



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA  
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
MAESTRÍA EN ESTÉTICA Y ARTE

---

**LA PRÁCTICA DE *CROWDFUNDING* A TRAVÉS DE UNA PLATAFORMA DIGITAL  
PARA ESPACIOS AUTOGESTIVOS DE ARTE CONTEMPORÁNEO EN PUEBLA**

Tesis que presenta la Lic. Mayra Bielma Pérez

Para obtener el grado de  
Maestría en Estética y Arte

Asesores:

Titular: Dra. Isabel Fraile Martín  
Lector: Dr. Alberto López Cuenca  
Lector: Dr. Alberto Carrillo Canán

Puebla

Junio de 2016

## AGRADECIMIENTOS

*-A mis padres y hermanos que siempre me acompañan y apoyan con amor en cada una de mis decisiones-*

A mi asesora, la Dra. Isabel Fraile Martín por su confianza, paciencia y dedicación durante mi proceso de aprendizaje; al Dr. Alberto Carrillo Canán por sus consejos y amistad durante la maestría; al Dr. Alberto López Cuenca por su entrega, pasión e invaluable aportación académica a este trabajo; a todos los catedráticos que forman parte de la Maestría en Estética y Arte por compartir sus conocimientos.

Agradezco profundamente a la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología por su apoyo institucional y económico para la realización de este proyecto.

A mis amigos, Luis Calvo Zanabria, David Blanco Morales, Rafael Navarro Guerrero, Francisco Castillo Juárez, Miguel Oswaldo Sáenz por sus aportaciones, ideas y experiencias que ayudaron a enriquecer este proyecto.

## ÍNDICE

|   |           |
|---|-----------|
| <b>CAPÍTULO I. CULTURA IFORMAL. DEBATES ACTUALES SOBRE LA CULTURA EN LA RED DE INTERNET .....</b>   | <b>5</b>  |
| LA PRODUCCIÓN CULTURAL A TRAVÉS DEL INTERNET .....  | 6         |
| LA CULTURA DIGITAL COMO UNA MEMORIA DE PROCESAMIENTO .....  | 10        |
| LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: LA EVOLUCIÓN DEL INTERNET 2.0 .....   | 13        |
| DEL ARTISTA GENIO AL ARTISTA TRABAJADOR-PRODUCTOR.....  | 15        |
| ARTE DIGITAL: MÁS ALLÁ DEL MEDIO.....   | 17        |
| FORMAS COLECTIVAS, COLABORATIVAS Y COOPERATIVAS DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA EN LA RED ..   | 21        |
| LAS FORMAS DEL TRABAJO ARTÍSTICO EN INTERNET .....  | 25        |
| EL PAPEL DEL PRODUCTOR EN LA RED .....  | 29        |
| UN ESPACIO WEB COLABORATIVO: EL BLOG.....   | 32        |
| EL SOFTWARE LIBRE O SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO. ....  | 33        |
| DERECHOS DE AUTOR EN LA RED.....  | 36        |
| <br>  |           |
| <b>CAPÍTULO II. CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LAS ECONOMÍAS COLABORATIVAS.....</b>  | <b>42</b> |
| ECONOMÍA COLABORATIVA .....   | 43        |
| DEFINICIÓN DE LA PRÁCTICA DE <i>CROWDFUNDING</i> Y SU DESARROLLO EN PLATAFORMAS DIGITALES.....  | 51        |
| FONDEADORA: UNA PLATAFORMA DE <i>CROWDFUNDING</i> EN MÉXICO PARA PROYECTOS ARTÍSTICOS. ....   | 56        |
| <i>El caso de Revoltoso y sus alcances a partir del crowdfunding.....</i>   | <i>59</i> |
| GOTEO: LA PLATAFORMA DE <i>CROWDFUNDING</i> EN ESPAÑA PARA PROYECTOS ARTÍSTICOS.....  | 63        |
| <i>Diferentes casos de estudio en la plataforma de Crowdfunding de Goteo.....</i>   | <i>66</i> |
| <br>  |           |
| <b>CAPÍTULO III. LA PRÁCTICA DE <i>CROWDFUNDING</i> A TRAVÉS DE UNA PLATAFORMA DIGITAL PARA ESPACIOS AUTOGESTIVOS DE ARTE CONTEMPORÁNEO EN PUEBLA .....</b> | <b>70</b> |
| UN PANORAMA GENERAL DE LA ESCENA LOCAL DEL ARTE CONTEMPORÁNEO DE PUEBLA.....  | 71        |
| LAS INSTITUCIONES PÚBLICAS DESCENTRALIZADAS DE ARTE Y CULTURA DE PUEBLA: CECAP E IMACP .....  | 77        |
| <i>Financiamientos, apoyos y becas para la producción artística local .....</i>   | <i>78</i> |
| EL INSTITUTO MUNICIPAL DE ARTE Y CULTURA DE PUEBLA, IMACP .....   | 80        |
| <i>Financiamientos, apoyos y becas para la producción artística local .....</i>   | <i>82</i> |
| PROPUESTA: LA PLATAFORMA DIGITAL DE <i>CROWDFUNDING</i> EN EL CONTEXTO DE PUEBLA .....  | 85        |
| SITIOS DE PLATAFORMAS DIGITALES DE <i>CROWDFUNDING</i> Y P2P EN MÉXICO .....  | 91        |
| <br>  |           |
| <b>CONCLUSIONES .....</b>   | <b>96</b> |
| <b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>   | <b>99</b> |

## Introducción

La presente investigación propone la idea de desarrollar un modelo de *crowdfunding* a través de plataformas digitales para impulsar la creación de espacios autogestivos de arte contemporáneo en Puebla como una posibilidad de rearticular la escena local del arte. Esto se hará a partir de una investigación teórica sobre los cambios en las formas de producción artística a través de la evolución de la web 2.0, el estudio de plataformas de *crowdfunding* y proyectos que han sido financiados a través de ellas y la descripción de un panorama general de la escena del arte local de Puebla y la posible aceptación de un modelo de *crowdfunding*.

El interés por este tema surgió desde la experiencia personal de las prácticas artísticas, ya que como estudiante de artes y posteriormente de estética, me propuse hacer una búsqueda con respecto a los cambios que se han generado en las formas de producción artística gracias al internet, y reflexionar sobre las condiciones de la escena artística en el contexto de Puebla. Por ello, los objetivos particulares de esta tesis consisten en investigar teóricamente esos cambios que se han producido en el ámbito artístico y la red, examinar el *crowdfunding* y su desarrollo en las plataformas digitales, hacer un análisis sobre el funcionamiento de las plataformas de *crowdfunding* (Fondeadora en México, Goteo en España) y de algunos casos de estudio que se han llevado a cabo a través de estas plataformas. También se efectúa una evaluación sobre el funcionamiento de las instituciones de arte públicas en Puebla y su relación con la producción artística local en términos de financiamientos, becas y apoyos. Al final se explica la posibilidad de desarrollar un modelo de *crowdfunding* para espacios autogestivos de manera alterna a las instituciones de arte y cultura en Puebla.

La hipótesis que plantea este trabajo es que la práctica de *crowdfunding* a través de una plataforma digital puede activar otras formas de producción artística en el contexto de Puebla de manera alterna a las instituciones de arte y cultura del Estado. La problemática que existe es que la influencia que tienen las instituciones de arte y cultura del estado de Puebla juegan un papel importante para la producción artística, por lo que las relaciones de los productores con estas instituciones las convierte en relaciones precarias, ya que dependen de las insuficientes becas, apoyos, financiamientos, formas de

legitimación y gustos personales por toda la estructura que conforma. Por ello, es bueno preguntarse en qué consisten este tipo de relaciones y cuáles son las actuales condiciones que brindan dichos institutos en el contexto de Puebla con respecto al arte.

