar actividades comunes de distinta índole en un espacio físico y/o virtual:

“[...] el espacio público moderno proviene de la separación formal (legal) entre la propiedad privada urbana y la propiedad pública. Tal separación normalmente supone reservar un suelo como lugar libre de construcciones (excepto equipamientos colectivos y servicios públicos) y para usos sociales característicos de la vida urbana (esparcimiento, actos colectivos, transporte, actividades culturales y a veces comerciales, etc.). Pero más allá de tal diferenciación formal, lo que en propiedad define la naturaleza del espacio público es el uso, y no el estatuto jurídico. El espacio público supone, pues, dominio público, uso social colectivo y diversidad de actividades. En este sentido, la calidad del espacio público se podrá evaluar sobre todo por la intensidad y la calidad de las relaciones sociales que facilita, por su capacidad de acoger y mezclar distintos grupos y comportamientos, y por su capacidad de estimular la identificación simbólica, la expresión y la integración cultural” (Segovia y Dascal 2000, citado en Segovia, 2007, p.22).

Este espacio cultural, además de ser un lugar de encuentros recibe a una diversidad de sujetos, sus actividades definen a partir de afinidades e intereses la participación, promoviendo así diversos aprendizajes especializados y sociales. La creación de espacios públicos como el CCD no sólo promueve el acercamiento a la cultura digital y manifestaciones tecnológicas, la producción artística, sino también aprendizajes no necesariamente vinculados a lo tecnológico pero que se relacionan con la formación de ciudadanos. Es de mi interés identificar y reconocer a este espacio como un lugar no formal de diversos aprendizajes.

1.2 Referentes teóricos

Además de abundar sobre el concepto de espacio público, los espacios o lugares de encuentro y su apropiación, se considera importante describir algunas concepciones sobre cultura digital, así como caracterizar la categoría de los jóvenes *trendsetters* o *techsetters*, con la finalidad de contar con una referencia conceptual a lo largo del trabajo de investigación.

1.2.1 Espacios públicos

Lo que ocurre en los espacios públicos, desde la perspectiva de diversos autores, puede permitirnos valorar los niveles de integración social, el sentido de pertenencia, la capacidad de apropiarse de lo público y el grado de democracia de la ciudad en la que se ubica (Segovia, 2007). Olga Segovia considera fundamental reflexionar sobre la posibilidad de facilitar las relaciones sociales en la ciudad a través de estos espacios; y sobre lo que trae consigo que éstos sean un elemento de patrimonio e identidad y, con ello, resguarden el capital social acumulado.

Retomando a Arendt (2009) “[...] el mundo común es algo en que nos adentramos al nacer y dejamos al morir. Trasciende a nuestro tiempo vital tanto hacia el pasado como hacia el futuro; estaba allí antes de que llegáramos y sobrevivirá a nuestra breve estancia. Es lo que tenemos en común no sólo con nuestros contemporáneos, sino también con quienes estuvieron antes y con los que vendrán después de nosotros. Pero tal mundo común sólo puede sobrevivir al paso de las generaciones en la medida en que aparezca en público. La publicidad de la esfera pública es lo que puede absorber y hacer brillar a través de los siglos cualquier cosa que los hombres quieran salvar de la natural ruina del tiempo” (p. 64).

El espacio público o mundo común al que se refiere Arendt (2009) trasciende el tiempo vital de un hombre y es lo que en él permanezca lo que será conocido por generaciones futuras, ese capital social del que habla Segovia (2007) será su herencia, resultado de las relaciones sociales que se viven en un espacio público, las cuales dejan huellas de aspectos intangibles pero valiosos para una sociedad como la ciudadanía, la democracia, las relaciones de identidad y el sentido de pertenencia a una ciudad.

David Harvey (1998) señala la importancia de lo construido en la vivencia de la ciudad, fundamental para que en él se propicien diversos tipos de relaciones y prácticas

sociales: “[...] el medio construido es uno de los elementos del conjunto de la experiencia urbana que ha sido siempre un eje vital para la constitución de nuevas sensibilidades culturales. La apariencia de la ciudad y la manera de organizar sus espacios forman la base material a partir de la cual pueden pensarse, evaluarse y realizarse una serie de posibles sensaciones y prácticas sociales” (Citado en Cantú, p. 85). Esta premisa está muy clara en la propia concepción de los espacios diseñados para el funcionamiento del Centro de Cultura Digital. Cada área tiene una función y razón de ser, arquitectónicamente, el mobiliario, etc., el espacio, los artefactos y las interacciones entre quienes los comparten y experimentan, todos estos elementos forman parte y tienen efecto de una u otra forma en el aprendizaje.

Es el CCD un espacio de representación como lo llama Harvey (1998) pues considera que éstos “[...] son invenciones mentales (códigos, signos, «discursos espaciales», proyectos utópicos, paisajes imaginarios y hasta construcciones materiales, como espacios simbólicos, ambientes construidos específicos, cuadros, museos, etc.) que imaginan nuevos sentidos o nuevas posibilidades de las prácticas espaciales” (Citado en Cantú, p. 244).

Como se ha mencionado, el sentido de pertenencia y apropiación de un espacio pueden percibirse en las relaciones y prácticas ocurridas en éste. Al respecto, Harvey (1998) define la apropiación del espacio como la manera en la que éste es ocupado por los objetos, actividades o las personas, tanto en lo individual como en lo colectivo, y que puede producir diferentes formas de solidaridad social. (Citado en Cantú, 2013). En este sentido, Carrión (2007) afirma que “[...] la apropiación simbólica del espacio público, que permite, a partir de la carga simbólica del espacio, trascender las condiciones locales hacia expresiones nacionales o, incluso, internacionales; y por construcción simbólica, donde se diseña expresamente el espacio público con la finalidad de representar a la comunidad y hacerla visible” (p.84).

El espacio público está vinculado a la ciudad, al respecto, Carrión (2007) menciona que “[...] la ciudad es el espacio público por excelencia” (Bohigas 2003, citado en Carrión, 2007) pues es un “[...] conjunto de espacios públicos, o la ciudad en su conjunto es un espacio público a partir del cual se organiza la vida colectiva y donde hay una representación de esa sociedad” (p.83). Es a este espacio al que todos tenemos derecho, en el que nos encontramos con el otro, pero sobre todo donde debe construirse la tolerancia. Desde la perspectiva de este autor, es una pedagogía de la alteridad, ese lugar en el que aprendemos a respetar al otro y a convivir con él en la interacción.

Este autor atribuye a la globalización de la economía, la política y la cultura el que el principal espacio de socialización sean las nuevas tecnologías de la comunicación y en ese sentido, hace referencia a García Canclini (Citado en Carrión, 2007, p. 95) quien afirma que es “[...] «en los medios masivos de comunicación donde se desenvuelve para la población el espacio público». Los circuitos mediáticos ahora tienen más peso que los tradicionales lugares de encuentro al interior de las ciudades, donde se formaban las identidades y se construían los imaginarios sociales”.

Efectivamente es mediante las nuevas tecnologías que nos relacionamos con los otros, que hemos establecido nuevos códigos para comunicarnos, para trabajar, para divertirnos, para crear o producir. Esos espacios virtuales contribuyen a la construcción de nuestras identidades y promueven nuestro sentido de pertenencia a diferentes comunidades. Dada la importancia que actualmente tienen estas tecnologías como espacios de encuentro, de diálogo y de conformación de identidades es necesario definir la cultura digital, temática en torno a la cual gira la misión del Centro de Cultura Digital, objeto de estudio de esta investigación.

1.2.2 Cultura digital

Las tecnologías y los medios digitales permean los diferentes ámbitos de nuestra vida, hoy día no podemos imaginarnos en muchos sectores poblacionales sin una laptop o sin un dispositivo móvil con acceso a internet, el cual puede ser abordado desde dos perspectivas desde la visión de Hine (2004) “como objeto material y como cultura virtual. (Citado en Ortiz, 2015, p. 47). “La primera dimensión se refiere al artefacto o tecnología concreta que ha sido creada por personas específicas, con objetivos delimitados y en contextos situacionales e históricos particulares. La segunda dimensión comprende internet como un espacio en que se gesta una cultura propia que puede ser llamada virtual y que se compone de los mensajes, textos, hipertextos, códigos, etc., que se generan con las interacciones de los usuarios y que pueden observarse cuando se enciende la computadora u otro artefacto que tenga conexión a internet” (Ortiz, 2015, p.47).

A continuación, se presentan una serie de ideas para conceptualizar a la cultura digital, las cuales en su mayoría aluden a entornos, prácticas, artefactos y haciendo referencia a Martín Barbero a “nuevos rasgos de producción de los saberes como son la hipertextualidad, la interactividad, la conectividad y la colectividad” (2006, citado en Dussel, 2010, p. 16). En esta nueva cultura se ponen en marcha saberes y conocimientos previos en un ambiente virtual con características particulares que, mediante el artefacto del internet, nos conecta a las redes de información y a las redes de vinculación con los otros para diversos fines. Nuestra manera de interactuar y de relacionarnos ha cambiado, pero ya formamos parte de esa cultura, aunque nuestra participación e involucramiento en sus prácticas sea en niveles distintos.

La cultura digital es entendida para algunos estudiosos del tema como “[...] prácticas de masas que están instaurando a gran velocidad nuevas formas culturales, las cuales cuestionan algunas convenciones y tradiciones ya establecidas, muy ancladas en la alfabetización y la economía de la cultura impresa y en su marco sociopolítico” (Doueih, 2010, p. 16).

2010, p. 13). Considerada un entorno “[...] constituido por las tecnologías y los instrumentos digitales, por los usos y las prácticas que éstos vuelven posibles, y por el marco jurídico que supuestamente los rige” (Doueihi, 2010, p. 37). Por otro lado, David Casacuberta (2004) considera que la cultura digital apunta a “una forma concreta de tratar el material, a un estado mental determinado en la forma en que el artista construye su producto y el público interactúa con él” (p. 4).

Este tipo de cultura está conformada por “[...] modos de comunicación y de intercambio de información que desplazan, redefinen y remodelan el saber en formas y formatos nuevos, y por métodos para adquirir y transmitir dicho saber” (Doueihi, 2010, p.35) y como algunas de sus características, suelen mencionarse la hipertextualidad, la masificación de la imagen, la plural producción *amateur* y la horizontalidad de saberes sin jerarquías intelectuales (Ertola, y Parra, 2016). Esta horizontalidad de saberes podemos verla en el CCD al encontrar perfiles y edades distintas en las actividades organizadas.

Echeverría (2009) afirma que “[...] la digitalización genera un nuevo tipo de objetos con los que se puede operar y producir nuevas formas. Ésta es la base de la cultura y el arte digital, que puede ser ejemplificada mediante las simulaciones en 3D, el net-art o las páginas web. La cultura digital se desarrolla operando con dígitos por medio de diversos artefactos TIC. Sólo se accede a ella mediante artefactos tecnológicos, de manera que puede ser caracterizada como una tecnocultura” (p. 563), propone referirnos a la cultura digital como cultura-red, o de objetos y prácticas culturales en red de una sociedad informacional o sociedad-red, como la llamó Manuel Castells (Citado en Echeverría, p. 565).

Jenkins (2013) refiere que “toda serie de prácticas sociales y culturales y las innovaciones tecnológicas relacionadas con éstas que crecen a su alrededor constituyen lo que llamamos la cultura de redes” (p. 12), la cual es creada y recreada por el ser humano, es quien hace uso de ellas, quien les da una finalidad. Otros autores hablan de cultura

virtual para referirse a “[...] aquellas significaciones y códigos que construyen las personas en los espacios generados a través de la mediación tecnológica, por ejemplo, aquellos espacios que se producen mediante la conexión de computadoras a través de redes, como lo es internet” (Ortiz, citado en Ortiz 2011, p.50).

Refiriéndose al Internet Manuel Castells (2000) afirma “[...] es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades, es el equivalente a lo que fue la factoría en la era industrial o la gran corporación en la era industrial. Internet es el corazón de un nuevo paradigma sociotécnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que es la sociedad en que vivimos”.

Desde la perspectiva de Urresti (2015) “[...] las tecnologías digitales son una condición reciente del mundo social, que sienta las bases de las comunicaciones masivas, la interacción personal, la búsqueda de información y recursos, pero también las fuentes de entretenimiento, del encuentro y de la participación para la gran mayoría de la población” (p. 20) y refiere que son los más jóvenes quienes son proclives a usarlas sin temor pues no solo forman parte de su vida cotidiana sino que están dispuestos a experimentar, a equivocarse y a jugar.

Estos medios digitales estimulan formas colaborativas de crear, de trabajar, de convivir, la enseñanza suele considerarse centrada en los intereses de quien aprende por lo que cada uno puede aprender o descubrir a su ritmo. El aprendizaje no necesariamente se circunscribe a un lugar físico y los lenguajes a través de los cuales se interactúa pueden ser muy variados. Sin embargo, no todos los sectores poblacionales tienen acceso a estos medios, a estas nuevas formas de producir, son determinados grupos los que generalmente pueden participar en y de esta nueva economía.

Por su ubicación física el CCD es un espacio al que asisten sobre todo personas en formación o formadas de las disciplinas relacionadas tanto con la tecnología como con la creatividad, podría asegurar que todos ellos disponen al menos de un dispositivo móvil para conectarse a internet. Incluso quienes van a tomar alguna asesoría para alfabetizarse digitalmente llevarán algún dispositivo, aunque no sepan cómo utilizarlo. Si bien este espacio tiene una labor social dirigida a sectores vulnerables, este no es el público que acudiría a causa de su oferta cultural.

Autores como César Coll (2010) refieren que “Educar en el marco de una cultura digital incluye promover la alfabetización digital, pero va más allá; supone también y sobre todo enseñar y aprender a participar eficazmente en las prácticas sociales y culturales mediadas por las tecnologías digitales de la información y de la comunicación” (p. 14). Se trata de enseñar desde una mirada crítica, sin perder esas prácticas culturales tradicionales, pero incluyendo los nuevos medios con los que ahora contamos para poder relacionarnos y convivir en esta sociedad interconectada.

De hecho, en el *Global Game Jam* al que pude asistir en 2016 que consiste en la elaboración de un videojuego, cuya temática de ese año fue: “el ritual” es fácil distinguir que las temáticas elegidas por los participantes de México se remiten a elementos culturales basados en su construcción social sobre lo que un ritual significa en su contexto, lo cual enriquece el evento global.

El aprendizaje que se genera en los entornos virtuales tiene como una característica que los territorios se diluyen, pues podemos compartir un espacio con el otro sin estar física y temporalmente ahí, esto refleja, en cierto modo, flexibilidad. Además, promueve la actividad del estudiante en el proceso, asumiéndolo como responsable de su aprendizaje; de lo contrario, éste no se lograría. Autores como Harasim (2010) encuentran que ante los cambios y problemáticas locales o globales las respuestas colectivas y la disposición de datos y recursos será indispensable para solucionarlos. Contar con

información de manera prácticamente inmediata y poder incluso crear comunidades sobre un tema en particular puede ser una de las bondades de esta cultura en red.

Por otro lado, si bien no todo lo digital será preservado para las futuras generaciones, como no lo ha sido en muchas otras culturas, hay elementos que dan cuenta de procesos o de creaciones en determinado espacio y tiempo que debemos resguardar. En la Carta de la UNESCO sobre la preservación del patrimonio digital se indica que

“[...] son fruto del saber o la expresión de los seres humanos. Comprende recursos de carácter cultural, educativo, científico o administrativo e información técnica, jurídica, médica y de otras clases, que se generan directamente en formato digital o se convierten a éste a partir de material analógico ya existente. Los productos “de origen digital” no existen en otro formato que el electrónico. Los objetos digitales pueden ser textos, bases de datos, imágenes fijas o en movimiento, grabaciones sonoras, material gráfico, programas informáticos o páginas Web, entre otros muchos formatos posibles dentro de un vasto repertorio de diversidad creciente. A menudo son efímeros, y su conservación requiere un trabajo específico en este sentido en los procesos de producción, mantenimiento y gestión [...]Este legado en constante aumento puede existir en cualquier lengua, cualquier lugar del mundo y cualquier campo de la expresión o el saber humanos”.

Reflexionando sobre la cultura digital, ésta como cualquier otra dejará su legado, sus indicios y huellas por lo que es indispensable pensar en su preservación. Además de seguir estudiando cómo se enseña y cómo se aprenden esos códigos y esas prácticas en esta cultura, que no es nueva pero que día a día va reinventándose a una velocidad que no podemos detener. Su registro será importante para la memoria histórica, para comprender cómo se vivía en determinado espacio y tiempo.

1.2.3 Jóvenes *trendsetters* o *techsetters*, las industrias creativas y el nuevo capitalismo

Me interesaba indagar quiénes eran los jóvenes que asistían al CCD, para lo cual, además del trabajo de campo, me di a la tarea de investigar teóricamente cómo se define “lo juvenil”. Como todo lo social, la juventud es un constructo social y cultural que tiene lugar en un determinado momento histórico. Si hablásemos de generaciones, cada una de

ellas es distinta a la otra, aunque en algunos aspectos puedan confluír ideas o tener códigos compartidos.

Desde la perspectiva de Maritza Urteaga (2010) el concepto de ‘juventud’ se construye a partir de reglas que prescriben y proscriben las acciones sociales de los miembros de esta categoría. Esta autora subraya el rol participativo que tienen los jóvenes en el diseño de su experiencia cotidiana y en el resultado de su estatus como categoría. Propone admitir que “[...] los jóvenes son creadores y poseedores de culturas de la juventud” (Urteaga, 2010, p. 19).

Una de las características principales de la juventud es ubicarla en un periodo de la vida de un ser humano. “La primera reacción cuando se habla de jóvenes es pensar en ellos como un grupo de edad, lo cual siempre es totalmente arbitrario; pero, además, pocas veces se llega a acuerdos que estandaricen los límites – inferior y superior –, que al final de cuentas se citan sin mayor reflexión y se aceptan como ya dados. Para la construcción de una teoría de los grupos de edad el punto de partida debe ser, por una parte, la duración máxima de vida, y por otra, lo socialmente determinado para ser considerado viejo; es decir, la significación de la longevidad, lo cual implica una configuración que no es producto inmediato de dividir la sociedad en edades, sino que se deben considerar las valoraciones y juicios que están latentes cuando ello se hace” (Pérez Islas, 2010, p. 52).

Pérez Islas (2010) cita a Bourdieu quien afirma que la juventud es la “[...] conjunción entre la edad biológica y la edad social, como una forma de imponer límites y de producir un orden para que cada uno ocupe su lugar. De aquí la importancia de la demografía, que es la primera que, desde el punto de vista de la población, como visión macro, ha mostrado que no es lo mismo tener 15 años a principios del siglo XX, que esta misma edad 100 años después” (citado en Pérez Islas, 2010, p. 53).

“En México, algunos autores han reflexionado sobre el tema de las edades sociales asumiendo la perspectiva demográfica mediante el enfoque de “curso de vida”, como construcción cultural, social e institucional, que “establece la agenda de las trayectorias individuales y los límites que marcan el ‘universo de lo posible’ desde el punto de vista biográfico” (Tuirán, 1996, citado en Pérez Islas, 2010, p. 56).

A cada una de las etapas de la vida del ser humano se le asignan determinados roles y actividades que debe cumplir y éstas son dadas social, cultural e históricamente. Entonces tenemos comportamientos deseados para cada una de las edades, y la juventud no es la excepción. “Esta segmentación está estrechamente vinculada con la creciente injerencia del Estado mediante el establecimiento de calendarios y normas que contribuyen a formar un marco de referencia para el desarrollo de la vida: una edad para entrar a la escuela, para votar, las edades recomendadas para unirse en pareja y /o tener hijos, para trabajar, para ser sujetos de créditos para el consumo o la producción, etcétera” (Camarena, 1996, citado en Pérez Islas, 2010, p. 57).

Para Ruth Benedict, desde un enfoque antropológico “[...] las sociedades con categorías etarias revelan un significado fundamental, pues demandan un comportamiento diferente del individuo en diversos momentos de su vida, y las personas de una misma categoría de edad se agrupan en una sociedad cuyas actividades están orientadas hacia el comportamiento deseado para su edad” (Benedict, 2008, citado en Pérez Islas, 2010, p. 58).

Por su parte, los autores de la Escuela de Birmingham, como John Clarke, Stuart Hall, Tony Jefferson y Brian Roberts, llegaron a la siguiente conclusión “[...] la ‘edad’ vino a significar, también ideológicamente y sin mayor reflexión, esta ‘metáfora del cambio’ sólo y sencillamente porque los jóvenes nacieron después de la guerra y representaban la vanguardia de la sociedad, reconstruyendo la diferencia sobre una nueva base: ‘la juventud era una nueva clase’ (Clarke *et al.*, 2008, p. 286) [...] Esta actitud

después se extendió a muchas perspectivas que depositaban en las nuevas generaciones la postura estereotipada de ser los portadores del cambio como algo intrínseco a lo juvenil” (Pérez Islas, 2010, p. 61).

Alfredo Nateras “reconoce que la noción de cultura juvenil es una categoría como la de género, etnia, nación, que en palabras de Carles Feixa, antropólogo catalán” refiere al:

“[...] conjunto de formas de vida y valores, expresadas por colectivos generacionales en respuesta a sus condiciones de existencia social y material. [...] nuevo sujeto [...] con grados significativos de autonomía con respecto a las instituciones adultas, que se dota de espacios y de tiempos específicos [...] “estilos” más o menos visibles que a manera de bricolage integran elementos heterogéneos provenientes de la moda, la música, el lenguaje, el comportamiento no verbal, el graffitti, el mass media, etcétera” (Citado en Nateras, 2002, p. 23).

Debido a este bricolage y a esta edad social, se conforma un concepto de juventud muy amplio y a su vez inclusivo que considera dentro de su círculo a personas de diversas edades biológicas que comparten códigos e intereses comunes. La juventud entonces se convierte en algo aspiracional, en un modo de vida. Encontramos personas que desean, independientemente de su edad, seguir perteneciendo a ese grupo que los acoge como miembros de este.

Según datos del Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA) de 2014, los jóvenes son 1, 800 millones en una población mundial de 7, 300 millones de personas; para el mismo año, en México se contaba con una población de 34.5 millones en 2014.

Como puede observarse, una cantidad considerable de la población está en esta categoría de ‘joven’. Las iniciativas y políticas públicas para este grupo poblacional son fundamentales para su bienestar y el de la misma sociedad. Incluso podemos observarlo en el Programa Nacional de Juventud 2014 – 2018 en el que se consideran algunos objetivos relacionados con diversos temas entre ellos la cultura y la cuestión tecnológica, temas de especial interés en este proyecto de investigación.

Identificar la importancia que tienen las tecnologías en la vida de los jóvenes y cómo el Centro de Cultura Digital, espacio público, contribuye a la formación de estos sujetos que incorporan los contenidos en su práctica social cotidiana, relaciones personales, familiares, comunitarias o laborales es uno de los objetivos de la tesis.

Sin la intención de catalogar a los jóvenes que asisten al Centro o con quienes se ha establecido un vínculo para conocer más de este espacio público y de la cultura digital en sus vidas, es fundamental la descripción que Maritza Urteaga hace de los *trends*, principalmente de los que llama “especialistas de la expresión”:

“[...] son jóvenes nacidos en la ciudad y tienen entre 21 y 32 años de edad; son solteros, sin hijos y viven con su familia de origen o comparten departamento con algún familiar. Se especializan en algunas actividades de tipo expresivo con un marcado sello generacional que trasciende los orígenes de clase (el límite inferior es el de clase media baja): se concentran en carreras creativas como diseño (gráfico, textil, industrial, arquitectónico, de moda, joyería, mobiliario, etc.), publicidad, arquitectura, comunicación, artes plásticas, cine, video, e incursionan en otras especializaciones que fomenten su creatividad y complementen su formación como actuación, locución, promotoría y difusión cultural, fotografía, serigrafía, arte visual y sonoro, entre otros. Sus productos culturales son artísticos y funcionales a la vida moderna en la ciudad, y su trabajo creativo es para cierto segmento del mercado. No están peleados con lo comercial, consideran que se puede crear en lo comercial y se puede vivir de lo que se trabaja y hace creativamente [...]. Los trends se ubican de una manera particular entre los generadores y difusores de novedosos estilos de vida y trabajo. Si bien comparten con las vanguardias ciertas concepciones sobre el trabajo – como placer y obtención de satisfacción estética como innovación – lo que los particulariza o identifica de manera distintiva es la combinación de creatividad y capacidad emprendedora [...], nuevas ideas y difundirlas entre públicos y mercados a partir de asociarse con otros creativos para trabajar, crear y proyectar. Las formas de asociación con otros son muy diversas, pero tienen en común conformar colectivos autogestivos alrededor de proyectos creativo-empresariales que terminan cuando los proyectos acaban. Viven, trabajan y construyen sus circuitos de diversión entre el Centro Histórico y las colonias Polanco, Condesa y Roma, zona históricamente urbanizada de la Ciudad de México [...]. Su apropiación del espacio urbano es metropolitana: con rutas de ocio que incluyen desde lugares urbanos tradicionales, abandonados, underground, hasta más comerciales o centros culturales, en donde confluyen diversidad de jóvenes y personajes. La ciudad es valorada en su posibilidad de encontrarse con otros muy distintos a sí mismos” (Urteaga, 2009 citada en García Canclini, 2010, p. 191).

“Los “*trends*” es una categoría que ha sido adaptada al español y es una manera corta de referirse a los *trendsetters*, jóvenes que participan en la producción cultural, se dedican a actividades creativas o expresivas, y están siendo analizados como emprendedores independientes, *trendsetters*, *techsetters*, prosumidores, o sea como actores clave en una sociedad llamada de la información o del conocimiento” (García Canclini, 2012, p. 5), “[...] prosumidores porque se trata de “actores creativos jóvenes que habrían desdibujado las fronteras entre producción y consumo” (García Canclini, 2012, p. 12).

Si bien los jóvenes hoy están emprendiendo, García Canclini afirma que sería imposible que esto fuese posible sin los apoyos gubernamentales que aún existen. “Los emprendimientos de los jóvenes difícilmente se sostendrían si, como algunos proponen, se desmantelaran los programas que proveen fondos públicos y las instituciones no lucrativas en la educación y la cultura” (García Canclini, 2012, p. 18).

Cuando a la directora del CCD se le pregunta si las actividades del Centro llegan a los *trendsetters* y prosumidores afirma:

“Sí, definitivo, o sea, esos nos caen así de volada, los *trendsetters*, los prosumidores y todo. Sobre todo, mucho al principio de que abrimos el CCD. Lo que pasa con los *trendsetters* es que ellos sí tienen perfiles sociales mucho más demarcados y a nosotros eso pues obviamente siendo una institución pública nos parece un poco limitado y sentimos que tenemos una responsabilidad más amplia pero además esos son términos que también se han ido diluyendo muchísimo. Prosumidores, bueno ya se entiende más, al principio no se entendía... pero sí, toda la teoría de Canclini... todo esto. Sí, por supuesto que aquí, esto ilustra muy bien todo eso que Canclini menciona” (G. Quintanilla, entrevista, 10 de febrero de 2016).

Dadas las condiciones económicas y cierta inestabilidad en los mercados laborales, los trabajos ya no tienen tanta seguridad ni certeza. En este sentido, Néstor García Canclini menciona que: “A fines del siglo pasado en México, como en otros países, aún se diferenciaba entre la estabilidad de los empleos estatales y la inseguridad de los privados. Ahora escuchamos relatos de jóvenes que combinan su actividad emprendedora –como artistas, curadores o editores– con trabajos en organismos públicos y encuentran en ambos

terrenos semejante vulnerabilidad” (García Canclini, 2012, p. 14). ¿Esta vulnerabilidad será la que orille a los jóvenes a emprender y a agruparse para trabajar y producir colectivamente? Esta es una de las inquietudes que trataremos de dilucidar con el acercamiento a algunos miembros de este tipo de organización juvenil.

Es de mi interés identificar el efecto de la tecnología en la vida cotidiana de los asistentes, cómo han ido estructurándose nuevas formas de relaciones sociales y laborales, cómo los jóvenes se han convertido en “prosumidores” y cómo están respondiendo desde lo individual y lo colectivo o en red con propuestas creativas y por proyecto a las nuevas formas de trabajo y a las exigencias de la globalización y el nuevo espíritu del capitalismo como refieren Luc Boltanski y Eve Chiapello (Riesco, 2001). Hay poca evidencia de que a partir de las actividades del CCD se emprendan muchos proyectos, pero sí tuve conocimiento de algunos de ellos como la continuidad de un programa de radio por internet vía plataforma del Centro o los que comenzaron a generarse a partir del Encuentro del *Jam*.

Al inicio del estudio creía que el CCD era un espacio cultural creado para los jóvenes por pensar que la cultura digital es mayormente usada e introyectada en diversos ámbitos de la vida de los más jóvenes pero tras mis observaciones y participaciones en el CCD identifiqué que éste es un espacio cultural que no únicamente atiende a jóvenes y no exclusivamente a los jóvenes *trendsetters* o prosumidores sino que es un espacio de encuentro y de disfrute, de esparcimiento, de aprendizaje para un público diverso, un espacio al que cualquier persona asiste, sin importar su edad. Los encuentros con la cultura digital y sus herramientas son diversos, lo mismo que los acercamientos, usos y apropiaciones a esta.

1.3 Metodología

Con la intención de recabar información para la investigación, utilicé diferentes fuentes tanto orales como documentales. Realicé investigación documental; hice búsqueda bibliográfica, hemerográfica y electrónica de fuentes y referencias por lo que revisé materiales impresos y electrónicos relativos a las temáticas de jóvenes, jóvenes *techsetters* o *trendsetters*, el espacio público, la cultura digital, la vinculación cultura, comunicación y educación, recabé algunas estadísticas de actividades del Centro de Cultura Digital (CCD), publicaciones en web de la página del Centro y revisé algunos videos.

Se realizaron diferentes entrevistas: una a la directora del Centro de Cultura Digital, Grace Quintanilla; a colaboradores del CCD como la entonces responsable del área Educativa, Melissa Ávila, así como a Héctor Guerrero Merchant, uno de los responsables de la organización del *Global Game Jam 2016* en el CCD que tuvo lugar el 29, 30 y 31 de enero de 2016. También entrevisté a algunos asistentes al evento para conocer su perfil, relación o experiencia previa con el Centro, sus motivos para acudir, opiniones de actividades en las que han participado y su experiencia en el *Jam*.

Tuve la oportunidad de entrevistar a César Moheno, dedicado a la gestión y producción de proyectos en “Llamarada de petate”, un estudio de animación 2D tradicional, 2D digital, 3D, *motion graphics* y *stop motion*, relacionado creativamente con el CCD pues algunos miembros han impartido algún taller y como empresa han mostrado ahí algunas producciones, aunque cabe señalar que él y los socios que conformaron la empresa no se formaron en el Centro sino en sus universidades de origen, mediante cursos y la práctica cotidiana.

Las entrevistas fueron semiestructuradas a profundidad con la finalidad de permitir al entrevistado ahondar sobre temas de su interés enmarcados en el objetivo de esta investigación. Los registros de las entrevistas se hicieron en audio, los cuales se

transcribieron con la finalidad de contar con información que permitiese el análisis a partir de las palabras literales de los entrevistados. Se presentan las narraciones contadas por los sujetos del estudio que nos permiten valorar las situaciones que, desde estas perspectivas, se generan en este espacio cultural. Se privilegiaron las descripciones, los procesos, los significados, las interpretaciones y las experiencias de las personas vinculadas de una u otra manera al Centro de Cultura Digital.

Realicé un registro de observaciones como participante en dos talleres denominados “Internet como inspiración creativa” que se llevó a cabo en marzo de 2015 y “Proyectos Sociales para la juventud” que tuvo lugar en mayo de 2015, además de observar otras actividades y muestras. Se realizó un sondeo con algunos visitantes en diferentes días y horarios. En el caso del Taller: proyectos sociales para la juventud se elaboró una encuesta en *Google* a los participantes, aunque no hubo mucha participación para responderla se recuperaron algunas ideas.

