Casa abierta al tiempo
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE ARTES Y HUMANIDADES

Inausencia

PROYECTO TERMINAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN ARTE Y COMUNICACIÓN DIGITALES

PRESENTA:

Guadalupe Zarco Díaz

TUTORA DEL PROYECTO:

Dra. Mónica Francisca Benítez Dávila

COTUTOR DEL PROYECTO:

Dr. Hugo Solís García

Unidad Lerma

Lerma de Villada, México, 2020.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN……4

2. CAPÍTULO 1 Propuesta artística: Inausencia……..6

Statement**……6**

Descripción de la propuesta artística **…….**7

Experiencia del usuario**……..7**

Diagrama de flujo**……...8**

Tecnologías utilizadas**……8**

3. CAPÍTULO 2: Contextualización artística y conceptual…….10

Marco histórico artístico**……10**

Estructura conceptual**……12**

Infancia**……..12**

Autobiografía**…….16**

4. CAPÍTULO 3 Metodología de trabajo: Desarrollo, evolución y transformación de la propuesta artística……..18

Propuestas artísticas anteriores**…….18**

Metodología de trabajo**…….20**

Etapas del proyecto de investigación - creación. **…….23**

Etapa 1 Protocolo de investigación**……...…23**

Etapa 2 Definición de la propuesta artística**……..24**

Etapa 3 Diseño de la obra**……..24**

Etapa 4 Desarrollo de la obra artística**……...25**

Etapa 5 Montaje y exhibición de la obra**……25**

5. CAPÍTULO 4: Resultados obtenidos…….26

6. CONCLUSIONES……...28

7. BIBLIOGRAFÍA…….29

8. ANEXO 1: ARCHIVO DEL PROYECTO……31

9. ANEXO 2: BITACORA DE TRABAJO……35

INTRODUCCION

El siguiente trabajo presenta el diseño y desarrollo del proyecto de investigación/creación Inausencia el cual refleja distintas miradas adultas del recuerdo de su infancia. La intención es mostrar esas experiencias personales, recuerdos y contextos de dicha etapa de vida. Este proyecto artístico busca visibilizar distintas realidades que se viven durante la infancia a través de relatos sonoros autobiográficos de individuos que viven actualmente en distintos entornos socioeconómicos de Lerma.

El proyecto explora los conceptos de infancia y autobiografía definidos desde varios autores y desde un enfoque antropológico, pedagógico, filosófico y social. Además, propone una salida artística mediante una plataforma audiovisual interactiva.

En México existen diversas infancias debido a los contextos sociales, económicos y culturales a los que se enfrentan miles de niños y niñas, dichos contextos posicionan a los infantes en la sociedad y muchas veces los marcan de por vida. En comunidades en desarrollo como lo es Lerma, es visible que los niños se encuentran con entornos sociales cambiantes, con situaciones favorables y desfavorables que contribuyen al desarrollo de la adultez.

Decido abordar este tema ya que desde pequeña me he percatado de la diversidad de infancias que hay en mi comunidad (Lerma). Crecí rodeada de otros niños que a pesar de compartir espacio territorial vivimos nuestra infancia de manera diferente por circunstancias ajenas a nosotros mismos. Inausencia surge de un interés personal por la infancia, la gente, sus historias y sus recuerdos, todo aquello que forma parte de su memoria y de la construcción de lo que ahora son.

Me interesa generar formas de producción a través de la voz, en la que se visualicen las problemáticas de cada persona, con el fin de generar reflexiones y nuevas perspectivas a una realidad y no de conservarla como una situación que solo puede ser estudiada desde otras disciplinas. Así como traer al presente los relatos autobiográficos infantiles mediante los cuales el arte retoma su poder intrínseco de comunicar, denunciar y actuar sobre las emociones de una población por las sensaciones privadas que superan la frontera hacia lo público.

El objetivo general de este proyecto es hacer visible las distintas realidades y desigualdades sociales de la infancia de Lerma. Y busca responder a través de una propuesta artística la pregunta: ¿Cómo visualizar las distintas realidades que se viven durante la infancia?

Este proyecto se desarrolla mediante una investigación basada en la práctica, la cual se entiende como un método para obtener conocimientos por medio de la práctica e incluye la realización de un protocolo de investigación, un prototipo prueba de concepto y finaliza con la creación, exposición y documentación de la obra artística.

La propuesta artística del proyecto consiste en una plataforma audiovisual compuesta por los audios de las voces de cinco adultos que evocan sus experiencias infantiles a manera de relato sonoro. Estas grabaciones son expuestas mediante un recorrido virtual que realiza el espectador a través de un espacio tridimensional que recrea un parque de juegos infantiles.

El siguiente escrito esta divido en capítulos: un primer capítulo introductorio en el que se expone la descripción detallada del diseño y el funcionamiento de la obra artística. Un segundo capítulo que incluye el marco artístico y la estructura conceptual que nos permite

contextualizar el proyecto. El tercer capítulo describe la metodología de trabajo llevada acabo durante la realización del proyecto desde la etapa inicial. El cuarto capítulo presenta lo resultados obtenidos de la obra y el proyecto de investigación.

CAPÍTULO 1 PROPUESTA ARTISTICA: INAUSENCIA

Statement

Inausencia es una plataforma interactiva que muestra las diferentes formas en las que se vive la infancia en Lerma, a partir de narraciones autobiográficas en las que se explora la infancia desde lo personal, la experiencia, el contexto y el recuerdo de los individuos.

Un recorrido virtual presenta la recopilación de relatos sonoros autobiográficos de la infancia de individuos en distintos entornos socioeconómicos de Lerma, en un escenario tridimensional que recrea virtualmente un parque en el cual el espectador realiza un recorrido mientras escucha las voces de adultos de Lerma. Estas voces fueron recopiladas mediante entrevistas y relatan el recuerdo que tienen estas personas sobre su infancia. Mostrando sonoramente las distintas realidades a las que se enfrentaron durante esa etapa.

Los audios de las voces son tridimensionales y están configurados para funcionar de acuerdo a la interacción del usuario. Es decir, se modifican en volumen y posición de acuerdo a la distancia del usuario con los juegos en la plataforma. El proyecto trata del recuerdo que se tiene de la infancia y al mismo tiempo cómo ésta se desdibuja por las experiencias de vida vinculadas con el trabajo, la pobreza, los desplazamientos, y el abandono. La obra busca hacer visible las distintas realidades y desigualdades sociales que vive la infancia de Lerma, a su vez que genera una reflexión en torno a la normalización de situaciones desfavorables para la población infantil.

Descripción de la obra

La propuesta artística consiste en el diseño, desarrollo y construcción de una plataforma virtual artística que muestra al usuario la existencia y la variedad de las infancias que cinco adultos de Lerma atravesaron en contextos culturales y socioeconómicos diversos, a través de entrevistas previamente grabadas. Dicha plataforma fue construida con el programa Unity. En este caso, se decidió que el usuario interactuara con un parque infantil público, ya que se consideró a éste un espacio clásico que remite a los recuerdos de la infancia.



Ilustración 1 Obra artistica terminada, Guadalupe Zarco, 2020.

Las grabaciones de las voces de los adultos ya mencionados se configuraron dentro de Unity para que respondan a las acciones del espectador. Cada audio tiene definido un alcance de volumen a su alrededor, por lo que el volumen del audio se modifica de acuerdo a la distancia del espectador con cada juego. Cuando el espectador se aleja de un juego, el volumen disminuye y cuando se acerca el volumen aumenta, como una sensación de cercanía a la persona que está hablando en ese juego.