Por lo tanto, este trabajo está dividido en tres capítulos. El primer capítulo aborda las condiciones de las formas de producción artística desde una perspectiva teórica y, para ello, primero retomamos el libro *Cultura\_RAM* de José Luis Brea, quien plantea una reflexión crítica en torno a los cambios que se han generado en la cultura, las relaciones y formas de percepción a través de las nuevas tecnologías.

Posteriormente, se retoma el texto “El autor como productor” de Walter Benjamin, el cual es el hilo conductor para el desarrollo de este trabajo, puesto que plantea repensar el papel del artista o autor en el tejido productivo de la sociedad. Más adelante retomamos el libro de *Arte en la red* de Jesús María Carrillo, quien plantea los cambios que se han dado en el arte a partir de los movimientos artísticos, grupos colectivos y principalmente la experimentación de diferentes medios o soportes en la producción artística que anteceden al arte por internet.

En este capítulo también retomamos a tres autores, Juan Martín Prada con el libro *Las prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*; a Felix Stalder con *Digital Solidary* y Alberto López Cuenca con libro *Los comunes digitales: nuevas ecologías del trabajo artístico*, para explicar que las prácticas artísticas son cada vez más un proceso social y colectivo, donde los procesos de comunicación, la producción de relaciones y las formas de colaboración juegan un papel fundamental sobre la representación en la producción artística.

Al final de este capítulo se explica que a la par de la evolución de internet surge el *software* libre o *software* de código abierto, una plataforma que hace hincapié en las libertades esenciales que los usuarios deben tener con respecto a la distribución del conocimiento, por lo que este hecho abre otro tipo de debates, como los derechos de autor. En este sentido retomamos el texto “Los derechos de autor en la era del capitalismo cultural” de Alberto López Cuenca y Eduardo Ramírez Pedrajo, para explicar que han existido transformaciones no sólo sociales, sino también en la producción de la vida y los derechos de autor en las actuales condiciones de las tecnologías de la información.

En el segundo capítulo se da un panorama general sobre las prácticas del consumo colaborativo, los tipos de economías que existen a través del internet y, lo más importante, los cambios y posibilidades que se han logrado con este tipo de prácticas en el contexto social y artístico. Para ello, se retoma diferentes páginas de internet como el blog oficial del “consumo colaborativo” de Albert Cañigüeral y los trabajos de Rachel Bootsman, “Economía colaborativa: cómo la colaboración y la confianza están cambiando al mundo”, Camila Alicia Ortega et al. “El Dictamen del Comité Económico y Social Europeo sobre Consumo colaborativo o participativo: un modelo del sostenibilidad para el siglo XXI.”

En el mismo capítulo II, se explica el funcionamiento, los tipos de *crowdfunding* que existen, los beneficios y alcances que se pueden llegar a tener con este tipo de plataformas y, sobre todo, las posibilidades que abren o activan dentro de la producción artística. Cabe aclarar que esta es una de las partes medulares de este trabajo. En este sentido, retomamos a Amy Van Looy con el artículo “Crowdfunding”, Ethan Mollic con el artículo “The Dynamics of Crowdfunding: An Exploratory Study”, X.net con el texto de “Experiencias de *crowdfunding* en el estado español y Cataluña: principales características, retos y obstáculos”. También se examinan dos plataformas de *crowdfunding*. La primera es la plataforma Fondeadora en México y un caso de estudio en particular, a saber, la productora independiente de Cinema Fantasma con su cortometraje “Revoltoso”. La segunda plataforma es Goteo en España de la cual extraigo una serie de casos que operan de manera independiente y de acuerdo a las transformaciones sociales.

En el tercer capítulo hacemos una descripción general del panorama de la escena de la producción de arte contemporáneo en Puebla, retomamos algunas iniciativas y colectivos como referentes, los cuales se conformaron como parte del entramado del arte en la ciudad y que lograron constituirse de manera autónoma e independiente a las instituciones públicas. Posteriormente, retomamos algunas leyes del estado paraestatales y de instituciones descentralizadas para argumentar sobre el funcionamiento y la incidencia pública que tienen las instituciones de arte y cultura descentralizadas en las prácticas artísticas locales. Nos concentramos en dos institutos descentralizados, el

Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla y Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla y el Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla.

Al final se describe el desarrollo de una plataforma digital de *crowdfunding* para espacios autogestivos de arte contemporáneo en Puebla como posibilidad de funcionamiento en dicha ciudad. Para ello retomamos tres ejemplos de espacios de reflexión o iniciativas autogestivas que han sido financiados a través de plataformas de *crowdfunding*. Posteriormente, retomamos algunos proyectos que se han gestionado en espacios independientes de Puebla.

## Capítulo I

### **Cultura iFormal. Debates actuales sobre la cultura en la red de internet**

La propuesta en este capítulo es hablar sobre el cambio que se ha generado en las formas como se dan las prácticas de producción artística a partir de los nuevos medios tecnológicos, en particular, la computadora y el uso de internet; los cuales funcionan como soportes para crear nuevas formas de organización cultural, formas de interacción social, intercambio, promoción y distribución del conocimiento artístico a través de la red.

Primero retomamos la reflexión que hace José Luis Brea en torno a los cambios que se han generado en la cultura, las relaciones y formas de percepción a través de las nuevas tecnologías. Posteriormente retomamos la tesis de Walter Benjamin sobre el papel del artista o autor no como el genio incomprendido con talentos únicos sino como un sujeto inserto en el tejido productivo de la sociedad. Más adelante profundizamos sobre las prácticas artísticas en la red de internet apoyándonos en el desarrollo teórico de Jesús María Carrillo para comprender los movimientos artísticos, grupos colectivos y la experimentación de diferentes medios o soportes en la producción artística que anteceden al arte en la red.

Después, retomamos a Juan Martín Prada para contextualizar las intervenciones de las redes sociales en el ámbito artístico. Al final, profundizamos sobre los derechos de autor tomando como referente a los autores Alberto López Cuenca y Eduardo Ramírez Pedrajo, para discutir sobre el justo acceso a la información que la sociedad tiene como derecho en las actuales condiciones de producción que se encuentra con las nuevas tecnologías de la información.



## *La producción cultural a través del internet*

El marco contextual que ahora haremos referencia será el capitalismo cultural, el cual Jose Luis Brea lo define como las “[...] *economías del conocimiento*, economías en las que los procesos de generación de riqueza tienden de modo creciente a centrarse en la producción de conocimiento cognitivo (y el capitalismo, se hace, de hecho, cognitivo, cultural)”<sup>1</sup>. Con la aparición de internet, el capitalismo cultural se convierte en un “capitalismo cultural electrónico” por la distribución circulante en la red, el intercambio de información o contenido en tanto que los “flujos de significancia, inmateriales”<sup>2</sup>. El principal factor de cambio del capitalismo cultural en este momento es la mercantilización de los capitales inmateriales en tanto que producción simbólica, definidos por Brea como “[...] bienes infradelgados, intangibles, no referidos a nada relacionado con la materialización en mercancías-fetiché, sino básicamente orientados a la gestión de la vida psíquica, a la construcción de las formas de la experiencia: a la producción de última instancia a todo lo que concierne al espíritu, a lo mental,”<sup>3</sup> es decir, la producción de conceptos, emociones, trabajo intelectual, afectivo, experiencia, entretenimiento, entre otros.