El acercamiento al Centro en distintos periodos de tiempo, observar y participar en sus actividades, así como el dialogar con su directora, responsables de algunas áreas y con los asistentes, me permitió recabar información que da cuenta de instantes y dinámicas ocurridas en su interior, permitiéndome ver que es un espacio, como lo refiere Massey, en el que se encuentran diferentes voces, un lugar en permanente construcción a partir de las interacciones que en él se viven día a día. Este trabajo es una muestra de los momentos que pude registrar, seguramente habrá otros posteriores que visibilicen aspectos distintos de este espacio cultural.

1.4 Argumentos de la tesis

Este trabajo intentó dar cuenta del surgimiento y dinámica de un nuevo espacio cultural al que se le ha dado la misión de promover la cultura digital. Una de las principales finalidades era descubrir lo que en ese lugar ocurría, cómo sus asistentes vivían el espacio y cómo se relacionan con la cultura digital. Por lo que, si bien había algunas ideas o nociones de lo que podía estar pasando en el CCD, siempre me sorprendió lo que ahí encontré.

Así que uno de los principales objetivos del estudio fue contar la historia de creación de un nuevo espacio cultural, una iniciativa que día con día se va posicionando y adquiriendo un lugar entre su público, la lucha que da para que se desdibuje la referencia a la que se hace sobre el lugar cuando uno piensa en la Estela de Luz, lugar en cuyo sótano se decide materializar la idea del Centro.

Se trató de descubrir la dinámica de este nuevo espacio cultural dedicado a promover la cultura digital, la cual tiene una gran importancia en nuestra vida cotidiana. El propio Centro es una iniciativa del Estado mexicano como promotor y responsable de la política cultural, acciones como estas se requieren en todo el país puesto que la tarea de promoción, uso y apropiación de la cultura digital es inmensa.

Esperaba encontrar en el CCD lo que afirma Massey (2005) sobre el espacio como un lugar de múltiples encuentros y voces, de interacciones, así fue; explorar estas voces y cómo suceden estas interacciones en un nuevo espacio cultural, cuáles son las prácticas culturales que se presentan en el espacio físico y virtual del CCD nos lleva a reflexionar sobre la necesidad de este tipo de espacios públicos cuya calidad del espacio, como mencionan Segovia y Dascal (2000), dependen de la intensidad de las relaciones sociales que ahí sucedan, del intercambio entre diversos grupos y la medida en la que en este

espacio objeto de estudio se promueven la identificación, expresión e integración con el otro (Citados en Segovia, 2007).

Buscaba también saber qué importancia tenía la existencia de un espacio físico para abordar el tema de la cultura digital, para promoverla, lo fui confirmando en el transcurso del estudio puesto que en este espacio se suceden esos encuentros que propician el diálogo y la creatividad. Situación que nos confirmaría la directora Grace Quintanilla, César Moheno, emprendedor vinculado al CCD y las interacciones observadas en las actividades del Centro como lo fue el *Global Game Jam 2016*.

Además de lo que puede aprenderse en la escuela, este tipo de espacios públicos son también lugares de encuentro y de aprendizaje, se trata de espacios educativos no formales en los que, tanto su infraestructura y mobiliario, como la concepción de una enseñanza y aprendizaje diferentes, se concretan en las dinámicas que se generan en sus aulas, salas o espacios abiertos del CCD. La directora de este espacio nos comenta que incluso puede haber grupos en donde niños y adultos son participantes en un mismo taller que uno pensaría es únicamente para “especialistas en determinado tema”. Primero, se rompe la barrera de que el adulto es el que sabe y el niño no, pues ambos pueden poseer conocimientos y habilidades, teóricos o prácticos, ambos pueden aprender y compartir lo que saben en el grupo. Si escuchamos esas voces a las que se refiere Massey podemos identificar otras ideas, otras formas de percibir y de comprender el mundo y a su vez, de resolver las problemáticas que se nos presentan; o a pensar de una manera distinta considerando otros elementos que en un inicio no hubiésemos imaginado si estuviésemos solos. Ese diálogo con el otro siempre nos enriquece.

Así como los cibercafés que ya mencionamos, los espacios públicos como los museos o el Centro de Cultura Digital son sitios no formales en los que se promueve la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Era importante indagar cómo se promueve la alfabetización digital en este tipo de espacios no escolarizados pero sí de

aprendizaje y reflexión sobre la cultura digital pues como afirma Coll (2010) a quien ya hicimos referencia previamente, enseñar en la cultura digital implica no solo conocer las herramientas básicas y el lenguaje de la tecnología digital y de la información y comunicación sino enseñar y aprender a formar parte de las prácticas sociales y culturales en las que éstos elementos intervienen y que permitirán al individuo desenvolverse en el mundo digitalizado.

La inclusión o exclusión de poblaciones a la cultura digital es un tema que quise poner a la luz como parte del trabajo realizado puesto que, si bien las nuevas tecnologías permean hoy la vida de muchos de nosotros, aún no son conocidas para un gran número de personas y mucho menos usadas e incorporadas a su cotidianeidad por lo que si bien no podemos detener el crecimiento, uso, apropiación y potenciación de las bondades de las TIC y del internet, de su utilización crítica; es importante reflexionar sobre la necesidad de brindar las herramientas a quienes no las tienen con la finalidad de que puedan tener las posibilidades de conectarse con otras formas de comprender el mundo, adquirir habilidades y desarrollar destrezas que les beneficie en su día a día, democratizar la inclusión a la tecnología.

Capítulo II. El Centro de Cultura Digital (CCD), un nuevo espacio cultural

2.1 Antecedentes

En este capítulo expongo la construcción de la Estela de Luz, monumento que alberga al Centro de Cultura Digital y relato su surgimiento, la concepción de sus actores principales y colaboradores sobre la cultura digital, así como sus principales ejes de trabajo. A manera de reconocer la importancia de esta cultura en el mundo y en la Ciudad de México menciono el caso de otras iniciativas emprendidas sobre este tema.

La Ciudad de México es un ícono de la modernidad y de la tradición a la vez, importante por su cultura e historia, así como por el patrimonio cultural material e inmaterial que lo conforma. Sus espacios públicos son reflejo de la riqueza cultural con la que cuenta la entidad y de las nuevas formas de convivencia entre quienes hacen uso y disfrute de estos espacios en los que converge una diversidad de grupos sociales que interactúan, les dan un significado a estos lugares y, en cierto modo, se apropian de ellos.

En 2007 había 138 museos, los cuales se han incrementado a 145 en el 2010 y 158 en el año 2016, lo cual lo convierte en el primer lugar de los estados de la República Mexicana en infraestructura cultural. Estos recintos están organizados por circuitos o zonas y cada uno de ellos está dedicado a una temática o misión distinta en función de su colección o características particulares.

En este sentido, hay museos históricos, de arte popular, de ciencia, de arte moderno o contemporáneo, o bien espacios culturales que hacen de su quehacer cotidiano la cultura digital como el Centro de Cultura Digital. Ubicado sobre el Paseo de la Reforma esquina con Lieja, al extremo poniente de la colonia Juárez en la Ciudad de México, colinda al norte con la colonia Cuauhtémoc, al oriente con el Centro Histórico y al sur con la Roma

Norte, todas en la delegación Cuauhtémoc; al poniente limita con la primera sección del Bosque de Chapultepec perteneciente a la delegación Miguel Hidalgo.

La colonia Roma, la Condesa, el Centro Histórico se caracterizan por estar relativamente cercanos a la colonia Juárez y son algunos lugares en los que viven, trabajan y se divierten los jóvenes considerados *trendsetters* y en las que hay espacios de exposición, bazares en los que se promueve la venta de productos que generan estos jóvenes participantes de la denominada “economía creativa”.

Como mencione en el primer capítulo, *trendsetter* es un concepto usado por la industria digital, por investigadores y académicos para denominar a los jóvenes que marcan tendencias como activos tecnológicos en el marco de la sociedad de la información (Ortega, 2013). Pude identificar que este es un segmento de la población que asiste al CCD, aunque no el único: este espacio cultural tiene un público muy diverso.

Este espacio cultural se encuentra ubicado en una de las avenidas más representativas de la Ciudad de México, testigo del paso del tiempo desde finales del siglo XIX, en donde además de edificios históricos, también pueden verse inmuebles públicos o privados contemporáneos cuyas principales funciones son comerciales o de servicios; también hay monumentos representativos a lo largo de la avenida y sus glorietas, como la Columna de la Independencia conocida comúnmente como “el Ángel” aunque en realidad se trata de una victoria alada; la Diana Cazadora; el Monumento a Cuauhtémoc o la glorieta de La Palma, así como monumentos de personajes ilustres representantes de diversos estados de la República Mexicana, que forman parte de la memoria colectiva de los habitantes de esta ciudad.

Por ello, no es fortuito que sea en el Paseo de la Reforma donde podamos admirar tanto la Columna de la Independencia construida para conmemorar el Centenario de este acontecimiento histórico y sea en este mismo Paseo en el que se haya decidido construir

La Estela de Luz, otro monumento que, en este caso, conmemora el Bicentenario de la Independencia y el centenario de la Revolución Mexicana.

La Estela de Luz alberga en su sótano al Centro de Cultura Digital, al cual lo circundan la puerta de los Leones del Bosque de Chapultepec cuyo camino nos lleva al Monumento a los Niños Héroe y si caminamos un poco más podemos llegar al Castillo de Chapultepec. Alrededor de este nuevo espacio cultural, también hay torres de oficinas, corporativos o edificios de gobierno como la Torre Mayor, la Torre Bancomer y la Secretaría de Salud del Gobierno Federal.

Por su ubicación, el CCD se integra al denominado corredor turístico y cultural Paseo de la Reforma-Centro Histórico. Si se toma a dicho centro como referencia, al poniente están el Museo Nacional de Antropología, el Museo Nacional de Historia Castillo de Chapultepec, el Museo de Arte Moderno y el Museo Tamayo de Arte Contemporáneo. Al oriente están el Laboratorio Arte Alameda, el Museo Mural Diego Rivera, el Museo Franz Mayer, el Museo Nacional de la Estampa, el Museo Memoria y Tolerancia, el Museo del Palacio de Bellas Artes, el Palacio Postal, el Palacio de Minería, el Museo Nacional de Arte, el Museo del Estanquillo, por mencionar algunos, hasta llegar al Palacio Nacional en el corazón del Centro Histórico.

Mención aparte merecen los museos que se encuentran en los alrededores de las principales avenidas del corredor, por ejemplo, la Casa del Lago, el Museo del Caracol, el Museo Histórico Judío y del Holocausto, el MUCA Roma, el Museo del Objeto del Objeto (MODO), el Museo Nacional de la Revolución, el Museo Nacional de San Carlos, el Museo Experimental El Eco, el Museo del Templo Mayor o el Antiguo Colegio de San Ildefonso. Museos que son administrados por diferentes instituciones: Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA), Gobierno de la Ciudad de México; con mandatos tripartitas como el Antiguo Colegio de San Ildefonso que depende de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), el

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), hoy Secretaría de Cultura y el Gobierno de la Ciudad de México o bien, Asociaciones Civiles como el MODO. La diversidad de temáticas y colecciones de estos recintos son prueba de la riqueza cultural de la zona, única en la Ciudad.

Es en este polo cultural de la Ciudad de México donde un espacio dedicado a promover la cultura digital se convierte en un espacio en el que vivencias y experiencias que se comparten cobran significado para quienes las viven construyendo y reconstruyendo estos espacios en los que la intersección de esas voces y trayectorias diversas confluyen. Al respecto Patricia Kuri menciona: “Si bien la ciudad no sólo es espacio público, no es posible imaginar, pensar y andar la ciudad sin espacio público sin lugares que, a partir de experiencias compartidas, efímeras o recurrentes, cobren sentido e impriman sentido a la vida urbana” (Citada en García Canclini, 2004, p. 395).

2.1.1 La Estela de Luz

La Estela de Luz fue el proyecto ganador de la convocatoria que abrió el gobierno federal a través del que antes fuese el CONACULTA y el Instituto Nacional de Estudios Históricos de las Revoluciones de México (INEHRM) en conjunto con el Gobierno del Distrito Federal para la creación de un monumento conmemorativo como parte de los festejos del Bicentenario de la Independencia de México y el Centenario de la Revolución Mexicana. En un inicio la convocatoria invitaba a presentar un anteproyecto para construir el Arco Conmemorativo del Bicentenario de la Independencia Nacional. Sin embargo, se eligió el proyecto de la Estela de Luz, que debía ser entregado en septiembre de 2010 pero fue concluido hasta el 30 de diciembre de 2011. El monumento consta de una torre de 1704 paneles formados de dos placas de cuarzo que están iluminadas por leds. Fue diseñado por el arquitecto César Pérez Becerril, quien encabezó a un grupo de 23 arquitectos. Finalmente, el monumento fue inaugurado el 7 de enero de 2012.

Es un espacio polémico dada la elevación de los costos presupuestados inicialmente. El costo inicial estaba previsto en 394 millones 400 mil pesos y en su conclusión aumentó a 1, 304 millones 917.7 pesos. Su costo se elevó en un 192%³ por lo que fue objeto de cuestionamientos sobre su construcción y significado. Sitio que, en palabras de algunos periodistas está muy lejos de conmemorar la Independencia y Revolución Mexicana; al contrario, representa un monumento que ha costado mucho al país en términos económicos y que pone en duda la credibilidad de las instituciones.

Es en este ambiente en el que surge una iniciativa que desde mi punto de vista da a la Estela de Luz un sentido pues se decide albergar en su sótano al Centro de Cultura Digital. Es probable que este proyecto haya estado inspirado en otros centros con la misma temática en el mundo, cuya proliferación quizá indique la importancia que ha adquirido la cultura digital en estas últimas décadas vinculada a una idea generalizada de la tecnología como la respuesta a muchos problemas de diversa índole; quizá también refleje la necesidad de lugares como éste para los jóvenes. Centros auspiciados por capital público como en el caso de México como el Medialab-Prado de Madrid, España, o el Centro de Producción Digital (CPD) en Buenos Aires, Argentina, de los que se hablará brevemente más adelante.

A lo largo de estos años, el CCD se ha caracterizado por ser un lugar que ha sido adoptado por los jóvenes, un lugar de encuentro, de difusión y de producción artística y cultural en donde, de cierta manera, se reivindica el origen polémico del monumento en el momento en el que los visitantes hacen uso de este espacio público, y asisten a él. Es ésta una de las razones por las que me interesa conocer cómo decide crearse este espacio cultural, del cual es de mi interés conocer las dinámicas que ahí ocurren.

³ Este dato puede consultarse en el Informe sobre la fiscalización superior del monumento Estela de Luz 2009-2011.

2.2 El origen: el proyecto del Centro de Cultura Digital de la Ciudad de México, la concepción de un nuevo espacio

El CONACULTA fue la dependencia responsable de poner al Centro de Cultura Digital en operación y darle mantenimiento a partir del 21 de diciembre de 2011. Este espacio cultural se inauguró el 15 de septiembre de 2012 y se abrió al público a partir del 17 del mismo mes.

Desde entonces está encabezado por Grace Quintanilla, quien realizó estudios de posgrado en Televisión y Arte Electrónico en el Duncan of Jordanstone College of Art and Design en la Universidad de Dundee, Escocia. Ha tenido cargos y becas relacionadas con gestión cultural, creación artística y medios digitales. Como parte de su trayectoria profesional fue directora artística del Festival de Artes Electrónicas y Video *Transitio_Mx_02: Fronteras Nómadas*, que se organiza desde 2005 a través del Centro Nacional de las Artes y del Centro Multimedia (2008-2010). Festival que se ha convertido en una plataforma importante para la expresión y análisis de las prácticas contemporáneas de creación artística vinculadas a la tecnología, así como a producciones en las que el arte, la ciencia, la tecnología y las humanidades confluyen.

En palabras de la directora del CCD el proyecto surge como una iniciativa del CONACULTA:

“Se lanzó un concurso para que instituciones hicieran propuestas para el uso del espacio que está debajo de la Estela [...] y CONACULTA [...] hizo una propuesta general de uso para jóvenes en Artes Tecnológicas y se le dio la concesión... y Roberto Vázquez que era el Secretario Cultural y Artístico me invitó a armar todo el proyecto desde cero... propuse que [...] fuera un Centro de Cultura Digital que no se limitara únicamente a trabajo artístico que tiene búsquedas más estéticas y formales expresamente en arte, sino que dedicáramos el espacio a ver cómo estaban produciendo los chavos cultura [...] propuse que siguiéramos en la conformación del Centro una lógica más parecida a la lógica del Internet [...] un espacio en el que ellos se vean a sí mismos como productores de cultura. Y que puedan también tener este encuentro físico para poder intercambiar sus talentos, sus conocimientos porque lo que muy pronto nos dimos cuenta es que muchísimos

jóvenes encuentran en el internet y en espacios virtuales que sus talentos son más reconocidos que en las aulas escolares tradicionales. Estoy pensando en chicos que son creativos, que son artistas, músicos, *gamers*, programadores y demás [...]” (G. Quintanilla, entrevista, 10 de febrero de 2016).

Como podemos analizar en la descripción de la directora del CCD sobre la conformación del espacio, desde su origen buscó que fuese un lugar mucho más inclusivo, lo que le permitió llegar y atender a un público mucho más diverso y amplio que en el que estuvo pensado desde su inicio. Respecto a su concepción de ser creado como una red, con la característica de la horizontalidad, es decir, donde la comunicación e interacción va de uno a uno sin ninguna jerarquía, se percibe cuando en las actividades que organiza el Centro pueden verse los encuentros con el otro, incluso al entrar al espacio las oficinas se mimetizan y si bien uno identifica las áreas de operación, no necesariamente la jerarquía entre los colaboradores, al contrario. Los espacios con cristales dejan ver la funcionalidad y comunican apertura y flexibilidad.

Empezamos a dilucidar la importancia de un espacio físico para promover la cultura digital pues como refiere la directora: los talentos se intercambian, se dialoga, los conocimientos se comparten. Incluso nos habla de habilidades que han adquirido o desarrollado con el uso de las TIC quienes asisten al Centro, los cuales no necesariamente son valorados por los espacios formales de aprendizaje. Saber que hay espacios no formales en donde puede haber un intercambio de multiplicidad de voces que pueden ser reconocidas y valoradas invita a sus usuarios a buscar la oferta cultural del CCD.

El Centro de Cultura Digital es punto de reunión para jóvenes que inician o que llevan camino recorrido en el fortalecimiento de su ciudadanía al participar en marchas que tienen finalidades y objetivos diversos; ubicado en las entrañas de un monumento, el CCD es testigo de miles de personas que a diario pasan frente a él, quizá sin saber de su misión; muchos de ellos probablemente se han acercado a sus escalinatas para tener *Wi Fi* gratis y con ello permanecer conectados y comunicados con el mundo; otros lo identifican

como un punto emblemático en su paseo dominical en “bici” o en su caminata casual o habitual. Estas actividades dan muestra de cómo la ciudad no sólo se transforma físicamente, cambia su paisaje cultural con la construcción de monumentos o nuevos edificios, sino que también hay transformaciones en las dinámicas de interacción entre sus habitantes o visitantes y el espacio público. Otros usuarios conocen la oferta del CCD y acuden a sus actividades o talleres, a ver alguna proyección o a conocer la nueva muestra de arte sonoro y lumínico que esté instalada en “el Memorial”, uno de los espacios del CCD.

En torno a este espacio físico se han llevado a cabo concentraciones como la convocada por el movimiento YoSoy132 el 23 de mayo de 2012 así como reuniones de vecinos de la Delegación Cuauhtémoc, quienes frenaron la construcción del proyecto denominado “Corredor Chapultepec” en 2015; en 2016 discuten el proyecto de Centro de Transferencia Modal (CETRAM) en el paradero de Chapultepec. Es una zona que vecinos y habitantes de la ciudad buscan defender como parte de su patrimonio cultural tras la construcción de innumerables edificios y monumentos en la zona como la propia Estela de Luz.

Monumento al que se le dio una misión: promover la cultura digital; el hecho de haber iniciativas y espacios dedicados a la Cultura Digital no solamente en la Ciudad de México sino también en otros países nos indica, en cierta forma, la importancia y necesidad de que en esta gran ciudad se cree un lugar ex profeso sobre este tema, cuya tarea está relacionada con la producción, difusión, educación y reflexión de las manifestaciones sociales, culturales y económicas de un mundo donde la tecnología juega un papel crucial y cotidiano. Además de actual, la cultura digital es un tema que independientemente de lo que pueda trabajarse, crearse y comunicarse en plataformas virtuales, requiere de espacios físicos para compartir creaciones, saberes, para crear con el otro, un espacio de diálogo y encuentro.

En entrevista, la directora del CCD, Grace Quintanilla habla de lo importante que es “[...] reconocer que lo tecnológico y lo digital nace a través de la experiencia del cuerpo o sea eso es algo que no podemos olvidar”, e hizo referencia a una pieza en el Memorial llamada “Meteorología popular”, en la que lo que se buscaba era:

“[...] invitar a las personas a hacer uso de sus sensaciones y de sus sentidos para poder nutrir este proyecto pero lo que principalmente nos interesa es que recordemos que, antes de que existiera la tecnología que mide la humedad, la temperatura, la velocidad de los vientos y demás, las personas lo hacían con el cuerpo, decían ah bueno... se siente una brisa con tal calidad y entonces yo ya sé que va a llover en la tarde o ya empezaron a salir estas mariposas que indican que pronto va a empezar la temporada de lluvia”, y cierra diciendo que se requiere tener “... afinados nuestros sentidos para seguir produciendo tecnología digital que realmente haga uso de ese conocimiento físico y corporal [...]” (G. Quintanilla, entrevista, 10 de febrero de 2016).

Esta vinculación de la necesidad de un espacio físico para reflexionar y promover la cultura digital vuelve a aparecer cuando la directora nos habla de esta creación colectiva en donde se reconoce que la cultura, la experiencia, los cinco sentidos y el propio cuerpo tienen información con la que se nutren y se enriquecen las nuevas tecnologías de la información. Este reconocimiento de que lo digital “nace a través de la experiencia del cuerpo” es algo que la directora del CCD, nos invita a reflexionar. Manifestación que pude visualizar con la vivencia del *Global Game Jam* y que se relaciona con el tomar un espacio como propio y hacerlo suyo cuando al iniciar el evento, los participantes eligen un sitio para trabajar y convivir con el otro, que puede ser un desconocido, con quien compartirán varios días, incluso las noches, pues algunos instalaron ahí sus casas de campaña. Esta experiencia con el otro, el ambiente, lo que nos hace sentir y pensar nos invita a vivir el espacio de una manera peculiar y es en este entorno en el que se generan propuestas colectivas de videojuegos en donde las nuevas tecnologías juegan un papel esencial pero que quizá no tendría el mismo resultado sin todos los elementos que conforman este ambiente de aprendizaje e interacción.

2.2.1 La misión del CCD

Los objetivos del Centro de Cultura Digital se relacionan con la creación de conciencia de lo que significa vivir en un mundo tecnologizado; con el fomento de la producción colaborativa en la que cada individuo sea a la vez partícipe y productor de cultura digital; con la reflexión sobre el consumo de la tecnología y sus avances, privilegiando el acceso al conocimiento en relación con el acceso al dispositivo; con la materialización de procesos virtuales que promuevan la participación en espacios con estructuras más horizontales; con la generación de vínculos entre comunidades productoras e instituciones públicas y privadas (Página oficial del CCD, 2014).

Identificamos que el CCD siempre está innovando y actualizándose pues al revisar su página en 2018 encontramos que entre sus objetivos, que si bien se relacionan con los de 2014 son: “Generar un modelo alternativo que no se enfoca en el recurso tecnológico sino en su uso como generador de valor; crear conciencia en la ciudadanía del valor social, económico y cultural que genera su producción de información y acción en el espacio digital; empoderar a los jóvenes y mejorar sus capacidades de uso y producción de información digital en provecho a su desarrollo profesional y económico; crear ambientes digitales sanos, interactivos y útiles, que brinden a la comunidad la capacidad de potenciar las competencias individuales a través del desarrollo colectivo; crear modelos innovadores de gestión, producción y uso de la red, adaptando y adoptando prácticas emergentes” (Página oficial del CCD, 2018).

2.2.2 Las áreas y sus colaboradores: la comunidad del CCD al interior

Para cumplir con estos objetivos, el Centro está conformado por una Dirección, una Subdirección, la Administración, un área de Coordinación y gestión de Proyectos, una de Educación, una sala de cine denominada “Cine más allá”, una plataforma de Radio en la que se transmiten propuestas relacionadas con la cultura digital, un área Editorial, una de

Reflexión teórica y cultura científica, un Laboratorio de Tecnología, Medios e Interacción, el Laboratorio y producción web, el área de Diseño, la de Producción audiovisual, una de Operaciones así como la que mantiene la limpieza del lugar.

Un área que me interesa particularmente es la Educativa, cuyo objetivo es promover el uso consciente de las herramientas digitales que facilitan el intercambio de conocimiento, la transformación social, la producción artística y la creación de contenidos para Internet. A través de la realización de talleres interdisciplinarios de producción y reflexión teórica, laboratorios y conferencias, se ofrece capacitación a un amplio público de todas las edades.

Con la finalidad de tener un acercamiento a esta área entrevisté a su encargada, Melissa Ávila, quien colabora en el Centro desde junio de 2012, previo a su apertura. Ella ha tenido la oportunidad de presenciar cómo este espacio físico ha ido adquiriendo forma como un espacio cultural a través de su oferta relacionada con la cultura digital, sitio que, a los cuatro meses de haber abierto había recibido en sus instalaciones a cinco mil personas.

La responsable del área educativa comenta que el Centro no es un museo, lo considera un espacio de encuentro, de trabajo y producción, un lugar de formación, donde los asistentes pueden compartir lo que saben. La dinámica y la relación que tienen los participantes de los talleres dentro y fuera del espacio dependen de la naturaleza de este y de las propias interacciones que en estos espacios se presentan.

Por ejemplo, nos comenta el caso de un grupo de jóvenes que tras terminar de tomar el taller de Radio por Internet continuaron transmitiendo su programa durante seis meses después de la conclusión de este, lo cual se logró a través de la sinergia entre su compromiso e interés y el apoyo del CCD que donó el hosting durante tres meses, el resto de los meses, los integrantes se organizaron, pagaron y desarrollaron este proyecto.

También hay personas con trayectoria que han logrado establecer vínculos, lazos o contacto con personas que conocieron en el CCD o con personal que ahí labora y trabajan proyectos conjuntos, a la misma Melissa Ávila le ha ocurrido. Al preguntarle sobre lo que representa para ella el CCD nos comparte que es un proyecto que le significa mucho a pesar de ser tan joven, se refiere a los colaboradores del espacio como personas creativas, con iniciativa, especialistas en su disciplina con habilidades tecnológicas.

“[...] la mayoría de los que estamos involucrados no solamente hacemos lo que hacemos aquí también somos otra cosa por fuera...el programador del *front-end* de todos los proyectos de las plataformas es también músico, yo soy también fotógrafa, dibujo...una chica de mi equipo de educativos es también bailarina... hay ingenieros de audio que están haciendo cuestión de operaciones... o sea es un equipo que está como muy vivo, muy creativo, muy fresco, todo el tiempo como haciendo cosas distintas [...] el equipo se ha ido formando de una manera extraordinaria [...]” (M. Ávila, entrevista, 19 de mayo de 2015).

También nos mencionó la flexibilidad del espacio para recibir propuesta de organización de actividades, vuelve a manifestarse la horizontalidad de la que nos hablaba su directora desde la concepción del propio Centro.

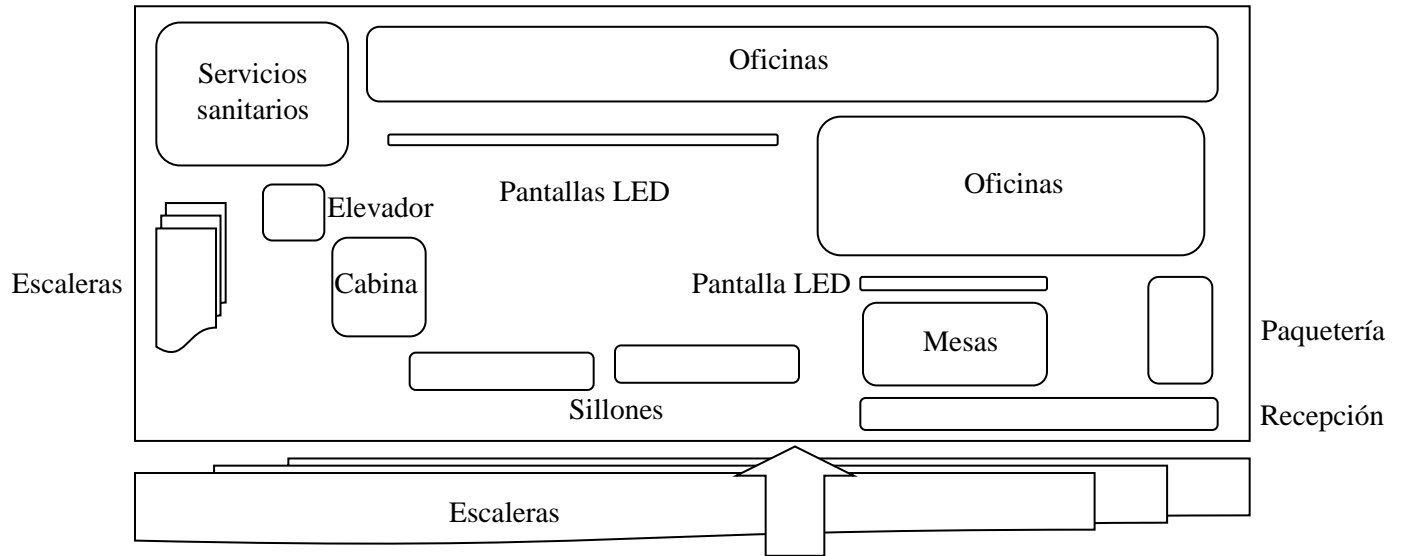
2.2.3 Las instalaciones, el equipo físico y el mobiliario

Desde el Paseo de Reforma se puede ver la Estela de Luz. En su sótano, al descender las escaleras encontramos la entrada al Centro de Cultura Digital, que tiene dos niveles. En el primero están las oficinas y áreas administrativas, así como los servicios sanitarios. Hay una pantalla que recibe a los visitantes en la que se muestra la oferta del Centro como cursos y muestras vigentes o próximas. También hay otra pantalla que permite al visitante apreciar obras de arte digital, así como la cabina de radio móvil que transmite sus programas vía internet. Usualmente es en este primer piso en el que se imparten las Asesorías personalizadas o Talleres de Herramientas Digitales Básicas, aunque también suelen utilizarse otros espacios del Centro para tal fin.

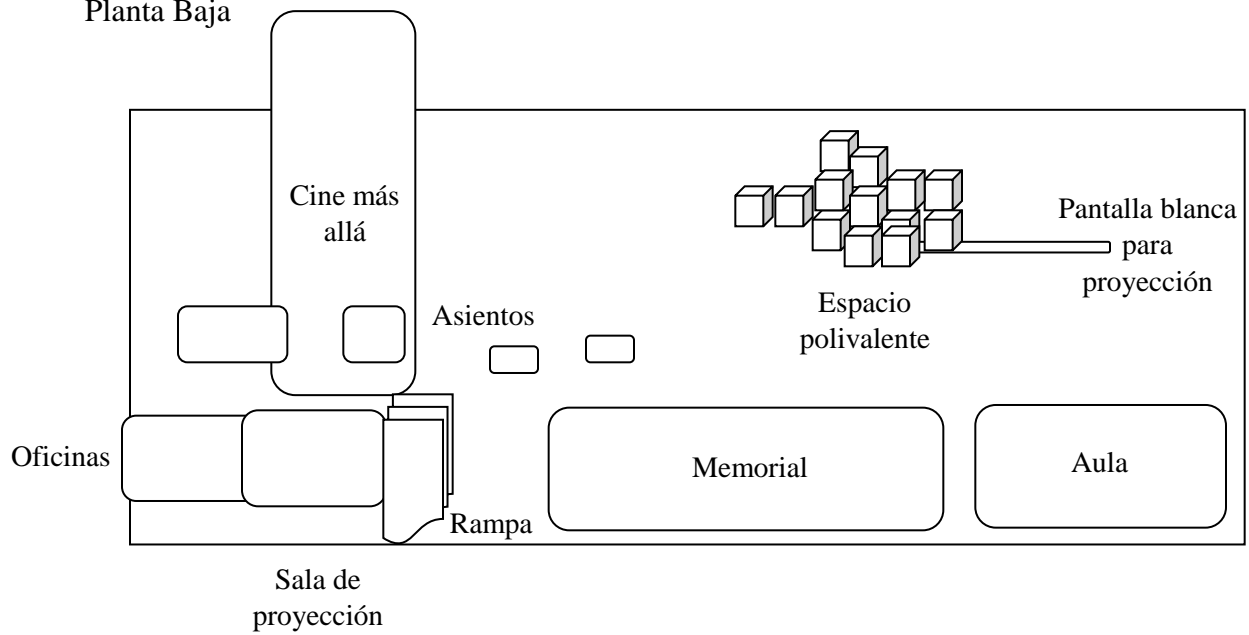
Están los servicios sanitarios en cuyas puertas de metal puede verse un guiño de color negro. Incluso en este lugar está presente un lenguaje que se fue desarrollando con las herramientas digitales y que entendemos por ser un icono que está vinculado al significado que esta imagen representa para quien recibe el mensaje, considerando que tiene referentes culturales comunes en relación con quien lo emitió (Cid, 2008).