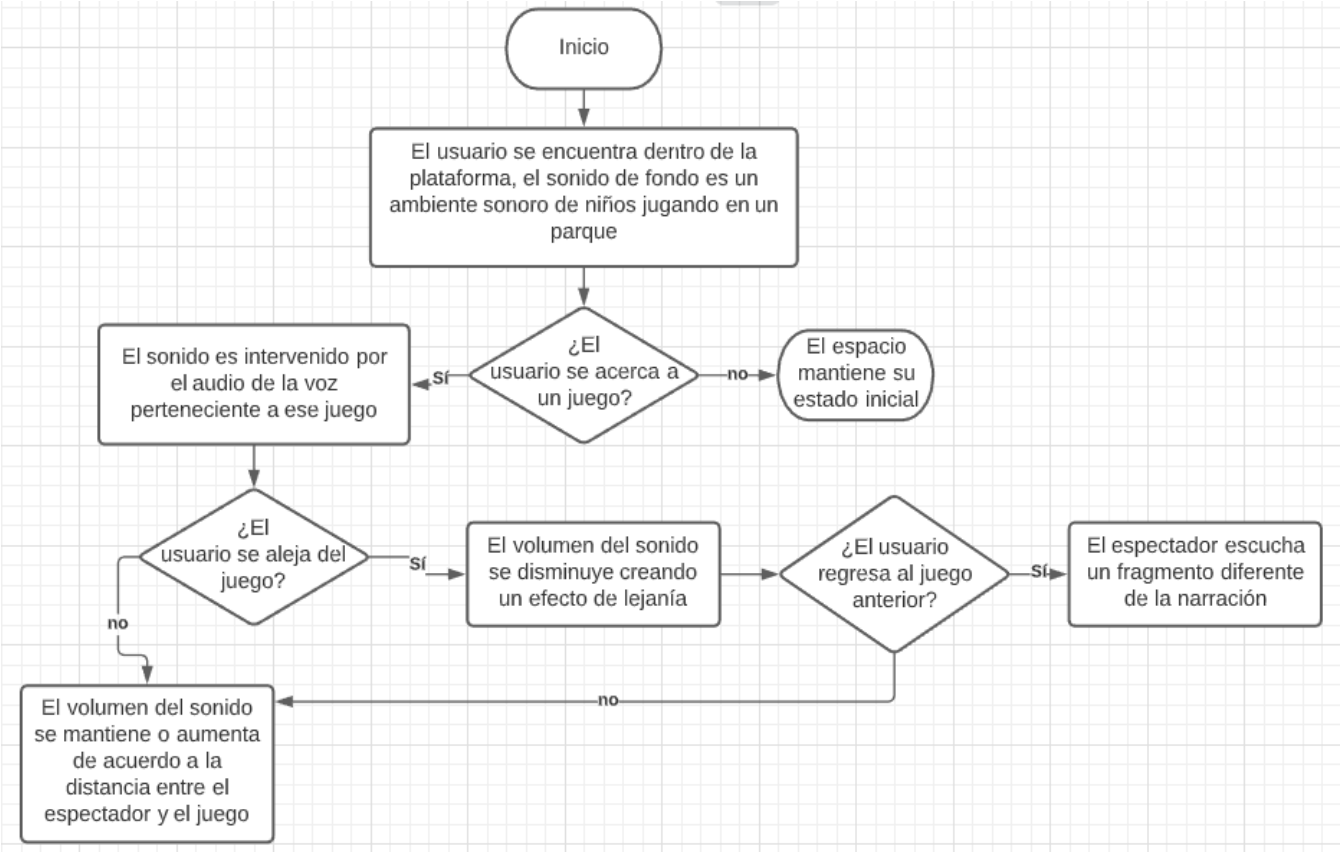
Experiencia del usuario

Al momento de entrar a la plataforma el espectador se encuentra con la reconstrucción en 3D de un parque infantil, cada juego que compone el parque tiene una grabación reproduciéndose constantemente. Inicialmente, el espectador únicamente escucha de fondo un sonido ambiente de niños jugando en un parque. El recorrido en el espacio es en primera

persona al acercarse a un juego, en el sonido interviene la voz perteneciente a ese juego, el volumen de la voz depende de la distancia a la que está el usuario del juego, es decir, entre más cerca este del juego, la voz se escucha a un mayor volumen.

El espectador tiene la libertad de mantenerse en un juego para escuchar el audio completo o continuar navegando entre los demás juegos, si el espectador decide regresar al juego anterior escuchará un fragmento diferente de la narración.

Diagrama de flujo de la propuesta artística



Las funciones de la plataforma fueron programadas siguiendo el proceso presentado en el diagrama de flujo en el cual se consideraron las distintas posibilidades de interacción

entre el espectador y la obra. Este diagrama representa las funciones de la obra al detectar la acción del espectador, si la respuesta es negativa, no se modificará nada.

Tecnologías que sustentan la propuesta creativa

La plataforma audiovisual fue desarrollada tecnológicamente con los siguientes softwares: Unity, es un programa para el desarrollo de videojuegos y escenarios tridimensionales, permite diseñar y construir escenarios tridimensionales. Cuenta con herramientas de exportación para ser ejecutado en multiples equipos o plataformas. Este programa fue utilizado para la construcción del parque, en general, para la construcción de todo el espacio en el que se ejecuta la obra. Se uso para dar la iluminación y dar color al espacio y a los juegos, así como para la programación de las funciones de la obra (interacción entre el usuario y la obra) y la reproducción de los audios mediante la herramienta Audio Source y programado en el lenguaje C# para poder ser modificados.

Para la edición de las grabaciones se utilizó el programa Reaper, es un software para la creación y edición de audio, este se implementó para realizar los cortes en las entrevistas, para ubicar los sonidos de manera tridimensional y para complementar el paisaje sonoro de los niños jugando.

El programa Blender es un software multiplataforma dedicado al modelado y la creación de gráficos tridimensionales, este programa se utilizó para el modelado de la rueda giratoria, el tobogán y los columpios, estos se realizaron a partir de figuras básicas que ofrece el programa y posteriormente fueron modificadas con las distintas herramientas de Unity.

La página web en la que actualmente se aloja la obra, fue desarrollada en el lenguaje de marcado HTML 5 para la maquetación del sitio y los lenguajes de programación JavaScript y CSS para el diseño y las funciones.

CAPITULO 2: CONTEXTUALIZACIÓN ARTISTICA Y CONCEPTUAL

En este capítulo se realiza una revisión de los proyectos artísticos que han problematizado el tema de la infancia, el recuerdo, la memoria y la autobiografía y los han llevado al plano del arte y los nuevos medios.

Tomando en cuenta la definición de *New Media* (nuevos medios), de Lev Manovich son: "aquellos que implican al ordenador en cualquiera de las fases de la comunicación, ya sea la captación, manipulación, el almacenamiento o la distribución." (Manovich, 2001) Los medios son las herramientas, en el arte: "los medios hacen referencia a los materiales, metodologías, mecanismos, tecnologías o aparatos mediante los que se realiza una obra de arte" (Gómez, 2017). En este sentido, el termino New media Art surge para referirse al arte que aplica las nuevas tecnologías, es por ello que se considera que la propuesta artística del proyecto de investigación/creación *Inausencia* se encuentra dentro de las practicas del New Media Art ya que aplica nuevas tecnologías para su diseño, producción y exhibición.

Marco histórico artístico

El arte digital trata datos provenientes del campo de la imagen, el texto, el sonido y el video, lo cual otorga distintas posibilidades de expresión, a través de múltiples manifestaciones de arte digital se ha abordado el tema del recuerdo de la infancia y el de relato autobiográfico, temas que son abordados en mi proyecto, sin embargo, a diferencia de

Inausencia, la mayoría de estas obras están relacionadas con la vida personal de los artistas creadores.

Un ejemplo de ello es el proyecto artístico *Domestico* realizado en 2003 por Mary Flanagan es un videojuego en 3D que incluye desafíos, formado por un conjunto de salas en donde la violencia del juego original es sustituida por recuerdos y sentimientos de la infancia de la artista. Mary Flanagan explora como el espacio y la memoria están vinculados y como pueden volverse a experimentar[1]. *Inausencia* se relaciona con este proyecto ya que en ambos se crea un espacio inmersivo a partir del recuerdo de la infancia y de igual manera permite experimentar el espacio y la memoria en conjunto.

Así mismo la obra *Digital Diaries* de Catherine Ikam, 2005 es una videoinstalación que muestra archivos digitales de la infancia de la artista, el espectador realiza una navegación a través de un espacio 3D en el que interactúa con los elementos de este archivo. "Digital Diaries es un trabajo sobre la memoria, el tiempo que pasa. Es un recuerdo que se ha convertido en un lugar, una especie de continuo escamoso compuesto de elementos: fotos de la infancia, encuentros que se registraron, rostros, muchas cosas que sucedieron en la vida. "(Ikam, 2005).

Estas obras (Domestico, Digital diaries), tienen en común con mi obra *Inausencia*: la recreación de un espacio que alberga la memoria de los individuos en la que el espectador navega a través de estos recuerdos de personas ajenas a sí mismos, esto se convierte en un ejercicio de reconocimiento de la otra persona a través de la experiencia propia.