La producción simbólica que “[...] es ineluctablemente la resultante de un trabajo de producción inmaterial de orden colectivo”<sup>4</sup> se integra en los propósitos económicos-productivos del sistema. Dicha producción es agudizada con los efectos de la publicidad y más recientemente con los alcances de las tecnologías de información y comunicación.

En los ámbitos del arte, prevalece por un lado el mercado del arte manteniendo una estructura tradicional basada en la propiedad de objetos artísticos, en una práctica de compra-venta, es decir “[...] las clásicas *economías de comercio y mercancía* (sentenciadas por el intercambio lucrado de objetos)...‘forzados’ a ‘recordar’ su condición de ‘propiedades’ y ‘portadores’ de un valor de cambio)...”<sup>5</sup>, pero a su vez, la digitalización en la producción artística presupone una transición a las nuevas formas

---

<sup>1</sup> José Luis Brea, *Cultura\_RAM, mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Editorial Gedisa, Barcelona, 2007, p.11.

<sup>2</sup> *Ibidem*, p.11.

<sup>3</sup> *Ibidem*, p.103.

<sup>4</sup> *Ibidem*, p.16.

<sup>5</sup> *Ibidem*, p.11.

*económicas de distribución* o “[...] economías red en las que [no existe una] transmisión de objetos mercancía, sino una regulación de los derechos de acceso al conocimiento circulante... distribuidos y permanentemente actualizados en memorias articuladas en red, activas, en línea: el valor económico es ahora y en exclusiva una función de la potencia en red que cada elemento o efecto posee, de su capacidad de proyección en la articulación multiplicada en los circuitos”<sup>6</sup>. Lo inmaterial en el arte es la “[...] difusión pública de contenidos, imágenes inmateriales y la regulación de los derechos de acceso a ella por parte de los públicos”<sup>7</sup>. Estas nuevas economías en el contexto artístico abren otro tipo de debates, como por ejemplo, la protección de los derechos de autor y la libre distribución de conocimiento.

Se sugiere contemplar las prácticas culturales fuera de las instituciones tradicionales, es decir, que se pensarán en “[...] las nuevas formas de colaboración colectiva realizadas fuera de las instituciones tradicionales [que legitiman la cultura y fuera de las prácticas] de los mercados culturales establecidos”<sup>8</sup>, tales como, galerías, museos, instituciones de arte, críticos y curadores, entre otros. Para ello, planteo una variación del concepto de *cultura informal* propuesto en el libro *Confronting the Challenges of Participatory Culture*, de Henry Jenkins, quien hace referencia a James Gee sobre las “culturas de aprendizaje informal” en tanto que “espacios de afinidad” en las redes digitales, planteando que:

Los espacios de afinidad ofrecen grandes oportunidades para el aprendizaje, Gee argumenta, que están sustentados por gente con intereses comunes que en diferencias de edad, clase, raza, género, y un nivel educativo, la gente puede participar de muchas maneras de acuerdo con sus habilidades e intereses, ya que dependen de la enseñanza de igual a igual con cada participante que se encuentra constantemente motivado para adquirir conocimiento nuevo o perfeccionar sus propias habilidades y permite a cada participante sentirse como un experto aprovechando la experiencia de otros.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> *Ibidem*, p.11.

<sup>7</sup> *Ibidem*, p.62.

<sup>8</sup> Néstor García Canclini y Ernesto Piedras, *Jóvenes creativos, estrategias y redes culturales*, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, Juan Pablos Editor, México, 2013, p.10.

<sup>9</sup> Henry Jenkins, *Confronting the Change of participatory culture, media education for the 21st century*, The MIT press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2009, p.10.

Estos espacios de afinidad virtuales en tanto que culturas de aprendizaje informal a través de la red, permiten el flujo e intercambio de conocimientos muy diversos y a su vez una desjerarquización de los mismos, es decir “[...] una organización de la opinión pública más plural y capaz de poner resistencia al potencial homologador de las grandes estructuras masmediáticas de organización consensualista de la esfera pública”<sup>10</sup>.

En el contexto artístico, estos espacios de afinidad no sólo han hecho eco en las prácticas artísticas, sino en toda su red y en concepciones del arte que eran dadas por hecho o comenzaban a desdibujarse, dando pie al desarrollo de distintos campos de discusión, desde la función autor, la diferencia entre profesional y amateur, la relación productor-consumidor, las instituciones, formas de legitimación, formas de colaboración, participación y colectividad, entre otros. En este caso hablamos de las formas como se dan las prácticas culturales en el contexto artístico, ya que estos espacios permiten “[...] reciclar contenidos, mezclarlos y apropiarlos, difundir los recursos creativos y acrecentarlos, aumentando la interacción entre autores y públicos”<sup>11</sup>. Por lo tanto, gracias al acceso libre de la información que permiten las redes digitales, se genera una amplitud en la circulación del conocimiento creativo entre diferentes usuarios.

Ahora bien, se propone el término de cultura *iFormal* por el de cultura *informal* puesto que la letra “i” significa “estar conectado a internet” como lo plantea Ken Segall quién propuso dicha letra al creador de Apple, visualizando que sus productos estarían vinculados con la conexión a internet todo el tiempo, es decir, que no se puede pensar en el dispositivo de forma aislada a su conectividad.<sup>12</sup> Sabiendo esto la cultura de la que hablamos es justamente una cultura que funciona de manera alterna a las formas tradicionales de producción cultural a través de las redes digitales. Por otra parte la letra “i” se asocia con innovación, información, inteligencia, imaginación e intercambio de saberes que transitan a través del internet. A continuación haré una breve explicación del concepto de cultura *iFormal* aquí sugerido.

---

<sup>10</sup> Brea, *Cultura\_RAM*, p.62.

<sup>11</sup> Néstor García Canlini, “Creativos, precarios e interculturales” en Museo Nacional Reina Sofía, pagina oficial en: <http://www.museoreinasofia.es/multimedia/creativos-precarios-e-interculturales>, última consulta 9 de marzo de 2016.

<sup>12</sup> Ken Segall, “El mito detrás de la letra ‘i’ de Apple”, portafolio virtual en: <http://www.portafolio.co/negocios/empresas/ken-segall-mito-detras-i-apple-53174>, última consulta 9 de marzo de 2016.

La *Cultura iFormal* que propnemos, se define como el espacio en el cual habita una interconexión del contenido, a saber, las redes, links, plataformas, buscadores, blogs, entre otros. La cultura *iFormal* es una nueva práctica que permite a muchas personas relacionarse entre sí para producir, distribuir, intercambiar y consumir la información o contenido. Se indica que dicha forma no debe ser supuesta como una estructura rígida y estática, sino como una forma que está en constante cambio, donde la información y los contenidos son permeables a través de la red. Como lo plantea Lev Manovich quien menciona que:

En medida que la computación se fue equiparando con el uso de Internet durante la segunda parte de los noventa, el ordenador en sentido original (esto es: la computadora), se hizo cada vez menos visible y su identidad como vehículo de otras formas culturales ya establecidas fue cobrando cada vez más importancia. Música y películas circulan por Internet; los archivos de música en mp3 son descargados y reproducidos en reproductores autónomos de mp3 [otro ejemplo es la nueva aplicación de *spotify* que es un servicio de reproducción de música que solamente funciona si las personas se encuentran conectadas a la red]; los libros son descargados en aparatos autónomos de lectura de libros electrónicos; telefonía y fax van por Internet –todas estas aplicaciones utilizan el ordenador como canal de comunicación, sin que éste tenga nada que computar.<sup>13</sup>

En otras palabras, la cultura *iFormal* no se puede pensar solamente con elementos físicos como la computadora (hardware) separado del internet (software), es decir que no se puede entender la computadora sin su conectividad a internet.