Descendiendo las escaleras o por el elevador encontramos la Sala “Cine más allá” con tecnología 3D y capacidad para 120 personas; un espacio polivalente en el que se llevan a cabo conferencias, charlas, exposiciones, cursos o talleres, espectáculos de artes escénicas; una sala de exposición denominada “el Memorial”, dedicada a muestras de arte sonoro y lumínico. Cuenta con un aula que podría considerarse tradicional ya que es un espacio que no está a la vista del público como el polivalente, es más privado y cuenta con mesas y sillas en donde se pueden impartir cursos o talleres con un menor número de asistentes. También podemos encontrar una pequeña sala con una pantalla que proyecta, al igual que la principal del nivel superior, obras de arte digital. Dependiendo de las exhibiciones se colocan de manera estratégica a lo largo del espacio diferentes pantallas o lo que requiera la exhibición vigente.

Planta Alta



Planta Baja



Al preguntarle a la directora del CCD sobre la definición de los espacios, el mobiliario y la plasticidad de estos, comenta:

“Desde el principio... pensamos que queríamos que fuera más un lugar como el internet... tenía que ser muy flexible de manera que pudiésemos acomodar los espacios de acuerdo a los eventos que organizáramos, entonces pues sí decidimos hacer mobiliario que sirva para muchas cosas: para sentarte, para que los niños jueguen, para que se pueda dividir en áreas y demás... también queríamos que la gente se sintiera aquí en un lugar cómodo, que no tenga esa distancia que hay a veces con los museos que muchos de ellos tienden a ser muy solemnes y hacer sentir a las personas incómodas entonces pues pusimos sofás cómodos. En el espacio del Memorial se permite entrar descalzo, acostarse, sentarse, hacer lo que quieran. Al principio les costaba trabajo a los custodios pero pues siempre hemos sido muy claros en eso y tenemos internet abierto para que se sientan aquí... contentos...otra cosa que decidimos ... aunque mostramos trabajo hecho por artistas, en ocasiones, la mayor parte del trabajo que mostramos es producido por los propios estudiantes o por los participantes de los laboratorios... y cada pieza que hay o cada exhibición que hacemos tratamos... que explique y sea clara en cuanto a de qué se trata, de manera que no se inhiban las personas que están viendo la obra como algo que no pueden entender o que es demasiado elevado para ellos [...]” (G. Quintanilla, entrevista, 10 de febrero de 2016).

Desde la propia concepción del proyecto se define la esencia del espacio cultural y en función del objetivo y misión del sitio se pensó tanto en el mobiliario como en las reglas que deberán cumplir quienes trabajan y visitan el lugar.

2.3 Los primeros años, 2012 - 2015

2.3.1 Ejes de trabajo

Desde su creación, el Centro de Cultura Digital ha desarrollado un sinnúmero de actividades como muestras de cine, visitas guiadas, laboratorios, talleres, cursos, charlas, conferencias en torno a la cultura digital, presentaciones del área editorial, radio por internet. El programa gira en torno a tres ejes de trabajo: la Alfabetización e Inclusión, la Generación de contenidos y el Emprendimiento.

Con la alfabetización digital, el Centro busca promover un conocimiento de herramientas digitales y de su uso, con ello los usuarios tendrán un mejor uso de la información (en diversos lenguajes, sean éstos textos, imágenes, videos, audio), se apropiarán de los contenidos digitales y con ello tendrán la posibilidad de participar activamente en la sociedad de la información en la que están inmersos y reconocerán el papel fundamental de la tecnología en nuestra vida cotidiana para contribuir a la inclusión de quienes están alejados de estos medios.

Uno de los objetivos del Centro es promover la generación de contenidos, de prototipos, el diseño colaborativo de productos, el desarrollo de proyectos diversos en los que estén presentes las artes, las ciencias, la tecnología y la sociedad y con ello contribuir al emprendimiento de los jóvenes e impulsar la economía creativa. Es importante el aprender a partir de pares, con y del otro en una red de iguales en donde el conocimiento se comparte.

Eje de la Alfabetización e Inclusión

Melissa Ávila comenta que en este eje se trabaja sobre todo con el tema de la apropiación digital. En este sentido, una de las primeras iniciativas del Centro fue el “Taller de Herramientas básicas para plataformas digitales” que se lleva a cabo el segundo sábado de mes en dos horarios. Este taller está dirigido al público en general, aunque la asistencia más común es de personas mayores de 50 años quienes ocasionalmente mencionan sentirse un poco rezagados en cuanto a la temática, perciben una brecha digital en relación con las generaciones más jóvenes con las que se relacionan. Asisten a este taller para aprender a usar la computadora, el Internet, el *Facebook* o el *Twitter* y los dispositivos móviles; están interesados en la consulta de noticias a través de estos medios y la edición de fotos.

Estos grupos irán desarrollando habilidades que les permitirán irse apropiando de estas herramientas, darles un uso y un sentido: “[...] el concepto de apropiación resulta clave para comprender el tema de la brecha digital desde el punto de vista del uso. Este es un proceso material y simbólico de interpretación y dotación de sentido con respecto a un determinado artefacto cultural por parte de un grupo social, enfatizando la capacidad de los sujetos de volverlas significativas de acuerdo con sus propios propósitos” (Benítez Larghi et al., 2012, p. 111). Desde la perspectiva de Benítez Larghi et al (2012) se encontraron “dos sentidos centrales para la apropiación de Internet. Por un lado, el valor comunicativo que otorgan las competencias en el uso de las TIC [...]; por otro lado, el significado atribuido al espacio como lugar de encuentro y socialización con los pares” (Benítez Larghi et al., 2012, p. 113).

El recorrido teórico ha cambiado su percepción sobre la juventud en relación con las TIC en estos últimos años. De ser víctimas pasivas de un sistema que los subsumía, donde además eran considerados como un todo homogéneo (Bonder, 2008, citado en Benítez Larghi et al., 2012, p. 113), los jóvenes pasaron a constituirse, en su individualidad y contextualización socio-económica, como agentes activos que emplean estrategias concretas con estos dispositivos tecnológicos (Finguelevich, 2002, citado en Benítez Larghi et al., 2012, p. 113).

El Centro también cuenta con el programa “Asesorías personalizadas”, en el que cualquier persona puede escribir para solicitar alguna asesoría sobre un tema específico relacionado con la cultura digital como hacer un currículum o el uso de programas específicos como *Illustrator*, entre otros. A partir de la solicitud de las personas, se busca al asesor adecuado, que puede ser algún miembro del equipo del CCD o becarios.

Respecto a los usuarios del CCD, éste atiende a jóvenes, trabajan con niños en verano, aunque es evidente que “los jóvenes lideran desde la adopción, la producción, el consumo, y el prosumo – intermedio entre la producción y el consumo – la evolución de

las redes digitales y las tecnologías de la información y la comunicación” (Urresti, 2015, p. 10).

Cierto es que la tecnología está mucho más cercana a sectores no populares, que el mismo Centro está ubicado físicamente en una de las avenidas más importantes de la ciudad, en una zona cultural y de desarrollo por excelencia. Sin duda, en su mayoría, el sector de la población que asiste al sitio es privilegiado en el sentido de contar con los recursos económicos para tener acceso a medios y dispositivos digitales, a la tecnología, al conocimiento y uso de estos para crear y proponer alternativas a problemáticas muy concretas en diferentes ámbitos de la vida social.

El proceso para inscribirse a alguna de las actividades del Centro es el envío de sus motivos para participar, además de exponer sus estudios o experiencia sobre el tema, aunque esta no siempre es determinante en la selección; depende del tipo de taller que se trate y del perfil de participantes que requiera su impartición.

Cuando los interesados en los cursos o talleres ya están inscritos en alguno de ellos, un representante del área educativa les comunica la importancia que tiene para el Centro el que ellos puedan retribuir, cuando se les requiera y en la medida de sus posibilidades, en tiempo y conocimiento a partir de sus habilidades y áreas de especialidad, atendiendo algunas de las solicitudes de asesoría personalizada que recibe el Centro. Es una manera de, sin proponérselo, ir conformando y fortaleciendo la comunidad del CCD pues muchos de ellos no sólo participan de esta forma en el Centro, sino que deciden asistir recurrentemente a sus actividades.

“Tomas un taller y tú nos dices en qué te sientes segura que puedes compartirle a alguien más. Esta información que tú vas a compartir pues es una información pues muy intuitiva, muy tuya, a lo mejor como tú aprendiste a hacerlo, seguramente hay mil maneras más, pero es como sobre todo muy práctico... es como ‘Yo te enseño a ti como yo sé hacerlo’ es un poquito como compartir conocimiento cara a cara” (M. Ávila, entrevista, 19 de mayo de 2015).

Melissa Ávila, explica que de alguna manera los jóvenes se involucran y se sienten parte de un todo y vuelven a las actividades que ofrece el Centro, su personal ha llegado a conocer e identificar a muchos asistentes recurrentes en talleres o en actividades de verano.

Crear comunidad es incentivar a participar, a reconocer que sabes, que puedes compartir lo que sabes, involucrarte. Al hablar de las comunidades y de la vida cibernética nos dice:

“[...] formas parte de muchas comunidades que a lo mejor a veces parecería que es algo muy aislado, donde tú te creas tu cuenta y estás pero estás completamente en constante comunicación y conectada con un montón de comunidades distintas y sobre todo en la cultura digital, en internet hay, o sea, no me refiero solamente a Facebook, hay no sé comunidades de youtubers, hay comunidades de chicas que les gusta vestirse como japonesas, hay comunidades de gente que está super clavada con el software libre, comunidades de gente que está haciendo videojuegos caseros, hay... o sea todo es en realidad comunidad. La globalización, el internet, la conectividad es justo eso, estar conectando con otros, aunque a la vez pueda ser una actividad muy individual” (M. Ávila, entrevista, 19 de mayo de 2015).

Los talleres y actividades del CCD han sido un medio a través del cual algunos jóvenes han sido invitados a colaborar en el equipo dado que se busca su talento, iniciativa, pasión, responsabilidad. Algunos de ellos han retribuido tiempo al Centro, cubren eventos, son puntuales, atienden a grupos, etc.

Se tiene planeado realizar una “Plataforma de comunidad”, proyecto ambicioso que busca que la comunidad del CCD inscrita o no, fuera de la Ciudad de México pueda acceder al Centro y su información. Se cree que con esto va a cambiar mucho cómo funciona el Centro, se involucrará aún más con sus colaboradores, sus asistentes y el público interesado en las actividades e información que pueda generar y compartir gracias a la tecnología.

El área educativa tiene vinculación con un programa del Reclusorio Varonil del D.F. denominado “Casa de Medio Camino”, el cual está relacionado con la reinserción

social de personas en reclusión que están a punto de adquirir su libertad, a quienes se les da un Taller de Habilidades Básicas. La responsable del área educativa se refiere a este público como “los consentidos del CCD” pues movilizan recursos humanos y materiales para su atención, acuden cada dos o tres meses. Planean una estrategia que permita a sus familias involucrarse. Afirma la responsable de estas actividades en el Centro:

“Como parte de su reinserción social y laboral es importante que sepan qué es el internet, qué es un correo electrónico, cómo se usa el Facebook, cuestiones prácticas que “en el mundo digital en el que habitamos son indispensables, no podemos no conocerlas, saber cómo está la cuestión de la conectividad” (M. Ávila, entrevista, 19 de mayo de 2015).

Trabajan con la Junta de Asistencia Privada del Distrito Federal (JAP) desde 2014 de la cual dependen 399 instituciones que atienden a grupos vulnerables. Si bien no se cuenta con el dato preciso sobre el número de población atendida, han organizado diversas actividades, entre ellas, un Taller de Narrativa Digital con dibujo, audio y video en nueve de ellas; como parte de la vinculación con la JAP han trabajado con niños de Casas Hogares dado que sus tutores están en reclusión; con jóvenes en situación de riesgo y con personas de tercera edad. A partir del año 2015 colaboran con el Instituto para la Atención y Prevención de las Adicciones en la Ciudad de México (IAPA).

En mayo de 2015, fecha en la que se hizo la entrevista, operaba un programa en colaboración con *Adobe Youth Voice* y *Jacaranda Education*, el cual convocó a creativos de todas las disciplinas a trabajar un proyecto a llevarse a cabo en alguna comunidad de jóvenes mexicanos en situación de riesgo. Este programa consta de cuatro fases: capacitación, preproducción, producción y presentación final, en las cuales se brindaron múltiples herramientas en torno a la cultura digital y el trabajo con jóvenes.

Adobe Youth Voices (AYV) es un programa global con fines benéficos de la Fundación Adobe, cuyo objetivo es brindar oportunidades que además de desarrollar habilidades para el éxito personal y profesional de jóvenes en todo el mundo, también permitan conocer y explorar la tecnología con fines creativos.

La convocatoria fue abierta para capacitar virtual y presencialmente durante dos meses a quienes se inscribieran para trabajar con jóvenes en situación vulnerable o en riesgo. Se les proporcionan lecturas, se les dejan tareas, ejercicios y al final *Adobe* da un certificado como Educador *Adobe* a cada uno de los alumnos. Este programa contó con asesores de diferentes países, si bien es posible que la capacitación se dé en diversos idiomas, los materiales son los mismos. Hay retroalimentación de las actividades, trabajo en equipo, los participantes están en comunicación durante todo el curso. Este taller se hace con comunidades de la JAP y de la IAPA. Ese año se inscribieron artistas, educadores, maestros que quieren reforzar sus habilidades en el trabajo con este tipo de público. La duración del programa de inicio a fin es de tres meses y es muy probable que vuelva a operar en el 2016.

Para la fecha de la entrevista, se tenía prevista una colaboración con *Bordofarms*, proyecto que pretende ofrecer atención integral a la población de deportados en la ciudad de Tijuana y con '*Studio*' un colectivo de jóvenes. Se irá a esta ciudad para trabajar con un grupo de migrantes. Además, han establecido ciertas colaboraciones con el Museo de Mujeres Artistas Mexicanas y con instituciones que atienden a mujeres en situación de riesgo. A todos los programas del Centro hacia el exterior se le ha denominado 'el CCD Extramuros' con la intención de conectar con otras instituciones espacios y comunidades. Sobre todo, con este tipo de Proyectos Sociales pues también se va a instituciones para atender a grupos que no pueden asistir al Centro.

Eje de Generación de contenidos y Profesionalización

Relacionado con el segundo eje se encuentran principalmente los talleres relativos a la creación que están abiertos al público en general y los de profesionalización dirigidos a públicos más especializados. Las temáticas se relacionan con narrativa digital, *mapping*, nuevos medios y diversas disciplinas.

Es en los proyectos sociales en los que también se crean contenidos, se promueve la reflexión, las actividades no requieren propiamente de un dispositivo tecnológico. “[...] el lápiz y la hoja en blanco es una tecnología” (Ávila, 2015). Una de las misiones del Centro es contar con oferta para un público diverso y con distintos niveles de desarrollo en habilidades digitales.

La mayoría de las actividades se difunden en formato digital. Es el Departamento de Comunicación quien las difunde en radiodifusoras como Radio Ibero, en la Página Web del CCD, redes sociales, *Facebook* y *Twitter*, en *instagram* se comparten las actividades en tiempo real, para lo cual se han conformado ciertas alianzas, estrategias de comunicación, difusión y relaciones públicas.

Eje de Emprendimiento

El tercer eje se refiere a las actividades que están relacionadas con creación de empresas. En el periodo en que se realizó la entrevista, había un taller de cultura jurídica para *start ups* el cual consistía en dar asesorías sobre proyectos concretos de quienes ya tenían avanzado un negocio, resuelta la cuestión creativa y comercial, pero con falta de conocimiento sobre el ámbito legal. La invitación a participar en este taller se hizo por convocatoria.

También hubo un taller sobre ‘Diseño de *toys*’ en el que se trabaja desde el bocetaje hasta la impresión en 3D de los diseños de los participantes. Muchos jóvenes que se llevaron el molde hoy están vendiendo sus juguetes. En este rubro se busca promover actividades en las que los jóvenes puedan emprender un negocio u obtener alguna remuneración económica.

La programación anual se realiza con meses de anticipación. Por ejemplo, la del año 2016 se realizó desde julio de 2015, aunque normalmente la define entre septiembre

y noviembre del año previo, mediante una dinámica de lluvia de ideas bajo la coordinación de la Dirección y la Subdirección. Sesiones en las que se definen las temáticas sobre las cuales girarán los proyectos. Por ejemplo, en 2013 se trabajó en torno a producción musical, en 2014 se dio mucha fuerza a los proyectos sociales, en 2015 a los proyectos relacionados con la juventud, proyecto- empresa, economía social, *freelance* social, etc. Trabajan en equipo para estar en comunicación desde la planeación para lo cual se toma en cuenta la opinión de los miembros del equipo y se evalúa la viabilidad de las actividades. Si se solicita algún taller, procura atenderse la demanda, aunque también se implementan propuestas nuevas y se reflexiona sobre otras técnicas.

Algunos datos relativos al CCD y su vinculación con el público de 2014 y 2015 que nos habla del número de sus actividades, siendo un espacio público que conforme pasa el tiempo va posicionándose como un lugar de encuentro y disfrute de actividades vinculadas a la cultura digital.

| Actividades | Talleres | Asistentes al CCD | Streaming | Conciertos | Funciones de Cine | Exposiciones / Exhibiciones | Conferencias | Radio (Programas) |
|--|----------|-------------------|-----------|------------|-------------------|-----------------------------|--------------|-------------------------------|
| 526 | 185 | 86 093 | 1 326 | 48 | 165 | 16 | 39 | 128 4 290 radioescuchas |
| 2014 | | | | | | | | |
| Piezas comisionadas: 12; Visitas guiadas: 12; Usuarios únicos en línea: 105 374; Nuevos likes en Facebook: 31 016; Nuevos seguidores en Twitter: 10, 400 | | | | | | | | |

Fuente: CCD

| NUMERAL IA ANUAL | Actividades | Talleres | Asistentes al CCD | Streaming | Conciertos | Funciones de Cine | Exposiciones / Exhibiciones | Conferencias | Radio (Programas) |
|------------------|-------------|----------|-------------------|-----------|------------|-------------------|-----------------------------|--------------|-------------------|
| 2015 | | | | | | | | | |
| Enero | 32 | 8 | 11085 | 576 | 1 | 15 | 1 | 0 | 28 |
| Febrero | 62 | 9 | 8837 | 0 | 1 | 35 | 0 | 2 | 28 |
| Marzo | 47 | 10 | 18648 | 0 | 1 | 20 | 2 | 6 | 31 |
| Abril | 47 | 12 | 12305 | 0 | 2 | 18 | 1 | 4 | 19 |
| Mayo | 69 | 18 | 10551 | 1872 | 2 | 32 | 2 | 5 | 14 |
| Junio | 54 | 19 | 10528 | 0 | 2 | 2 | 1 | 18 | 47 |
| Julio | 55 | 21 | 13612 | 0 | 1 | 12 | 2 | 7 | 31 |
| SUBTOTAL | 366 | 97 | 85566 | 2448 | 10 | 134 | 9 | 42 | 198 |

Fuente: CCD

Respecto al Programa de inclusión del CCD, me compartieron los siguientes datos, aunque algunos ya no corresponden al periodo del estudio es importante visualizar la tendencia y prestar atención a los motivos por los que va descendiendo la cifra. Sin embargo, como lo mencioné previamente fue en 2014 el año en el que se le dio mucha fuerza a este tipo de programas, cifra que se distingue del resto. Entre 500 y 800 estarían los beneficiarios de este tipo de programas anualmente, lo cual es un dato relevante considerando que esta es sólo una de las actividades brindadas por este espacio cultural.

| Año | Número de talleres | Número de participantes | Periodo |
|------------|---------------------------|--------------------------------|-------------------|
| 2013 | 7 | Sin Dato | Sin Dato |
| 2014 | 72 | 1600 | Sin Dato |
| 2015 | 59 | 583 | Enero a Diciembre |
| 2016 | 43 | 836 | Enero a Diciembre |
| 2017 | 39 | 302 | Febrero a Julio |
| Totales | 220 | 3321 | - |

Fuente: CCD

Por otro lado, el Centro de Cultura Digital está involucrándose en los Circuitos de los Museos de la Ciudad de México para trabajar proyectos de colaboración. Tienen actividades conjuntas a partir de programas específicos como “Luces de Invierno” en

donde hay una temática general y todos los museos trabajan en un proyecto común por lo que está consolidándose como parte de la oferta cultural de la ciudad.

2.4 La cultura digital para el Centro de Cultura Digital. Otros espacios e iniciativas

Desde la perspectiva del Centro, la cultura digital es concebida como toda expresión que nace o se ve afectada por el hecho de vivir en un entorno influido por las tecnologías de información. Los productos de dicha cultura no son necesariamente construidos en plataformas digitales, más bien, reflejan nuevos compromisos y pactos sociales que resultan de la intercomunicación, la colectivización del capital cultural y el desvanecimiento de fronteras geográficas y entre disciplinas artísticas, científico-tecnológicas y humanísticas.

En una entrevista con Notimex a Grace Quintanilla, directora del CCD, se refiere a la cultura digital como un término que describe un fenómeno de creación de objetos y procesos culturales que están hechos sin tener una intención artística o estética. “Muchas piezas de arte contemporáneo no tienen que ver con un valor estético en sí, sino que se concentran en la estética del mecanismo o acción social” y comentó:

“[...] que la cultura digital... es un término que va a desaparecer en algún momento, que va a caducar. Cuando empezamos a utilizarlo tenía sentido porque lo que había que hacer era poner una nomenclatura para un fenómeno social que se estaba dando, en el que todo nuestro sentido de existencia, nuestros afectos, nuestra producción se estaba transformando a través de la relación con la tecnología digital pero no entendemos cultura únicamente en el sentido artístico, de goce estético sino más bien cualquier tipo de manifestación cultural que muestre un tipo de pacto social que está hecho a través de las redes... o de dispositivos digitales” (Grace Quintanilla, entrevista, 23 de octubre de 2015).

Melissa Ávila refiere que el Centro es la única instancia en México que se dedica a la cultura digital, colaboran con otros espacios culturales, pero considera que los nuevos medios son distintos a la cultura digital y afirma:

“la cultura digital es todo lo que surge a partir de, no tanto ‘el dispositivo’ sino tú qué puedes hacer con este dispositivo”. Desde su perspectiva “el Centro se dedica a investigar, a trabajar, a reflexionar acerca de todas estas implicaciones

que por *default* te ves inmerso en ellas porque ya estamos viviendo en un mundo 100% tecnologizado, todo el tiempo cambiando, todo el tiempo nuevas tecnologías, avanzando, etc., cultura digital es como una cosa que a veces cuesta un poco de trabajo comprender” (M. Ávila, entrevista, 19 de mayo de 2015).

Algunos espacios, que, en palabras de la directora del CCD, se dedican más a la investigación en artes electrónicas, pero que promueven también la vinculación entre el arte y la tecnología son el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (CENART) y el Laboratorio Arte Alameda (LAA). El Centro Multimedia del CENART se dedica a la experimentación, formación e investigación de las prácticas artístico-culturales que involucran nuevas tecnologías. Por su parte, el Laboratorio Arte Alameda es un espacio cultural dedicado a la exhibición, documentación, producción e investigación de las prácticas artísticas que utilizan y ponen en diálogo la relación arte-tecnología.

La cultura digital ha ido adquiriendo fuerza a nivel global, incluso como parte de la política pública se destina presupuesto y se llevan a cabo acciones para promoverla. Representantes de diversos países se organizan para conformar redes de colaboración, tener encuentros de intercambio de experiencias, espacios que permiten hablar de cómo se está trabajando en los centros que promueven y trabajan en torno a la cultura digital; de los proyectos y las acciones de grupos de ciudadanos, colectivos, instancias gubernamentales y privadas que trabajan el tema. Además, se organizan concursos que promueven la creación y el emprendimiento de los grupos interesados.

Se habla del modelo *medialab* en el que convergen el arte, la ciencia, la tecnología y la sociedad, (ACTS), y se consideran las transformaciones en el ámbito del arte de los nuevos medios. Es importante mencionar algunos espacios de cultura digital, *medialabs* y acciones en la materia que han tenido lugar en países como España, Argentina, Brasil, Colombia y Chile.

En España, *Medialab-Prado* es un proyecto del Área de Gobierno de Cultura y Deportes (antes Área de las Artes, Deportes y Turismo) del Ayuntamiento de Madrid; centro prototipo referente a la creación cooperativa, multidisciplinaria y la interacción entre el arte y la ciencia.

El Centro de Producción Digital (CPD) es un programa de la Dirección Provincial de Industrias Culturales e Innovación Creativa del Instituto Cultural del Gobierno de la Provincia de Buenos Aires, Argentina y promueve el desarrollo de la cultura digital buscando estrechar lazos entre las industrias culturales y las tecnologías digitales, facilitando el acceso de la ciudadanía a nuevas formas de creación, intercambio y apropiación de contenidos culturales.

Una iniciativa que promueve el desarrollo de la cultura digital fue la Casa de la Cultura Digital, cuyo fundador es Rodrigo Savazoni, creador del Festival Cultura Digital y quien actualmente coordina el Proyecto Institución de Cultura Digital y el programa Municipal Digital, un *lab* de cultura digital y artes en el Teatro Municipal de Sao Paulo, Brasil, que ahora se denomina “Tecnologías y Alternativas -Arte, Cultura y Media-”, es un espacio público-privado que trabajará en la relación entre arte, cultura, tecnología y comunicaciones.

Desde el Ministerio de Cultura de Colombia han puesto en marcha procesos como Compartel, un programa que ayuda a resolver el problema de conectividad; Computadores para Educar; Agenda de Conectividad; Gobierno en Línea; la Ley de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Este tipo de proyectos están presentes en distintos países.

En Chile se crea en 2011 el área de Nuevos Medios dependiente del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Esta instancia organizó el Primer Seminario Internacional de Cultura Digital en el año de 2015. Evento al que asistieron diversos representantes de espacios dedicados a la cultura digital, como Grace Quintanilla,

directora del CCD, así como especialistas y responsables de dependencias gubernamentales de Brasil, Colombia, Argentina, entre otros. Estos espacios son muy importantes para el intercambio de información y experiencias que enriquecen cada uno de los proyectos que ahí se comparten.

Estas iniciativas de trabajar colaborativamente y dialogar en torno a la cultura digital muestran su relevancia en la actualidad. Por lo que la generación de espacios culturales que promuevan su estudio y su práctica abre espacios a profesionales de disciplinas diversas, permite contar con un lugar de intercambio, de diálogo, de exhibición de los productos colaborativos o individuales realizados con nuevas herramientas de la tecnología. Que los representantes de estas instituciones acudan a otros países a conocer lo que hacen los otros, cómo trabajan, cómo generan los proyectos, enriquece la tarea cotidiana que se realiza en cada una de ellas.

Capítulo III. Participación y apropiación del espacio cultural

3.1 Los usuarios del Centro de Cultura Digital

En este capítulo se describe una parte importante del trabajo de campo realizado, principalmente la experiencia de haber asistido al *Global Game Jam* y a dos talleres como participante, lo cual me permitió identificar algunas dinámicas e interacciones en este espacio cultural. También describo la participación de los asistentes a otras actividades de manera muy sucinta, incluyendo el análisis de una entrevista a un productor creativo que tiene cierta vinculación con el Centro de Cultura Digital, todo ello con la intención de dar cuenta de la interacción que se da en el espacio público del CCD así como las posibilidades que pueden tener los usuarios o asistentes de mostrar su trabajo en este sitio, o bien, de organizar alguna actividad o de emprender alguna iniciativa creativa como lo es la empresa “Llamarada de Petate”.

Al visitar el Centro de Cultura Digital en las primeras ocasiones pude identificar que había personas en las escalinatas que se encuentran en su entrada principal, muchos de ellos en su celular, conectados al *Wi-Fi* gratis de este espacio público, algunos esperaban reunirse con alguien, otros más jugaban con una patineta a un costado de las escaleras, junto al barandal. Una vez dentro, en las mesas de la entrada, había quien trabajaba en su *laptop* mientras llegaba la hora de su entrevista laboral en un edificio aledaño, otros más estaban recostados en los sillones del espacio polivalente del CCD navegando por internet en sus equipos móviles. Estas actividades se desarrollan de manera individual o interactuando con los demás mostrándole al otro lo que visualizan en la pantalla.

Encontré gente joven pero también adultos que ya están laborando y toman un tiempo de su hora de comida para relajarse un poco, platicar y conectarse gratis mediante su dispositivo móvil a todas las posibilidades que abre el internet. En la entrada del Centro

se muestran exhibiciones en la pantalla principal donde otros asistentes pasan el tiempo mientras la visualizan.

Para tener acceso al CCD, en caso de llevar mochilas o paquetes grandes éstos deben dejarse en paquetería, generalmente hay custodios monitoreando la seguridad del espacio, sobre todo en la entrada del Memorial, espacio de exhibiciones sonoras y lumínicas ubicado en la planta baja. Además, puede verse el movimiento del personal que ahí labora. La edad de algunos de los asistentes oscila entre los 19 y los 35 años, o bien puede observarse a quienes no se encuentren en este rango de edad pero que se sienten identificados con las actividades que se ofertan en este espacio cultural; los intereses de muchos de ellos se asocian a la tecnología, o a actividades profesionales vinculadas con la creatividad, la comunicación, el emprendimiento, entre otras.

Al preguntarle a la directora del CCD si su público objetivo son los jóvenes, ella nos comenta:

“No, no, para nada. Obviamente los jóvenes quieren, pero en el momento en el que tú haces un programa para cierta edad, ya la regaste, porque estás tú imaginándote lo que esos jóvenes o esa edad quieren, lo que son y lo que les interesa. Y lo que sí vemos es que, por ejemplo, hay niños que ya tienen digamos una experiencia en producción que muchos jóvenes no tienen, obviamente adultos, olvídale... muchas veces cuando tú dices ‘esto es para público especializado’, a lo mejor ese público especializado tiene 15 años a diferencia de un señor de 40 que ya tiene mucha experiencia pero no tiene esa especialización o incluso tiene una especialización en papel pero no tiene la especialización práctica que tienen ya muchos niños... el éxito es que no hacemos programas para jóvenes... porque en ese momento los jóvenes se te van. Tú no puedes ni mencionar la palabra porque les choca y tienen razón porque hay una tradición ya institucional de “la juventud” todos estos clichés de “la juventud, el futuro de nuestro país”, “todo le debemos a los jóvenes”, todas esas cosas que suenan ya demagógicas suenan ¿sabes? a falta de conocimiento de lo que la gente joven realmente piensa. Los jóvenes se creen grandes, no les gusta que los categoricen” (G. Quintanilla, entrevista, 10 de febrero de 2016).

Cada uno de los países u organismos tiene una concepción del ‘ser joven’, la cual responde a distintas formas de percibir y clasificar a sus grupos poblacionales. Si bien en su mayoría son los jóvenes quienes asisten a este Centro, la cultura digital está permeada en

prácticamente todos los ámbitos de nuestra vida, seamos niños o adultos mayores por lo que efectivamente organizar una actividad dirigida sólo a un grupo poblacional limitaría su alcance pudiendo incluir a otros grupos poblacionales interesados en la temática que se trate.