[1] Flanagan, M. (2003) *Domestic*, Recuperado de: https://studio.maryflanagan.com/domestic/

Por otro lado, *Inausencia*, es también una representación de las diferentes realidades que se viven durante la infancia en un mismo espacio territorial, al igual que el documental *Ciudad grande* de Tuline Gülgönen y Ana Álvarez que refleja las profundas desigualdades sociales de la Ciudad de México. A través del seguimiento a diversos niños retratan los desafíos de ser niño en una de las ciudades más grandes del mundo. Tiene el objetivo de demostrar cómo cambia la manera en la que los niños transitan por la ciudad y hacen sus actividades diarias mismas que para cada uno es distinta de acuerdo del contexto en el que se encuentran.[2]

Otra obra en la que se aborda esta diversidad de infancias es *Monument*, realizada en 1986 por el artista Christian Boltanski. Consiste en una instalación visual en la que se muestra una serie de retratos fotográficos previamente modificados, el artista aumenta el tamaño de las fotografías para que pierdan definición y foco, las expone con iluminación creando así un efecto de homogeneidad entre estas, aborda el tema de la infancia a manera de un memorial y a partir de los retratos escolares de niñas y niños víctimas del holocausto.[3] En esta obra también se crea un espacio en el que la infancia y la memoria se reconstruyen y se pueden volver a experimentar.

A partir de este contexto artístico, mi proyecto se sitúa dentro de las prácticas del arte digital y el arte de los nuevos medios ya que utiliza los medios para su proceso de producción y exhibición además de que crea su propio lenguaje.

[2] Gülgönen, T y Alvarez, A. (2017) Recuperado de: https://ciudadgrande.com/home/
[3] Christian Boltanski, Monument. Artsy (1986) Recuperado de: https://www.artsy.net/artwork/christian-boltanski-monument

Inausencia aborda una problemática que no ha sido trabajado desde este ámbito, el cómo los contextos sociales impactan en la infancia de una persona y propone una visualización a esta problemática desde un espacio inmersivo, así mismo explora la infancia desde la memoria de los demás y no desde la memoria personal del artista. La obra también se encuentra ligada al arte sonoro ya que usa el testimonio y la voz como elemento de producción, y busca generar distintas nociones del sonido y la escucha.

Estructura conceptual y poética de la obra

En México existen diversas infancias debido a los contextos sociales, económicos y culturales a los que se enfrentan miles de niños y niñas "En el mundo contemporáneo, marcado por la desigualdad en múltiples dimensiones, se viven infancias desiguales." (Anderson, Torrejón y Zúñiga, 2016). Estos contextos diferenciados posicionan a los infantes en la sociedad y muchas veces los marcan de por vida.

En Lerma, es posible notar que las niñas y los niños se encuentren en entornos sociales diversos y cambiantes que marcan su desarrollo y su futuro. Aceptar la pluralidad de las infancias no solo permite reconocer la enorme diversidad cultural, sino que admite que existe inequidad dentro de ésta. "Hay infancias que no se viven como infancias. Cuando un chico es sometido a la explotación laboral no podemos compararlo con otro chico al que sí se le permite vivir su infancia." (Entel, 2012)

Todas estas situaciones infantiles heterogéneas pueden ser detectadas en los relatos autobiográficos de los adultos, éstos permiten relacionar y contextualizar actores, acciones y lugares simbólicos de las experiencias vividas en su propia infancia, ya que ahí "se sitúan en épocas y escenarios donde, efectivamente devienen, se constituyen y se transforman como

sujetos. […] En los relatos se configuran el mundo familiar, escolar, social, mediático, del juego, del cuerpo, de la fantasía y del conocimiento" (Martínez, 2005). De este modo se retoma el relato autobiográfico de la infancia, como una construcción que da significado al curso de esas vidas y que permite analizar las diferentes formas en la que se vive la infancia.

Inausencia aborda, por lo tanto, el concepto de infancia ligado al de autobiografía. En este sentido la infancia es un elemento nodal de la poética de la obra, mientras que la autobiografía es utilizada como una forma de reconstrucción de la infancia vivida.

El concepto de infancia es complejo de definir y puede ser analizado desde diferentes perspectivas, ya que, como se dijo antes, no existe una sola definición ni un grupo homogéneo de niños. Inicialmente se define la infancia desde lo político, lo pedagógico y lo social para posteriormente enlazar este concepto con el de autobiografía.

La infancia es definida por la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño -CIDN- como "todo ser humano menor de 18 años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad" (Artículo 1), sin discriminación (sexo, color religión, etc.) (Naciones Unidas, 1989) Esta definición valida la idea de la infancia como una etapa de la vida. Sin embargo, es necesario hacer una aproximación a la infancia desde las distintas representaciones sociales que se le han dado a lo largo del tiempo.

La autora María V. Piedrahita hace notar que cada sociedad define explícita o implícitamente a la infancia, sus características y períodos de la vida. Señala que:

> La infancia puede entenderse como esa imagen colectivamente compartida que se tiene de ella: es aquello que la gente dice o considera que es la infancia en diversos momentos históricos. […] La representación social de la infancia tiene que

ver directamente con el pasado de cada uno de nosotros, con nuestra descendencia, y con el porvenir de cada grupo humano. (Piedrahita, 2002)

Frente a esta definición, retomo un estudio sobre la representación social de la infancia a través de los años de José Puerto Santos quien menciona que hasta el siglo IV el niño es concebido como un ser dependiente, como "un estorbo". Más adelante en el siglo XV se considera que las niñas y niños son indefensos y por ello requieren de cuidados, además se conciben como "propiedad" de los padres. Posteriormente en los siglos XVI y XVII se le reconoce con una condición de bondad e inocencia como "un ángel". En el siglo XVIII se le da la categoría de infante como "ser primitivo" con la condición de que aún le falta para ser alguien. Desde el siglo XX y hasta la actualidad el infante es reconocido como "sujeto social de derecho". (Puerto, 2002) Sin embargo, sabemos que a pesar de ser considerados sujetos de derechos en ocasiones se les impide el poder participar en las decisiones esenciales que afectan en su vida y por ello se enfrentan a múltiples situaciones inconvenientes para su desarrollo.

Que el infante sea sujeto de derecho significa que debe ejercer sus derechos de acuerdo a su edad y grado de madurez. La concepción pedagógica moderna de la infancia, define a ésta como "un periodo reservado al desarrollo y a la preparación para el ingreso de la vida adulta" (Alzate Piedrahita, Revista Ciencias Humanas No. 28).

Con base a esta definición, la infancia puede entenderse como la etapa más importante en la vida del ser humano, ya que es la que influirá en el desarrollo de la adultez.

Para Giorgio Agamben (2007), la infancia es un periodo de vida y no una "sustancia física, sino una manera de ser en el discurso". Este autor expone que el mundo moderno se

caracteriza por el fin de la experiencia, de modo que se afirma "un hombre de experiencia". Según Agamben, la existencia está compuesta de elementos que no se cristalizan. Esta "crisis de la experiencia" implica reconsiderar la infancia como un momento cronológico en relación con el lenguaje, es por ello que hay siempre una niña o un niño en cada uno de nosotros.[4] A partir de esto podemos decir que la infancia es una experiencia trascendental de un individuo, no hay niño o niña: hay infancia. Como sugiere Archard (2004, 2011), el término de infancia, antes que el de niño o niña, enfatiza sobre un estado más que sobre una etapa de la existencia de la niñez.

Considerando la infancia de esta manera como una experiencia, la infancia se convierte entonces en un pasaje de nuestra vida en el que la única manera de llegar a ella es la memoria. Al mirar al pasado encontramos una vida, unas historias que no estamos seguros en qué momento situar. Es aquí cuando la autobiografía sirve como el medio por el cual la memoria se cristaliza y se convierte en fuente para el estudio del pasado y del presente de un individuo y de una colectividad social.

El concepto de autobiografía, al igual que el de infancia, tiene múltiples lecturas. Ambos conceptos permiten explicar el problema y la poética del proyecto terminal. Esto es debido a que se utiliza el recuerdo de la infancia del adulto: la infancia y su memoria definen al adulto que se entrevistó en esta obra.

El relato autobiográfico "puede ser leído no sólo como una expresión personal, sino como un producto cultural". (Bruner, 1993). Reflejar por lo tanto la historia de una vida

[4] Agamben, G. (2007). Infancia e historia. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

individual que pertenece al mismo tiempo a una sociedad del entorno de Lerma, fue otro de los intereses de este proyecto.