En este sentido, en términos McLuhanianos, propongo repensar la tesis, “el medio es el mensaje” refiriéndose únicamente al objeto tecnológico (en este caso la computadora) como el único medio que genera cambios en las relaciones y percepciones humanas, sino que la propuesta es pensar en la computadora e internet como una asociación íntima, en una simbiosis donde ambas partes funcionan como un medio que amplía e intensifica las posibilidades de interacción, funciones diversas y formas de trabajo diferentes de los individuos.

---

<sup>13</sup> Lev Manovich, “La vanguardia como software”, traducción de Martha García Quiñones, 2002, pp.2-3, ver en: <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>, última consulta, 17 de marzo de 2016.

Se entiende la tesis de el medio es el mensaje como “[...] el cambio de escala de ritmo o patrón que se introduce en los asuntos humanos”<sup>14</sup>, es decir que tanto la computadora como internet son generadores de las transformaciones e intensificaciones sensibles, así como de los cambios que se dan en las formas de interacción y relación humana. En resumen, no se puede imaginar la computadora e internet como dos entes uno separado del otro, puesto que la computadora no sólo es un objeto físico, sino que es un “canal de comunicación” como lo plantea Manovich y como lo plantea la propuesta antes mencionada de la marca Apple con respecto a la letra “i” en sus productos.

### ***La Cultura digital como una memoria de procesamiento***

En *Cultura\_RAM*, José Luis Brea plantea que “[...] la cultura en efecto ya no es una herramienta de almacenamiento y consignación patrimonial, archivística, sino sobre todo dinámica, proceso y arquitectura relacional, herramienta de interacción y principio de la acción comunicativa”<sup>15</sup>, esto es que con la llegada de la computadora y principalmente internet las formas de concebir la cultura y sus prácticas han dado un importante giro, ya que en la actualidad la función de la computadora no es el almacenamiento de datos, sino el procesamiento de información, de relaciones, interacción y comunicación a través de las redes.

La condición del intercambio del conocimiento ya no es una “memoria de documento” sino que es una memoria activa, la cual produce y distribuye lo que en algún momento fueron los saberes almacenables. La cultura actualmente tiene que ver más con una comunicación en red que permite ampliamente la libre distribución y circulación de las creaciones y del conocimiento, “[...] al igual que ocurría en los registros de los dispositivos-memoria- [la cultura] abandona el territorio del objeto, de la inscripción del objeto, para articularse en exclusiva sobre el flujo, sobre la distribución red, sobre la pura

---

<sup>14</sup> Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1996, p.30.

<sup>15</sup> Brea, *Cultura\_RAM*, p.6.

tensión en línea –en tiempo real– de la libre circulación de los flujos de significancia, inmateriales.”<sup>16</sup>

Ahora, la cultura empieza a comportarse “[...] como una memoria de procesamiento, de interconexión de datos –y sujetos– de conocimiento”<sup>17</sup>, se reproduce en diferentes direcciones, generando importantes nodos de enlace entre usuarios con intereses afines. Esta cultura en términos de Gilles Deleuze es “rizomática” puesto que genera raicillas que se expanden y se conectan unas con otras en diferentes dimensiones, constituyendo una multiplicidad de combinaciones y posibilidades de desarrollo en las formas de interacción social, producción e intercambio de conocimientos dentro de espacios alternativos, y es en este sentido una especie de agenciamiento, entendiendo este concepto como el “[...] aumento de dimensiones en una multiplicidad que cambia necesariamente de naturaleza en medida que aumenta sus conexiones.”<sup>18</sup>

La cultura *iFormal* es precisamente un espacio que se reconfigura y crece de acuerdo con las dinámicas que la red y la comunidad digital van creando con base en sus intereses, anhelos, posibilidades y necesidades. Esta cultura se caracteriza por estar innovándose en cada momento y por ofrecer diversas posibilidades de reproducción y de difusión del conocimiento creativo. Las plataformas digitales, aplicaciones, programas, páginas web, blogs, entre otros, son estos medios que permiten crear nuevas formas de construcción, promoción, distribución, intercambio de habilidades, destrezas al igual que nuevas formas de financiamiento y conocimientos alternativos de las instituciones culturales reguladoras.

Estos medios son espacios de circulación creativa-activa, en los cuales, su activación recobra sentido porque cuenta con la participación de un gran número de personas que se interconectan y organizan dentro de estos espacios de afinidad para generar nuevas formas de cooperación, colaboración, circulación, producción y economía.

Por otra parte, en el contexto de la producción simbólica en tanto que inmaterial, el autor no es el único en términos laborales que produce conocimiento creativo sino que,

---

<sup>16</sup> *Ibidem*, p. 11.

<sup>17</sup> *Ibidem*, p. 5.

<sup>18</sup> Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Rizoma en Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia*, editorial pre-textos, Valencia, 1994, p.14.

como lo plantea Brea, el consumidor, es decir el *lector*, también se convierte en un productor de contenido puesto que las ideas que circulan a través de las redes son re-creadas, interpretadas, retroalimentadas y sobretodo procesadas por un sin fin de personas que se encuentran en línea en ese espacio, lo cual hace que este consumo sea “a la postre *creativo*”. La dicotomía entre autor y lector de alguna manera se diluye superando las barreras entre ambas ocupaciones. Esta producción simbólica es “[...] fruto de un proceso cada vez más comunitario y colectivo”<sup>19</sup>, en la cual día a día se suman más personas a estas nuevas formas de colaboración, donde el espacio como forma alterna de crear, intercambiar, producir y trabajar permite que fluya una serie de intereses mutuos y la aparición de nuevos escenarios colectivos; el sujeto individual se difumina ante la acción participativa y colaborativa del sujeto comunitario.

Un ejemplo de colaboración y contribución comunitaria bien conocido es la plataforma Wikipedia, una enciclopedia virtual sin fines de lucro que consiste en la colaboración de cualquier voluntario para la construcción de un *contenido libre*, entendiendo éste, como un concepto que abarca cualquier obra funcional u otro contenido creativo que no posee restricciones legales significativas en relación con el derecho de uso, la redistribución, y la creación de versiones modificables o derivadas por parte de terceros. En este sentido la plataforma Wikipedia puede ser editable en cualquier momento, la construcción de su contenido es a partir de puntos de vista neutrales y con referencias para corroborar dicha información escrita.<sup>20</sup>

Otros ejemplos de formas colaborativas son la *Blogsfera*<sup>21</sup>, *Delicious*<sup>22</sup>, plataformas de *crowdfunding* y *crowdsourcing* para artistas, agentes culturales, investigadores de arte, productores artísticos, etc. como, Goteo en España<sup>23</sup>, *Kickstarter*

---

<sup>19</sup> Brea, *Cultura\_RAM*, p.14.

<sup>20</sup> Wikipedia, “enciclopedia virtual”, en Wikipedia página oficial en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>, última consulta 17 de marzo de 2016.

<sup>21</sup> Blogsfera 2015 y más, es una plataforma que funciona como un blog de blogs, en el que se articulan propuestas reales de la sociedad civil ante la crisis global. Para mayor información consultar: <http://www.otromundoestaenmarcha.org/blogsfera-2015-y-mas/>, última consulta 17 de marzo de 2016.

<sup>22</sup> Es un servicio que permite almacenar, clasificar y compartir enlaces en la red, consultar en: <http://www.plataformaprojecta.org/recurso/delicious>, última consulta 13 de marzo de 2016.