El perfil de los usuarios en este espacio está en función de la temática del taller o actividad, quienes acuden a estas convocatorias tienen intereses comunes, conocimientos y experiencias diversas que los enriquecen. Quienes asisten al CCD tienen niveles distintos de desarrollo de habilidades digitales, las cuales, mediante la interacción con el otro contribuyen al aprendizaje colaborativo, un ejemplo de ello son los encuentros de los que hablaré en el siguiente apartado.

3.2 Espacios de encuentro de la comunidad del Centro de Cultura Digital en las actividades presenciales y en línea

Como señala Feixa (1993) “[...] los jóvenes se han apropiado históricamente de los espacios públicos de la ciudad para construir sus identidades sociales a través de compartir modas, signos, música, normas y valores dentro de sus relaciones de amistad” (Citado en Urteaga, 2007, p. 103). El Centro de Cultura Digital es un espacio en el que se trabajan temáticas muy actuales y de gran interés para la sociedad actual. Es ahí donde muchos jóvenes cuentan con un “lugar” para interactuar, encontrarse y aprender con el otro, socializar, compartir, producir artísticamente tanto en lo individual como en lo colectivo; en cierta forma, construir y reconstruir sus identidades.

De hecho, algunos investigadores (Lindón, Aguilar, Hiernaux, 2006, pp. 12-13) haciendo referencia al término “lugar” lo consideran como “acumulación de sentidos/significados” y refiere a “espacios delimitados, con límites precisos, que para los sujetos representan certezas y seguridades otorgadas por lo conocido”. Los lugares son

espacios identificatorios, relacionales e históricos (Augé, 1993, p. 9). (Citados en Urteaga, 2007, p. 124).

Entre las actividades que ofrece el CCD están las que se realizan *in situ*, las que se generan principalmente en ambientes virtuales y otras que son una fusión de ambas.

3.2.1 Actividades presenciales

3.2.1.1 Los encuentros de producción artística, creación, diseño y desarrollo: el Global Game Jam 2016

De las actividades a las que he asistido en el CCD como parte de mi trabajo de campo considero que una de las más gratas e impactantes fue el *Global Game Jam* en el que de manera simultánea en más de 70 países, en cerca de 500 sedes a nivel mundial los participantes, en su mayoría jóvenes, se reúnen para realizar videojuegos o juegos de mesa. En la Ciudad de México se llevó a cabo los días 29, 30 y 31 de enero de 2016 en dos sedes paralelas, el Centro Multimedia del CENART y el Centro de Cultura Digital donde se dieron cita personas interesadas en el tema, durante tres días el CCD se convirtió en la casa de más de 200 personas.

Lo confirma Héctor Guerrero Merchant, colaborador del Laboratorio de Juegos del CCD quien nos dice:

“Este *Game Jam* es internacional [...]. El mundo de videojuegos está creciendo exponencialmente, la vida contemporánea, la vida tecnológica se debe empezar a entender también a partir del juego porque es el inicio de todo [...]. Estos eventos sirven para que la gente se conozca, haga relaciones entre ellos [...] los que no conocen llegan a saber cuál es el proceso de desarrollo de un videojuego o de un juego de mesa y los que ya saben para probarse también, para salirse de su zona de confort, para despejarse de su trabajo cotidiano y vienen a hacer un juego, a conocer gente, a hacer relaciones, divertirse. En su mayoría son jóvenes, pero no está exclusivo de edades, por ahí tenemos a algunos ya mayores, de pues 40 años inclusive, está abierto a todo público. Aquí no hay restricciones. Solamente en el caso de menores de edad que vengan con un tutor que se haga responsable de ellos [...]. Desde hace tres años que se vienen haciendo los *Game Jams* en México sí se

ha visto exponencialmente duplicada la cantidad de asistentes, es un fenómeno muy interesante. En el Centro lo hacemos desde el año pasado, fue el primero, este es el segundo. Completamente batimos el récord. El año pasado hubo 244 inscritos, presenciales estuvieron 190. Este año tenemos en la página yo creo que ahorita, a esta hora ya tenemos los 300 cerrado y aquí no los hemos contado, [...] 220 – 250 inclusive” (H. Guerrero, entrevista, 29 de enero de 2016).

El juego es un medio a partir del cual los jóvenes se han acercado a la tecnología gracias a los videojuegos que los participantes al evento han conocido desde la infancia. El *Game Jam* es un evento cuyo objetivo y dinámica convoca a personas con formaciones relacionadas con la tecnología y la creatividad para producir colectivamente.

Observar este evento nos permite reconocer la capacidad de convocatoria del Centro, el posicionamiento de este espacio cultural como uno de los lugares en los que algunos de los habitantes de la ciudad y los estados de la república aledaños puede encontrarse con otros, compartir intereses, gustos, intercambiar conocimientos y trabajar en colectivo con un objetivo común: producir algo, en este caso un videojuego o juego de mesa. Quienes asisten a esta actividad, sea en el marco del *Game Jam* o a otros *jams*, iniciativas del propio CCD, comienzan a identificarlo como un espacio “para ellos”, además de sentir que son parte de la comunidad de *gamers*, reconocen la importancia de que este espacio cultural organice y promueva este tipo de actividades.

El CCD es un espacio de encuentro y quienes asisten a él se lo apropian de distintas maneras.

“La noción de espacio de De Certeau alude a la renuncia del lugar como propio, asociado con la expresión de la identidad grupal, al territorio en favor de la posibilidad del devenir, de manera que el andar-transitar por la ciudad es una forma de liberar los espacios [...] y llenarlos de otros significados, distintos a los impuestos por la administración funcional de la ciudad. El entrar y salir de estos lugares los convierte en espacios de la habitabilidad con lo cual la relación espacio-lugar es bidireccional, de forma que el espacio es un lugar practicado [...] (Pérez Mora, 2006, p. 202).

En este sentido, el CCD funge como ese espacio que enlaza individuos para que se fortalezcan comunidades creativas y productivas de diversa índole. Este tipo de eventos es una oportunidad para que el Centro dé un paso más allá: hacer que los asistentes a actividades como ésta se conviertan en un público más asiduo y que ellos a su vez, tras haber vivido una grata experiencia, difundan su oferta cultural y participen de otras actividades.

Dinámicas como las que se presentan en el *Jam* en un espacio público pueden sustentar mi argumento de que el Centro de Cultura Digital es un lugar de encuentro, producción y socialización para los jóvenes en la Ciudad de México.

Si bien no se pone límite de edad a los participantes en este evento, encontré jóvenes que aún siguen estudiando el nivel educativo medio superior o el superior, pero también identifiqué egresados, algunos de ellos activos en el mundo de la creación de videojuegos. Había también participantes de 40 años o más, quienes se han dedicado a esta actividad desde hace tiempo, es su afición, o bien, acaban de identificar en esta área un nicho de mercado para dar un giro a sus profesiones.

Durante tres días, gracias al trabajo colaborativo de programadores y especialistas en audio, entre otras disciplinas, los equipos de trabajo diseñaron personajes, crearon historias y algunos de ellos pusieron en marcha un demo, un fragmento del videojuego que pudimos visualizar en pantalla.

Entre las licenciaturas cursadas por los participantes se identificó que algunos estudian o estudiaron diseño gráfico, otros estudiaron animación, ingeniería en sistemas computacionales, otros más son artistas, o jóvenes especializados en música o audio. Sin embargo, también identifiqué a algunos con un perfil profesional que uno pensaría no tienen relación alguna con la tecnología o con el diseño y la creación de videojuegos como ciencias ambientales, literatura, trabajo social y un psicoterapeuta quien reconoce el poder

terapéutico del juego. Algunos de estos jóvenes pertenecen a grupos ya dedicados al diseño de videojuegos. Describiré la conformación de cuatro equipos de los 20 entrevistados.

En cuanto a la conformación y características de los equipos encontramos uno de ellos con cinco miembros, tres mujeres y dos hombres, de los cuales dos eran diseñadores, dos programadores y la quinta había estudiado Letras; sus edades oscilaban entre los 25 y los 37 años y para todos era la primera vez que asistían a un *Game Jam*, este era un grupo que ya se conocía antes de llegar al evento. En otro equipo de diez integrantes sólo había una mujer, dos de ellos eran diseñadores de videojuegos, cuatro programadores, tres informáticos y uno estudiaba ingeniería en sistemas; sus edades oscilaban entre los 18 y los 26 años.

Otro de los equipos entrevistados denominado Loyar, venía conformado previamente debido a que profesionalmente ya se dedican al desarrollo de videojuegos, con siete integrantes de los cuales solo había tres presentes, a este grupo se sumaron otros miembros en el evento, lo cual indica que no todos los participantes se conocían entre sí; parte de la dinámica e intención del *jam* es que conozcan a otras personas para que amplíen sus contactos. Entre las carreras cursadas por los miembros de este equipo están: diseño de videojuegos, trabajo social y una joven de diseño y comunicación visual, quien me comentó que “sólo acudió a ver la dinámica”, por lo que no se consideraba parte del grupo; otro joven mencionó estar en una especie de año sabático, valorando opciones para estudiar algo o dedicarse a alguna actividad, en este evento, este joven fue responsable del diseño gráfico en 2D; otro de sus integrantes con 22 años estudió diseño de videojuegos y es el líder de proyecto en Loyar, quien me comentó que tienen ya tres videojuegos en la plataforma de *Google Play*.

Lo que pude observar es que la mayoría de los participantes eran hombres, algunas de las mujeres que entrevisté se dedicaban o habían estudiado licenciaturas relacionadas

con las humanidades, artes o sociales. Otro aspecto interesante que indagar para otras tesis sería el acceso de las mujeres a internet y a la creación de videojuegos, si están en alguna desventaja respecto a sus compañeros hombres o si el mundo de la tecnología y de los videojuegos es mayormente masculino. Es probable que así sea.

En otro de los equipos, uno de los integrantes estudiaba octavo semestre de ingeniería en computación y junto con algunos amigos tienen el proyecto de conformar un estudio de desarrollo de videojuegos. Al entrevistarlo mencionó: “aún no tenemos ningún juego oficial lanzado en las *stores*” pero estaban preparando uno para subirlo en la primera mitad del año 2016, otro de ellos estudia octavo semestre de diseño gráfico y tiene 24 años.

Como podemos observar, hay una cantidad considerable y diversa de formaciones y edades entre quienes asisten al evento, pero sobre todo iniciativa por crear y emprender, además de reconocer en el trabajo en equipo una posibilidad de desarrollar un mejor producto.

Hay jóvenes que estudian en la Escuela de Videojuegos *Unity* de manera virtual; en el Instituto SAE ubicado en la Colonia Condesa donde se imparten carreras como: Ingeniería en Audio, Licenciatura en Animación digital, en Cine Digital y Posproducción, en Comunicación Transmedia y en Programación de videojuegos; otra institución llamada Centro donde se imparten licenciaturas como: Cine y Televisión, Comunicación Visual, Diseño Industrial, Medios Digitales y Tecnología o Mercadotecnia y Publicidad, entre otras, ubicada en Av. Constituyentes, no muy lejos de la Colonia Condesa. Espacios geográficos que se caracterizan por ser visitados por los *trendsetters* o *techsetters*.

El medio de los videojuegos, de la tecnología y la creatividad no sólo requiere de personas con inventiva sino de profesionales en estas disciplinas, lo que ha sido visto por las escuelas como una necesidad, por lo que se han creado estas escuelas e institutos que

están a la vanguardia en estas temáticas. Por su parte, el mercado laboral y las plataformas digitales demandan la producción creativa de estos jóvenes. Los juegos están disponibles en plataformas digitales, cuya descarga les retribuye a los creadores tanto para darse a conocer como para tener alguna retribución económica, en caso de que éstos tengan algún costo. Los participantes a este evento son una evidencia de la economía creativa a la que se refiere García Canclini, que no solo nos habla de una nueva cultura y nuevas formas de producir sino de nuevas maneras de relacionarnos con el trabajo a partir de las reglas establecidas en este sistema económico neoliberal y de globalización.

“Los trends usan su creatividad en proyectos transitorios y variables, tanto en los campos llamados artísticos como en el diseño, la computación o actividades vinculadas al estilo de vida. ¿Su ethos anuncia una nueva “economía creativa” donde cambian los vínculos entre trabajo y ocio (Florida, 2002) o son formas novedosas de reubicarse dentro de la precarización creciente del trabajo?” (Lazzarato, 2008; Lorey, 2008) (Citados en García Canclini, 2010).

Desde la perspectiva de García Canclini (2010) “falta investigación para valorar su papel dentro de las megaestructuras de reproducción social” (p. 193).

Muchos de los participantes en el *Jam* se enteraron de la actividad desde tiempo atrás, principalmente por amigos y decidieron vivir la experiencia. Por lo que, en su mayoría, llegaban en grupos o en parejas y ahí conocieron a otras personas. Algunos equipos fueron conformados por quienes no se conocían entre sí, lo cual implicaba un reto pues como equipo tenían que lograr un objetivo, independientemente de esta variable. Para quienes ya se conocían, el tiempo fue optimizado pues entre ellos sabían las habilidades de cada uno de sus miembros y estaban propiamente integrados como grupo.

El equipo organizador, entre los que están promotores de desarrollo de videojuegos, del área de videojuegos del CCD representada por Héctor Guerrero Merchant y Jacinto Quesnel coordinaron la actividad en todo momento, promovieron actividades de integración, pidieron a los jóvenes platicar con personas desconocidas pues uno de los objetivos de la actividad, además de la creación del videojuego era conocer gente nueva,

lo que permite a los participantes generar y fortalecer sus redes de contacto de especialistas en diversas disciplinas.

Cuando dio inicio el *Jam* me sorprendió el entusiasmo de los participantes, ver tanta inventiva, iniciativa de creación, ganas de divertirse, de conocer nuevas personas con las que se comparte un gusto o interés. Ver la conformación de equipos de manera voluntaria, que quienes iban solos se integraban a algún equipo porque ya habían conocido a una o dos personas en la actividad de integración, fue interesante. Los participantes intentaron “equilibrar los equipos” al tener miembros de diferentes disciplinas. Otros sin saber las habilidades o conocimientos de quienes estarían en su equipo, se juntaban apostando que podría resultar algo interesante y ser una buena experiencia. Hubo grupos que se integraron con profesores y alumnos de universidades y centros especializados diversos, compartiendo sus ideas.

Uno de los efectos de los videojuegos en el ámbito educativo es aprender entre quienes participan o compiten en ellos. Pienso que ocurre algo similar con quienes los crean pues entre ellos hay diferentes niveles de conocimientos o desarrollo de habilidades. Respecto a los videojuegos, Gee se refiere a que quienes los practican pueden encontrar en estos espacios a unos “pares” con quienes comparten cierta afiliación social, la cual se genera a partir de las redes y los denomina “espacios de afinidad” los cuales:

“[...] se organizan a partir de las nuevas tecnologías, tienen en común una tarea, y no se definen prioritariamente por edad o por género o sector social, como puede suceder con los grupos escolares [...] es una ligazón a una tarea o interés, que está acotada en el tiempo y que depende de la iniciativa de los participantes. Son espacios de participación o membresía voluntaria, con límites más flexibles que permiten entrar y salir con agilidad, redes sociotécnicas en las que se pueden explorar temas de interés e ir adquiriendo competencias y desempeños avanzados” (Squire, citado en Dussel, 2010, p.20).

Tras conocer la temática del *Jam*: “ritual”, la cual se dio a conocer al mismo tiempo a todos los participantes, éstos empezaron a generar ideas y poner en marcha la creación del videojuego, comenzaron a organizarse, a tomar posesión de los cubos que tienen de

mobiliario en el recinto en la planta baja, así como a elegir sus áreas de trabajo. Algunos decidieron quedarse en las mesas, otros se ubicaron cerca del espacio polivalente, o bien, a un costado del elevador creando especies de *bunkers* con los cubos, unos más comenzaron a armar sus casas de campaña. Cada uno de los participantes tenía en su grupo una función que cumplir al organizar su espacio de trabajo y convivencia durante el tiempo de duración del evento, parecía una actividad que les provocaba cierta emoción y diversión. Es aquí donde podemos percibir esa especie de apropiación del espacio en donde, como afirma Doreen Massey, (Citada en Román, 2008) están presentes las interacciones, se construyen identidades, está el espacio en constante construcción y resignificación. Cómo imaginar que incluso sin conocerse los participantes se agrupan, arman casas de campaña y conviven unos con otros trabajando por un objetivo común; podían salir y entrar del CCD cuando así lo decidieran, aunque muchos de ellos estuvieron presentes la mayor parte del tiempo, fue una jornada intensa y de mucho trabajo y diálogo.

Si bien había quienes ya habían asistido al CCD a un *Jam*, había otras personas que no lo habían hecho, por lo que algunos se desenvolvían con mayor seguridad que otros, dominaban no sólo su disciplina sino la dinámica del *Jam*. Había quienes se percibían más cómodos que otros y, sin embargo, los participantes que asistían por primera vez lograron integrarse, colaborar con su labor con miras al logro del equipo. Previo al inicio también se les dieron algunas instrucciones generales para llevar a cabo la actividad, así como las indicaciones de seguridad y protección civil, además de pedirles ser cuidadosos con el agua pues fueron días de reparación del Sistema Cutzamala y había un poco de escasez.

En el evento estuvo presente Jorge Flores, quien estudió Administración en la Escuela Bancaria Comercial en México, es miembro mexicano fundador de *Top Game Studio*, compañía canadiense que crea videojuegos para *Androids*, se enfocan a un código en particular. La empresa tiene dos años y medio de haberse constituido, cuenta con colaboradores en Filipinas, Grecia, Canadá, México, India y Estados Unidos, es

internacional y está conformada por cuatro socios jóvenes cuya asistencia al evento consistió en invitar a los participantes a colaborar en la empresa desde sus lugares de origen, buscaban apoyar el talento mexicano.

Al preguntarle sobre el evento del *Jam* me comentó que no sabía con qué se iba a encontrar.

“Estamos muy contentos, muy sorprendidos de lo que estamos viendo, mucho talento [...] es muy diferente, me imaginaba más que era como una conferencia, una expo, aquí veo que la gente no se conoce, forma equipos, tiene que hacer un juego el fin de semana, me parece muy interesante, muy muy padre [...] los organizadores muy amables también nos dieron chance de presentarnos, de dar nuestras tarjetas, estamos muy emocionados [...] los proyectos terminados nos los pueden presentar, igual y terminamos haciendo una colaboración o les decimos ¡vente a trabajar con nosotros!” (J. Flores, entrevista, 29 de enero de 2016).

También hubo representantes de instituciones que invitaron a los asistentes participar en eventos académicos como coloquios o concursos de creación de videojuegos que se llevaron a cabo en el corto y mediano plazo. Cabe señalar que estas personas solicitan permiso al Centro para poder asistir al evento y difundir sus actividades o promover la participación de los asistentes en ellas.

El encuentro

Mediante una actividad de integración en la que se pidió a los participantes presentarse con otros indicando su lugar de origen, formación, si habían asistido a otro *Jam*, etc., se les invitó a conocerse, por lo que comenzaron a dialogar entre ellos, platicaban con dos o tres personas de un grupo y se movían a platicar con otros más para saber de ellos e identificarse. Tras solicitarles se fueran integrando en equipos, procedió el tomar un territorio como propio, lugar en el que comenzarían a generar sus ideas a partir del conocimiento de la temática del evento y comenzarían a trabajar colaborativamente.

El aprendizaje colaborativo desde la perspectiva de Lucero (2003) está relacionado con los siguientes elementos: interdependencia positiva en donde los miembros se

necesitan para establecer metas, tareas, recursos, roles, etc.; la interacción que implica estar en contacto con el otro, enseñarse, apoyarse retroalimentándose; la contribución individual en donde cada uno asume de manera responsable la tarea que le corresponde desempeñar, la comparte con el grupo y está dispuesto a recibir opiniones que contribuyan a mejorarla; el crecimiento, el desarrollo de las habilidades personales y de grupo como la escucha, participación, liderazgo, coordinación de actividades, seguimiento y evaluación.

Elementos que identifiqué claramente en la dinámica de los grupos en este evento pues sus integrantes realizaron una lluvia de ideas sobre los rituales que conocían, cuáles les llamaban la atención, eligieron un ritual como temática del demo del videojuego y comenzaron a compartir ideas sobre cómo podría funcionar, después de escuchar diferentes ideas al respecto se preguntaron cómo podían ponerlo en marcha con los conocimientos, habilidades y destrezas de cada uno de ellos. Entonces elaboraron un plan de trabajo, dividieron las tareas entre los miembros del grupo: los de arte, los de diseño, los de programación, los de audio y cada uno comenzó a planear, a crear y producir lo relacionado con su tarea: fuese el diseño, el guión, la animación, la música, etc. Algunos equipos contaban con dos o más especialistas de una misma disciplina, quienes trabajaron en pequeños equipos dentro del grupo.

Cada integrante generaba propuestas que eran discutidas en el grupo, a partir de esas surgían otras ideas que les permitían considerar otros factores o elementos y que enriquecían a su vez la idea original, posteriormente iban reuniéndose para integrar los productos parciales elaborados, fueron probando su funcionamiento, haciendo cambios y mejoras. En el transcurso de estas actividades comían pizza, platicaban sobre cómo resolver los problemas de programación, se mostraban los primeros esbozos de los personajes, la trama del videojuego, las propuestas de música que se escucharía en el videojuego en sus diferentes momentos o niveles; todos opinaban sobre el trabajo del otro, consideraban las sugerencias y comentarios de sus compañeros, volvían a trabajar en su

tarea, dormían un rato o iban a casa a asearse o a comer algo en los alrededores del Centro, seguían platicando sobre otros *jams*, sobre su música preferida, sobre sus universidades de procedencia o lugares en los que habían tomado algún curso relacionado con los videojuegos. Fue una actividad que les permitió compartir conocimientos especializados, sus métodos o procedimientos, información sobre lugares de formación, herramientas tecnológicas, programas o aplicaciones, páginas web, plataformas, formas de emprender, de organizarse, etc.

Este fue el común denominador de la dinámica a lo largo de tres días y dos noches. Si bien hubo equipos que no salieron del Centro mientras la actividad estuvo en operación, otros salían de manera intermitente pero siempre regresaban buscando espacios comunes de interacción para revisar los avances de sus tareas con la finalidad de ver materializado el producto que debían entregar, para lo cual tuvieron que planear y organizar cada una de las actividades, incluso las ausencias de los miembros para optimizar el tiempo.

Maritza Urteaga plantea a la socialidad como:

“[...] – forma lúdica de intercambio social – como faceta de la construcción de lo real [...] entre y con los pares generacionales y con otros grupos etarios que no sólo es “aprendizaje de la competencia comunicativa” [...] sino invención, creación o innovación de los modos de estar juntos, de las estéticas (formas de sentir y compartir en colectivo), o de integración de viejos y nuevos principios, así como de nuevas formas aceptables de conducta social, lenguajes verbales y corporales. La socialidad es el vértice social donde los agentes juveniles ponen en juego el *habitus* y se relacionan con valores, tendencias e ideologías provenientes del mercado, de las industrias del entretenimiento y las nuevas tecnologías, así como de las *tradiciones subterráneas locales y trasnacionales* que también reglan y rigen su socialidad, su expresividad, sus relaciones con el mercado, con las ideologías circundantes y gran parte de sus gustos y actividades” (Urteaga, 2010, p. 31).

El último día presentaron sus propuestas proyectando en pantalla las historias de los juegos, los personajes, su demo del videojuego. Hubo temáticas como los rituales que hace una abuela para cuidar a su familia, el ritual de los “godines” para calentar su comida en el microondas de la oficina, algunos más con historias ligadas a la literatura, o basados

en libros como el Popol Vuh, en personajes míticos. Fue impresionante ver el resultado que habían logrado los equipos en tan poco tiempo.

Otros incluso imprimieron tarjetas para un juego de mesa. A lo largo de la tarde del día del cierre muchos nos dedicamos a jugar con lo que los equipos habían creado. Fue un espectáculo de creación, de trabajo y diversión. La mayoría de los participantes que entrevisté se sintieron complacidos con el trabajo y la experiencia, reconocieron lo duro que fue, sobre todo el dormir poco tiempo, pero todos se llevan nuevos contactos y otros más la posibilidad de dar continuidad a un proyecto común.

La experiencia y perspectivas a futuro

Al preguntarles a los asistentes del *Jam* sobre su experiencia algunos refirieron haber asistido por primera vez como Jesús de 27 años, quien estudió la licenciatura en diseño y comunicación visual, mencionó;

“Estuvo interesante, fue el primero para nosotros, es la primera vez que venimos y la verdad sí nos gustó mucho. Yo vine con mi amigo Uriel que está allá atrás y nuestro equipo nada más fue de tres personas a comparación de varios equipos de más de tres, cinco, seis personas y pues fue una experiencia muy interesante... eso sí bastante... un poco cansado porque como es la primera vez no estábamos acostumbrados a resolver tantos problemas de programación... pero lo que más me da gusto es que lo sacamos adelante...” (Jesús, participante en el *Global Game Jam*, entrevista, 31 de enero de 2016).

No era la primera vez que asistía al CCD sin embargo la actividad previa a la que había asistido, también estuvo relacionada con videojuegos.

“No es la primera vez, bueno... ya había venido para una conferencia de videojuegos precisamente de estos mismos organizadores, tienen conferencias en otras fechas ...” (Jesús, participante en el *Global Game Jam*, entrevista, 31 de enero de 2016).

Sobre los videojuegos presentados por sus compañeros afirmó:

“Estuvieron muy interesantes. Hubo unos que me encantaron con una calidad ya muy superior que me inspira bastante a mí para siguientes proyectos que vayamos

a sacar adelante” (Jesús, participante en el *Global Game Jam*, entrevista, 31 de enero de 2016).

Marilú, diseñadora y estudiante de animación, tiene 40 años y también asistió por primera vez al *Global Game Jam*, dijo estar muy complacida con la experiencia.

“Colaboré con una chica que tiene un estilo de arte muy padre que parece como pintura al óleo. Entonces, toda la concepción de las ideas se iba haciendo y ella las iba recreando más, entonces se ve... tenía un estilo visual que no tenía ningún otro juego de aquí, muy muy padre. Estoy muy contenta y aprendí mucho y me llené de energía al mismo tiempo que se me bajó con el trabajo duro y fue una experiencia muy padre. Estoy aprendiendo del medio de los videojuegos en el que, probablemente terminando la carrera de animación, pueda trabajar entonces fue muy interesante darme cuenta qué es lo que están haciendo ahorita, qué es lo que están necesitando ahorita de mi parte como animadora o como diseñadora, fue muy enriquecedor”. Respecto al videojuego que crearon mencionó: “terminamos un demo ya lo subieron a YouTube” (Marilú, participante en el *Global Game Jam*, entrevista, 31 de enero de 2016).

Esta diseñadora ya había asistido al CCD en el 2015 al *Debauer*, también era la primera vez que asistía a un evento de *gamers* y respecto a la vivencia en el evento refiere:

“... fue una experiencia así de abrir los ojos. Porque hay muchas cosas... Yo no sabía que el mundo de los videojuegos estuviera tan pesado aquí en México” (Marilú, participante en el *Global Game Jam*, entrevista, 31 de enero de 2016).

La diversidad de edades, pero de intereses comunes convocan al público del CCD a asistir a actividades del mismo tipo o que tienen una relación o temática común. Aunque parece no ser un lugar frecuente de encuentro, los asistentes se sienten satisfechos con las experiencias de las actividades o eventos a los que asisten o en los que han participado más activamente.

Algunos equipos darán continuidad a la idea del videojuego y lo subirán en plataformas que les permitan probar su funcionamiento, quizá después puedan venderlo, así que muchos de ellos intercambiaron teléfonos y ya son amigos en *Facebook* lo que les permitirá seguir en contacto después del evento. Otros no tienen planes específicos de contactarse después de esta actividad. Uno de los jóvenes que entrevisté provenía del

estado de Puebla, la actividad le pareció valiosa independientemente de la distancia que tuvo que recorrer para participar en ella.

Me pareció que este evento es uno de las que dan un sello característico al Centro, pude observar el encuentro, el trabajo en equipo de personas de diversas disciplinas, el proceso, los productos. Algunos participantes han asistido a otras actividades organizadas por el CCD con las temáticas de videojuegos y animación que convocan a este tipo de público, unos más acuden únicamente al Centro por el *Jam*. Como había mencionado, esta actividad puede ser un detonador que permita convocar a ésta y a otros grupos de población al resto de la oferta cultural; además de propiciar posibles emprendimientos mediante el encuentro entre creadores.

El Centro de Cultura Digital es un espacio tanto de socialidad como de socialización. La socialidad es entendida como:

“[...] las interacciones sociales que practican los jóvenes en los intersticios institucionales y que se caracterizan por regirse por códigos emergentes, coyunturales y evanescentes que pueden o no trascender el despliegue espacio-temporal de la interacción. Las prácticas de socialidad, por lo tanto, se distinguen de las prácticas de socialización en tanto estas últimas se desarrollan en espacios institucionales [...]” (Medina, 2010, p. 157).

Las actividades del Centro nos muestran de alguna manera el perfil de los asistentes; con la observación y participación en el espacio pude identificar que hay diversos modos de usar y apropiarse de éste. Los usuarios del CCD pueden tener acceso gratuito a internet, quienes trabajan en sus alrededores van a recostarse a los sillones y a “navegar” un rato a consultar sus redes sociales, a revisar su correo electrónico, a escuchar música o a ver películas desde sus dispositivos móviles. Esta es una actividad que se realiza presencialmente en el espacio pero que nos lleva a un sinfín de latitudes, espacios e incluso a “conectarnos” con otras personas. Este es un nivel de apropiación y de significación distinto al que ocurre con quienes asisten a eventos como el *Global Game*

Jam que he descrito previamente, siendo una forma distinta de interactuar y relacionarse con este espacio.

3.2.1.2 Cursos o talleres

Me pareció que para identificar cómo funcionaba el Centro sería interesante conocerlo por dentro, es decir, observando o participando en sus actividades por lo que me di a la tarea de ver la programación y en función de los horarios de la Maestría y el tiempo del que disponemos para realizar el trabajo de campo, elegí dos talleres.

Decidí asistir a uno de ellos en marzo de 2015, el *Taller: Internet como inspiración creativa* al cual me presentaría como observadora para identificar cómo interactuaban sus participantes, conocer el proceso creativo del grupo, cómo se impartían las sesiones del taller y cómo se aprendía en este espacio cultural.

Raquel Labrador fue quien coordinó la actividad: joven, española, artista visual, con un máster en artes digitales, becada por el FONCA, ha impartido algunos talleres relacionados con el contenido para medios digitales, producción multimedia, arte digital en diferentes espacios públicos y privados como EDINBA (Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes), Centro, Universidad de Cine y Diseño. Es ilustradora y en 2017 lanzó su propia marca promoviendo productos con sus diseños.

En todo momento, Raquel Labrador estableció con claridad el objetivo del curso, el producto final, explicaba los temas y compartía con el grupo videos relacionados con estos, después los comentaba con nosotros y nos invitaba a participar, ella también daba su opinión al respecto, guio los procesos del trabajo en equipo dando instrucciones precisas. Fue como un miembro más del grupo, su relación fue cordial y sabía de memoria los nombres de cada uno de los participantes.

Mi participación en este taller fue fortuita pues en un inicio yo tenía la intención únicamente de observar la dinámica, pero la profesora me invitó a formar parte de él desde la segunda sesión, pues pensaba que podría conocer más del funcionamiento del taller si en lugar de tomar notas de lo que veía, lo vivía. Por lo que accedí, aunque mi formación educativa, saberes y habilidades no se relacionaban con ninguna de las disciplinas creativas cuyo perfil era el que se requería para estar inscrito en el taller relativo a diseño editorial, pues estaba dirigido a estudiantes o profesionales dedicados al diseño gráfico, al diseño web, a ilustradores, a fotógrafos, a publicistas, programadores web, artistas.