Los autores, Susana Sosenski y Osorio señala que las autobiografías de la infancia "son reconstrucciones y reinterpretaciones de una memoria producto de un pasado histórico tanto individual como colectivo." en la autobiografía, menciona, "lo social se vuelve mental, pues el sentido se va comprendiendo a través del recuento de una experiencia vivida" (Sosenski & Osorio, 2012). Ellos plantean que en la autobiografía de la infancia se reconstruyen las memorias y los olvidos de dicha etapa: "la memoria de la infancia trabaja entre la evocación y el recuerdo histórico. […] Lo que las autobiografías reconstruyen y narran son las memorias y los olvidos sobre una infancia." (Sosenski & Osorio, 2012). La autora Pilar Bellver, trata el tema de la autobiografía infantil: "Al asumir la mirada del niño, el yo autobiográfico puede situarse cómodamente en la posición de observador, a la vez que se justifica más fácilmente la identificación emocional e intelectual del narrador con su grupo cultural." (Bellver, 2001: 256)

A partir de esto podemos definir la autobiografía como una reconstrucción, una manera de traer al presente la infancia como una etapa y como experiencia de nuestra existencia. Sin embargo, la reconstrucción de nuestra infancia a partir de la memoria se hace aún más difícil, pues ha pasado por el filtro del tiempo y lo que sabemos en primera persona es muy poco.

El filósofo Henri Bergson afirma que "no existe recuerdo que esté fuera de nuestra memoria, cada cosa vivida desde incluso nuestra más remota infancia, está presente en la entidad del pasado. […] mucho de lo que constituye nuestro pasado, se encuentra solo presente a nivel inconsciente." (Bergson, 1977).

Es por ello que conservamos recuerdos poco precisos y es aquí cuando la autobiografía aparece como un reconocimiento del valor de aquello que se está quedando en el olvido, un esfuerzo por traerlo al presente tal como sucede en *Inausencia*, los relatos autobiográficos de las personas entrevistadas son el medio por el cual los recuerdos son traídos al presente y son experimentados nuevamente mediante la obra artística.

CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA DE TRABAJO: Desarrollo, evolución y transformación de la propuesta artística

Propuestas artísticas iniciales

Este proyecto ha tenido una serie de cambios respecto a los conceptos y a la propuesta artística definidos inicialmente en la UEA X y XI. La propuesta artística proponía generar un contraste entre el impacto del juego y el de la explotación laboral infantil, mediante una instalación multimedia interactiva en la que de igual manera se usaban voces como elemento sonoro y elementos lumínicos para generar un espacio inmersivo. La instalación consistía en el uso de juegos de parque con los que el usuario podía interactuar y a partir de ello se detonara un audio. Para esta obra yo quería trabajar con audios de voces de niños y niñas.



Ilustración 2 Boceto final de la primera propuesta, Guadalupe Zarco, 2020.

Sin embargo, fue imposible obtener estos resultados ya que no se prestaron a contestar las preguntas concretas que yo les hacía, por considerarme una persona desconocida. Este fue un factor clave para cambiar de método de trabajo y enfocarme en adultos para trabajar el tema que a mí me interesaba abordar.

Para esta primera propuesta artística, se realizaron también pruebas tecnológicas con un prototipo de la obra a escala para reproducir los audios a partir de la interacción del espectador, el programa funcionó correctamente, aunque tuve problemas con los sensores ya que estos no daban valores exactos de la presencia de un individuo.



Ilustración 3 Boceto final de la segunda propuesta, Guadalupe Zarco,2020

La segunda propuesta artística decidí simplificarla a una instalación sólo de columpios. Tenía las mismas funciones conceptuales y tecnológicas que la propuesta anterior. Sin embargo, fue modificada de esta manera debido a las pocas posibilidades de montaje de la propuesta anterior, para esta segunda propuesta se pensó nuevamente el espacio físico, aunque posteriormente el proyecto se fue modificando para ser presentado en una modalidad virtual debido a la Pandemia mundial del COVID19.

Debido a esto y otros aspectos relacionados se generó una tercer y última propuesta. La propuesta final mantiene el tema de la infancia, pero con participaciones de adultos enfocándose en las situaciones favorables y desfavorables que vivieron durante esa etapa mediante una recolección de relatos autobiográficos y la creación de un espacio tridimensional que permitiera conocer estas situaciones. Esta propuesta se ha ido modificando en cuanto al diseño visual y funcionalidad, en un principio estaba pensada como

un recorrido virtual en el que el espectador encontraba objetos tridimensionales que detonaban un audio, sin embargo, decidí hacer la creación de un espacio con mayor significado, como lo es un parque.

Metodología de trabajo

Para la creación del escenario 3D se inició con los elementos del parque; se diseñaron los árboles, las texturas de pasto, las nubes y demás elementos que conforma ese tipo de espacio público infantil. Estos elementos se posicionaron en un terreno 3D en el que el espectador puede hacer un recorrido con el teclado de su computadora. Los elementos del parque son sencillos y con colores claros y brillantes para dar una sensación de alegría, espontaneidad y a su vez de tranquilidad.



Ilustración 4 Escenario 3D de la obra, Guadalupe Zarco, 2020.

Una vez terminado el escenario, se inició con la construcción de los elementos clave que componen a este escenario: los juegos. Se diseñaron en 3D los cinco juegos más comunes de un parque: sube y baja, columpio, tobogán, resbaladilla y rueda giratoria. Cada juego fue modelado en el programa Blender y posteriormente se ubicaron dentro de Unity en el espacio natural ya construido previamente. A cada juego se le asignó el audio de una persona entrevistada, así como los colores, las sombras y las animaciones. El columpio y la rueda se animaron para generar el movimiento que se produce al momento de que son utilizados representando la ausencia, la memoria de que ahí estuvo un niño o una niña.

El método utilizado para la realización de las entrevistas fue el de observación participante, que consiste en generar una escucha atenta, no dirigida y que permite obtener una voz directa de los entrevistados. Fueron de tipo semiestructuradas, es decir que se preparó un guion temático sobre lo que se quería preguntar, pero no se realizaron todas las preguntas o siguiendo el orden del guion, permitiendo así que el entrevistado se desviara del tema inicial y se sintiera en una conversación de forma natural. Para la realización de las preguntas guía se utilizaron las pautas de Alejandrina Silva del libro *Recogiendo una historia de vida, guía para una entrevista* (Silva, 2011). Él cual permitió diseñar las siguientes preguntas para saber acerca de la infancia de los entrevistados:

1. ¿Cuál es su nombre completo?
2. ¿Cuál es su fecha y lugar de nacimiento?
3. Describa su hogar, el vecindario y el lugar en el que creció.
4. ¿Qué era lo que más le gustaba del lugar en el que creció?
5. ¿Cómo describirías tu infancia?
6. ¿A qué se dedicaban sus padres?
7. ¿Qué clase de dificultades o tragedias afrontó su familia durante su infancia?
8. Los mejores y peores recuerdos que tenga sobre su infancia
9. ¿A qué se dedicaba cuando era niña/niño?
10. ¿Qué problemas tuvo que sobrellevar a lo largo de su infancia?
11. ¿Cuáles eran sus juegos favoritos?
12. ¿Cuáles eran sus sueños y metas?
13. ¿Qué cosas le causaban temor?
14. ¿Cuáles son algunas de las cosas que disfrutaba hacer en su tiempo libre?

Se obtuvieron un total de cinco entrevistas grabadas con las voces de tres mujeres y dos hombres, todos habitantes de Lerma: Ana María de 45 años, Luisa de 80 años, Mónica de 46 años, Erasmo de 52 años y José de 53 años.

Posteriormente se editaron las grabaciones en el programa Reaper para quitar exceso de ruido y fragmentos de la grabación en los que se hablaba de otro tema. Dentro de la plataforma en Unity se importaron los audios de las cinco infancias y se posicionó una grabación en cada juego. La configuración de cada audio se hizo en Unity con la herramienta AudioSource, esta permite ubicar los audios en el espacio 3D y modificar el volumen de acuerdo a la posición del usuario.