<sup>23</sup> Es una plataforma de financiamiento para cualquier tipo de proyectos o ideas en mente en España,. Para mayor información consulta la página oficial en: <https://www.goteo.org>, última consulta 13 de marzo de 2016.

en Estados Unidos<sup>24</sup>, Fondeadora en México<sup>25</sup> y actualmente, que está en modo beta, la red colaborativa de arte contemporáneo en Latinoamérica<sup>26</sup>, entre muchos otros.

### ***Las nuevas tecnologías: La evolución del internet 2.0***

Con la evolución de internet, se creó la web 1.0, en la cual, el navegador era el motor fundamental. Dicha web se caracteriza por documentos simples que están constituidos únicamente por texto y que dichos navegadores los interpretaban. Posteriormente apareció el Hyper Text Markup Lenguaje (HTML), que es un formato hipertextual que sirve para la publicación de textos o documentos en la red. De esta manera, todos los documentos empezaron a funcionar a partir de este lenguaje lo que produjo una disposición de páginas web interconectadas generados por una persona especializada, también salieron los primeros buscadores, Internet Explorer, Netscape, entre otros<sup>27</sup>. Lo cual quiere decir que existían pocos productores de contenidos y eran muchos lectores de dichos contenidos; estos usuarios eran solamente consumidores y no participaban de manera activa, en términos de Brea, memorias de almacenamiento, archivísticas, no dinámicas o de procesamiento, de interconexión de los usuarios como lo es actualmente con la web 2.0.

La web 2.0 surge como continuación de la web 1.0. y se define como “[...] un conjunto de herramientas que promueven la participación *online*, en lo que a la creación de contenidos y participación social se refiere”<sup>28</sup>. En la web 2.0 la clave es el lector RSS (Really Simple Syndication) porque busca la información, la organiza, la selecciona y la distribuye. Por lo tanto la Web 2.0 se considera como un transporte de contenidos y de interactividad social en la red, como lo mencionamos en el apartado anterior cuando

---

<sup>24</sup> Es una plataforma de financiamiento para cualquier tipo de proyectos o ideas en mente en Estados Unidos. Visitar la página oficial en: <https://www.kickstarter.com>, última consulta 13 de marzo de 2016.

<sup>25</sup> Es una plataforma de financiamiento para cualquier tipo de proyectos o ideas en mente en México. Visitar la página oficial en: <https://fondeadora.mx/descubre>, última consulta 13 de marzo de 2016.

<sup>26</sup> Red Colaborativa de Arte Contemporáneo Latinoamericano, página oficial en: <http://vadb.info>, última consulta 15 de marzo de 2016.

<sup>27</sup> *Ibidem*, pp.6-8.

<sup>28</sup> *Ibidem*, p.2.



Manovich mencionaba que el internet como ahora lo entendemos es precisamente un canal de comunicación un vehículo de otras formas culturales y sociales que permiten una reconfiguración de las relaciones y percepciones humanas (McLuhan). Entendemos este contenido como las imágenes, videos, conversaciones y archivos, cualquier tipo de información circulante a través de la red. En los últimos años ha habido un incremento de creaciones, un flujo de información cambiante, creación de aplicaciones, blogs y plataformas que cambiaban el rumbo de la web 1.0 de almacenamiento de datos a la fluencia de información, esto es la Web 2.0.

La web 2.0 es una forma de denominar internet que sirve a partir de herramientas y tecnologías de la información para la transferencia e intercambio de información vía red, la cual facilita la participación de personas y se sustenta a partir de ellas, es decir que su funcionamiento parte de la interacción y participación social con herramientas interactivas, intuitivas y fáciles, y no solo el almacenamiento de la información, sino un punto en donde convergen diferentes usuarios para crear, colaborar, generar conocimiento y formas de relacionarse, dichas formas funcionan solamente y conviven a través de la red como puntos de encuentro. “Algunos ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, *mashups* y folcsonomías. Es la evolución de las aplicaciones estáticas a dinámicas donde la colaboración del usuario es necesaria.”<sup>29</sup>

Los usuarios pueden mezclar y subir contenidos de interés en diferentes plataformas o buscadores en la red; un ejemplo es el buscador más importante Google, también los usuarios pueden cooperar para la creación de contenidos como sucede en Wikipedia, relacionarse socialmente con otras personas a través de un perfil personal como es en Facebook y MySpace, compartir conocimiento o contenidos de interés personal a otros como en Negg, Meneame, intercambiar cualquier tipo de objetos por otros de interés como en Swaptree, autopromocionarse y publicar videos, información, obras de arte, trabajos, imágenes de cualquier tipo en YouTube, Flickr, Blogger, Instagram, Pinterest, entre otros.

---

<sup>29</sup> Wikipedia, la enciclopedia libre. Para mayor información consultar:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](https://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0), última consulta 25 de abril de 2016.

La Web 2.0 permite la interacción y acceso libre por que es una plataforma de red social. En ella, se permite la inmediatez y la publicaciones son instantáneas que pueden ser vistas, utilizadas y reusadas por un grupo de personas y su característica es que tiene herramientas sencillas. Entre más personas participen en ella, mejor funciona la red, esto es porque,

El patrón de funcionamiento de la “Web 2.0” se basa en cómo conseguir añadir al usuario a la información disponible. Por eso se ha dicho en tantas ocasiones que hoy todos estamos deviniendo componentes del software o “software biónico”, que las aplicaciones web “tienden a la gente dentro”. La comparación de la “Web 2.0” con aquel falso autómatas que jugaba al ajedrez gracias a una persona que se ocultaba en su interior construido en 1770 por Wolfgang von Kempelen se hace un símil recurrente.<sup>30</sup>

La web 2.0 basa su desarrollo en Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS). Un sistema de gestión de contenidos permite la creación y administración de contenidos principalmente en páginas web, por lo tanto podemos notar una evolución en la cual, pasa de ser una web informativa creada por expertos a una web social donde cualquier ciudadano puede participar fácilmente ya que las aplicaciones que aparecen en dicha web son muy sencillas de manejar. La evolución de estos sistemas consiste de (HTML) a formatos (PHP, ASP, JAVA) que son colaborativos y se construyen en medida que interactúan con los usuarios.

### ***Del artista genio al artista trabajador-productor***

Es pertinente antes de comenzar a hablar de la producción y gestión de la cultura establecernos en el marco contextual actual de los modos de producción artística. Para ello, deberemos comprender primero cómo se han reformulado las prácticas artísticas conforme a las dinámicas contemporáneas y cuál es el rol que ocupan en las actuales economías del capitalismo cultural.

---

<sup>30</sup> Juan Martín Prada, “La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la web 2.0”, s.e., p.67.