En este taller se usó el internet como herramienta para conocer creaciones artísticas que utilizan a la red como plataforma o concepto con la intención de realizar propuestas creativas similares, tuvo una duración de seis sesiones de 3 horas cada una. Las sesiones se realizaron en dos espacios del CCD de manera alternada, en el espacio polivalente y en una de las aulas de la planta baja. En ambos espacios teníamos acceso libre a internet y podían proyectarse las imágenes y páginas web por las que navegábamos con la orientación de Raquel para conocer algunos proyectos creativos con las características antes descritas. Se trataba de ideas, productos como ilustraciones, obras digitales, etc.

Los objetivos del taller se relacionaban con el análisis de estas nuevas corrientes artísticas que se han gestado con este tipo de herramientas de comunicación y a su vez, con la comprensión del valor, la importancia y viabilidad de realizar trabajos en red y en la red que utilizamos de manera cotidiana pero sin un fin propiamente de producción creativa, para lo cual, de forma didáctica se nos mostraron algunas técnicas para poder realizar a lo largo de las sesiones, un ejercicio práctico con un producto concreto como resultado.

Interacción entre los participantes y el proceso creativo

Sesión 1, 11 de marzo de 2015

En la primera sesión realizada en el espacio polivalente, Raquel Labrador se presentó con el grupo mostrando la relación de su trabajo como artista visual con el internet, compartió los temas y dinámica del taller que consistiría en dos sesiones teóricas, una sesión de propuestas de ideas para la generación de un proyecto y tres sesiones dedicadas a realizar ejercicios prácticos para concretar el proyecto planteado. En la última sesión se reflexionaría sobre el ejercicio creativo realizado. Los compañeros también se presentaron y comentaron la utilidad del taller en relación con la posibilidad de producción artística, diseño de blogs, revistas electrónicas. Entre las disciplinas en las que se habían formado los compañeros estaban el diseño gráfico y la fotografía principalmente. A esta sesión acudieron nueve participantes, cuatro mujeres y cinco hombres, yo asistí como observadora.

Respecto a los contenidos, se dio la conceptualización y contextualización del taller: qué es el internet, su historia, la definición de la web 2.0 así como las posibilidades, consecuencias sociales y psicológicas del uso de la red en la actualidad. Para explicar los temas se transmitieron videos que eran introducidos por la profesora quien solicitaba comentarios al grupo para conocer sus opiniones.

Sobre los contenidos expuestos si bien los asistentes tenían conocimiento y utilizaban el internet de manera cotidiana, había cuestiones que desconocían, que les sorprendieron, como el ver proyectos elaborados en la red, lo cual invitaba a los participantes a imaginar un sinfín de posibilidades con el uso de esta herramienta.

Sesión 2, 12 de marzo de 2015

En esta segunda sesión, en el aula de la planta baja la profesora dio una explicación sobre los temas y contenidos de manera clara, los cuales se relacionaron con el uso creativo en

internet: la creatividad *online* en campañas publicitarias, su uso viral, se revisaron proyectos online dentro del cine, la música y la literatura, referentes de *net.art* y arte en *web 2.0* con ejemplos en video. La dinámica fue la presentación de los contenidos alternando con preguntas detonadoras y promoviendo el diálogo y la participación de los asistentes.

La coordinadora del taller explicó a mayor profundidad el proyecto del curso: elaborar como grupo un *fanzine* o publicación en versión física y digital con la colaboración de todos los participantes y nos mostró su blog en el que puede visualizarse la información detallada del taller, incluyendo algunos de los videos propuestos para cada sesión. Durante una hora aproximadamente se realizó un trabajo con el grupo que propició una dinámica de generación de ideas para el título del *fanzine* y su contenido. Nos solicitó mencionar palabras, con éstas hicimos una lista de otras palabras relacionadas con cada una de ellas; se reflexionó sobre la creación de nombres para la publicación con determinadas características:

- Funcional
- Inventado
- Con base grecolatina
- En otro idioma
- De una Derivación (prefijo o sufijo)
- Composición
- Siglas
- Fusión de dos palabras
- Metáfora
- Descontextualizado
- Onomatopéyico

Después de una dinámica de lluvia de ideas surgieron algunas propuestas para el nombre y temática del *fanzine*. Fue en esta actividad que Raquel Labrador me pidió sumarme como participante en el taller y así lo hice a partir de esta sesión en la cual estuvimos presentes cinco personas: dos mujeres y tres hombres. Hubo menor asistencia que en la primera sesión del taller.

Sesión 3, 13 de marzo de 2015

En esta sesión en el aula de planta baja se llevaron a cabo dinámicas de generación y evaluación de ideas para el *fanzine*. Se eligió el título: *Spámico* tras un juego de palabras que estuvimos discutiendo por un buen rato; se definió el nombre y con él el tema que sería la relación del internet con los servicios sanitarios por lo que la coordinadora del taller nos solicitó entonces establecer vinculaciones y analogías al respecto, para lo cual hicimos un recorrido a este lugar dentro del CCD. Se buscó que todos los participantes se sumaran a cada una de las actividades propuestas, y con ello, que identificáramos los elementos o temas que podrían desarrollarse en torno a estos servicios.

La intención era identificar cómo a través de una temática, sea cual fuere, podrían girar una serie de creaciones escritas, en imagen, etc., y que a partir de éste podríamos tener al final un producto concreto: una publicación, para ello se nos asignó la tarea de trabajar en un artículo y en la propuesta de imágenes para ilustrarlo. Debíamos relacionar el tema del internet, con los servicios sanitarios y con las áreas de nuestra especialidad: fotografía, diseño, educación; podía ser mediante una analogía. Parecía bastante difícil concretarlo puesto que no identificábamos a simple vista la vinculación entre los temas mencionados, sin embargo, mediante el diálogo se generaron ideas que nos dieron la pauta para ir desarrollando las propuestas y finalmente, logramos establecer esas conexiones que aparentemente no existían.

Esta sesión, aún con menos participantes que las anteriores pues asistimos cuatro personas (dos mujeres y dos hombres), se desarrolló de manera muy dinámica y creativa pues tuvimos exposición con ejemplos de proyectos creativos, jugamos con algunas palabras para definir el nombre de la publicación y su temática además de hacer trabajo exploratorio en campo e irnos a casa con la tarea de comenzar a producir un texto y diseñar imágenes o ilustraciones relacionadas con nuestro tema de especialidad. En mi caso elegí la educación.

Sesión 4, 18 de marzo de 2015

Al espacio polivalente, muy puntual llegó una de las participantes, a quien Raquel Labrador le dio asesoría sobre su blog y revista sobre acupuntura, media hora más tarde llegaron otros dos alumnos con quienes se comenzó a trabajar el ejercicio del día: la elaboración con diseño del nombre, el logotipo, la imagen y selección de la paleta de color del *fanzine*. Dado que, además de mí, otro de los participantes no tenía conocimiento sobre diseño y programas relativos a éste, la coordinadora del taller equilibró los equipos organizando dos en donde al menos uno de los miembros contara con estas habilidades para el desarrollo de la actividad. Asistimos las mismas personas que en la sesión previa del taller.

Cada uno de los grupos comenzó a trabajar con el apoyo de su equipo de cómputo propio en la tarea designada para ese día. La indicación fue buscar un tipo de fuente, diseñar un logotipo, una imagen relacionada con el tema de la publicación y proponer un color que acompañara todo el diseño. Una dinámica inesperada por los participantes ocurrió cuando cada 15 minutos, la coordinadora del taller daba la instrucción de llevar a cabo una tarea concreta relacionada con la modificación del diseño del logotipo inicial con base en las siguientes acciones:

- Exagerar
- Reorganizar
- Sustituir
- Simplificar
- Combinar ideas

Así, finalmente cada equipo tuvo diferentes propuestas relacionadas con estas acciones que, en un momento posterior, se pudieron combinar dando como resultado la versión final del logotipo e imagen del *fanzine*. Lo cual resultó por demás interesante pues no se trató solo de diseñar un logotipo, sino que se nos puso en una situación incierta, no sabíamos lo que nos solicitaría Raquel Labrador y con cada acción teníamos que generar una propuesta que atendiera a cada una de esas características, como resultado tuvimos

productos diversos y creativos, los cuales se socializaron con todos los participantes. El tiempo fue un factor importante pues debíamos resolver la tarea rápidamente y cumplir con el objetivo. Una tarea y un fin común era lo que nos convocaba, lo mismo a los participantes del *Game Jam*, evento que conocí meses después.

Con este ejercicio pudimos conocer algunas técnicas creativas para generar ideas, nos integramos en nuestros pequeños equipos y desarrollamos propuestas como resultado de la planeación del taller realizada por su coordinadora. En esta sesión también tomamos la fotografía que sería la portada de nuestra publicación en la que una de las compañeras fue quien posó simulando estar en los servicios sanitarios, haciendo uso a la vez de sus dispositivos móviles. Montar el escenario, tomar las fotografías y a partir de ello hacer la ilustración, lo cual fue una tarea elaborada principalmente por la profesora, fue un ejercicio que nos permitió integrarnos también como grupo al dar ideas para tener un resultado final y que nos complaciera a todos.

Por último, tuvimos un tiempo para trabajar nuestro artículo y búsqueda o elaboración de imágenes en la sesión y, al final, se nos invitó a concluir esta actividad para el día siguiente.

Sesión 5, 19 de marzo de 2015

En el aula de la planta baja nos reunimos en esta sesión en la que de manera amena Raquel Labrador nos explicó la plataforma de *Tumblr* que permite crear *blogs* en los que es posible publicar textos, imágenes, videos, audios, etc., la intención era que pudiésemos hacer la versión digital de la revista por lo que tras la explicación comenzamos a trabajar, practicando y explorando la herramienta. Mi compañera y yo intuitivamente íbamos experimentando cómo utilizarla con el apoyo de nuestro equipo de cómputo y el internet siempre gratuito al que tuvimos acceso desde el primer día, mediante el diálogo y el ejercicio de ensayo y error, con la asesoría y orientación de la coordinadora del taller

podimos avanzar en la tarea de estructurar el *blog* y comenzamos a publicar los artículos o ilustraciones de los compañeros del grupo que ya estaban terminados.

En esta sesión estuvimos presentes tres participantes, dos mujeres y un hombre, quienes asistimos de manera asidua al taller y la profesora. Otros dos compañeros, a quienes ya no les fue posible asistir, enviaron su información por correo electrónico y sus colaboraciones se incluyeron en la publicación.

Mientras mi compañera y yo trabajábamos en el *blog*, nuestro otro compañero y la coordinadora del taller terminaban la versión final del logotipo y la estructura del *fanzine* en los programas de *In Design* e *Illustrator*. De manera conjunta y mediante el diálogo entre ambos equipos indagando sobre la opinión que tenían unos y otros del trabajo que se iba realizando se logró avanzar en estas tareas. Cada uno realizó una tarea relacionada con su conocimiento o habilidad. Este tipo de actividades nos permitió conocer plataformas que pueden ayudarnos a dar a conocer o crear productos creativos de manera relativamente sencilla, también identificamos que existen disciplinas, así como programas especializados que enriquecen y dan soporte al diseño editorial. Si bien nosotros no éramos especialistas pudimos realizar un ejercicio creativo de manera grupal en donde aplicamos lo que aprendimos a lo largo de las diferentes sesiones que, con la experiencia, el apoyo y orientación de Raquel Labrador, pudimos materializar.

Sesión 6, 20 de marzo de 2015

Nos reunimos para concluir de subir la información en el *blog* que puede consultarse en: <http://spamico.tumblr.com/> y en su versión digital en:

http://issuu.com/raquellabrador/docs/maquetacion_paginacion_issuu_c4d81af4c971ff.

En esta versión se incluyeron todos los cambios y sugerencias de imagen y contenido propuestas por la coordinadora del taller, quien concluyó de “armar” o integrar el *fanzine* en *Illustrator*, realizó una prueba impresa del material para el cual colaboramos económicamente y en un momento posterior, nos fue compartido físicamente, pudimos

ver el producto terminado y la versión final del trabajo colaborativo realizado en seis sesiones.

Si bien el grupo se redujo en número de miembros a lo largo del taller, logramos concluir con la elaboración de una revista o *fanzine*. En un momento pensé que el grupo no concluiría el taller, aunque los pocos miembros que fuimos asistimos de manera permanente. Habría que reflexionar sobre estos motivos pues independientemente de que los talleres son gratuitos, los profesores reciben una remuneración económica del presupuesto público para desempeñar esta labor, lo ideal es que estos recursos se aprovecharan al máximo y que el cupo disponible para estos talleres efectivamente fuese equivalente al número de personas que asistan a estos. Desconozco si sea la misma gratuidad de los talleres la que provoque esa falta de interés y compromiso por parte de quienes se inscriben a estas actividades, esta es una tarea de investigación del propio CCD para atacar las causas que impiden la continuidad de los participantes en los talleres desde su inicio hasta su conclusión.

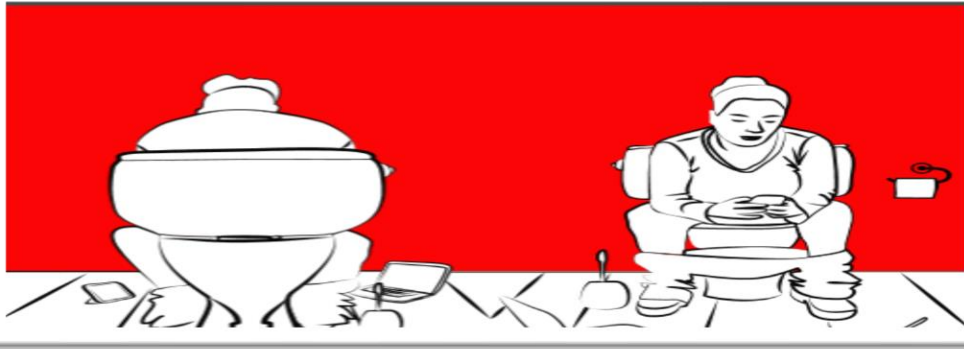
Independientemente de ello, las personas beneficiadas nos llevamos una experiencia grata y útil pues se trabaja muy cómodamente con un grupo pequeño, todos pudimos escucharnos y conocernos, fortalecimos habilidades sociales y digitales; conocimos programas, plataformas y proyectos en donde el internet juega un papel fundamental y descubrimos esa posibilidad de crear en colaboración.

Respecto a la interacción con los miembros del grupo que asistieron al taller ésta siempre fue respetuosa, de diálogo y construcción. Por parte de la coordinadora del taller, siempre se promovió la participación, la elaboración y creación conjunta, la creatividad y se escucharon todas las propuestas, se invitaba a reflexionar sobre el internet como herramienta, sobre los procesos creativos que podrían generarse a partir de ese recurso, la importancia de trabajar en colaboración con otros que poseen conocimientos, habilidades y destrezas en diferentes ramas o disciplinas. El momento en el que Raquel Labrador identificó el conocimiento y habilidades de cada uno para la distribución de las tareas y a

partir de ello decide hacer equipos con un miembro que conoce el uso de un programa de diseño y alguien que no, mostró su experiencia como docente y su interés en el aprendizaje de quienes participamos en este taller, con la intención de que conociéramos algunas nociones para la elaboración de propuestas editoriales desde su inicio y los programas de diseño como herramienta tecnológica para materializarlo.

El proceso creativo se fue construyendo siempre con los otros, con la participación y sugerencias de todos, identificamos que para crear debemos hacer, practicar, ejercitar nuestras habilidades, descubrir nuevas herramientas, atrevernos a explorarlas, a proponer incluso lo que pudiese parecer extraño, como lo fue la propia temática de la revista, quizá pudiese ser transgresor o uno imaginaria que ésta no podría tener vinculación con nada y sin embargo, se generaron propuestas que llevaron a la creación de un producto. Como experiencia fue muy novedoso observar cómo pueden crearse productos que tienen lo digital como esencia, así como conocer intervenciones que se hacen en línea colaborativamente: dibujos, poemas, recorridos en la ciudad, etc. El producto completo del taller puede visualizarse en los anexos.





S ÁMICO!

DIRECTORIO

Dalia M. García Fuentes | Edición
info@daliagarciaf.com

Raquel Labrador | Coordinación
Edición gráfica e ilustración
hotatrabrador@gmail.com

Israel Nuñez García | Fotografía
an.impronu@gmail.com

Claudia A. Pérez Galán | Director de Arte
claudia.perezgalan@gmail.com

COLABORADORES

Aldo Gamelo Robles

Claudia A. Pérez Galán

Dalia M. García Fuentes

Gabriela Estrada

Israel Nuñez García

EDITORIAL

Actualmente con la globalización de la tecnología, todo el mundo tiene acceso a cualquier tipo de información en internet, es por esto y como proyecto del Taller: "Internet como Inspiración Creativa" del Centro de Cultura Digital que nace spamico (fanzine).

En este primer número abordamos una analogía muy peculiar del internet en el espacio más íntimo... el sanitario. Exponemos una forma divertida reflexiones sobre la red surgidas a partir de la experiencia en el taller.

www.spamico.ussttr.com



Dos meses después de esta experiencia, en mayo tuve la oportunidad de participar en el *Taller: Proyectos sociales para la juventud* cuyo registro de mi participación fue mucho más general. Sin embargo, me gustaría compartir mis impresiones y observaciones. Las seis sesiones del taller se realizaron en las aulas de la planta baja del CCD. Esta actividad llamó mi atención pues el tema se relacionaba con mi proyecto de tesis, así que me presenté el primer día como asistente, aunque a la vez hacía mis notas sobre la dinámica de este. Pude retomar un poco de información teórica relacionada con jóvenes, lo más importante fue la experiencia de haber sido parte de este grupo, compartiendo ideas con compañeros de diversas disciplinas que laboran o se especializan en distintas áreas.

El objetivo del taller consistía en profesionalizar a personas interesadas en el ámbito juvenil mediante técnicas para identificar, clasificar, jerarquizar y priorizar oportunidades y vencer obstáculos. Fue impartido por Christian Michel Martínez, joven, mexicano egresado de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). En ese momento, director de la Asociación Civil Resorte A.C. Ha trabajado en el Instituto Municipal de la Juventud, en la Campaña Política Jóvenes con Tony Gali, en la Secretaría

de Desarrollo Social y Participación Ciudadana Municipal como Coordinador de Comunicación e Imagen. Christian Michel fungió como instructor, coordinador y guía del proceso educativo, el grupo estuvo conformado por 18 personas, cuya asistencia fue permanente a lo largo del taller. Si bien en algunas ocasiones hubo algunas ausencias por parte de algunos participantes, la cantidad de miembros se mantuvo constante a lo largo de las sesiones.

El coordinador del taller nos solicitaba mencionar nuestro nombre antes de participar para poder identificarnos, sobre todo cuando presentábamos los avances de nuestros proyectos, estableció con claridad el objetivo del curso, presentó los temas generales que se abordarían y a lo largo de las sesiones explicó detallada y claramente los temas del programa. Hubo momentos donde se privilegiaba la exposición de éstos, aunque se alternó con ejercicios prácticos, nos invitaba a participar, a opinar o a expresar nuestras dudas mientras exponía el tema de la sesión, al concluir procuraba vincularlo con ejemplos de los proyectos o ideas de cada uno de los asistentes y promovió las discusiones grupales, lo cual fue muy didáctico.

En cada sesión se revisaron los elementos que conforman un proyecto y estos fueron desarrollándose por cada uno de los participantes del taller en relación con los proyectos o ideas de cada uno. De los primeros temas que se revisaron fue el de las características que debe contemplar la descripción de la naturaleza del proyecto y a partir de su explicación la tarea para la siguiente sesión fue realizar una propuesta aplicada a nuestro proyecto para compartirla verbalmente con el grupo, cuyos miembros opinaban al respecto y nos daban ideas o perspectivas que no habíamos considerado, así fue con cada uno de los temas: origen y fundamento, objetivo, localización geográfica, actividades y tareas a realizar, propuesta de comunicación integral, recursos humanos, recursos materiales, financieros, evaluación del proyecto. Al final de las sesiones se tendría un proyecto individual con todos los elementos antes descritos.

Algunos de los proyectos ya estaban funcionando, otros estaban gestándose, pero en el taller se fueron renovando o desarrollando, lo cual fue monitoreado a lo largo de las sesiones en plenaria con los compañeros. Hubo gran diversidad en las ideas y propuestas; fue interesante conocer qué se está haciendo en algunas comunidades en la Ciudad de México o fuera de ella, en instituciones o a través de colectivos conformados por amigos cuyo objetivo común es el trabajo con jóvenes. Vislumbré algunos signos de emprendedurismo entre los asistentes, algunos de ellos eran esos jóvenes de los que pensé encontraría en este espacio cultural.

La participación en el grupo fue activa en las discusiones y momentos en que se compartían los avances en la elaboración de los proyectos. Ocasionalmente en pequeños grupos y otras veces dirigiéndonos al grupo en general. Organizamos un grupo de *Facebook* a través del cual se publicaban invitaciones a eventos que podían ser de interés, el coordinador del taller estuvo en contacto con nosotros informándonos de la entrega de proyecto, incluso, nos compartió a través de ese medio las memorias del taller, fue por ese medio que decidí hacer una encuesta en Google para conocer su opinión sobre el taller y sobre el CCD; aunque el grupo sigue abierto actualmente prácticamente no tiene actividad, los resultados de este sondeo los presento más adelante.

La mayoría de los asistentes preparaba la tarea asignada para cada sesión, algunos participantes tomaban notas de las explicaciones de manera tradicional: con cuaderno y pluma, otros en *laptops* o tableta, otros más tomábamos fotografías de las láminas que nos parecían útiles para el desarrollo de los proyectos. El uso de los equipos de cómputo no fue requerido para este taller como sí lo fue para el de *Internet como inspiración creativa*, dada su naturaleza y objetivos.

Tras el diálogo en las sesiones los participantes del grupo enviaron vía correo electrónico el proyecto concluido a Christian Michel, hubiese sido interesante conocer la

versión final de todos los proyectos. En el caso del mío lo denominé “Museo- comunidad, la diada perfecta” y puede visualizarse el producto completo de éste en los anexos.

De los resultados de la encuesta en Google que envié a los compañeros de este taller, aunque hubo muy poca participación, pues únicamente respondieron tres de 18 de ellos, me gustaría resaltar que la mayoría de los que respondieron son hombres, de entre 36 y 24 años, entre sus ocupaciones están la gestión cultural, la edición web o colaboraciones en agencias de publicidad, tienen nivel de estudios superiores, la mayoría egresados de comunicación y definen a la cultura digital como “Todo lo que pasa desde internet”, “Es la tecnología aplicada a proyectos artísticos”, “Todos los procesos creativos que su mayor desarrollo surge a partir de un medio digital, un programa, un dispositivo etc.”. Referencias no tan lejanas a las concepciones de los especialistas del tema.

El nivel de satisfacción de los encuestados sobre el servicio, ambiente, mobiliario, infraestructura, contenidos del taller tomado en el CCD es muy variable y en algunos casos no es favorable; la mayoría de ellos se enteraron de este espacio cultural por amigos o por *Facebook*; acuden esporádicamente y no han conocido a alguien en este sitio con quien continúen manteniendo una relación fuera de él; al hacer referencia a lo que más les gusta del Centro mencionaron la oferta de actividades, el espacio arquitectónico, y que es un espacio aislado. Definen su experiencia en él como: “Un espacio muy necesario e interesante”, “Es un espacio que invita a la creatividad y la curiosidad”, “A pesar de la polémica que suscitó su construcción es un muy buen espacio para despertar el interés del público en general, su ubicación ayuda al encuentro de clases sociales muy separadas y que podría ayudar a generar empatía entre ellas”.

Ambos talleres a los que asistí fueron distintos en cuanto a dinámica, contenido, uso de herramientas, conocimientos y habilidades adquiridas, interacción con los participantes. Pienso que de alguna forma ambos contribuyen al emprendimiento, a la iniciativa de trabajar creativamente, colaborativamente en donde la tecnología tiene un

papel central, fundamentalmente en el primero de ellos. Por lo que este acercamiento a lo que ocurre en el espacio me permitió observar muchos elementos relacionados con la manera en la que los usuarios del CCD lo viven, algunos sintiéndose muy ajenos, otros realmente disfrutando de sus actividades. Fue en una de las sesiones del Taller *Internet como inspiración creativa* en la que nos invitaron, por parte de las autoridades del CCD, a registrarnos en una lista especificando el área o habilidad de nuestra especialidad para, en el momento en el que se requiriera y de tener nosotros disponibilidad de tiempo, apoyar a otros compartiendo lo que sabemos, recordándonos que es parte de una estrategia del CCD que, quizá sin proponérselo, genera y fortalece el sentido de pertenencia a este espacio cultural y a su comunidad.

3.2.1.3 Participación de los usuarios en otras actividades del CCD

El Wi Fi y el Cine más allá

Como parte de las actividades que se llevan a cabo en el Centro encontramos además de la posibilidad de navegación en la web desde los diferentes espacios físicos, la oferta cultural de muestras de cine y películas de toda índole que pueden disfrutarse en el “Cine más allá”.

El Memorial y las muestras o exhibiciones

En el Memorial, otro espacio del CCD, se han instalado diversas muestras de arte sonoro y lumínico desde que comencé a estudiar este espacio. Exhibiciones como “Meteorología popular” una pieza colectiva, en la que para su realización se invitó a quienes desearan participar a observar su experiencia al amanecer para compartir cómo suena, cómo huele, etc., todas las grabaciones formaron parte de esta pieza. O bien, “Paisaje Construido” que retomó sonidos de paisajes naturales y artificiales, de animales o de eventos en ciudades combinándolo con luces y sonidos electrónicos. Todo esto ocurre en este espacio totalmente blanco en el que se busca que el visitante disfrute de la obra de los artistas y

creadores, generando “experiencias sonoras” como lo indica Vicente Rojo Cama, autor de “Paisaje Construido”.

En el espacio polivalente, afuera del Memorial en la planta baja observé la exposición de “Lost Portraits: Instalación de Ricardo Nicolayevsky” expuesta en diciembre de 2015 en la que en un ambiente con luz tenue en una serie de pantallas de distintos formatos se proyectaban las grabaciones del artista en cuestión, podían verse otras obras en la pequeña sala de proyecciones, en la pared del Memorial había otra pantalla y en sentido opuesto a ésta una más pequeña. Cada una de ellas proyectaba un video con distinta duración y mostraba la relación e interacción de los personajes con el artista. Estos videos fueron registrados en los 80 y presentados en este espacio con edición y musicalización.

Esperaba el momento de la inauguración, así que me senté en una salita ubicada en el espacio polivalente, esperando a que llegara más público, mientras decidí entrar al Memorial en donde pueden escucharse sonidos diversos y verse las grandes columnas circulares blancas al centro cambiando de color, adentro había una pareja sentada uno en el otro viéndose de frente, platicando, besándose, entró otra pareja, caminaban y tomaban fotos del espacio.

Ya afuera de nuevo, pude observar al artista platicando con personal del CCD, hubo poca asistencia. Alrededor de quince personas presenciamos la formal apertura de la obra, aunque no hubo palabras de representantes del espacio para dar la bienvenida al artista, lo cual me pareció inusual pues es una práctica cotidiana en los espacios culturales al inaugurar alguna exposición, la obra estuvo exhibida hasta el 7 de enero de 2016.

Tanto en el cine, como en el Memorial o en las exhibiciones participamos como observadores de la creación de otros, como en una especie de museo, no interactuamos más con la obra, pero la disfrutamos. En el caso del Memorial, quienes envían audios y

deciden participar para crear una obra colectiva lo hacen de una manera mucho más activa, tienen iniciativa para compartir y colaborar con el artista y con el CCD, desean formar parte de una creación conjunta por lo que para quien únicamente es espectador, la sensación y apropiación es distinta en relación con la de un coautor de obras sonoras y lumínicas.

El *Slam* de Poesía es una actividad mensual permanente en el Centro de Cultura Digital que puede llevarse a cabo en cualquier espacio: en la entrada, en el espacio polivalente o en el Memorial. Los participantes cuentan con algunos minutos para declamar un poema propio de memoria, improvisándolo o bien, leyéndolo en una hoja de papel o en su teléfono celular. Ocasionalmente los asistentes bailan o interactúan con el público y la actividad se convierte en una creación grupal con sabor tanto a literatura como a teatro. La participación puede ser como asistente, como poeta eslamero o como jurado. Cada uno de estos roles implica un grado de intervención distinto, la inversión de tiempo es diferente para quien declama la poesía que para quien la escucha o quien participa para darle vida actuando o bailando en el espacio en el que esta actividad se desarrolla. Buscar el disfrute tanto en la creación como en la participación en el momento del encuentro es una de las finalidades de esta actividad que, a la vez, brinda un espacio a estos creadores.

3.2.2 Actividades On line y fusión

Entre las actividades del CCD que están disponibles en la web está la videoteca digital que puede consultarse en su canal de YouTube en el que suben entrevistas con creadores, artistas o especialistas, así como el registro de algunas de sus actividades. Este tipo de información está disponible para todo público: quienes por casualidad las visualizan, quienes están interesados en ellas, para los miembros asiduos a la comunidad del Centro o para quienes lo conocen a la distancia. Esta plataforma resulta esencial para conocer la dinámica y resultado de la programación de este espacio cultural siendo una manera de mantenerse en contacto con el público y con el exterior.

Entre lo presencial y lo on line - Fusión

En una especie de transición entre lo presencial y lo *on line* está el Centro de Cultura Digital /RADIO pues la cabina está físicamente en el CCD, pero los programas se transmiten por internet. Esta propuesta busca “conformar una audiencia interesada en conocer otras maneras de acercarse y resolver, formal y temáticamente, asuntos vinculados al transcurrir de nuestro tiempo, donde la cultura digital ha contribuido a la reinención de los medios de comunicación, redefiniendo al mismo tiempo el papel de la información en nuestra vida cotidiana y potenciando el lugar y peso de nuestro pensamiento y voz en el terreno de lo público” (CCD, 2017). Colaboran en este proyecto alrededor de 20 personas entre locutores, productores musicales, codirectores y demás figuras, se han impartido diversos talleres relacionados con la producción radiofónica. Quienes se interesan en esta actividad suelen generar sus propios programas y en algunos de ellos, como se ha mencionado en otro capítulo, los participantes incluso han mantenido los programas de radio aún después de concluido el taller. La generación de contenidos, la reflexión respecto a la tecnología y otras disciplinas creativas forman parte las actividades relacionadas con la Radio del CCD; la formación y actualización, la experimentación de quienes se interesan por este campo también ocurre en las dinámicas de estos talleres.

Por otro lado, la propuesta Editorial del Centro de Cultura Digital busca proponer dinámicas de escritura digital y propiciar la reflexión crítica en torno al uso de las tecnologías a través de laboratorios en los que se cuenta con la participación de escritores, programadores, animadores, diseñadores, músicos y demás disciplinas para elaborar piezas colaborativas de literatura digital. Algunos trabajos se difunden a través de piezas, un *blog*, revistas o mediante libros descargables. Si bien la salida de los productos generados es vía *web* principalmente, también se programan otras actividades relacionadas con esta temática como talleres o conferencias. En estas actividades los participantes se vuelcan en la creación de una manera activa, la cual se materializa en productos en formato electrónico. Cabe señalar que para lograr concretarlo se requiere de

un gran compromiso de quienes se involucran sobre todo si se trata de creaciones colaborativas pues exige la planeación, organización y el trabajo en equipo.

Como podemos observar, las actividades y dinámicas del espacio son diversas, dependen del interés de las personas; las hay con mayor asistencia o magnetismo, distintas son las que llevan a los asistentes a participar y disfrutar de esta amplia oferta cultural relacionada con lo digital, con las tecnologías de la información y la comunicación o el internet, cuyas implicaciones, como indican algunos autores, se relacionan con diferentes ámbitos de la vida.

De acuerdo con Fuentes (2012, p. 42), “[...] Touraine (2001), Touraine y Khosrokhavar (2002), Beck (2005), Bauman (1999) y Giddens (2002), indican que los efectos de las tecnologías de la información y la comunicación no sólo son económicos, sino también sociales, culturales, éticos, estéticos y simbólicos [...] propician la homogeneidad y la heterogeneidad culturales; tienen repercusiones en las instituciones sociales, en la política, en la vida cotidiana, en la convivencia social y en la construcción de subjetividades”.