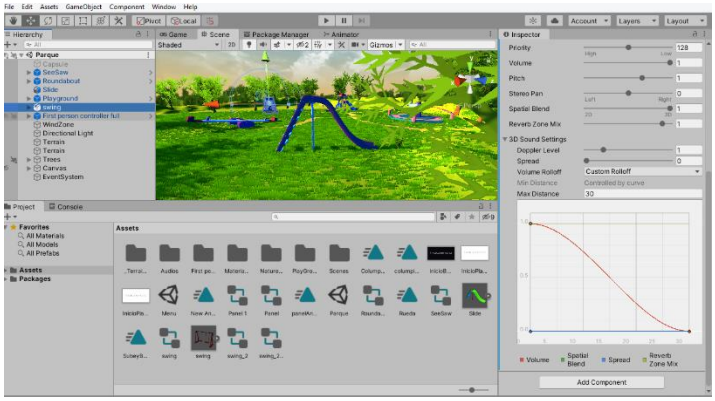


Ilustración 5 Captura de pantalla de la ubicación de los audios en la plataforma, Guadalupe Zarco, 2020

Para el montaje de la obra en la exposición virtual (EAD 05) se exportó la plataforma en un formato de aplicación para Windows y Mac. Este archivo fue montado en una página web desarrollada con HTML 5, JavaScript y CSS. Cuenta con varias ventanas, una contiene el statement de la artista, la otra el proyecto de investigación en extenso; en la tercera se muestra toda la documentación del proceso de creación de la obra: los bocetos, mapas mentales,



Ilustración 6 Captura de pantalla de la página web del proyecto, Guadalupe Zarco, 2020.

propuestas anteriores, el prototipo prueba de concepto, grabaciones y diagramas de funcionamiento. De esa manera el usuario puede explorar todo el proceso creativo, los cambios y evolución que atravesó este proyecto. La obra puede consultarse en: http://acduam.ajolote.net/2163073105/Inausencia

El proyecto *Inausencia* forma parte de la quinta edición de la Exposición de Arte Digital: *EAD.05 Fractales, resignificación de lo invisible.(* *https://ead05-fractales.site/)*, inaugurada el día 10 de noviembre de 2020, en modalidad virtual.

Proceso creativo

Inausencia como proyecto de investigación – creación está realizado mediante un proceso creativo, desarrollado mediante las siguientes etapas:

Etapa 1 Protocolo de investigación

La primera etapa del proyecto consistió en la realización de un protocolo de investigación, en el que inicialmente se definió el tema y la problemática a desarrollar, mediante la búsqueda de información sobre mis intereses personales y la realización de mapas conceptuales y lluvias de ideas sobre lo mismo. Posteriormente el planteamiento del objetivo del proyecto, la justificación y las metas del proyecto de investigación y de la propuesta artística, para esta fase se definió un objetivo general que fue desglosado con los pasos a seguir para lograr cumplir ese objetivo y finalmente fue reducido al objetivo planteado actualmente.

Se realizó un proceso de conceptualización mediante una revisión de textos sobre el tema, la definición de conceptos o teorías que sostenían conceptualmente el proyecto de investigación, estos conceptos fueron infancia y autobiografía. Ligado a esto se planteó el

marco histórico artístico, mediante la búsqueda de artistas, proyectos creativos, y obras artísticas que ayudaban a situar mi proyecto dentro de las practicas del arte digital.

Etapa 2 Definición de la propuesta artística

En una segunda etapa del proyecto se definió la propuesta creativa, esta mediante la materialización de ideas, es decir se realizaron bocetos, mapas mentales y diagramas que facilitaron ordenar la salida artística del proyecto. Así mismo, se planteó la experiencia del usuario, a través de diagramas de flujo del funcionamiento de la obra y considerando la interacción que tendría con la obra.

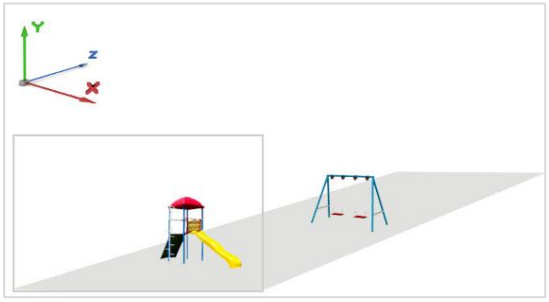


Ilustración 7 Boceto inicial de la propuesta artistica, Guadalupe Zarco, 2020.

Etapa 3 Diseño de la obra

En esta etapa del proyecto se diseñó la plataforma, los modelos 3D y las entrevistas, primero se realizó un prototipo prueba de concepto y un prototipo tecnológico, los cuales se hicieron mediante el bocetaje de todos los elementos que conforman la obra y la realización de la obra a escala con códigos de prueba, esto para verificar el correcto funcionamiento de la obra a nivel técnico y conceptual. Al mismo tiempo, se inició con la documentación de la obra mediante una bitácora semanal y capturas de pantalla del desarrollo de los prototipos.

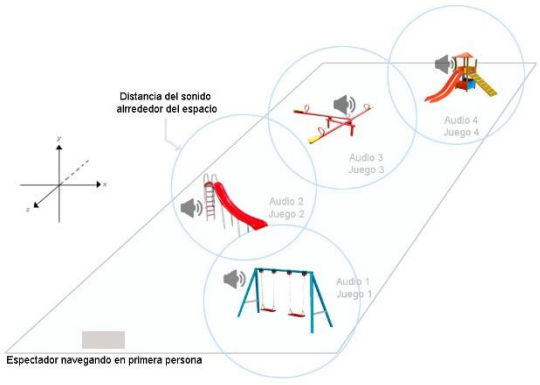


Ilustración 8 Boceto de la ubicación de los audios en la plataforma, Guadalupe Zarco, 2020.

Etapa 4 Desarrollo de la obra artística

La cuarta etapa estuvo dedicada a la realización de la obra. Iniciando con la grabación de las entrevistas y del paisaje sonoro, este se realizó en dos días diferentes, en un parque de Lerma. Posteriormente las grabaciones fueron editadas. Se hizo la construcción del escenario 3D en Unity y el modelado de los juegos en Blender. Una vez terminados los elementos visuales y sonoros de la obra, se trabajaron en conjunto dentro de Unity para poder funcionar de acuerdo a la interacción del usuario, esto se hizo mediante la programación de funciones en C#. Las funciones programadas fueron, el control en primera persona y la modificación del sonido respecto a la distancia del usuario.

Se trabajo en el diseño visual de todos los elementos de la plataforma: el color, las texturas, las sombras y la iluminación, desarrollé dos propuestas de escenarios de las cuales elegí la segunda ya que tenía más aspectos relacionados con un parque infantil.

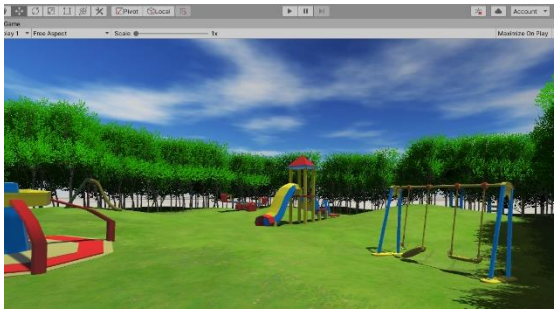


Ilustración 9 Primer propuesta de diseño visual de la plataforma, Guadalupe Zarco, 2020.

Finalmente, la obra fue exportada en un formato de aplicación descargable para Windows y Mac, se pensaba exportarla mediante la herramienta Web GL, pero debido a las características de los elementos sonoros, esto no fue posible y se optó por el formato ejecutable.

Etapa 5 Montaje y exhibición de la obra

Durante esta etapa se desarrolló la página web en la que está montada la obra, por lo que esta etapa consistió en el proceso de montaje de la pieza en la exposición virtual EAD 05. Al mismo tiempo se concluyó con la documentación de la obra expuesta, mediante la grabación del funcionamiento de la misma y la finalización de la bitácora semanal de trabajo.

Los medios utilizados para la creación de la obra están directamente relacionados con las practicas del arte digital y de los nuevos medios. Además, para la documentación, consideré que toda actividad realizada debía formar parte del proceso creativo pues es lo que sustenta el proyecto de investigación – creación, por lo que cada nota y boceto realizado, forma parte del archivo del proyecto.

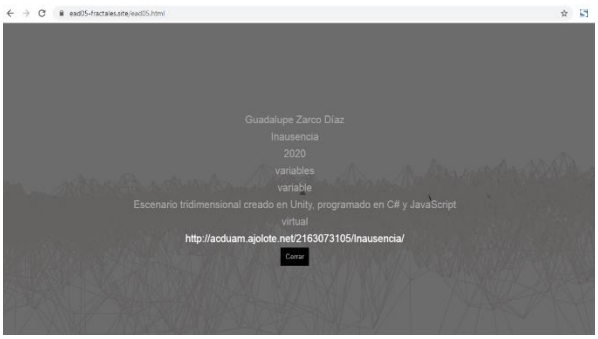


Ilustración 10 Ficha técnica de la obra en la exposición EAD 05 FRACTALES, Guadalupe Zarco, 2020.

CAPITULO 4: Resultados obtenidos

Este proyecto se planteó con el objetivo de visibilizar las distintas realidades y desigualdades sociales a las que se enfrenta la infancia de Lerma. A lo largo del desarrollo de este proyecto se analizó por un lado la existencia de diferentes infancias y por otro la autobiografía y el recuerdo. Desde un análisis en el contenido de los conceptos, se toman las ideas que han dado una claridad explicativa para el desarrollo de la obra, permitiendo que exista una conexión entre sí y mediante la propuesta creativa se logró el objetivo principal del proyecto. Actualmente la obra artística, se encuentra funcionando correctamente en la plataforma de la exhibición de la exposición virtual *Fractales*.