Desde el siglo XIX las prácticas artísticas occidentales han dejado de herencia hasta nuestros días la concepción del artista como un genio, un intelectual o una persona con “dotes creativos ajenos a los de la gente común”, aquella gente que sí realiza labores “productivos” o materiales en los sistemas de producción económica (pensemos en un médico, un ingeniero o un empresario) es decir aquellas actividades que cumplen con un fin productivo. Esta idea de equiparar el trabajo artístico con el trabajo del productor ha hecho que se cuestione en muchos sentidos las formas de producción artística y que actualmente con el uso de las nuevas tecnologías se posibilite una reconfiguración en los modos de hacer y entender el arte que van más allá del simple medio o de las prácticas tradicionales de producción de objetos artísticos “innovadores” de la herencia del “artista genio”. El uso del internet por ejemplo ha abierto nuevas formas de “[...] asociación y organización, activismo, artivismo y distintos asociacionismos a la estela de las prácticas en red.”<sup>31</sup>

Sin embargo, para poder entender el arte en su estado actual habremos de pensarlo junto con su contexto en la esfera de trabajo que se desarrolla. Esto es, entender el trabajo del artista-autor o como Walter Benjamin lo denomina, “el autor como productor”, texto en el cual se replantea la idea de la “autonomía del artista” como dador de su tiempo, esfuerzo y trabajo a lo común o al resto. Se sugiere un desplazamiento del autor trabajando individualmente en su taller hacía el productor construyendo formas sociales, es decir, se sugiere un papel de trabajador activo en el engranaje de producción de capital de una sociedad, abierto y con iniciativa de organización, cooperación, intercambio y con una creatividad compartida socialmente y no el artista como un personaje aislado que crítica al entramado social o como el utópico dador de identidad política<sup>32</sup>, sino que “[...] el artista moderno podía y debía convertirse en un factor de transformación del aparato productivo existente”, utilizando los nuevos medios tecnológicos (fotografía, radio y el cine) como soportes tecnológicos que con su uso hacen posible las transformaciones sociales y la [...] eliminación de las separaciones entre emisor y receptor y entre técnica y contenido en que se basaba el aparato de producción y explotación capitalista.”<sup>33</sup>

La esfera de trabajo a la que pertenece el artista y las formas que constituyen su

---

<sup>31</sup> Alberto López Cuenca, *Los comunes digitales: nuevas ecologías del trabajo artístico*, p.4.

<sup>32</sup> Walter Benjamin, *El autor como productor*, Taurus edición, Madrid, 1975, pp.1-5.

<sup>33</sup> Jesús María Carrillo, *Arte en la red*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2004, p.164.

práctica atienden a un determinado contexto y específicamente a una determinada organización social en la que el trabajo del artista es posicionado. Por ejemplo, a pesar de que algunos artistas contemporáneos trabajan teniendo como punto de anclaje un papel antagónico, en muchas ocasiones este mismo papel ya ha sido regulado por el total de la estructura en que participa, a saber, artista, curador, museo, mercado, galería, público afín, etc., es decir, este papel llega a ser lo que se espera de estos artistas.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que el contexto en que se desarrolla el artista también se ha ido configurando conjuntamente de acuerdo a las herramientas y avances tecnológicos de cada época, desde la imagen, el pincel y el cincel, hasta las videocámaras, los chips, las telecomunicaciones, la computadora y actualmente el internet. Por mucho tiempo hasta entrar al siglo XX, las técnicas de las artes fueron limitadas a los grandes bloques de la pintura, escultura o gráfica, mientras que en el contexto actual el acceso a herramientas y tecnologías incide marcadamente en las formas de trabajo del artista, en los perfiles a los que se encamina y finalmente en las maneras de educación.

### ***Arte digital: más allá del medio***

El arte digital tiene una existencia histórica que se basa en los movimientos y cambios artísticos que se fueron dando durante la modernidad, desde los movimientos vanguardistas, tales como, los Dadistas, Futuristas, el Pop Art, hasta la enunciación de objetos maquínicos industrializados puestos en escena por Marcel Duchamp, con sus famosos *ready mades*. Esta “modernidad maquinal” de las vanguardias desde los años 20’s permitió que los artistas empezaran a explorar con diferentes “medios tecnológicos” como soportes e incluso como propias obras de arte o medios para publicitarse y llegar al estrellato como es el caso de Andy Warhol. El medio de la radio, por ejemplo, tomó un papel principal como aparato tecnológico de comunicación que permitía una reconfiguración entre los emisores y receptores, haciendo visible la participación de la sociedad y colocando al “arte en tanto que un medio de comunicación social”<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> Jesús Carrillo, *Arte en la red*, p.157.

Los movimientos en París como la Internacional Situacionista en 1957, tendrían un papel crucial en el estudio de los medios. Este movimiento plantea un posicionamiento ambiguo con respecto a los medios tecnológicos. Por una parte reconocía a los medios tecnológicos como “[...] el instrumento principal del capitalismo en la producción de la cultura del espectáculo mediante la cual alienar a las masas y neutralizar toda posibilidad revolucionaria,”<sup>35</sup> y por otra, “[...] toman el medio tecnológico como lugar prioritario de acción pero proyectando sobre él un lógica y unos fines subversivos y totalmente ajenos a aquellos para los que originalmente había sido concebido y que determinaban su uso normal.”<sup>36</sup> Sin embargo, su crítica principal era luchar contra la pasividad social que existía e incitar a una participación, activación e interacción humana como parte fundamental de una sociedad.

Los movimientos estadounidenses en los 60’s también jugaron un papel fundamental en el cambio de las formas de producción de las prácticas artísticas tales como, el *performance*, el *happening*, *fluxus* y el arte conceptual<sup>37</sup>. Éste último con la tesis del rechazo al objeto artístico proponiendo un desplazamiento de la obra de arte a la “idea”<sup>38</sup>, es decir, una desobjetualización en la producción artística, en la cuál el concepto y texto se convierten en los protagonistas del arte. Posteriormente la aparición del *mail art*, donde “[...] la obra ya no se identificaba siquiera con el contenido más o menos artístico de la carta, sino con el proceso mismo de comunicación por correo.”<sup>39</sup>

Esta forma nueva de hacer arte anuncia un cambio en los procesos de valoración, ya no como la producción de objetos que afectan la “experiencia estética”<sup>40</sup> del individuo que la contempla o como una obra de arte “única” puesta en el mercado para ser consumida por la élite con poder adquisitivo o como una obra expuesta en una institución de prestigio esperando asegurarse el reconocimiento y legitimación en el contexto del arte, sino que hay un desplazamiento del objeto al “proceso”, en donde dicho proceso de hacer arte exige la experimentación y articulación con otros medios, y en este sentido, el arte

---

<sup>35</sup> *Ibidem*, p.167.

<sup>36</sup> *Ídem*, p.167.

<sup>37</sup> *Ídem*, p.167.

<sup>38</sup> Robert C. Morgan, *Del arte a la idea, Ensayos sobre arte conceptual*, Cambridge University Press, ediciones Akal, Madrid, 2003, s.p.

<sup>39</sup> Jesús Carrillo, *Arte en la red*, p.168.

<sup>40</sup> Entendiendo este concepto en el sentido tradicional.

pasa a ser una acción. En el *mail art* por ejemplo, se comenzó a experimentar con el fax y el correo, medios que hacen posible una expansión, interacción y comunicación social en tanto que se relaciona e inside en la vida cotidiana, en esta lógica “[la] estructura comunicacional, reticular y multidireccional haría del *mail art* uno de los precedentes más directos del arte en la red.”<sup>41</sup>

Al mismo tiempo, en el acto de experimentación, el autor-productor explora y explota al medio para reconfigurar sus procesos de producción artística, sin olvidar que los movimientos sociales de alguna manera también han incidido en la producción de la obra de arte<sup>42</sup>. Aunado a esto, me permito regresar al planteamiento de la tesis de McLuhan “el medio es el mensaje” que se propone al principio de este capítulo, para argumentar nuevamente que los medios tecnológicos no son los únicos capaces de reconfigurar nuestra sensibilidad y por ende nuestras relaciones y funciones dentro de la sociedad<sup>43</sup>. Son también los individuos y los autores que en su papel de *boy scout* buscan explotar las posibilidades del medio para adaptarlas a sus necesidades y encontrar nuevas formas de uso y es en esta exploración-explotación-adaptación que existe una constante reconfiguración del medio, de sus posibilidades y evidentemente de la sociedad, puesto que “[...] la parte importante no son las tecnologías, sino las formaciones sociales y culturales que se construyen mediante el uso de ellos.”<sup>44</sup>

Posteriormente, durante los 70’s y 80’s en este sentido de experimentación de los artistas sobre el medio tecnológico y sus posibilidades, y sobre las exploraciones creativas, surgieron prácticas que iban desde la “[...] disolución de la distancia geográfica en tiempo real”<sup>45</sup> como el grupo de artistas llamado Mobile Image que llevaron a cabo un proyecto en el cual dos grupos de bailarines coordinaban sus pasos en tiempo real y se retransmitían por una pantalla vía satélite<sup>46</sup>. Este tipo de actividades comenzaban a marcar una pauta distinta en la concepción de las formas de producir arte, considerando a estos “medios de exploración” como “[...] vehículos de comunicación utilizados de una forma cotidiana por el conjunto de la sociedad, al menos en los países

---

<sup>41</sup> Jesús Carrillo, *Arte en la red*, p.168.