3. 3 Vinculaciones de emprendedores con el CCD

Con la intención de conocer más sobre la economía creativa y los *trendsetter* o *techsetters*, entrevisté a César Moheno, joven de 31 años, comunicólogo, vive en pareja, hace gestión y administración de proyectos en “Llamarada de petate”, un estudio de animación 2D tradicional, 2D digital, 3D, *motion graphics* y *stop motion*. Si bien César Moheno no se ha formado en el CCD, tiene vinculación con este espacio cultural a través de proyectos creativos. Me parece importante el acercamiento con este tipo de actores relacionados con la creatividad y la tecnología, aunque se trate de una empresa ya consolidada, pues es una muestra de las actividades que hoy los jóvenes están emprendiendo y hacia donde a

algunos de los asistentes al CCD les gustaría llegar, concretar sus proyectos creativos mediante la conformación de sus propias empresas o colectivos.

Este estudio de animación está conformado por siete socios iniciales, de entre 30 y 32 años, la mayoría tiene cargos creativos (director de arte y directores de animación) con formación en artes visuales, carreras técnicas de animación y comunicación. Ellos son egresados de diversas universidades, tanto públicas como privadas: la Universidad Iberoamericana (UIA), la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), hoy Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), entre otras, toman cursos en escuelas de animación, generalmente privadas. No todos terminaron su formación profesional pues empezaron a trabajar. Al preguntarle sobre escuelas especializadas en las disciplinas en las que están formados los socios, comenta:

“Cuando nosotros empezamos y cuando éramos estudiantes no había... hay varias sí... según yo no había punto, o sea excepto un par de escuelas como más pequeñas y que no te daban un título tal cual de la SEP, sino más como una especialización técnica” (C. Moheno, entrevista, 16 de febrero de 2016).

Como vimos previamente en el caso de los jóvenes asistentes al *Jam*, actualmente hay muchas más opciones para estudiar este tipo de carreras relacionadas con la creatividad y la tecnología.

En general, los socios viven en la Colonia Roma y sus alrededores, en la Narvarte, cerca de Tlalpan. Es en estas colonias donde además de vivir, conviven con grupos de amigos. El estudio se ubica en la Colonia Roma, aunque conseguir el espacio fue algo fortuito más que estratégico. César Moheno considera que:

“Nuestro interés es estar en la Delegación Cuauhtémoc, pero no necesariamente en la Roma porque ahí está más centralizada la cuestión de medios audiovisuales... lo ideal es moverse lo menos posible” (C. Moheno, entrevista, 16 de febrero de 2016).

Ubicarse en esos lugares les permite tener una movilidad relativamente rápida para acudir a reuniones de trabajo con los clientes, colaboradores de proyectos o con otros

estudios. Como indicaba Urteaga (2009, citada en García Canclini, 2010) hay lugares en los que este tipo de jóvenes se ubican, viven, trabajan y conviven pues esto les permite mantener un estilo de vida que les permita seguir creando.

Han trabajado como colectivo desde antes de conformarse como empresa, pues se conocen desde mucho tiempo atrás. Dos de los socios son primos y cuatro de ellos crecieron juntos, los demás se han ido integrando al equipo. Desde 2008 ya hacían algunos proyectos, al respecto nos menciona:

“Se nos ocurrió la idea sobre todo a los animadores [...] la idea de presentar una carpeta de cortometraje a la convocatoria de IMCINE [...] a partir de ese proyecto de carpeta que metimos y que luego ganamos fue lo que nos dio como el chance de juntarnos todos para hacer ese proyecto pero cuando se empezó a correr la voz de que estábamos trabajando juntos y que teníamos ese proyecto pues ya empezó a caer chamba, lo que fue temporal se fue haciendo más oficial con el tiempo” (C. Moheno, entrevista, 16 de febrero de 2016).

La empresa se constituyó formalmente en el año 2013, como podemos observar, los intereses comunes y las afinidades los llevaron a conformarse primero como colectivo y luego como empresa. Organizan sus tiempos trabajando en las instalaciones del estudio en horarios establecidos para tratar de tener tiempo libre para sus familias pues durante cuatro o cinco años los horarios que tenían eran muy extenuantes y trabajaban los fines de semana así que decidieron “dividir la vida personal de lo laboral”, menciona César Moheno. En este tipo de trabajos suele ser difícil establecer esta separación.

“Trabajamos bajo un esquema como de oficina en horario de diez a siete, cuando hay más carga de trabajo pues es más tiempo. Generalmente aquí trabaja siempre todo el equipo como base, seis personas y una persona que me ayuda de producción, que ese sí trabaja por honorarios y los demás trabajan por proyecto o sea si tenemos un proyecto que amerita traer más gente se contrata por ese proyecto y aquí está el equipo para que trabajen” (C. Moheno, entrevista, 16 de febrero de 2016).

Además, muchos de ellos tienen otros proyectos personales y profesionales fuera del estudio, algunos imparten clases. César Moheno trabaja en IMCINE y en un Festival de Animación, antes de constituirse como “Llamarada” hacía documentales; el resto de

los miembros trabajaba en estudios de animación, hacían publicidad. Respecto a la manera en la que se organizan comenta:

“Depende del proyecto, depende de quién esté mejor como que se adapte mejor al proyecto por tiempos o por el perfil del proyecto, ya sea yo o Melissa⁴, que es la otra persona de producción, ya nos llevamos el proyecto entre el director y el productor como cabezas, somos como el enlace con cliente y aquí adentro el enlace con el resto del equipo, el director hace mucho o sea pues los procesos de planeación, como el *story board*, la dirección de arte, buscar las referencias, la narrativa, todo eso y ya que se está planchado se integra en algún proceso de producción y ya, supervisar a todos los demás” (C. Moheno, entrevista, 16 de febrero de 2016).

En cuanto a las ganancias que tiene el estudio, se cotizan los sueldos reales de los puestos, pero internamente procuran ser más horizontales pues los socios ganan igual y por proyecto se gana un porcentaje de honorarios. Tienen personal técnico y creativo para la realización de los proyectos y una producción constante de trabajo que muestran en los festivales, trabajan con estudios de museografía o curaduría que hacen exposiciones o colaboran en la creación de museos y proveen los contenidos de pantallas e infografías. Ellos hacen la propuesta de arte, la narrativa y el producto con música, proponen publicidad o contenido *web* de promoción.

La vinculación con el CCD fue progresiva, dio inicio cuando dos miembros del grupo de “Llamarada” impartieron un taller de pixelación cuando este espacio cultural comenzó a operar por lo que posteriormente, ya como grupo constituido, César Moheno propuso un proyecto que pudo exhibirse ahí, a partir de lo cual comenzaron a tener algunas participaciones. A la fecha de la entrevista, se exhibía una propuesta digital interactiva en la pantalla principal del CCD para lo cual se vincularon con el área de Programación y Tecnología. Al preguntar a César sobre la cultura digital comenta:

“No sé, es muy grande, justo el CCD sirve para eso, nosotros estamos en un pedacito, nosotros estamos armando contenidos para pantallas, hay gente que hace animación que arma contenidos de realidad virtual o instalaciones mucho más interactivas que la que nosotros presentamos ahorita. Están las cuestiones de

⁴ Al referirse César Moheno a Melissa, se trata de una compañera de la empresa, cuyo nombre coincide con el de la responsable del área educativa del CCD.

realidad aumentada como el *mapping* y eso es nada más en el mundo de animación ¿no? La cultura digital es muy amplia” (C. Moheno, entrevista, 16 de febrero de 2016).

Cuando reflexionamos sobre por qué la necesidad de un espacio físico para trabajar la cultura digital reconoce la importancia de estos espacios de encuentro, mencionó:

“Creo que al final de cuentas como que las relaciones interpersonales ayudan mucho a cuajar proyectos creativos, a juntar a la comunidad y a ver los espacios. En nuestro caso, una vez que nos abrimos un poco más y dejamos de trabajar solo en el estudio y nos abrimos más hacia la comunidad de animadores se nos abrieron muchas puertas de colaboración, de nuevas ideas, conocer nueva gente, creo que pasa me imagino que, en todos los ámbitos, tanto en el de programación, como en el de comunicación científica, aparatos electrónicos. Finalmente, toda la gente creativa necesita tener esa conversación con gente para que salgan nuevas ideas además de que están todos los espacios educativos, de proyección y las exposiciones” (C. Moheno, entrevista, 16 de febrero de 2016).

En el CCD encontramos en un sinfín de actividades esa posibilidad de diálogo con el otro que puede llevarnos a esa vinculación, diálogo y concreción de proyectos creativos colectivos.

El medio que utilizan como empresa para dar a conocer su trabajo y estar en comunicación entre ellos es *Facebook*. Comparten información y van creando vínculos con quienes los siguen; tratan de generar contenido nuevo para que la gente esté enterada de lo que van produciendo.

Considera que fue privilegiado y que los miembros del grupo tuvieron una importante red de apoyo sobre todo al inicio del proyecto, cuando fueron creciendo tuvieron que invertir de manera gradual para constituirse como empresa, después fueron viendo los beneficios. Fue una inversión a largo plazo, fue paulatino, un proceso lento pero que ahora les permite tener cierta independencia y estabilidad. Para los miembros de la empresa, nunca ha sido una opción viable trabajar en ambientes empresariales, su prioridad no ha sido económica, lo que buscan es tener un espacio que les permita seguir creando como grupo de artistas.

Él piensa que con esta forma de trabajar es más dueño de tu tiempo, de sus decisiones, de lo que desea hacer y crear en su vida, pero es difícil pues no tiene prestaciones ni la seguridad social que puede darle otro tipo de trabajo. Considera que la creación de estas empresas no es exclusiva de los jóvenes, pero sí la atribuye, en parte, a las pocas oportunidades laborales que hay y, por otro lado, a la necesidad de crear sus propios proyectos, de proponer. Como “Llamarada” les interesa trabajar contenidos con más impacto social que publicitario.

Podemos identificar en estas reflexiones que las decisiones de conformación de este tipo de empresas no solamente se circunscriben a la iniciativa o creatividad de los jóvenes o adultos sino a un mercado laboral precarizado como al que hace referencia García Canclini (2010). Enequina Ortega, en su estudio sobre las redes creativas digitales, denomina a los emprendedores con más alta capacitación tecnológica como “meros artesanos”, por su pragmatismo, búsqueda colectiva de soluciones innovadoras y los modos de compartir su expertise” (Canclini, 2012, p. 19). Pensar en estos jóvenes *trends* como artesanos es una manera de imaginarlos haciendo y creando bajo su circunstancia particular y proponiendo para el mundo en el que les tocó vivir con los recursos y tecnologías con los que cuentan actualmente. Su actividad creativa colectiva tiene a la vez, una finalidad utilitaria pero también de beneficio para la sociedad.

Este estudio de animación es un ejemplo de cómo los jóvenes se agrupan para trabajar y producir creativamente en donde la cultura digital juega un papel central. No sólo se vinculan con el CCD sino con otros espacios culturales y museales. Hay grupos poblacionales que tienen mayores posibilidades para acceder a la tecnología como lo es el caso de los miembros de esta empresa, sin embargo, también hay opciones para quienes no cuentan con la tecnología como algo cotidiano.

Respecto al acceso que tienen los jóvenes a la tecnología, Rossana Reguillo señala que existen dos juventudes: una, mayoritaria, precarizada, desconectada no sólo de la

sociedad de la información, sino desconectada de las instituciones y sistemas de seguridad (educación, salud, trabajo, seguridad), sobreviviendo apenas con los mínimos, y otra, minoritaria, conectada, incorporada a los circuitos e instituciones de seguridad y en condiciones de elegir (Canclini, 2012). Sin embargo, afirma Canclini que los jóvenes con menos recursos económicos se relacionan con las tecnologías digitales a través de los cibercafés, la escuela y la sociabilidad generacional. Son más del doble quienes dicen saber usar los medios informáticos en relación con quienes los tienen: aunque sólo el 32,2% de los hombres posee computadora, dicen manejarla el 74%; esta relación en las mujeres es del 34,7% y del 61,5% (Encuesta Nacional de Juventud, 2005, citada en Canclini, 2012, p. 8). En la Encuesta de 2010 Los jóvenes de entre 12 y 29 años que manifestaron saber usar internet representan prácticamente un 70%. La proporción con acceso a internet en su casa se incrementó 4.6 veces en la última década, lo cual representa el 28.5%. Siendo las redes sociales como Facebook el principal uso tanto en hombres como en mujeres (22.3% y 24.8% respectivamente). Los estados del país con mayor acceso a internet son Baja California, Ciudad de México y Nuevo León con 48.8%, 42.3% y 41.8% respectivamente. Por otro lado, los que tienen menor acceso son Chiapas, Oaxaca y Guerrero con 8.2%, 12.8% y 14%.

Si bien es cierto que hoy hay más posibilidades de acceder a estas tecnologías que facilitan este intercambio de información, aún existe una amplia brecha digital, la cual se menciona en el Estado de la población mundial 2014 en el que se refieren a los jóvenes pobres con “menos posibilidades de acceder a las tecnologías digitales y, por tanto, están en desventaja en cuanto a la información y a otras formas de construir capital social”.

Al referirme a capital social retomo a Barreiro (2002) quien indica que es un “concepto que se refiere a las normas, redes y organizaciones con las que la gente accede al poder y a los recursos, y a través de los cuales se toman decisiones colectivas y se formulan las políticas. Podemos referirnos al capital social como ‘asociaciones horizontales’ entre la gente y a redes sociales de compromiso cívico y normas colectivas

que tienen efectos en la productividad de la comunidad. El aspecto fundamental del capital social es que facilita la coordinación y la cooperación en beneficio mutuo de los miembros de la asociación” (citado en Gallicchio, 2004).

Lo que se busca precisamente con estas redes, colectivos y nuevas empresas es incidir de alguna manera en la política cultural, tener acceso tanto a los bienes y derechos culturales como a los tecnológicos que permitan a cada individuo tener la posibilidad de producir colectivamente, de proponer desde su lugar en el mundo, de incidir en su entorno y contexto más inmediato propiciando de alguna manera desarrollo local que repercuta en el bienestar social de la comunidad a la que pertenecen estos sujetos.

En esta tesis se entiende a las industrias culturales desde la perspectiva de Piedras (2004) quien se refiere a ellas como:

“[...] un sector de actividad económica [...] requieren de reglas claras, estables y conducentes para su desarrollo, como todos los demás sectores económicos [...] brinda al país ventajas competitivas en la interacción comercial con el resto del mundo. [...] una serie de actividades que se desarrollan en base a creaciones originales literarias y artísticas que son objeto de los derechos de autor [...] agregan valor económico y social a las naciones e individuos. Constituyen una forma de conocimiento que se traduce en empleos y abundancia, consolidándose la creatividad – su "materia prima" – para fomentar la innovación en los procesos de producción y comercialización [...] son centrales en la promoción y el mantenimiento de la diversidad cultural, así como para el aseguramiento del acceso democrático a la cultura [...] tienen esta doble naturaleza cultural - económica y participan en la economía en términos de la creación y de la contribución del empleo al Producto Interno Bruto” (p. 1).

Este autor también hace referencia a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), organismo que indica la importancia de los derechos de los autores:

“Frente a los cambios económicos y tecnológicos actuales, que abren vastas perspectivas para la creación y la innovación, se debe prestar una atención particular a la diversidad de la oferta creativa, a la justa consideración de los

derechos de los autores y de los artistas, así como al carácter específico de los bienes y servicios culturales que, en la medida en que son portadores de identidad, de valores y sentido, no deben ser considerados como mercancías o bienes de consumo como los demás” (UNESCO, 2000) y define a las industrias culturales como “aquéllas que combinan la creación, producción y comercialización de contenidos que son intangibles y culturales en su naturaleza. Estos contenidos están protegidos por el derecho de autor y pueden tomar la forma de bien o servicio” (Piedras, 2004, p. 3).

A través de César Moheno pude adentrarme a la dinámica de las nuevas industrias culturales, al emprendedurismo que parte sí del interés por crear, pero también por las condiciones del mercado laboral en el que se encuentran quienes se reúnen como colectivo para constituirse como empresa pues hay pocas posibilidades de proponer y generar productos colectivos en las instituciones o empresas existentes. De ahí que decidan conformar una propia.

Los miembros de “Llamarada” han decidido que trabajar juntos en un espacio común facilita el intercambio de ideas. Independientemente de que hacen *networking*, trabajar colaborativamente les permite alcanzar los objetivos comunes mediante la división del trabajo que existe en la empresa. Como nos comentó este joven emprendedor, sus compañeros son también sus amigos, quienes acuden a territorios comunes como aquéllos de los que habla Maritza Urteaga “[...] el Centro Histórico y las colonias Polanco, Condesa y Roma, zona históricamente urbanizada de la Ciudad de México [...]” (Urteaga, 2009 citada en García Canclini, 2010, p. 191) y están comunicados mediante las redes sociales.

Si bien en 2012 el 30% de los jóvenes de 15 a 24 años de todo el mundo eran considerados «nativos digitales», es decir, atesoraban cinco años o más de experiencia en

línea, las proporciones de nativos digitales son mucho más elevadas en los países más ricos con mejor acceso a internet.

Estas proporciones oscilan entre el 90% en Noruega y otros países desarrollados. En contraparte, se identifica a este grupo en menos del 10% en África Subsahariana (Unión Internacional de Telecomunicaciones, 2013). Los estudios muestran que los jóvenes pobres tienen menos posibilidades que los más ricos para hacer uso de las tecnologías digitales (UNFPA, 2014).

La brecha es amplia entre comunidades y entre generaciones, pero las tecnologías de la información y la comunicación han modificado nuestra manera de relacionarnos con los otros y con nuestro propio entorno, una de las misiones del CCD es tanto trabajar en la inclusión mediante la alfabetización digital como en la promoción del encuentro entre creadores para propiciar producciones creativas. Las actividades, talleres, *jams*, eventos culturales que pone a disposición el CCD para los habitantes de la Ciudad de México son una posibilidad de disfrute del espacio público, de apropiación de un lugar en el que quienes acuden a él disfrutan de su oferta cultural aprendiendo e intercambiando con el otro, al sentirse parte de una comunidad.

Conclusiones

Me gustaría para concluir esta tesis retomar algunos criterios axiológicos de la política cultural, en la cual la cultura digital como parte de ésta sería interpelada. García Canclini (2004) menciona la sustentabilidad refiriéndose a la importancia de considerar el entorno y la sostenibilidad ecológica en nuestros proyectos; la memoria donde hace referencia a compartir el patrimonio de distintas culturas que viven en un mismo espacio y tiempo con nosotros; la conectividad relacionada con la comunicación y vinculación entre proyectos, entre políticas, lo cual se ve reflejado en la reciprocidad y en la cooperación cultural; creatividad que se manifiesta en nuevos lenguajes y manifestaciones y que se vincula con la libertad; solidaridad referida a la inclusión de grupos favorecidos, a la responsabilidad social, a la equidad en la distribución del capital cultural; y finalmente a los derechos culturales como la libertad, el derecho al acceso incluyendo medios de comunicación, de expresión, (bienes y servicios culturales), así como a la protección contra la intolerancia el racismo y la xenofobia.

Debemos tener presentes estos valores al implementar una política cultural, en este caso también la referida al fortalecimiento de la cultura digital, independientemente de los proyectos, estrategias o acciones para cumplir nuestros objetivos o misión institucional, estas premisas deben estar en la mira de quienes dirigen las políticas culturales y de quienes las operan.

En diferentes ocasiones al hablar con mis compañeros o profesores sobre mi tema de tesis, muchos de ellos creían que el Centro de Cultura Digital era un espacio en el que se podía aprender computación, en el que hay equipos de cómputo o dispositivos móviles para tal efecto, una especie de cibercafé. En un inicio desconocía el lugar y con lo que me iba a encontrar en él pero fue durante mis acercamientos de manera continua que pude identificar que no contaba con esa infraestructura y que esa idea era quizá la primera que vendría a nuestra mente si no tuviésemos ningún referente previo de este espacio cultural.

Si bien uno de sus ejes es la alfabetización e inclusión, la perspectiva del Centro iba más allá de “dar clases de cómputo” puesto que, si bien sí se busca alfabetizar digitalmente, mostrar a quienes ahí acuden la importancia del mundo tecnologizado en el que estamos inmersos, dar a conocer el lenguaje digital, también trabaja con poblaciones diversas, una de ellas, los grupos vulnerables; además promueve la creación de contenidos digitales e incentiva el emprendimiento.

Iniciativas como la implementada en CONACULTA por el gobierno federal para la creación del Centro de Cultura Digital son fundamentales para la formación de los habitantes de la Ciudad de México en esta materia. Quienes asisten y participan en sus actividades, sean niños, jóvenes, adultos o adultos mayores aprenden temas relacionados con programas, herramientas tecnológicas y aplicaciones, pero a su vez, algunos de ellos, emprenden proyectos y encuentran en ese espacio público, haciendo uso y disfrute de él, a otras personas con intereses comunes.

Mi intención era conocer el origen del Centro de Cultura Digital (CCD) y cómo se ha posicionado como un nuevo espacio cultural en la vida social de los jóvenes en la Ciudad de México, conocí en voz de algunos de sus actores, cómo se creó, cómo se definió su vocación, el uso del mobiliario y su disposición, cómo atienden al público, su oferta presencial y virtual. Haber participado en dos talleres y como observadora de otras actividades en distintos momentos me dio la posibilidad de tener un acercamiento a su dinámica, de la cual compartí algunos indicios. Desde mi perspectiva, se logró dar a conocer la creación de este nuevo espacio público cultural de la ciudad y mostrar la multiplicidad de interacciones y encuentros que pueden ocurrir en él día a día. Las dinámicas que se presentan en el CCD son peculiares, y distintas a las de otros espacios públicos. En el CCD se define el programa de actividades por el personal que ahí labora con base en los intereses del público, quienes van definiendo lo que les interesa, lo que desean ver o vivir ahí al participar en la oferta cultural propuesta en este espacio.

El CCD está conformando por un público diverso, esperaba que, por la temática que ahí se promueve únicamente asistieran los jóvenes, sin embargo, no fue así. Además, quería establecer un rango de edad para definir “lo juvenil” pero hay asistentes del CCD que se autoadscriben a este grupo y no necesariamente se encuentran en el rango de edad establecido por las instancias u organismos internacionales. Ejemplos de la concepción de la juventud desde diferentes organismos:

| Internacional | |
|---|--|
| Organización de las Naciones Unidas (ONU) | Conjunto de la población de entre 15 y 24 años. Los jóvenes son un factor determinante en el cambio social, el desarrollo económico y el progreso técnico. Su imaginación, sus ideales, sus perspectivas y su energía resultan imprescindibles para el desarrollo de las sociedades en las que viven. |
| Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) | Aquellas personas de entre 15 y 24 años. |
| Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA) | Jóvenes entre 10 y 24 años. La adolescencia (edad comprendida entre los 10 y los 19 años). |
| Organización Iberoamericana de Juventud (OIJ) | Conciben a las personas jóvenes como actores estratégicos del desarrollo y, por consecuencia, como una oportunidad demográfica con claras implicancias que se proyectan en la economía, la cultura, el desarrollo social y la política. |
| Nacional | |
| Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE) | Personas entre 12 y 29 años. Los jóvenes son un factor dinámico en el contexto social, económico y demográfico de las naciones, por lo que en el marco de las transformaciones que caracterizan la época actual, se presentan como protagonistas del cambio. |
| Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) | Personas entre los 15 y los 24 años. |
| Consejo Nacional de Población (CONAPO) | Jóvenes: entre 15 y 24 años. Adolescentes: entre 15 y 19 años. Adultos jóvenes: entre 20 y 24 años. |
| Ciudad de México | |
| Instituto de la Juventud (Injuve DF) | Personas entre 14 y 29 años. |

Por supuesto que en el CCD hay presencia de los *trendsetters* o prosumidores, pero también asiste otro tipo de jóvenes y público de diferentes edades en función de la actividad que se trate. En el caso del *Game Jam* pude observar a quienes rebasaban estas edades, participaron personas de 30 años o más, quienes interactuaban en el evento de igual a igual con los jóvenes y tenían características muy similares: gustos, intereses, forma de vestir o de percibir el mundo de los videojuegos. Me parece que estos rangos de edad se desdibujan en el sentir de los participantes, quienes se perciben parte del grupo de jóvenes independientemente de su edad.

Descubrí que es erróneo pensar que la cultura digital es inherente a los jóvenes, está inmersa en la vida de cualquier habitante de las ciudades, en este caso, de los habitantes de la Ciudad de México. Dado que la cultura digital se refiere a prácticas que van definiendo nuevas formas culturales, una nueva socialidad urbana a través de las cuales la comunicación y el intercambio de comunicación se lleva a cabo en formatos, medios y lenguajes distintos a los de antaño Doueih (2010).

El hecho de que la directora, Grace Quintanilla, nos comente que al diseñar actividades para jóvenes éstos no lleguen, quizá se deba a que no se sienten convocados. Lo sorprendente es que preparen actividades con temas determinados a las que puede llegar un niño y un adulto donde el primero puede ser más especialista que el segundo sobre el tema que los convoca, esta es una característica de estos nuevos medios y lenguajes.

Independientemente de los nuevos medios, la socialización, así como la necesidad de estar con el otro creando, imaginando, ideando genera resultados positivos y creativos, de ahí la importancia de tener un espacio para ello donde nuestras experiencias, nuestros sentidos sean la base de esos nuevos medios y tecnologías. La misma directora del CCD, César Moheno, socio de “Llamarada” y algunos participantes del *Global Game Jam*

reconocen la necesidad de existencia de espacios públicos en donde puedas compartir tus conocimientos e ideas con el otro.

El CCD promueve la generación de lazos principalmente momentáneos y que, ocasionalmente, trascienden el tiempo de duración de la actividad en el Centro como el caso de algunos de los participantes en el *Global Game Jam*, quienes decidieron estar en contacto con sus compañeros de equipo para dar continuidad a sus videojuegos o aplicaciones que se generaron en este evento. Dada la oferta cultural y temática que se promueve en el CCD seguramente continuará proponiendo actividades y proyectos nuevos para su público, aceptando propuestas para ser exhibidas o impartidas en su modalidad de curso o taller.

Las estrategias de difusión, de vinculación con otras instituciones, de trabajo más allá del espacio físico del Centro, han convocado a público especializado en animación, programación, en sus *Game Jams*, a cinéfilos y público infantil en sus muestras de cine, a adultos mayores en sus conciertos musicales, a slameros de poesía o a adultos mayores a aprender a usar el internet. Su oferta cultural es distinta a la de un museo o a la de un cibercafé o Centro de Artes. Este “hacer comunidad” sin proponérselo, cuando los usuarios regresan al espacio a enseñar “algo” de lo que saben, es una virtud del lugar que seguramente seguirán potenciando.

En el CCD como en otros espacios culturales o no escolares lo lúdico atrae al público, característica que normalmente no vemos en la escuela salvo en los descansos o recreos. La dinámica de los cursos o talleres del CCD, el propio mobiliario nos da la libertad de interactuar, de recorrer el espacio, de interactuar con el otro. Este tipo de dinámicas son las que debemos promover en los ambientes escolares. Si bien es cierto que en ambos lugares hay dificultades para formar actores críticos pareciera más difícil para la escuela el poder enfrentarlo en medio de este entorno digital inminente (Walsh, 2008, en Dussel).

Al respecto Cabanellas y Eslava (2005) refieren que:

“[...] se necesita que la arquitectura nazca desde una forma de pensamiento pedagógico y la pedagogía tenga en cuenta la experiencia vital del espacio arquitectónico. Estas ideas promueven la creación de espacios estimulantes e innovadores que permitan a estudiantes y docentes conectar el entorno escolar con el contexto extraescolar, en un mundo que expresa nuevas formas de comunicación, de producción y difusión del conocimiento, y de relaciones estructuradas en el paradigma de la red” (Citado en Hernández, 2015, p. 219).

Las interacciones que observé en el CCD siempre fueron colaborativas, y si bien se crean lazos entre los participantes deben generarse estrategias que los fortalezcan, que promuevan y refuercen las redes de colaboración entre profesionales de diversas disciplinas que trabajan o están interesados en temas similares para efectos de emprender proyectos conjuntos. Hay flexibilidad y apertura del CCD para ser una plataforma que permita dar a conocer lo que los productores hacen, sin embargo, únicamente tuve la oportunidad de conocer el caso de César Moheno quien forma parte de una empresa ya constituida que se vinculó con el CCD, me hubiera gustado haber identificado algún otro caso y conocer las posibilidades de que esto ocurra.

Observé distintos niveles de participación, así como de apropiación de los asistentes a este espacio cultural que, de alguna manera, contribuye a la formación de estos sujetos que incorporan los contenidos digitales y tecnológicos en su vida cotidiana tanto en lo personal como en lo laboral.

Reflexioné también sobre las razones por las que los jóvenes están emprendiendo y pude reconocer que hay una fuerte necesidad de crear, de generar contenidos digitales, de materializar los proyectos mediados por la tecnología pero también la realidad muestra que esta modalidad de participación de los grupos para producir colectivamente también responden a un momento histórico que les ha tocado vivir en donde el Estado benefactor ha dado paso a la economía de mercado, al neoliberalismo y a la globalización.

No encontré evidencia de que a partir de las actividades del CCD se emprendan muchos proyectos, pero sí tuve conocimiento de algunos de ellos como la continuidad de

un programa de radio por internet vía plataforma del Centro o los que comenzaron a generarse a partir del Encuentro del *Jam*, los cuales me resultaron muy valiosos y reveladores.

Otro tema importante que reflexionar es la inclusión o exclusión de habitantes de nuestro país a esta cultura digital, aunque es cierto que aún hay muchas personas sin acceso a las tecnologías y al mundo de lo digital, forma parte del entorno cotidiano de un gran segmento de la población. Como afirma Doueih (2010) son prácticas que configuran nuevas formas culturales a partir de las tecnologías e instrumentos digitales. Prácticamente todas las personas con las que tuve contacto a través del CCD forman parte de esta comunidad conectada, de quienes tienen la posibilidad de acceder al internet desde cualquier dispositivo para poder conectarse con el mundo de la información y la comunicación. Si bien se mencionaron los cibercafés como una forma a través de la cual quienes no tienen acceso pueden acceder al internet, aún hay un gran número de personas que no tienen estas posibilidades, principalmente en las zonas menos urbanizadas.

Recapitulando, pude darme cuenta de que en el Centro de Cultura Digital están presentes múltiples voces, haciendo referencia a Massey (citada en Ortega, 2008), interacciones, encuentros; es un foro para convivir con otros, en el que suceden el diálogo y las experiencias compartidas; donde se crean proyectos y productos creativos individuales o colectivos, pero ambos generados colaborativamente. Espacio público que cumple con su misión en el que se disfruta de su oferta cultural, se aprende y se comparten conocimientos; plataforma en la que como emprendedor es posible exhibir o mostrar tus proyectos. Sitio cuya arquitectura y mobiliario invitan a tener esos encuentro(s) con el otro.