Aunque considero que es pronto para realizar una reflexión final sobre el proceso de trabajo, puedo decir que la obra artística y el proceso de su desarrollo están profundizando en aspectos relacionados con el reconocimiento de la existencia de las situaciones desfavorables para la población infantil, además de que están creando una memoria colectiva de las personas que forman parte de mi obra. Con esto, se espera que el espectador desarrolle un interés al relacionar los audios que componen la obra con las sensaciones almacenadas en su memoria, para generar una cadena de comunicación y participación entre la obra y los espectadores, dando así un mayor significado a la obra.

Se continúan explorando las posibilidades de mejorar el desarrollo de la propuesta artística en cuanto a la recopilación y visualización de la información, así como el implemento de un item que permita conocer cuál ha sido la experiencia del usuario frente a la obra. El resultado de la obra artística de este proyecto puede verse como una primera fase de una obra más grande en la que se incluya una mayor cantidad de entrevistas y por lo tanto de juegos y elementos visuales en la plataforma, por lo que tendría la posibilidad de mejorar la experiencia del usuario.

CONCLUSIONES

Inausencia, es un proyecto que aborda la diversidad de aspectos relacionados con la niñez, la heterogeneidad de su vida cotidiana, su participación en los contextos en los que habitaron y la manera en que la realidad social impactó en sus vidas. Acercándose a la niñez de otras épocas mediante relatos reconstructivos que historian el recuerdo del pasado para ponerlo en el presente.

El desarrollo de este proyecto me permitió explorar más allá de los conceptos y objetivos planteados, en el proceso de la investigación y de la realización de la obra, surgió la pregunta de quién es realmente la persona que narra su autobiografía, si es el niño o niña que vivió todo aquello, y se hace presente como narrador en el momento de rememorar mediante el relato. O si, por el contrario, estas experiencias traídas al presente no son más que los recuerdos de un adulto que con el tiempo se han modificado y han dado nuevos sentidos al pasado.

Por ello, quiero concluir señalando que mi proyecto otorga múltiples posibilidades de percibirse, esto depende de cierta manera en las sensaciones que cause en el espectador, puede ser visto desde la recreación del espacio para revivir la memoria, la desigualdad social en la infancia, la autobiografía como una reconstrucción de la experiencia o simplemente el recuerdo que se tiene de la infancia.

BIBLIOGRAFIA

Agamben, G. (2007). *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

ALZATE, M. V. (s. a.) Revista Electrónica Ciencia Humana, No. 28.

Anderson, J. Torrejón, S. y Zúñiga, M. (2016). *Las infancias diversas estudio fenomenológico de la niñez de cero a tres años en cuatro pueblos indígenas de la Amazonía peruana.* Perú.

Archard, D. (2011). Children's Rights. Stanford: The Stanford Encyclopedia of Philosophy. Recuperado el 13 de noviembre de 2020, de: http://plato.stanford.edu/archives/sum2011/entries/ rights-children/

Bellver, P. (2001) *La infancia como pretexto: Autobiografia, etnografía y auto etnografía en Hoyt Street de Mary Helen Ponce*. Madrid: Estudios ingleses de la universidad complutense

BERGSON, H. (1977) *Memoria y vida. Textos escogidos por Gilles Deleuze*. Madrid: Alianza, Materia y memoria. Buenos aires: Cactus.

Christian Boltanski, Monument. Artsy (1986) Recuperado de: https://www.artsy.net/artwork/christian-boltanski-monument

Entel, A. (2012). *Sociedad: Las infancias diversas y plurales.* Recuperado de: https://www.pagina12.com.ar/diario/sociedad/3-185545-2012-01-16.html

Flanagan, M. (2003) *Domestic*, Recuperado de: https://studio.maryflanagan.com/domestic/

Gülgönen, T y Alvarez, A. (2017) Recuperado de: https://ciudadgrande.com/home/

Gómez, M. (2017). *¿Qué es el new media art? Una aproximación terminológica.* Obtenido de: https://interartive.org/2012/04/new-media-art-termino

Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós

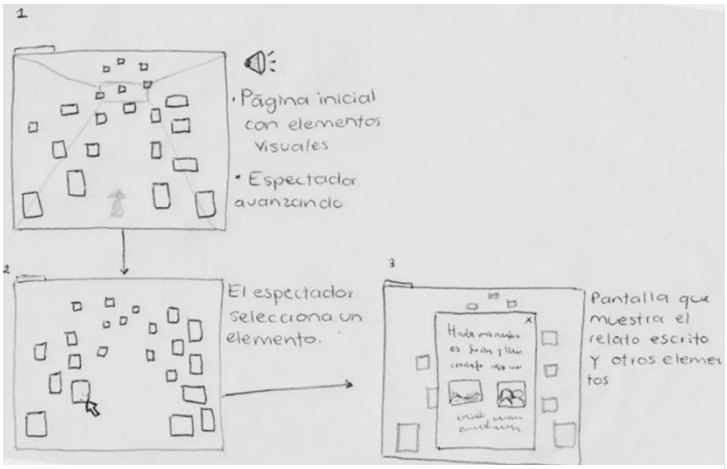
Martínez, M. (2005). *La memoria y los mundos de la Infancia-Historia Personal, Representaciones e Imaginarios de la Infancia*. Investigación. Colombia.

PUERTO SANTOS, J. (1980) *La práctica psicomotriz. Apuntes para comprender la evolución de la atención de la infancia*. Málaga: Ediciones Jaime Aljibe.

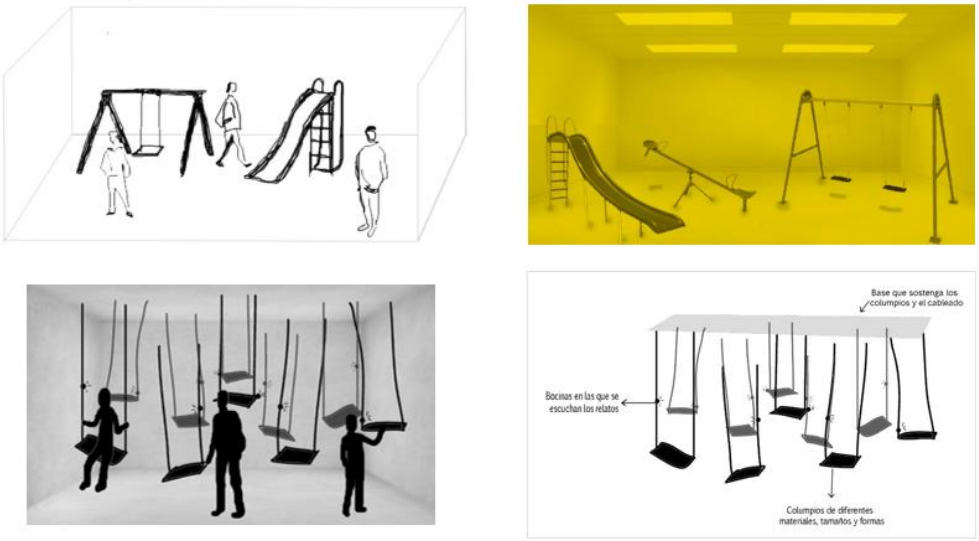
Piedrahita, M. V. A. (2002). *Concepciones e imágenes de la infancia*. Revista de Ciencias Humanas, (28).

Sosenski, S., & Osorio Gumá, M. (2012). *Memorias de infancia. La Revolución mexicana y los niños a través de dos autobiografías*. Sosenski y Jackson Albarrán (comps.).

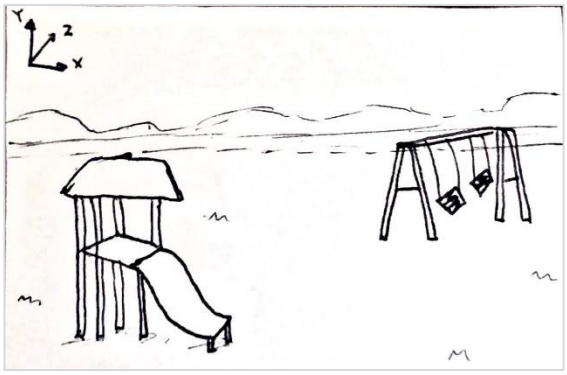
ANEXOS 1 ARCHIVO DEL PROYECTO



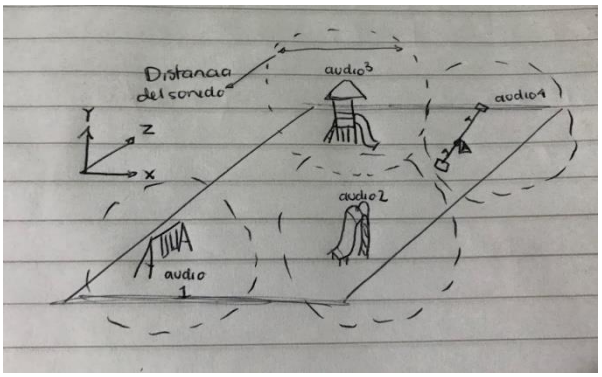
Boceto 1 Primer boceto de la propuesta final, Guadalupe Zarco, 2020.