<sup>42</sup> *Ibidem*, p.158.

<sup>43</sup> McLuhan, *Comprender los medios de comunicación*, p. 30.

<sup>44</sup> Felix Stalder, *Digital Solidary*, PML book, 2013, p.43. La traducción es nuestra.

<sup>45</sup> Jesús Carrillo, *Arte en la red*, p.174.

<sup>46</sup> *Ibidem*, p.174.

del Primer Mundo”<sup>47</sup>. En otras palabras empieza una articulación de la obra con los procesos de comunicación, dando pie a una interacción y una colectividad social a través de la red, una prueba como antecedente de esta expansión a la interacción y colectividad social fue a partir de la exploración de la radio y la televisión, lo cual permitió la creación de modos de comunicación independientes de las compañías de telecomunicación y fuera del perfil estatal; dando pie al surgimiento de colectivos como Videofreex, People’s video theater y Raindance Corporation entre otros.<sup>48</sup>

Estas formas de expansión del medio a través de su exploración, juegan un papel importante en la creación de modos alternativos a las instituciones reguladoras, como lo fue en su momento el uso de la televisión, ya que el “[...] modelo de televisión alternativo fue utilizado como vehículo de información y denuncia por grupos normalmente silenciados o con difícil acceso a los medios generales de comunicación.”<sup>49</sup> Por una parte esto nos muestra que el acceso a la información siempre ha estado restringido a ciertos grupos sociales que tienen las posibilidades de acceder a dicha información, ya sean, condiciones económicas, geográficas, sociales, políticas, y lo más importante, la capacidad de producir en ese medio. Por otra parte, es preciso recalcar que dicha información siempre ha estado regulada por las instituciones que controlan “el acceso”; sin embargo, también vemos un claro ejemplo que el papel que juega el trabajador-productor de intervenir activamente, le ha dado la posibilidad de ir más allá del medio tecnológico, de usarlo como vehículo para crear a través de éstos medios formas de organización social, de manera alterna a las instituciones.

En esta lógica de emancipación social por parte de los excluidos, la televisión al igual que la radio fueron medios que se utilizaron de manera distinta para lo que habían sido creados; lo que nos recuerda a la actitud de los movimientos situacionistas del arte con respecto a los medios, también son un claro ejemplo que tanto la radio como la televisión son medios que anteceden al internet, el cual, actualmente por su propia naturaleza hace posible de forma más inmediata y simultánea la participación colectiva, la comunicación, interacción y funciona como vehículo de libre acceso e información y

---

<sup>47</sup> Jesús Carrillo, *Arte en la red*, p.174.

<sup>48</sup> *Ibidem*, p.177.

<sup>49</sup> *Ídem*, p.177.

como un espacio que permite crear movimientos sociales alternos a las instituciones, es decir como un lugar “prioritario de acción”.

En los inicios del arte en el medio del internet por ejemplo se consideró como “[...] un campo ideal para el desarrollo de una práctica artística radicalmente inmaterial, procesual, colaborativa, más vinculada a la producción de situaciones y procesos comunicativos particulares que a la generación concreta de obras.”<sup>50</sup>

Es importante mencionar que el internet como un lugar prioritario de acción produce modos de vida y formas de organización que van más allá del medio, en el sentido que se hace visible en las relaciones humanas, es decir, que internet configura o media las relaciones humanas, puesto que “[...] en la ecología de la red, las maneras de organizarse en y mediante ella no quedaría sólo en el ámbito digital sino que articularía otras formas de organización social. Cabría así hablar, frente a los precipitados discursos sobre la desmaterialización que supuestamente caracteriza a la era digital, de nuevas materialidades digitales.”<sup>51</sup>

### ***Formas colectivas, colaborativas y cooperativas de la producción artística en la red***

El impacto que tienen las nuevas tecnologías en el contexto artístico, refiriéndonos desde los inicios del internet en los noventas hasta nuestros días, también tiene su antecedente principalmente en la fotografía digital y el cine y en la experimentación con video-instalaciones.<sup>52</sup> Sin detenerme en este punto, pasaré a tratar directamente sobre las prácticas artísticas en la red, donde ésta puede entenderse como un “espacio colectivo” donde los “modos de hacer” de las prácticas artísticas “[...] se definen desde la producción no de capital sino de sociabilidad”<sup>53</sup> esto es en la medida en que se pueden articular con otros espacios, circuitos y reconfiguran o inciden en las relaciones sociales.

Un antecedente claro de los modos de concebir las prácticas artísticas en el internet fue el movimiento social del ciberfeminismo, con intervenciones críticas y

---

<sup>50</sup> Juan Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, ediciones Akal, 2012, Madrid, p.9.

<sup>51</sup> López Cuenca, *Los comunes digitales*, p.4.

<sup>52</sup> Jesús Carrillo, *Arte en la red*, pp.183-184.

<sup>53</sup> López Cuenca, *Los comunes digitales*, p.26.



políticas con respecto al cuerpo, el patriarcado, los roles de identidad y los mecanismos de poder. Tales críticas iban desde imágenes trasgresoras hasta denuncias a través de la red. Participando más adelante en diversos foros de debate cultural en internet como Kassel y Ars Electrónica.<sup>54</sup> Lo que hace este movimiento ciberfeminista no es solamente un reclamo de género en el contexto social y tecnológico sino que dichas prácticas apuntan hacia un activismo en la red, es decir, que se genera todo un movimiento social y de organización a través de internet y se “materializa”<sup>55</sup> en las practicas sociales, transformando nuestros modos de relacionarnos. Jesús Carrillo plantea que:

La visión del ‘ciberespacio’ como hábitat que nos transmiten los artistas de los últimos años de la década de los 90 y comienzos del siglo XXI es del todo menos utópica. Prima sobre todo el análisis de los modos específicos en que la red afecta nuestros modos cotidianos de comportamiento y sociabilidad y, sobre todo, la propuesta de tácticas que permitan la subversión y reapropiación de tales dinámicas de un modo político. Las grandes conceptualizaciones de la red como mundo son parte del pasado y los artistas utilizan la red como vehículo para reflexionar y actuar sobre un mundo fragmentado y dividido tanto fuera como dentro de Internet.<sup>56</sup>

Si bien, el ciberfeminismo también es un claro ejemplo de creación colectiva y de las posibilidades de uso y configuración del medio de internet, la creación de plataformas web de organización social y política que este movimiento desarrolló, son la pauta para las prácticas artísticas en colectivo a través de la red. Los movimientos activistas y artistas que se dan a través de la red ocupan un lugar importante en la organización, colaboración y principalmente en fomentar el pensamiento crítico con respecto al internet como medio “[...] de producción de valor, significado y subjetividad que en ella se dan.”<sup>57</sup> A la construcción de formas de experiencia, de la gestión de la vida psíquica, como lo planteó Brea al principio del capítulo, cuando hablaba sobre la importancia de la producción simbólica o inmaterial en el capitalismo cultural. Las emociones, el trabajo intelectual, afectivo, etc.