Referencias

- Aguilar, M. A., y Winocour, R. (2005). Ciudad y medios de comunicación: un recorrido desde la antropología. En García Canclini, N. (Coord.). *La antropología urbana en México* (pp. 196-216). México: CONACULTA, UAM, FCE.
- Arendt, H. (2009). *La condición humana*. Buenos Aires: Paidós.
- Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI). (2014). 12° Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México 2014. Revisado el 12 de diciembre, 2014. Tomado de:
https://amipci.org.mx/estudios/habitos_de_internet/Estudio_Habitos_del_Interna_uta_Mexic_ano_2014_V_MD.pdf Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI). (2016).
- Auditoría Superior de la Federación. Página oficial de la ASF. *Informe sobre la fiscalización superior del monumento Estela de Luz 2009-2011*. Revisado el 19 de febrero, 2016. Tomado de:
http://www.asf.gob.mx/uploads/56_Informes_especiales_de_auditoria/Estela_Luz_Nv.pdf
- Benítez Larghi, Sebastián et al. (2012). Debates teóricos en torno al vínculo de los jóvenes con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en: *Culturas juveniles: Disputas entre representaciones hegemónicas y prácticas*. Villa Alejandro, Infantino Julieta y Castro Graciela (comps.). Buenos Aires, p. 105 – 122. Revisado el 27 de agosto, 2015. Tomado de:
http://www.upf.edu/amymahan/_pdf/II_RENIJA__Ponencia_Benxtez_Larghi_y_otros.pdf
- Berteley, M. (Coord.). *Estado del conocimiento del Campo Comunicación, cultura y pedagogías emergentes*. Parte I. Comunicación, cultura y pedagogías emergentes. Colección: La Investigación Educativa en México 1992 – 2002. Volumen 3. Educación, Derechos Sociales y Equidad, Tomo III. Busquets, México, COMIE, 2003.
- Bordofarms. (2015). Página Oficial. Revisada el 25 de mayo, 2015. Tomada de:

<http://www.bordofarms.org/>

- Cantú, A. (2013). Nuevos espacios públicos: El consumo de noticias locales como lugar de encuentro. *Revista Luciérnaga*, Año 5, N9. Grupo de Investigación en Comunicación, Facultad de Comunicación Audiovisual, Politécnico. Revisado el 15 de noviembre, 2016. Tomado de:
<http://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/302/271>
- Carrión, F. (2007). *Espacio público: punto de partida para la alteridad*. En Segovia, O. Espacios públicos y construcción social. Hacia un ejercicio de ciudadanía. Chile, Ediciones SUR. Revisado el 15 de noviembre, 2016. Tomado de:
http://www.dhl.hegoa.ehu.es/ficheros/0000/0277/SUR_Espacios_públicos_y_construcción_social.pdf
- Castells, M. (2000). Internet y la sociedad red, Lliçó inaugural del programa de doctorat sobre la societat de la informació i el coneixement. Universitat Oberta de Catalunya. Revisado el 28 de agosto, 2018. Tomado de:
www.uoc.edu/web/cat/articles/castells/castellsmain9.html
- Cid, A. (2008). La Semiótica en la lectura de la fotografía. En De la Peña, I. (Coord.). *Ética, poética y prosáica: ensayos sobre fotografía documental* (pp. 133-152). México: Siglo XXI.
- Comisión Económica para América Latina (2012). Estado de la banda ancha en América Latina y el Caribe, 2012: Informe del Observatorio Regional de Banda Ancha (ORBA). Revisado el 23 de agosto, 2018.
Tomado de: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/4014-estado-la-banda-ancha-america-latina-caribe-2012-informe-observatorio-regional>
- Casacuberta, D. (2004). La Cultura Digital se predica en muchas formas. *Portal Iberoamericano de Gestión Cultural*, 1-11. Revisado el 2 de enero, 2016. Tomado de: http://www.gestioncultural.org/ficheros/1_1316773695_DCasacuberta.pdf
- Castro, Graciela. (2005). Los jóvenes y la vida cotidiana: elementos y significados de su construcción. *Espacio Abierto*, pp. 7-23.

- Centro de Cultura Digital/EDITORIAL. (2017). Revisada el 2 de enero, 2017. Tomado de: <http://editorial.centroculturadigital.mx/>
- Centro de Cultura Digital (CCD). (2014). *Página del CCD en Vimeo*. Revisada el 12 de diciembre, 2014. Tomada de: <http://vimeo.com/ccdmx/>
- Centro de Cultura Digital (CCD). (2014). *Página oficial del CCD*. Revisada el 12 de diciembre, 2014. Tomada de: <http://www.centroculturadigital.mx/>
- Centro de Cultura Digital (CCD). (2014). *Página oficial del CCD*. Revisada el 1 de octubre, 2014. Tomada de: <http://www.centroculturadigital.mx/>
- Centro de Cultura Digital/RADIO. (2017). Revisada el 2 de enero, 2017. Tomado de: <http://radio.centroculturadigital.mx/>
- Centro de Cultura Digital. (2018). *Página oficial del CCD*. Revisada el 29 de agosto, 2018. Tomado de: <https://www.centroculturadigital.mx/el-ccd>
- Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (CENART) (2016). *Página oficial del Centro Multimedia*. Revisada el 14 de enero, 2016. Tomada de: <http://cmm.cenart.gob.mx/cmm.html>
- Centro de Producción Digital (CDP). (2015). *Página oficial del CDP*. Revisada el 20 de diciembre, 2015. Tomada de: <http://www.centrodeproducciondigital.com/institucional/>
- CNN Expansión (17 de agosto de 2011). SFP aplica sanciones por Estela de Luz. Revisada el 25 de mayo, 2015. Tomada de: <http://www.cnnexpansion.com/economia/2011/08/17/sfp-inicia-sanciones-por-estela-de-luz>
- Coll, C. (2010). Enseñar y aprender en el mundo actual: desafíos y encrucijadas. *Pensamiento iberoamericano*, 7, 47-66. Revisado el 15 de noviembre, 2016. Tomado de: http://www.psyed.edu.es./grintie/prodGrientie/articulos/CC_2010_Pensamientoiberoamericano.pdf
- Consejo Nacional de Población (CONAPO). Situación Actual de los Jóvenes en México.

- Serie de Documentos Técnicos (2010). Consultado el 25 de mayo de 2015.
Recuperado de:
<http://www.portal.conapo.gob.mx/publicaciones/juventud/capitulos/01.pdf>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Gobierno de Chile. (2015). *Brasil será país invitado especial en el primer Seminario Internacional de Cultura Digital*.
Revisado el 2 de enero, 2016. Tomado de:
<http://www.cultura.gob.cl/convocatorias/brasil-sera-pais-invitado-especial-en-el-primer-seminario-internacional-de-cultura-digital/>
- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) (2010). Encuesta Nacional de Hábitos, Prácticas y Consumo Culturales 2010. Distrito Federal. Revisado el 8 de diciembre, 2014. Tomado de:
http://www.conaculta.gob.mx/encuesta_nacional/
- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA). (2008). Estadísticas básicas de la cultura en México. Revisadas el 25 de mayo, 2015. Tomadas de:
http://sic.conaculta.gob.mx/publicaciones_sic/ebcmV2.pdf
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Gobierno de Chile. (2015). *Conversatorio reunirá curadores y especialistas en torno al videoarte en Chile*. Revisado el 2 de enero, 2016. Tomado de: <http://www.cultura.gob.cl/programas/conversatorio-reunira-a-curadores-y-especialistas-en-torno-al-video-arte-en-chile/>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Gobierno de Chile. (2015). *Seis proyectos ganadores tuvo la 5ª versión del concurso de Arte y Tecnologías Digitales en homenaje a Matilde Pérez*. Revisado el 2 de enero, 2016. Tomado de:
<http://www.cultura.gob.cl/eventos-actividades/seis-proyectos-ganadores-tuvo-la-5a-version-del-concurso-de-arte-y-tecnologias-digitales-en-homenaje-a-matilde-perez/>
- Consejo Nacional de Población (CONAPO). Situación Actual de los Jóvenes en México. Serie de Documentos Técnicos (2010). Revisado el 25 de mayo, 2015.
Tomado de:
<http://www.portal.conapo.gob.mx/publicaciones/juventud/capitulos/01.pdf>

- Consulta de tendencias juveniles 2013. Instituto de la Juventud de la Ciudad de México.
Revisado el 24 de mayo, 2015. Tomado de:
<http://issuu.com/injuvecdmx/docs/consulta-tendencias-juveniles-2013>
- Cultura Digital. Programa del Ministerio de Cultura de Argentina (2015). *Página oficial*.
Revisada el 2 de enero, 2016. Tomada de: <http://digital.cultura.gob.ar/>
- Doueihi, M. (2010). La gran conversión digital. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Dussel, I y Quevedo, L. (2010). *Aprender y enseñar en la cultura digital*. VI Foro Latinoamericano de Educación; Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. 1a ed. Buenos Aires. Santillana. Revisado el 15 de noviembre, 2016. Tomado de: <http://www.oei.org.ar/7BASICOp.pdf>
- Echeverría (2009). Cultura digital y memoria en red. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, CLXXXV 737 (mayo-junio). Revisada el 15 de noviembre, 2016. Tomado de: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/313>
- El Economista (27 de enero de 2009). Lanza convocatoria para construir "Arco del Bicentenario". Revisado el 25 de mayo, 2015. Tomado de: <http://eleconomista.com.mx/distrito-federal/2009/01/27/lanzan-convocatoria-construir-arco-bicentenario>
- El siglo de Torreón. Nacional (20 de diciembre de 2012). Lamenta diseñador de Estela de Luz mensajes de amor. Revisado el 25 de mayo, 2015. Tomado de: <http://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/820614.lamenta-disenador-de-estela-de-luz-mensajes-de-amor.html>
- Entrevista a Grace Quintanilla, Directora General del Centro de Cultura Digital. Tras apertura tecnológica no se crea arte sino cultura: Quintanilla. (23 de octubre de 2015). Agencia de Noticias del Estado Mexicano. *Notimex* Consultada el 10 de noviembre, 2015. Tomada de: <http://www.notimex.gob.mx/acciones/verNota.php?clv=358355>

- Ertola, F. y Parra, E. (2016). *Formación docente inicial y cultura digital*. En Revista *História Hoje*, v. 5, n° 9, p. 348-369. Revisada el 15 de noviembre, 2016. Tomada de: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/250/187>
- Festival de Artes Electrónicas y Video Transito_MX 06. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes a través del Centro Nacional de las Artes y del Centro Multimedia. Revisada el 27 de septiembre, 2015. Tomada de: <http://transitiomx.net/inicio.html>
- Festival Internacional, 3ª Edición. CulturaDigital.Br (2011). Página oficial. Revisada el 2 de enero, 2016. Tomada de: <http://culturadigital.org.br/project/proyecto-labsurlab/>
- Fondo de Población de las Naciones Unidas. UNFPA. Estado de la población mundial 2014. El poder de 1, 800 millones. Los adolescentes, los jóvenes y la transformación del futuro. Revisado el 24 de mayo, 2015. Tomado de: <http://www.unfpa.org/sites/default/files/pubpdf/SWOP2014%20Report%20Web%20Spanish.pdf>
- Foro de Cultura Digital 2015: el futuro llega al CCK (2015). Revisado el 20 de diciembre, 2015. Tomado de: <http://www.cultura.gob.ar/agenda/foro-de-cultura-digital-2015-el-futuro-llega-al-cck/>
- Foro Económico Mundial. Reporte Global de Tecnología de la Información 2015. Nota de prensa. Revisado el 23 de agosto, 2018. Tomado de: www.cdi.org.pe/InformeGlobaldeInformacion/index.html#
- Fuentes, María C. (2012). *El Edén de los Jóvenes. Los cibercafés populares*. México: Juan Pablos, Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa.
- Gaceta Parlamentaria, Número 3749-IX, martes 16 de abril de 2013. Revisada el 25 de Mayo, 2015. Tomada de: <http://gaceta.diputados.gob.mx/Black/Gaceta/Anteriores/62/2013/abr/20130416-IX/Proposicion-14.html>
- Gallicchio, E. (2004). *El Desarrollo Local en América Latina. Estrategia Política Basada en la Construcción de Capital Social*. Ponencia presentada en el Seminario "Desarrollo con inclusión y equidad: sus implicancias desde lo Local", realizado

- por SEHAS en la ciudad de Córdoba (Argentina). Revisada el 5 de septiembre, 2018. Tomada de:
<http://desarrolloregional.org.uy/portal/dmdocumentos/desarrollolocalysapitalsocial.pdf>
- García Canclini, N., Cruces, F. y Urteaga M. (Coords.) (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. México: Editorial Ariel y Fundación Telefónica en colaboración con Editorial Planeta, 321 p.
- García Canclini, N. (2005). La antropología en México y la cuestión urbana. En García Canclini, N. (Coord.). *La antropología urbana en México* (pp. 11-26). México: CONACULTA, UAM, FCE.
- García Canclini, N. (2010). *La sociedad sin relato*. Katz Editores. Argentina, España. Primera reimpression (2011). México, pp. 179 – 238.
- García Canclini, N. (Coord.) (2012). *Reabrir espacios públicos. Políticas culturales y ciudadanía*. México: Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Plaza Valdés, 397 p.
- Grace Quintanilla. (2005, septiembre 25). Información curricular y profesional. [Publicación de LinkedIn]. Tomada de: <https://mx.linkedin.com/pub/grace-quintanilla/4a/411/44>
- Gran Canaria Espacio Digital. (2014). *Página Oficial del Cabildo de Gran Canaria. Gran Canaria Espacio Digital*. Revisada el 20 de diciembre, 2015. Tomada de:
<http://www.grancanariadigital.com/6>
- Gutiérrez, Vicente. El Economista (5 de agosto de 2012). La polémica Estela de Luz quiere brillar. Revisada el 25 de mayo, 2015. Tomada de:
<http://eleconomista.com.mx/entretenimiento/2012/08/05/polemica-estela-luz-quiere-brillar>
- Harasim, L. et al. (2000). *Redes de aprendizaje*. Biblioteca de Educación. Nuevas Tecnologías. España: Gedisa, pp. 299-306.

- Hernández, D. (2015). Nuevos entornos de aprendizaje en la cultura digital en *Comunicación, cultura y educación. Nueve aproximaciones al estudio de las tecnologías digitales*. México: Juan Pablos Editor, pp. 211 a 232.
- Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE). (2010). Revisada el 5 de septiembre, 2018. Tomada de:
http://www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/Presentacion_ENJ_2010_Dr_Tuiran_V4am.pdf
- Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE). (2012). Encuesta Nacional de Valores en Juventud 2012. Revisada el 8 de diciembre, 2014. Tomada de:
http://www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/ENVAJ_2012.pdf
- Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE). Políticas de Operación 2015. Programa E016: Generación y Articulación de Políticas Públicas Integrales de Juventud 2015. Revisado el 24 de mayo, 2015. Tomado de:
http://www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/Programa_E016_2015_Actual.pdf
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2013). Boletín de Prensa núm. 502/13. Encuesta sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información (MODUTIH) 2013. Revisada el 8 de diciembre, 2014. Tomada de:
http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/Boletines/Boletin/Comunicados/E_speciales/2013/noviembre/comunica46.pdf
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2014). Ciencia y Tecnología. Cuadro Resumen. Indicadores sobre actividades científicas y tecnológicas, 2009 a 2011. Indicadores sobre sociedad de la información, 2011 a 2013. Revisado el 8 de diciembre, 2014. Tomado de:
<http://www3.inegi.org.mx/sistemas/temas/default.aspx?s=est&c=19007>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). Revisado el 24 de mayo, 2015. Tomado de:
http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/estudios/sociodemografico/panora_joven/DoctoJovenes.pdf
- Jenkins, H. et al. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked*

- Culture, New York: New York University Press. Revisado el 23 de agosto, 2018.
Tomado de:
https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=yq84DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP7&dq=henry+jenkins&ots=C2iVN_WVCf&sig=rIPwwWQEgETkeiT8Kp8NiEPfDpo#v=snippet&q=network%20culture&f=false
- Jiménez, A. (2012, septiembre 17). Inauguran el Centro de Cultura Digital en la Estela de Luz. *La Jornada*, p.15. Revisado el 12 de diciembre, 2014. Tomado de:
<http://www.jornada.unam.mx/2012/09/17/cultura/a15n1cul>
- Laboratorio Arte Alameda (2016). *Página oficial del LAA*. Revisada el 14 de enero, 2016.
Tomada de:
http://www.artelameda.bellasartes.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=244:laa&catid=154&Itemid=182
- Laboratorio Arte Alameda (2016). *Página oficial del LAA*. Revisada el 14 de enero, 2016. Tomada de:
http://www.artelameda.bellasartes.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=245&Itemid=183
- Labrador, R. (2018). Ilustración y Dibujo. Revisada el 23 de agosto, 2018. Tomada de:
<https://www.raquellabrador.com/>
- Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana De Educación*, 33(1), 1-21. Revisada el 24 de agosto, 2018.
Tomada de: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2923>
- Mancebo, P. (2012, mayo). Cultura Escolar-Cultura Digital: ¿Saberes en Disputa? *Revista Gestión de las personas y tecnología*, 5(13), 140-152. Revisado el 15 de noviembre, 2016. Tomado de:
<http://www.revistaidea.usach.cl/ojs/index.php/revistagpt/article/view/595>
- MEDIALAB PRADO. (2015). *La construcción de una institución brasileña que opere en el ámbito de intersección entre cultura, arte, tecnología y comunicaciones*. Revisado el 2 de enero, 2016. Tomado de: <http://medialab-prado.es/article/projeto-instituicao-de-cultura-digital>

- MEDIALAB PRADO. (2015). *Página oficial de MEDIALAB PRADO*. Revisada el 20 de diciembre, 2015. Tomada de: <http://medialab-prado.es/>
- Medina, G. (2010). Tecnología y subjetividades juveniles. En Reguillo, R. (coord.). *Los jóvenes en México*. México: FCE, CONACULTA.
- Meteorología popular. (2015). Revisado el 2 de enero, 2017. Tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=7TpBE1ajbyM>
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2010) *Compendio de políticas culturales. Política de cultura digital. Segunda Parte*, 477-491. Revisado el 2 de enero, 2016. Tomado de: http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-cultura-digital/Documents/11_politica_cultura_digital.pdf
- Nateras Domínguez, Alfredo (Coord.) (2002). *Jóvenes, Culturas e Identidades Urbanas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana. Miguen Ángel Porrúa.
- Neira, H. (2007). *La naturaleza del espacio público. Una visión desde la filosofía*. En Segovia, O. *Espacios públicos y construcción social. Hacia un ejercicio de ciudadanía*. Chile, Ediciones SUR. Revisado el 15 de noviembre, 2016. Tomado de: http://www.dhl.hegoa.ehu.es/ficheros/0000/0277/SUR_Espacios_públicos_y_construcción_social.pdf
- Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). (2014). *Encuesta Latinoamericana de Hábitos y Prácticas Culturales 2013*. Revisada el 12 de diciembre, 2014. Tomada de: <http://www.oei.es/publicaciones/LatinobarometroWeb.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). *Día internacional de la juventud*. Revisado el 24 de mayo, 2015. Tomado de: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/events/prizes-and-celebrations/celebrations/international-days/international-youth-day-2013/#.VWKUoFKGMZB>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Noción de patrimonio digital. Revisado el 25 de agosto, 2018. Tomado de: www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/preservation-of-documentary-heritage/digital-heritage/concept-of-digital-heritage/
- Organización de las Naciones Unidas (ONU). Página oficial. Revisado el 24 de mayo, 2015. Tomado de: <http://www.un.org/es/globalissues/youth/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Sobre el Programa de la Juventud. Revisado el 8 de marzo, 2015. Tomado de: <http://www.unesco.org/new/es/social-and-human-sciences/themes/youth/about-youth/>
- Organización Iberoamericana de Juventud (OIJ). Revisado el 24 de mayo, 2015. Tomado de: http://www.oij.org/es_ES/la-oij/que-es
- Ortega, E. (1995). Conceptualización del espacio físico y social: incidencias en la integración y visibilización de la emigración Colombia – Ecuador. *Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. Diálogos de la Comunicación*, N°79, enero - junio 2010.
- Ortega, E. (2013). Jóvenes techsetters y emprendizaje. En García Canclini, N. y Piedras, E. *Jóvenes creativos. Estrategias y redes culturales*. México: Juan Pablos Editor, S.A.
- Ortiz, G. (2015). Apropiaciones, usos y sentidos de la computadora e internet entre jóvenes estudiantes universitarios en *Comunicación, cultura y educación. Nueve aproximaciones al estudio de las tecnologías digitales*. México: Juan Pablos Editor, pp. 45 -72.
- Pérez Islas, J. A. (2010). Las transformaciones en las edades sociales. Escuela y mercado de trabajo en Reguillo, R. (Coord.) *Los jóvenes en México*. Presentación. Colección Biblioteca Mexicana. Director: Enrique Florescano. Serie Historia y

- Antropología. México: Fondo de Cultura Económica. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. p. 52 – 89.
- Pérez Mora, Ana Virginia. (2006). *Experiencias juveniles de uso y apropiación del espacio en la ciudad de México* en Anales de Antropología volumen 40- I. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas.
- Piedras, E. (2004) ¿Cuánto vale la Cultura? Contribución Económica de las Industrias Protegidas por el Derecho de Autor en México. Consultado el 8 de septiembre, 2018. Tomado de:
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/32365841/Cuanto_vale_la_Cultura.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1536442490&Signature=gxZ7pEgoXR6pdnlmC4IbYdwibMw%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DCuanto_Vale_la_Cultura_en_Mexico.pdf
- Piedras, E. (Coord.) Índice de Capacidades y Aprovechamiento Cultural de los Estados ICA (2011). Nomismae, S.C. Revisado el 8 de diciembre, 2014. Tomado de:
http://www.nomismae.net/nomismae_ok/pdf/Nomismae-ICACE_2011.pdf
- Portal, M y Safa Barraza, P. (2005). De la fragmentación urbana al estudio de la diversidad en las grandes ciudades. En García Canclini, N. (Coord.). *La antropología urbana en México* (pp. 30-54). México: CONACULTA, UAM, FCE.
- Programa Nacional de Juventud 2014 – 2018. Revisado el 24 de mayo, 2015.
Tomado de: http://www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/ProJuventud_2014.pdf
- Reguillo, R. (Coord.) (2010). Los jóvenes en México. Presentación. Colección Biblioteca Mexicana. Director: Enrique Florescano. Serie Historia y Antropología. Fondo de Cultura Económica. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. México p. 9 – 12.

- Revista Proceso (30 de diciembre de 2011). Con 15 meses de retraso entregan la “Estela de luz”. Revisada el 25 de mayo, 2015. Tomada de:
<http://www.proceso.com.mx/?p=293268>
- Revista Proceso (11 de enero de 2012). Costó casi 4 MDP inauguración de Estela de Luz. Revisada el 25 de mayo, 2015. Tomada de:
<http://www.proceso.com.mx/?p=294533>
- Riesco, Alberto. (2001). *Boltanski-Chiapello y la gran transformación* en Cuadernos de Relaciones Laborales, p. 299 – 308. Revisado el 20 agosto, 2018. Tomado de:
<http://revistas.ucm.es/index.php/CRLA/article/viewFile/CRLA0101120299A/32458>
- Román Velázquez, P., & García Vargas, A. (2008). "Hay que traer el espacio a la vida". *Signo y Pensamiento*, XXVII (53), 328-343.
- Savazoni, R. (2015, diciembre). Participación ciudadana y cultura digital en Brasil. Una entrevista con Rodrigo Savazoni. *Teknokultura*, 12(3), 597-606. Revisado el 7 de enero, 2016. Tomado de:
<http://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/51339>
- Segovia, O. (2007). *Espacios públicos urbanos y construcción social: una relación de correspondencia*. En Segovia, O. Espacios públicos y construcción social. Hacia un ejercicio de ciudadanía. Chile, Ediciones SUR. Revisado el 15 de noviembre, 2016. Tomado de:
http://www.dhl.hegoa.ehu.es/ficheros/0000/0277/SUR_Espacios_públicos_y_construcción_social.pdf
- Sosa, Francisco. (1974). Las Estatuas de la Reforma, Colección METROpolitana, México: Complejo Editorial Mexicano, p. 15.
- Suárez Zozaya M. (2010) Desafíos de una relación en crisis. Educación y jóvenes mexicanos en Reguillo, R. (Coord.) *Los jóvenes en México*. Presentación. Colección Biblioteca Mexicana. Director: Enrique Florescano. Serie Historia y Antropología. México: Fondo de Cultura Económica. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. p. 90 - 123.

- TNS, Agencia Global de Investigación de Mercados. (2014). Estudio Connected Life 2014. Revisado el 12 de diciembre, 2014. Tomado de:
<http://multipress.com.mx/estudios/connect-life-2014-de-tns/>
- Urresti, Marcelo. (2015). *Conexión total: los jóvenes y la experiencia social en la era de la comunicación digital*, 1ª edición. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Grupo Editor Universitario, p. 10.
- Urteaga Castro-Pozo M. (2013) Espacios públicos de los jóvenes y culturas juveniles en Calva, J. (Coord.). *Los jóvenes de hoy: presente y futuro. Análisis Estratégico para el Desarrollo*. (Vol. 18). México: Juan Pablos Editor, S.A., Consejo Nacional de Universitarios para una Nueva Estrategia de Desarrollo, Universidad Autónoma de Guadalajara, Universidad Autónoma de Nayarit, Universidad Autónoma de Zacatecas, el Colegio de Chihuahua.
- Urteaga Castro-Pozo, M. (2010). Género, clase y etnia. Los modos de ser joven en Reguillo, R. (Coord.) *Los jóvenes en México*. Presentación. Colección Biblioteca Mexicana. Director: Enrique Florescano. Serie Historia y Antropología. México: Fondo de Cultura Económica. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. p. 15 – 51.
- Urteaga Castro Pozo, M. (2007). La construcción juvenil de la realidad. Jóvenes Mexicanos y contemporáneos. Tesis de Doctorado en Ciencias Antropológicas. Directores: Dr. Raúl Nieto Calleja, Dra. Rossana Reguillo Cruz y Dr. Carles Feixa Pàmols. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa. México D.F.
- US Media Consulting. (2014). El mercado de medios de Latinoamérica 2014. Revisado el 12 de diciembre, 2014. Tomado de:
<http://latinlink.usmediaconsulting.com/wpcontent/uploads/2014/06/El-mercado-de-medios-de-Latinoam%C3%A9rica-2014.pdf>
- Vicente Rojo Cama. (2015). Paisaje Construido: El memorial del CCD recibe a Vicente Rojo Cama. Revisado el 2 de enero, 2017. Tomado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=Nq1c4Dg-66c>
- Villar, A. (2011). La significación del Medialab en Iberoamérica. *TRIM: Revista de*

investigación multidisciplinar, (3), 105-117. Revisada el 20 de diciembre, 2015.

Tomada de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4793356>

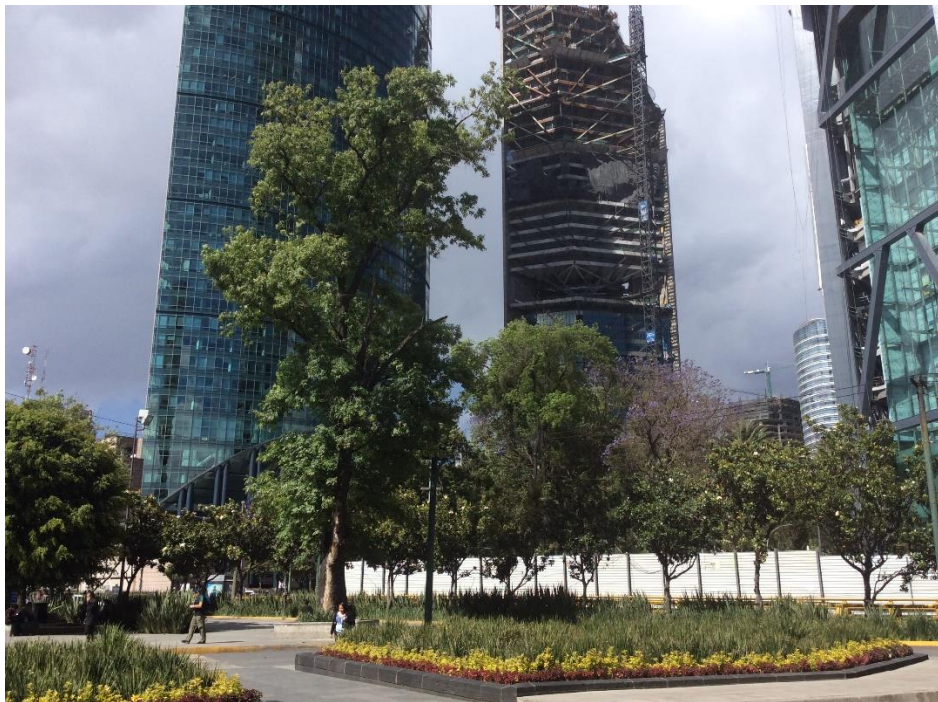
Weiss, Eduardo. (2015). Más allá de la socialización y de la sociabilidad: jóvenes y bachillerato en México. *Educação e Pesquisa*, 41(spe), 1257-1272. Revisado el 24 de agosto, 2018. Tomado de: <https://dx.doi.org/10.1590/S1517-9702201508144889>

World Economic Forum and INSEAD. (2014). *The Global Information Technology Report 2014. Rewards and Risks of Big Data*. Suiza: World Economic Forum, Cornell University, INSEAD. Revisado el 12 de diciembre, 2014. Tomado de: http://www3.weforum.org/docs/WEF_GlobalInformationTechnology_Report_2014.pdf

Anexos

Anexo 1. El Centro de Cultura Digital















Anexo 2. Entrevistas realizadas

- Grace Quintanilla, directora del Centro de Cultura Digital (CCD).

Realizada el 10 de febrero de 2016.

- Melissa Ávila, encargada del área educativa del Centro de Cultura Digital (CCD).

Realizada en el CCD el 19 de mayo de 2015.

- César Moheno, gestión de proyectos y producción. Empresa “Llamarada de petate”.

Realizada el 16 de febrero de 2016.

- Héctor Guerrero Merchant, responsable de la organización del Global Game Jam 2016 y participantes en el evento.

Realizadas el 29, 30 y 31 de enero de 2016.

- Jorge Flores, miembro mexicano fundador de *Top Game Studio*, compañía canadiense que crea videojuegos para *Androids*.

Realizadas el 29, 30 y 31 de enero de 2016.

Anexo 3. Guion de entrevista a Grace Quintanilla, directora del CCD

ENTREVISTA A GRACE QUINTANILLA

DIRECTORA DEL CCD

***Guion de Entrevista
Fecha: 10 de febrero, 2016***

FORMACIÓN Y ACERCAMIENTO A LA TEMÁTICA

1. ¿Cuál es tu formación?
2. ¿Cómo llegó a interesarte la cultura digital?
3. ¿Cómo presentas un proyecto así?

EL PROYECTO DEL CENTRO

4. La Estela de Luz alberga en su sótano al Centro, pero...
5. ¿Cuándo y cómo surge el CCD?
6. ¿En qué momento se decide que su temática central sea la cultura digital?
7. ¿A iniciativa de quién?, ¿ante una necesidad?
8. ¿Quién te invita a dar inicio a este proyecto?
9. ¿Cómo se conforma el proyecto que le da vida al Centro?, ¿quiénes participan?
10. ¿Cómo se concibe en este espacio la cultura digital?
11. ¿Por qué un espacio físico para promover la cultura digital?, ¿es necesario?
12. ¿Tienen actividades exclusivamente digitales?, ¿para público que no puede asistir al Centro?, ¿o público de otros países?, ¿cómo incluyen a esta comunidad que no puede estar presente físicamente?
13. ¿El espacio tuvo algunos requerimientos técnicos específicos para operar como CCD?
14. ¿Cómo definieron los espacios?, ¿las instalaciones?, ¿las áreas?, ¿el mobiliario?

15. ¿Quiénes son sus colaboradores?, ¿son jóvenes?, ¿consideras que han conformado una comunidad al interior?, ¿son clave para el desarrollo de proyectos?
16. Asistí al Global Game Jam y vi que los organizadores estaban muy entusiastas e integrados: Héctor, Jacinto, vi chicos en la organización, ¿todos trabajan aquí?, algunos eran de servicio social, ¿cómo colaboran?
17. ¿Tienen otra actividad similar a la del GGJ que convoque a tantos jóvenes?
18. Sabemos que el CCD no es un museo, pero si alguien sin saber qué se hace en este espacio, va pasando por aquí e imagina que va a ver una exposición temporal ¿qué podría encontrar aquí que lo hiciera volver otro día?

EL CCD

19. ¿Cuál es el objetivo del CCD?, ¿su misión?, ¿qué función social tiene?
20. ¿Qué tipo de actividades organizan?, ¿cómo definen las temáticas de sus cursos, muestras, actividades?
21. ¿Quiénes asisten al CCD?, ¿tienen un público objetivo?, ¿los jóvenes son su principal público?, ¿por qué? Sobre los trendsetters, prosumidores... ¿conoces otro término para identificar a este sector juvenil?
22. Saben de dónde vienen los jóvenes, ¿de qué colonias?, ¿o si vienen de otros Estados de la República?
23. ¿Cuentan con un público recurrente?, ¿lo tienen identificado?, ¿tienen algunas estrategias de evaluación de la satisfacción del usuario?, ¿saben si les gustó o no lo que vieron?, ¿los talleres que tomaron?, ¿las actividades a las que asisten?
24. ¿Ha aumentado su público o asistentes a lo largo de los años?
25. ¿Cómo se apropia el público del espacio del CCD? ¿Crees que es un espacio de encuentro juvenil?
26. Han implementado una estrategia o forma innovadora de integrar al público, ¿qué tanto ha funcionado?, ¿cómo decidieron conformar la comunidad CCD -asesores voluntarios que contribuyen con tiempo y conocimiento al CCD en retribución de los cursos-talleres que han tomado-?