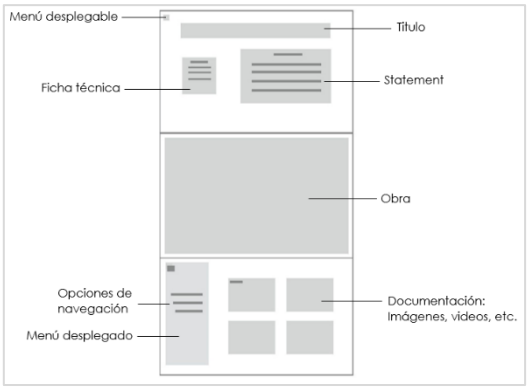
Bocetos propuestas anteriores, Guadalupe Zarco, 2020.



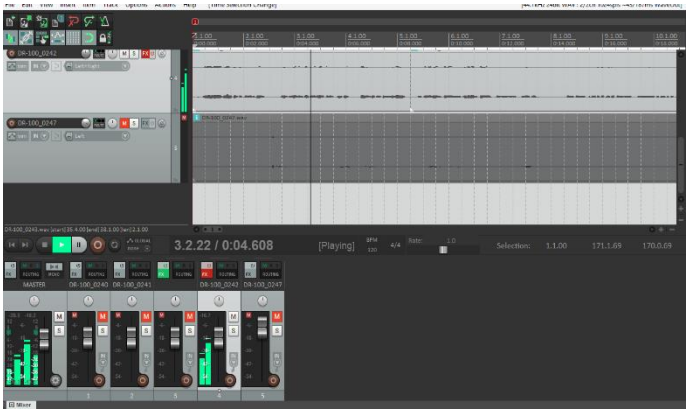
Boceto 2 Diseño del espacio 3D, Guadalupe Zarco, 2020



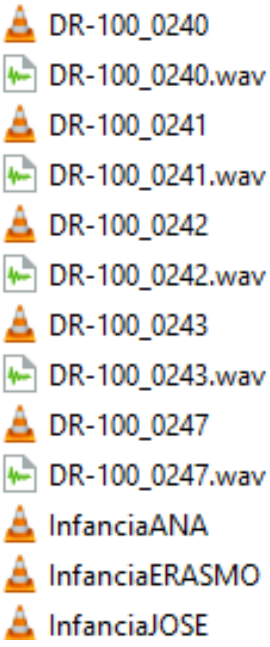
Boceto 3 Posicionamiento de los audios, Guadalupe Zarco, 2020.



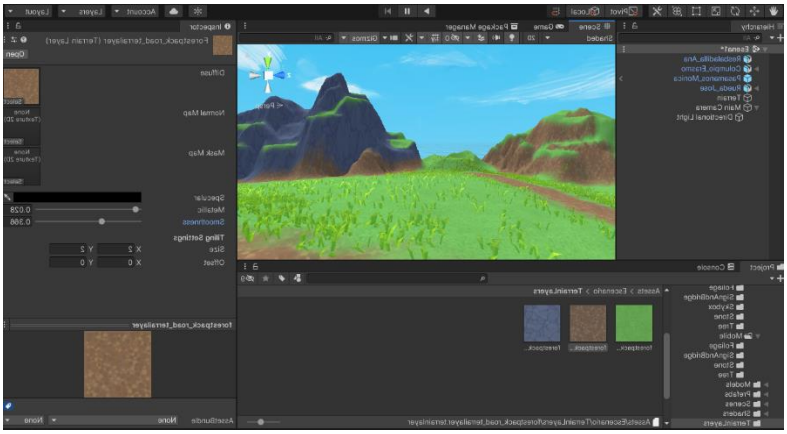
Boceto 4 Maquetado página web, Guadalupe Zarco, 2020.



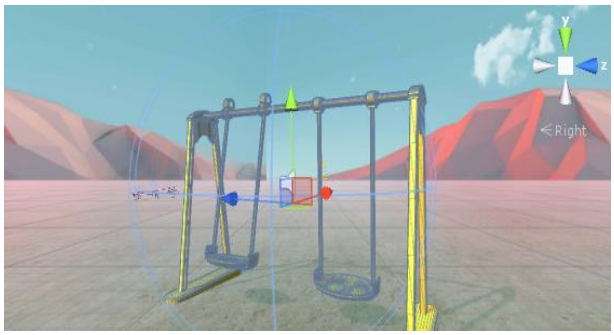
Captura de pantalla 1 Reaper, Guadalupe Zarco, 2020.



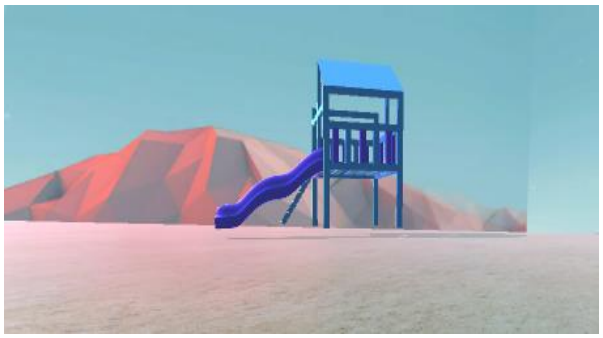
Captura de pantalla 1 Archivos de audio, Guadalupe Zarco, 2020.



Captura de pantalla 3 Terreno en Unity, Guadalupe Zarco, 2020.



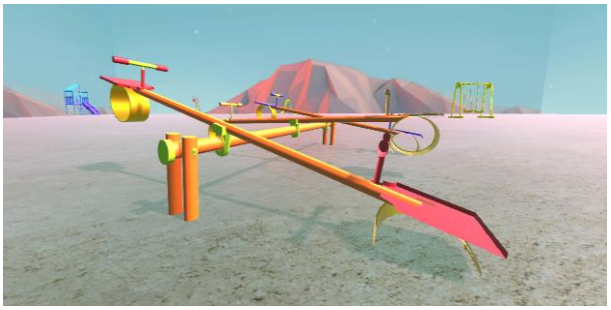
Modelo 3D 1 Columpios, Guadalupe Zarco, 2020.



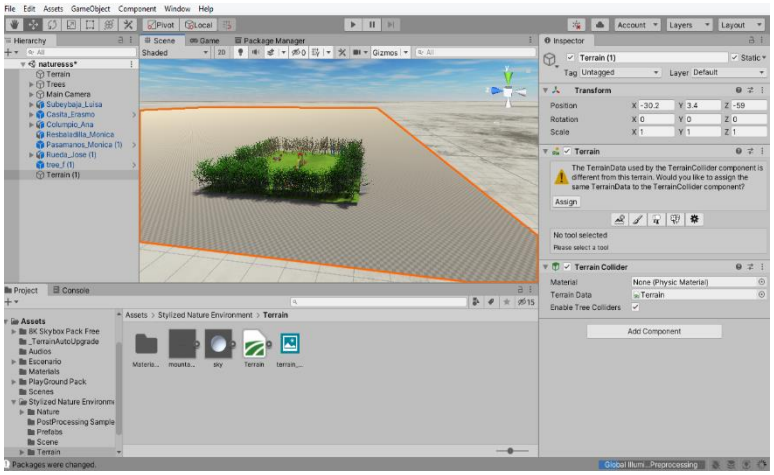
Modelo 3D 2 Tobogán, Guadalupe Zarco, 2020.

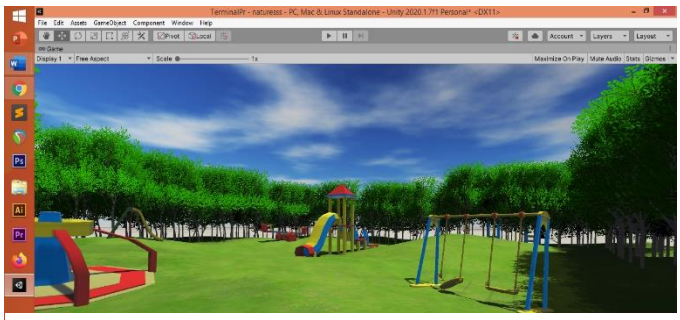


Modelo 3D 3 Resbaladilla, Guadalupe Zarco, 2020.