27. ¿De qué manera el CCD apoya acciones de emprendimiento de los jóvenes que participan en sus actividades?
28. El Centro no es un espacio de venta pero ¿cuál consideras que es la principal fuente de ingresos de los grupos o artistas que llegan a exponer algo en el CCD?, ¿conoces grupos que se mantienen de hacer productos relacionados con la cultura digital?, ¿consideras que el CCD puede ser una plataforma para que los jóvenes que se dedican a la cultura digital puedan mostrar lo que hacen?, ¿para tener proyección?, ¿un espacio en el que pueden vincularse con otros jóvenes para generar proyectos o concretar ideas?

EL CCD HACIA AFUERA

29. ¿Cómo se relaciona el CCD con otros espacios culturales o asociaciones?, ¿con qué instituciones colabora?
30. He visto que el CCD tiene una gran participación en eventos de divulgación no sólo en México sino en el extranjero, ¿cómo se relaciona con otros Centros de Cultura Digital en el mundo?, ¿con cuáles?
31. ¿Ha cambiado el CCD desde su origen?, ¿ha evolucionado?

LOGROS

32. ¿Cuáles considera que han sido los principales logros en los años que lleva operando el Centro?
33. ¿Cómo se ha posicionado el Centro de Cultura Digital (CCD) en la vida social de los jóvenes en la Ciudad de México?
34. Los espacios más afines a lo que hace el CCD podrían ser el Ex Teresa Arte Actual (performance y videoinstalación), el Laboratorio Arte Alameda (videoinstalación, arte sonoro, de obra artística), el Centro Multimedia del CENART ¿en qué consideras que se parecen o se distinguen?
35. ¿Crees que comparten el mismo público?

PROSPECTIVA

36. ¿Qué planes tienes para el espacio?, ¿cómo ves al CCD en un futuro?
37. ¿Cuál es tu plan a mediano y a largo plazo?

Anexo 4. Guion de entrevista a Melissa Ávila, Responsable del Área Educativa del CCD

MELISSA ÁVILA
ENCARGADA DEL ÁREA EDUCATIVA

Guion de Entrevista
Fecha: 19 de mayo de 2015

SOBRE EL CCD Y SU DINÁMICA

1. ¿Cuándo y cómo surge el CCD?, ¿a iniciativa de quién?, ¿de quién depende el Centro?
2. ¿Sabes si el proyecto inicial de la Estela de Luz contemplaba la creación del CCD?
3. ¿Crees que el CCD se integra a la zona cultural del bosque de Chapultepec?
4. ¿Cómo se conforma el proyecto que le da vida al centro?, ¿por qué de cultura digital?, ¿quiénes participan?
5. ¿Por qué es importante la cultura digital?, ¿cómo se concibe desde el centro la cultura digital?, ¿desde tu área?
6. ¿Qué busca el CCD?, ¿cuál es su objetivo?
7. ¿Qué espacios tienen y cómo son? - Terraza, Cine, Espacio polivalente, Memorial
8. ¿Qué tipo de actividades organizan?
9. Para ti, ¿qué significa el CCD?

LOS ASISTENTES AL CCD

10. ¿Quiénes asisten al CCD?
11. ¿Tienen un público objetivo?

12. ¿Consideras que hay un perfil de los asistentes al CCD?
13. ¿Depende de la actividad o del curso?
14. ¿Tienen un público diverso?
15. ¿Tienen un público recurrente?
16. ¿Cómo logran que la gente regrese al CCD?
17. ¿A cuántas personas asciende su base de datos de alumnos de talleres?
18. ¿Qué perfil tienen los asistentes?
19. ¿Cómo crees que participan los asistentes, se involucran, se relacionan entre ellos?
20. ¿Qué pasa durante las actividades? y ¿después de ellas?
21. ¿Consideras que el CCD es un espacio importante para su público objetivo?
22. ¿Lo consideras un espacio de encuentro, de socialización?, ¿Sí?, ¿No?, ¿Por qué?

SOBRE LO EDUCATIVO

23. ¿Cuánto tiempo tienes trabajando en el CCD?, ¿en el área educativa?, ¿cómo llegaste a coordinarla?
24. ¿Qué actividades tiene el área de la que estás a cargo?
25. ¿Todas sus actividades giran en torno a la cultura digital?, ¿cómo definen las temáticas de las exposiciones, cine, programa de radio, cursos, talleres?
26. ¿Cómo diseñan los cursos?, ¿quiénes participan?
27. ¿Los maestros hacen sus propuestas?, ¿ustedes tienen alguna línea o temáticas para que ellos trabajen sus propuestas de cursos?
28. ¿Cómo se vincula el área con sus maestros?
29. ¿Cómo hacen la difusión de sus actividades?
30. ¿Cómo evalúan el impacto de sus actividades educativas?

31. ¿Cómo valoran el interés y gusto de los asistentes por determinadas actividades?

LA COMUNIDAD AL INTERIOR Y AL EXTERIOR

32. ¿Quiénes trabajan en el CCD?, ¿qué edad tienen?, ¿son jóvenes?, ¿qué formación tienen?, ¿cómo es la relación que tienen?, ¿hay grupos que se organicen para hacer proyectos fuera del centro?

33. ¿Crees que esto le dé un sello particular al Centro?

34. ¿El área educativa se vincula con el resto de las áreas? ¿Cómo?

35. ¿Cómo decidieron conformar la comunidad CCD con asesores voluntarios?

36. ¿Cómo funciona esta comunidad?, ¿es muy grande?, ¿qué importancia tiene para el Centro?

37. ¿Cómo se relaciona el CCD con otros espacios culturales o asociaciones?, ¿con qué instituciones colabora y para quiénes? Grupos vulnerables...

38. ¿Forma parte del Programa Noche de Museos?, ¿crees que estas vinculaciones son importantes?

39. ¿En qué se distingue el CCD del Ex Teresa Arte Actual, del Centro Multimedia del CENART, del Laboratorio Arte Alameda o del Centro Cultural de España?

40. Desde tu perspectiva ¿cuáles son los logros más importantes del CCD?

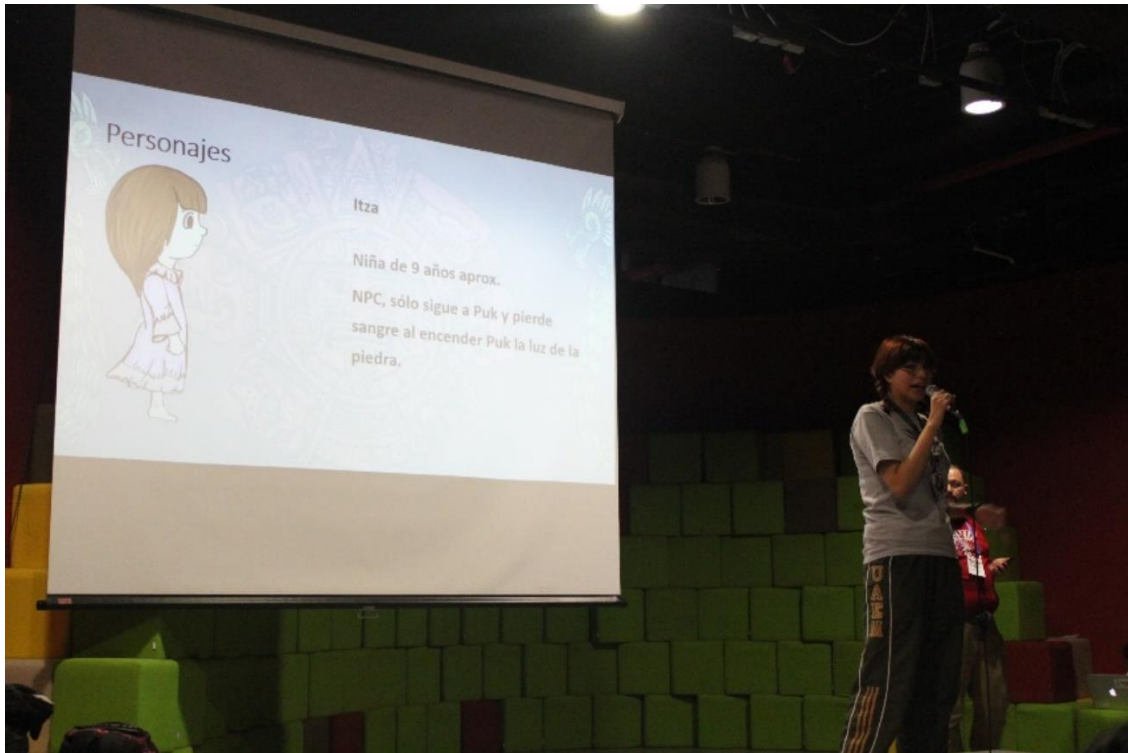
41. ¿Cómo crees que evolucionen las actividades del CCD en torno a la CD en cinco años? ¿Qué consideras que debe hacer el Centro para seguir manteniendo a su público y atraer nuevos visitantes?

Anexo 5. Global Game Jam 2016









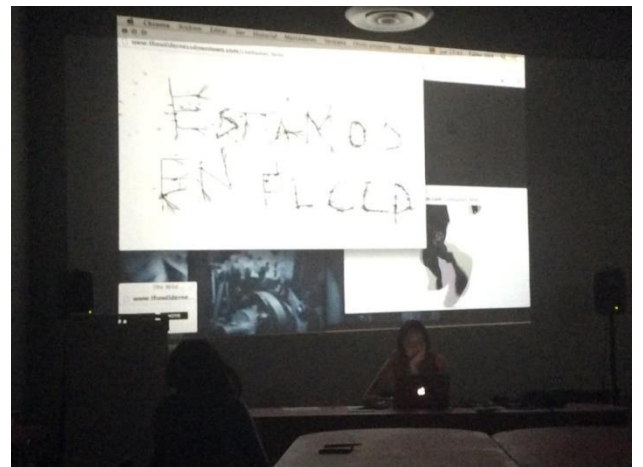






Anexo 6. Taller: Internet como inspiración creativa

Sesiones de trabajo



Producto del taller

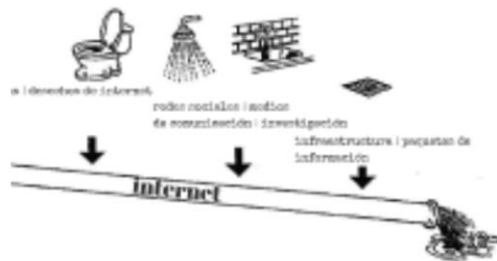


INTERNET COMO DRENAJE DE INFORMACIÓN

por Dalila M. Garcia

Hoy en día estamos llegando a un punto en el que el internet toma un gran protagonismo pues se vuelve un artículo de primera necesidad, si lo pudiéramos comparar con algo lo primero que me viene a la mente es un sanitario.

Así como en una casa encontramos al menos un baño, de la misma manera encontramos módulos de internet. Piensa por un instante... cuando llegas a un lugar y quieres conectarte, puedes observar que existen entre 5 y 10 redes distintas, es como tener opciones de sanitarios a nuestro alrededor.



El internet es una verdadera red que se va interconectando por nodulos y de ahí fluye la información en muchos sentidos, es igual que un drenaje, desde basura, investigaciones de los últimos avances, información que nos hace pensar y cuestionamos con respecto a lo que conocemos actualmente. Es un lugar que nos permite cambiar nuestras creencias o cuestionar algunas de las que tenemos, y en ocasiones nos ayuda a romper paradigmas con respecto a lo que pensamos, es mas podemos desarrollar la creatividad pues a partir de las miles de ideas que vemos se nos pueden ocurrir formas nuevas de cómo se podrían hacer las cosas.

Pero qué sucede con el flujo de información que circula por internet, según Fariba Karimi, investigadora de redes de la Universidad de Umea (Suecia), el análisis de datos online masivos puede revelar qué tipo de información nos importa y con quién tenemos más en común. Por ejemplo, las redes pueden utilizarse para estudiar como viaja la información de una parte del mundo a otra.



INTERNET: UN ESPACIO DE APRENDIZAJE CON EL OTRO

por Claudia Pérez

Cada círculo de color de la imagen representa un grupo de países con intereses informativos similares. Los enlaces muestran las conexiones entre los grupos. La ubicación de Vios círculos coincide más o menos con la ubicación geográfica de la mayoría de los países de ese grupo.

Y es que después de todo el internet es un verdadero escaparate de lo que queremos mostrar, imagina que estás en un baño y te ves en el espejo. ¿qué ves? ¿cómo te percibes? Igual pasa en internet, lo que tu muestra puede ser muy distinto a lo que están percibiendo los demás y viceversa, puede que tu quieras mostrar lo que quisieras ser.

De ahí que otro estudio realizado en la Universidad de Aalto (Espaa, Finlandia) en 2013 refleja que la tendencia de las personas a comunicarse con gente similar es más fuerte de lo que se pensaba, por lo que restringe el flujo de información e ideas en la redes sociales principalmente.

El internet entonces en esta época es igualmente indispensable y necesario como un baño, pues es la puerta que nos permite mantenernos conectados a un flujo de información que nos acerca al mundo en un solo click.

La revolución tecnológica y el uso del internet con fines educativos ha transformado la manera de enseñar y de aprender. Sin duda los encuentros presenciales son enriquecedores, podemos dialogar, compartir, percibir si el otro sonríe o está enojado. Pueden observarse un sin fin de relaciones entre cada uno de los actores que participan en el proceso de aprendizaje: el docente, el alumno, los compañeros y el contenido, que generalmente es impreso, pero por otro lado el internet también nos brinda muchas posibilidades de aprendizaje en la propia red o en cursos formales on line en los que podemos expresar como nos sentimos.



Aunque aún se cuestiona la calidad de los cursos en línea es una oportunidad de aprender y certificar ciertos conocimientos. En nuestro país no solo existen modalidades abiertas o a distancia dentro de las propias universidades sino que hay otras cuya oferta educativa es totalmente en línea como la Universidad Abierta y a Distancia de México (UNAD) de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

En otros tiempos no hubiésemos podido imaginar estudiar a miles de kilómetros de distancia de nuestro maestro o con compañeros que vivan en otros estados de la República o en otros países. Hoy gracias a esta red que nos conecta con todo el mundo y nos permite acceder a información de otras latitudes podemos incluso desde el lugar más íntimo poder aprender con y del otro.



¿QUÉ ES MÁS TRÁGICO?



A) Que se acabe el papel de baño



B) Que se vaya el internet

BOONITE

RECICLANDO LA VERDAD

por Aldo Garnelo

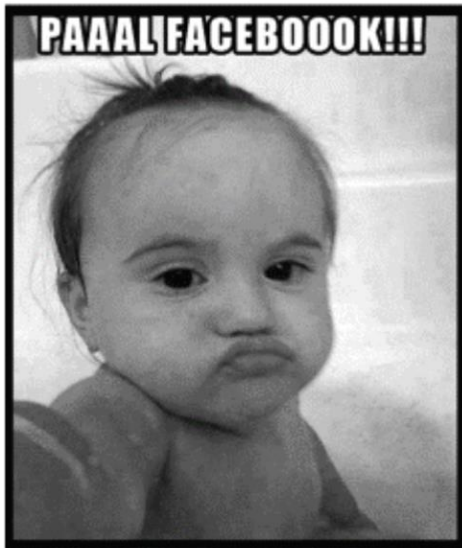
"Hay tres cosas que no pasan mucho tiempo ocultas: El sol, la luna y la verdad."
SIDDHÁRTHA GÁUTAMÁ

En internet conocemos una verdad a medias, pero gracias a la creación de las redes sociales esto a cada momento cambia y que mejor que con la moda llamada selfie que nos da una perspectiva diferente de como el ser humano logra sus metas, realiza sus sueños y es creativo, pero también nos da la otra cara de la moneda nos muestra al ser humano sin sentido, narcisista y con sed de alimentar su ego.

Este artículo se generó con la intención de cruzar ese lugar íntimo en el que las ideas fluyen y en donde realmente nos liberamos de todo lo que nuestro organismo no necesita, si es correcto me refiero al baño, lugar donde las famosas selfies han irrumpido con gran rapidez y sin una lógica aparente pero que más da es el lugar donde nuestro visladero yo aparece y si de eso se nutre las redes sociales y el internet que mejor.



Al liberar todo lo contenido en ese momento tan íntimo y personal, en el baño es donde la reflexión existe y que mejor que realizando nuestras necesidades fisiológicas para entender quiénes somos realmente, bueno esa podría ser la razón por la que compartimos este momento en redes sociales pero lo que no cabe duda es que demuestra esa dualidad que tenemos solo que el medio que es internet no es el más adecuado para compartirlo o ¿sí?



Así es todo se vale en la batalla continua para obtener más visitantes a tu perfil, likes y gente que comparta tu foto.

Las tendencias cambian lo que hoy es popular tal vez en el futuro no lo sea, así que nosotros al igual que ustedes disfrutamos de nuestro momento de reflexión y liberación en el baño y decidimos solo ser creativos y disfrutar el momento ya que ninguna selfie demostrara la satisfacción al terminar nuestras necesidades fisiológicas.



SPAMS, MEMES, NOTICIAS... EL W.C DE LA RED

por Dalila M. García

El internet es un verdadero WC donde la audiencia no siempre se rige bajo los mismos parámetros de los medios ante el consumo de contenidos. ¿qué sucede con la información que encontramos en internet y las redes sociales? aless.

Así como pensamos que un WC solo sirve para evacuar en el internet muchas veces creamos que es un verdadero vertedero de basura que hay que llenar sin importar el contenido solo para hacernos conocidos y aquí fluctúan entre las buenas y las malas noticias.

Pero ahora que la información está siendo difundida y monitoreada de diferentes maneras, los investigadores están descubriendo nuevas reglas. Al escanear el cerebro de las personas y hacer un seguimiento de sus mensajes de correos electrónicos y en Internet, los neurocientíficos y psicólogos han descubierto que las buenas noticias pueden propagarse más rápido y más lejos que las catástrofes y las historias conmovedoras.



Anexo 7. Taller: Proyectos sociales para la juventud

Sesiones del taller



Producto del taller

Proyecto Social: “Museo- comunidad, la diada perfecta”

Claudia Aimée Pérez Galán

El presente boceto es una propuesta de trabajo para el Museo de Arte Popular, uno de los Museos de la Ciudad de México ubicado en el Centro Histórico, lugar emblemático y en el que se concentra gran parte de la vida cultural de esta metrópoli. Aún no se ha establecido la gestión para poder operarlo, pero en cuanto se lleve a cabo y a partir del conocimiento de la situación actual entre el Museo y los jóvenes que a él asisten, así como con su comunidad aledaña, la flexibilidad de esta propuesta permitirá incluir o modificar determinadas estrategias que permitan fortalecer el vínculo entre este espacio cultural y su público juvenil principalmente.

Naturaleza del Proyecto

El proyecto busca identificar cómo es la vinculación del Museo de Arte Popular con su comunidad juvenil de visitantes actuales y potenciales. A partir de este conocimiento se propondrán estrategias de fortalecimiento del lazo con los jóvenes, así como estrategias que promuevan su participación en las actividades dentro del Museo, su entorno más inmediato y sus propias comunidades vinculándolas en cierta forma con este recinto.

Origen y Fundamento

El Museo es un espacio que no sólo expone y muestra objetos de valor para la sociedad a la que pertenece sino también un lugar de encuentro, de intercambio, de socialización, de conocimiento. Un sitio, cuyas actividades, pueden tener resonancia en su comunidad aledaña, en sus visitantes y las comunidades de las que éstos forman parte.

Una institución cultural vinculada a su comunidad tendrá mayores posibilidades de cumplir con su función social. Es importante conocer las necesidades e intereses de su público objetivo en general, pero algo que me interesa en particular es su comunidad juvenil dado que considero a éste, un grupo propositivo y emprendedor que de alguna manera pueden fungir como promotores y gestores culturales tanto del museo como de la actividad social y cultural cotidiana de sus propias comunidades.

Cabe señalar, que, para efectos de este proyecto del Taller, únicamente se desarrolla una primera acción de trabajo con los jóvenes que es una publicación “de jóvenes para jóvenes”.

Objetivo

Dar a conocer las experiencias de los jóvenes visitantes del museo a otros jóvenes, así como sus posibilidades de acción cultural dentro y fuera del museo a partir de una publicación impresa y una digital con la finalidad de fortalecer la vinculación del Museo con los jóvenes, promover el acercamiento de otros jóvenes al museo, y promover la gestión cultural en sus propias comunidades.

Localización Geográfica

En el Centro Histórico de la Ciudad de México, ubicado en la Delegación Cuauhtémoc, hay 72 museos según datos del SIC de CONACULTA. Es una zona en la que se concentra un sinnúmero de espacios culturales con diferentes misiones y temáticas, unidos en Circuitos para su mejor organización. Uno de ellos es el Museo de Arte Popular que está ubicado en Calle Revillagigedo 11.

Para efectos de la operación del proyecto, su ámbito de incidencia contemplaría las zonas aledañas al museo y las comunidades a las que pertenezca su población juvenil visitante.

Actividades y Tareas a realizar

- Contactar a población juvenil asistente al museo.
- Identificar población juvenil potencial.
- Conocer intereses de los jóvenes.
- Promover una actividad en la que los jóvenes visitantes puedan compartir su experiencia en el Museo de manera escrita, con ilustraciones, poemas, fotografías, etc., y promover su reflexión sobre su vinculación con el museo y con su comunidad desde el punto de vista cultural para la elaboración de una publicación impresa y digital. Probablemente a partir de una convocatoria e invitaciones especiales a jóvenes asiduos al espacio.

Propuesta de comunicación integral

| Ejes rectores | Estrategias | Tácticas | Grupos de Interlocución | Medios de transmisión |
|-------------------------|---|---|--|---|
| Vinculación con jóvenes | Publicación de materiales hechos por jóvenes dirigidos a jóvenes. | Acción 1. Elaboración de publicación digital e impresa “Jóvenes, museo y acción cultural comunitaria” | - Jóvenes. - Establecimiento de gestión con otros museos y espacios de encuentro juveniles aledaños al museo para difusión de la publicación. | Impreso y difusión del producto en medios digitales |

Recursos Humanos

Un equipo de cinco personas y un diseñador gráfico. El apoyo de las áreas involucradas del Museo: asesoría y trabajo con personal de área educativa, de atención al público, difusión y la Asociación de ‘Amigos del museo’, la vinculación con otros espacios culturales y museos aledaños, así como espacios de encuentro juveniles cercanos y en otras Delegaciones Políticas.

Se considera fundamental la transversalidad de este proyecto de vinculación de jóvenes con el Museo y con sus propias comunidades por lo que es vital establecer lazos con programas como Prepa Sí, con la Secretaría de Cultura, con los Circuitos de los museos para poder diseñar un programa de vinculación en conjunto, un proyecto que trascienda la actividad de un solo museo, sino que vincule a varios de ellos y que los reúna para una actividad concreta con jóvenes para jóvenes.

Recursos Materiales

- Recursos propios del Museo: espacio físico, computadora, impresiones, teléfono, etc.
- Material de impresión.

Recursos Financieros

- Costo de material e impresión de la publicación. Definir tiraje.
- Costo de distribución de la impresión.
- El costo del recurso humano y lo que puede proporcionar el Museo está cubierto.
- La divulgación de la versión digital se hará a través de medios electrónicos así que se contempla en el presupuesto del área de difusión del propio Museo.

Evaluación del Proyecto

Será imprescindible para el proyecto establecer indicadores que nos permitan medir quiénes están conociendo al museo por la publicación, quiénes la leen por lo que valdría la pena tener suscriptores a la publicación, incluso podría pensarse después es un canal de YouTube, algo con más dinamismo que permita establecer vínculos, y contenidos originales que permitan a los jóvenes estar “atentos” a lo que hace el museo y lo que tiene para ellos.

La intención es fortalecer esa comunidad del Museo juvenil por lo que hacer propuestas de proyectos concretos con ellos dentro de sus comunidades y el museo sería fundamental: exposiciones de sus comunidades, de su cotidianidad, sus costumbres, sus objetos, sus oficios, exposiciones de fotografías, concursos de videos, etc.

No sólo los indicadores sino también contabilizar en número los grupos de trabajo o colectivos que comienzan a trabajar directamente con el recinto será importante.

Tanto lo cuantitativo como lo cualitativo nos permitirá valorar el impacto que están teniendo estas estrategias de vinculación y acercamiento con los jóvenes.

Éstas son sólo unas líneas, unas ideas para comenzar a pensar en un proyecto colaborativo con Museos de la Ciudad de México con la finalidad de acercar la cultura a los jóvenes, de promover su participación y creatividad en estos espacios culturales y promover su acción y gestión en sus propias comunidades. Tejiendo redes humanas e institucionales, tejaremos redes sociales para una mejor convivencia y una mejor calidad de vida para los habitantes de esta gran ciudad.

ENCUESTA – FORMULARIO DE GOOGLE

1. Género
2. Edad
3. Ocupación
4. Lugar de residencia
5. Formación
6. Institución, organismo o empresa en la que laboras
7. ¿Qué es para ti la cultura digital?
8. Menciona la actividad a la que has asistido al CCD
9. ¿Asistirías a alguna otra actividad?
10. Escribe tu nivel de satisfacción relacionado con los siguientes aspectos.
 - Espacio físico y áreas del CCD
 - Mobiliario del CCD
 - Ambiente del CCD
 - Ubicación física del CCD
 - Contenidos y temas de cursos, talleres, conferencias y actividades.
 - Calidad de Maestros(as)
 - Relación con compañeros(as)
 - Oferta cultural
 - WI FI gratis
11. ¿Cómo te enteraste del CCD y sus actividades?
12. ¿Con qué frecuencia asistes al CCD?
13. ¿Has conocido a alguien en el CCD con quien has entablado alguna relación de amistad o de emprendimiento* fuera de este espacio?
14. ¿Tienes algún lugar favorito dentro del CCD?
15. ¿Qué es lo que más te gusta de estar en el CCD o de asistir a este espacio cultural?
16. Comparte tu opinión o experiencia en el CCD.

**Anexo 8. Guion de entrevista a César Moheno, gestión y producción de proyectos
“Llamarada de Petate”**

CÉSAR MOHENO

*EMPRESA “LLAMARADA DE PETATE”
Gestión de proyectos y producción*

*Guion de Entrevista
16 de febrero, 2016*

DATOS GENERALES

Nombre: _____ Edad: _____
Género: _____ Estado civil: _____ Colonia de procedencia, Delegación Política: _____
Nivel de escolaridad: _____
Formación/Disciplina de trabajo o especialidad: _____
Universidad o Escuela de procedencia: _____ ¿Es pública o privada?
Cargo en Llamarada: _____ Tareas y funciones principales: _____

PERFIL Y FORMACIÓN

1. Experiencia o trayectoria profesional:
2. ¿Cuánto tiempo llevas colaborando en Llamarada?
3. ¿Desde cuándo?
4. ¿Cómo ingresas a Llamarada?
5. ¿Incursionaste alguna vez en colectivos? Tiempo de incursión en colectivos:
6. ¿Actualmente formas parte de alguna otra empresa o colectivo?

7. ¿Tienes o has tenido alguna beca que te permitiera tener un ingreso fijo anteriormente?, ¿cuál?

SOBRE LLAMARADA

8. ¿Qué es Llamarada?

9. ¿Son una empresa o un colectivo?

10. ¿Cuánto tiempo tienen como empresa constituida?

11. ¿Los miembros se conocen desde hace mucho tiempo?

12. ¿Cómo surgió la idea de la empresa?

13. ¿Quiénes conforman Llamarada?, ¿cuántos integrantes son?

14. ¿Qué formación tienen?, ¿qué estudiaron?, ¿qué tipo de disciplinas convergen en esta empresa?, ¿es importante la diversidad de disciplinas?, ¿por qué?

15. ¿Qué edades tienen?, ¿dónde viven?

16. ¿Qué proyecto o proyectos trabajan actualmente?

17. ¿Cómo es un día en Llamarada?

18. ¿Qué participación tiene cada uno de sus miembros?

19. ¿Por qué formar parte de Llamarada?, ¿qué crees que los caracteriza como empresa?

20. ¿Qué se necesita para ser miembro de Llamarada?

21. ¿Los miembros de Llamarada tienen otros proyectos fuera?, ¿de qué tipo?

22. ¿Qué importancia tiene lo auténtico, la creatividad y la innovación en Llamarada?, ¿por qué?

23. ¿Por qué ubicarse físicamente en la Colonia Roma?, ¿alguna razón en particular?

LA CULTURA DIGITAL - LA TECNOLOGÍA

24. ¿Qué es para ti la cultura digital?
25. ¿Qué papel juega la tecnología y las redes digitales en sus actividades como empresa y en el (los) proyecto(s) en sí?
26. ¿Cómo y para qué usan las redes digitales?, ¿trabajan aquí en el estudio o a distancia?
27. ¿Esto no te da la sensación de tener que estar siempre conectado y a su vez no distinguir el tiempo de trabajo del tiempo libre?
28. ¿Te consideras *multitask*?, ¿es importante serlo actualmente?, ¿por qué?
29. ¿Crees que la tecnología o la cultura digital promueve el encuentro entre generaciones o las separa?

DIFUSIÓN Y ESPACIOS DE INTERCAMBIO

30. ¿Cómo se vinculan con el Centro de Cultura Digital?, ¿qué relación tienen con este espacio?
31. ¿Crees que es necesario un espacio físico para promover la cultura digital?, ¿por qué?
32. ¿Tienen alguna relación con otras instancias o espacios culturales?, ¿con cuáles?
33. ¿Con otras empresas o colectivos?, ¿cuáles?, ¿cómo?, ¿para qué?, ¿trabajan juntos?, ¿compiten de alguna manera?
34. ¿Cuentan con espacios para mostrar lo que hacen, para difundirlo?, ¿en el propio CCD?, ¿existen apoyos en este sentido?, ¿cuáles?
35. ¿Existen lugares a los que asisten en donde puedan encontrar a otras personas con intereses similares, intercambiar experiencias o generar proyectos comunes?
36. ¿A qué lugares asisten para divertirse? - zonas -

RECURSOS Y MEDIOS

37. ¿Con qué recursos cuentan para realizar sus proyectos?, ¿cuentan con apoyo gubernamental, social, privado?, ¿ustedes invierten en sus proyectos?, ¿tienen apoyos familiares?
38. ¿Lo que ganas en Llamarada es tu principal fuente de ingresos?, ¿tienes alguna otra?
39. ¿Consideras que el trabajar de manera independiente permite cubrir tus necesidades básicas y las de tu familia? (si la tiene).

EL MERCADO LABORAL

40. ¿Te consideras emprendedor o empresario?, ¿creador o consumidor?
41. ¿Qué ventajas tiene emprender algo colectivamente?, ¿qué desventajas tiene?
42. ¿Por qué crees que surgen o están surgiendo colectivos o empresas de jóvenes?
43. ¿Consideras que es una actividad fundamentalmente de jóvenes?, ¿por qué?
44. ¿El trabajo en colectivos o la proliferación de empresas de jóvenes creativos es una respuesta a las condiciones del mercado laboral existente para algunas profesiones?, ¿surgen por necesidad o por intereses comunes?
45. ¿Consideras que esta forma de agruparse es un nuevo tipo de trabajo?
46. ¿Podrías hacer el mismo trabajo si lo hicieras de manera individual, sin formar parte de Llamarada?, ¿por qué?, ¿es importante trabajar en red o redes, agruparse?, ¿por qué?
47. ¿El formar parte de una empresa o colectivo te da la seguridad que te daría el trabajar en el gobierno o en una empresa privada con tradición en el mercado?, ¿alguno de ellos te sugiere mayor o menor estabilidad?
48. ¿Consideras que forman parte de la industria cultural? ¿Por qué?

Logotipo e imagen del estudio de animación