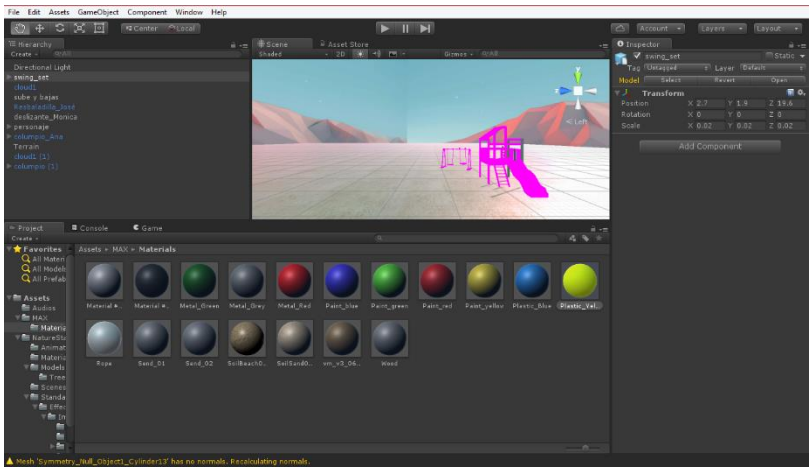


Modelo 3D 4 Sube y baja, Guadalupe Zarco, 2020.

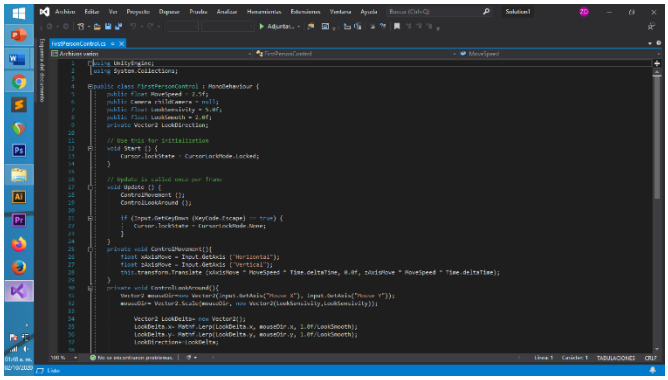




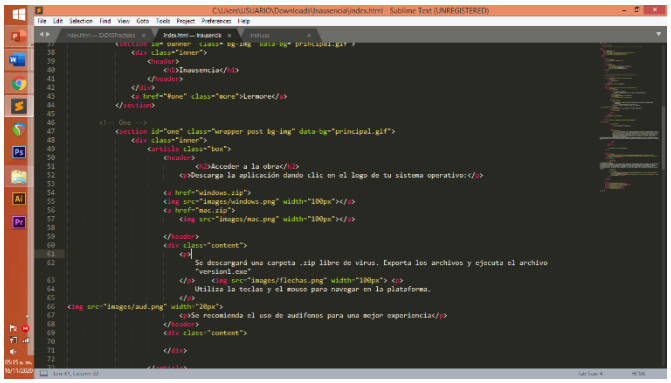
Captura de pantalla 5 Primer diseño de scenario, Guadalupe Zarco, 2020



Captura de pantalla 6 Creación de materiales (Color), Guadalupe Zarco, 2020.



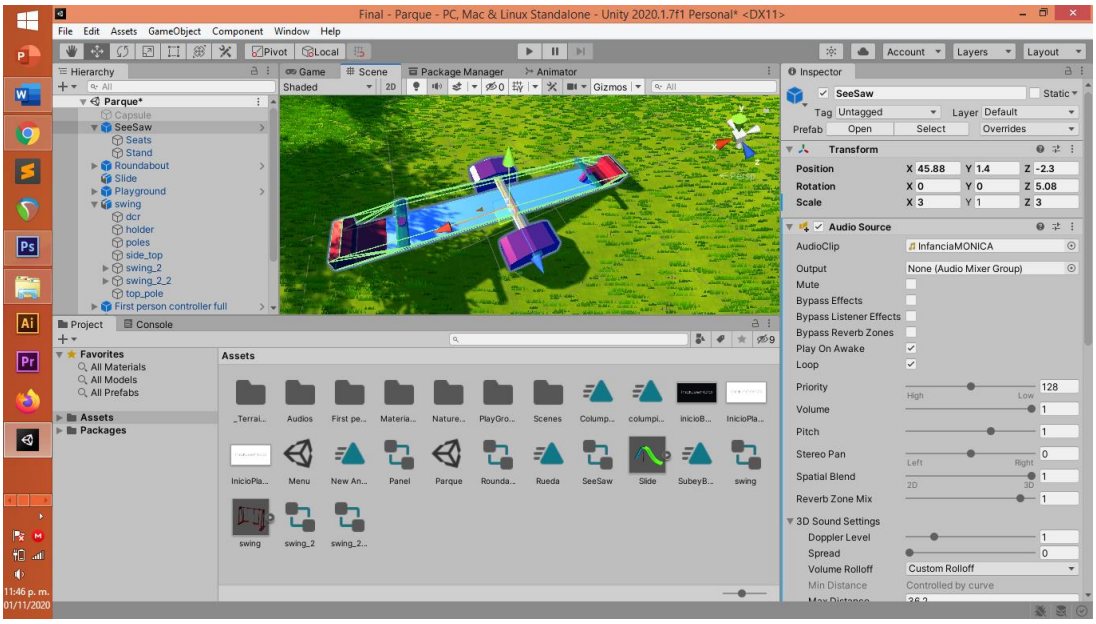
Captura de pantalla 7 Código de funciones, Guadalupe Zarco, 2020.



Captura de pantalla 8 Códigos, Guadalupe Zarco, 2020.



Captura de pantalla 9 Aplicacion de texturas, colores y sombras. Guadalupe Zarco, 2020.



Captura de pantalla 10 Configuración de sube y baja, Guadalupe Zarco, 2020.



Captura de pantalla 11 Página web de la exposicion virtual EAD 05, FRACTALES RESIGNIFICACIÓN DE LO INVISIBLE, Guadalupe Zarco Díaz, 2020.

ANEXO 2: BITACORA DE TRABAJO

ACTIVIDADES REALIZADAS DURANTE LA UEA XII
(El tiempo en horas es un aproximado de las horas que se dedicaron en realizar esta actividad)

A G O S T O
Periodo Inter trimestral

SEMANA	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO EN HORAS
1 Inter	Diseño de escenario	Agregar diseño visual al espacio en 3D (Color, iluminación)	84 H
2 Inter	Ultimas grabaciones y edición de audios		24 H 48 H
3 Inter	Agregar audios	Programar la detonación de audios de acuerdo a la respuesta del usuario Ubicar el orden de los audios dependiendo el espacio	48 H 24 H
4 Inter	Terminar diseño de escenario	Agregar detalles al diseño visual al espacio en 3D (Color, iluminación)	72 H

S E P T I E M B R E
Trimestre 2O-P

SEMANA	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO EN HORAS
1	Terminar plataforma Renderizar	Verificar que los audios se reproduzcan en tiempo y con calidad Renderizar la plataforma	48 H 72H
2	Maquetación web de página de exhibición	Crear plataforma web en la que será exportado el recorrido virtual Crear menú de navegación Espacios de textos Espacio para documentación Sonido	96 H
3	Diseño web	Diseño visual de página web	72 H
4	Exportar obra a página web	Verificar que la página se abra correctamente y la plataforma en 3D funcione	48 H
5	Revisar funcionamiento de la obra Solucionar posibles problemas técnicos	Revisar que los audios se escuchen y que la cámara responda correctamente	48 H 24 H

O C T U B R E
Trimestre 2O-P

SEMANA	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO EN HORAS
5	Revisar funcionamiento de la obra Solucionar posibles problemas técnicos	Verificar que funcione de manera correcta en la página web	12 H 12 H
6	Entregar obra	Entregar link de acceso a la obra terminada	96 H
7			
8			
9			

N O V I E M B R E
Trimestre 2O-P

SEMANA	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO EN HORAS
9			
10	Inauguración de exposición virtual Documentación de exposición		
11	Terminar documento escrito del proyecto	Escribir el apartado de exposición y documentación de la obra terminada	72 H
12	Entrega final del proyecto		