---

<sup>54</sup> Jesús Carrillo, *Arte en la red*, p.193.

<sup>55</sup> En el sentido que produce transformaciones sociales.

<sup>56</sup> Jesús Carrillo, *Arte en la red*, p.193.

<sup>57</sup> Martín Prada, *Practicas artísticas e internet*, p. 9

Por otra parte, las formas de producción, aunque aún se encuentran ligadas a la lógica del mercado, ésta ya no es necesariamente el hilo conductor de las relaciones, ni tampoco lo es la producción de valores puramente comerciales, sino que mientras que el carácter principal de la producción sea la cooperación, la colaboración y la colectividad, el sujeto crea otro tipo de valores enfocados más al uso y no solamente a los valores de cambio. En este sentido, Stalder menciona que:

La producción en lugar de ser puramente comercial (o pública), se está convirtiendo en social. Es decir, que tiene actores muy heterogéneos, cada uno persiguiendo sus propios objetivos, de acuerdo con su propia agenda e intereses, pero a través de un recurso compartido al que contribuyen y de la que se puede tomar. Esto amplía considerablemente una gama de cosas que se pueden producir, ya que la producción no tiene que estar orientada a los mercados y su orientación hacia los valores de cambio. Cada vez más, la producción puede estar orientada a los valores de uso. Las personas producen conjuntamente cosas que valoran por sí mismos. Por lo tanto, los aspectos de la producción se llevan a cabo de una manera cooperativa fuera del mercado, incluso si algunas salidas de esta producción se pueden volver a traducir en mercado y en las relaciones de competencia. En cierto modo, se podría decir que a medida que el mercado usurpa en lo social, lo social invade el mercado, desdibujando los límites entre los dos dominios en formas cada vez más complejas.<sup>58</sup>

Con el internet, en el contexto artístico por ejemplo, las formas de producción se han transformado y expandido a nuevas “esferas sociales”. Esto es que el autor comienza a producir de manera colectiva desde diferentes puntos geográficos con otros artistas, “[...] la priorización de la comunicación sobre la representación,”<sup>59</sup> el trabajo, el conocimiento y las habilidades son cada vez más de un proceso de sociabilidad, de un proceso de valor de uso; sin embargo, es importante mencionar que la base de una parte de las prácticas artísticas, históricamente devienen de una “acción colectiva”, es decir que, “[...] un resultado directo de estos procesos de colectivización fue tanto la transformación de la obra artística como de los modos de su producción y los agentes que participaban en ellos. En lugar del consabido objeto, los colectivos pasaron a gestar

---

<sup>58</sup> Stalder, *Digital Solidary*, p.18. La traducción es nuestra.

<sup>59</sup> Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet*, p. 17

relaciones sociales a través de intervenciones mediáticas, instalaciones y performances.”<sup>60</sup> Por ello, la producción artística no se rige únicamente por las leyes del mercado con la finalidad de producir objetos o productos para ser vendidos y generar dinero, sino que se abren otras posibilidades de producir de manera colectiva y compartida, a saber, afinidades, conocimiento, creatividad, gustos, relaciones, proyectos en común en tanto que valores de uso, es decir que “el carácter inmaterial”<sup>61</sup> de la creación artística es una de las cualidades principales del arte en Internet.

Si bien, este proceso de colectividad, colaboración y cooperación es una característica esencial dentro de la evolución, ya que diferentes antropólogos, sociólogos y teóricos evolutivos, plantean que el ser humano moderno por naturaleza es un ser social y que desde entonces ha trabajado de manera colectiva, puesto que en medida que incrementaba sus relaciones sociales, aumentaban también sus habilidades lingüísticas y el dominio y exploración de las “herramientas de uso” (tecnologías).<sup>62</sup> La fabricación tecnológica iba evolucionando y por lo tanto iba siendo más sofisticada y especializada de acuerdo al uso y las necesidades que iban surgiendo; esto exigía un mayor y mejor dominio de las tecnologías, lo cual quiere decir que tanto la evolución tecnológica y su exploración como las relaciones sociales siempre han sido interdependientes, ya que “[...] las herramientas humanas son cooperativas y de naturaleza social.”<sup>63</sup>

Estas tecnologías se encuentran estrechamente vinculadas con la estructura social, esto es, que en la medida en que el ser humano aumentaba su capacidad tecnológica a la par que la social, aumentaba su capacidad mental, es decir, que dicha capacidad o inteligencia incrementaba de manera colectiva y con el desarrollo de habilidades tecnológicas a partir de una exploración de las herramientas y sus posibilidades de uso. Esto permitía su adaptación y función dentro de una estructura social, así como la supervivencia al entorno.

Se plantea también la tesis dentro de la evolución humana que en las culturas han existido formas sociales por divisiones de labor y una redistribución de dichos grupos

---

<sup>60</sup> López Cuenca, *Los comunes digitales*, p.9.

<sup>61</sup> Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet*, p.17.

<sup>62</sup> Kathleen R. Gibson, “Tool use, lenguaje and social behavior in relationship to information processing capacities” en *Tools, language and cognition in human evolution*, Kathleen Gibson y Tim Ingold, Cambridge University Press, 1993, p. 256-257. La traducción es nuestra.

<sup>63</sup> *Ibidem*, p.257.

sociales a partir de las formas de producción, gracias a los modos de utilización de las tecnologías o herramientas de uso<sup>64</sup>, (pensemos en la persona que cazaba, la que cortaba la piel del animal, la que recolectaba, la que hacía fuego, etc.), aunque estas divisiones aparentemente sean fragmentarias, la forma de cómo se articulan unas con otras para producir un bien común se efectúa de manera colectiva. Esto nos recuerda la idea antes planteada de Stalder sobre la importancia de las formaciones sociales y culturales que se tienen a partir de la utilización de los medios tecnológicos.

Ahora bien, actualmente nos encontramos que los modos cooperativos y de socialización día a día se potencializan con internet, lo que produce relaciones sociales, procesos comunicativos y un conocimiento compartido. Estas formas de potencializar nuestras relaciones sociales y de incrementar nuestras capacidades intelectuales se hacen de manera colectiva; sin embargo, los que pueden producir bajo esta lupa, es decir en la red, son los que pueden formar parte de estas nuevas formas de adaptación social, redistribución laboral, inclusión y de supervivencia en la era del “capitalismo informático,”<sup>65</sup> a saber, los que producen relaciones en Facebook, crean blogs para hacer crítica o auto-promocionarse, plataformas digitales para buscar algún financiamiento de forma colaborativa (*crowdfunding*), wikis para construir un conocimiento de manera colectiva y compartirlo, etc.

Por lo tanto, en el campo artístico esto implica cuestionarse dos cosas, 1) cuáles son las actuales condiciones de trabajo del artista con respecto al internet, 2) cuál es el papel que desempeña el productor con la red de internet.

### ***Las formas del trabajo artístico en internet***

En este apartado retomaremos las aproximaciones antes mencionadas sobre las prácticas cooperativas, colectiva y colaborativas que en el texto *Complications; On collaboration*

---

<sup>64</sup> Gibson, “Tool use, lenguaje and social behavior”, p.257

<sup>65</sup> Para saber más sobre este concepto se puede consultar “Capitalismo informático, cambio tecnológico y desarrollo nacional” de Miguel Ángel Rivera Ríos, quien lo introduce para explicar los cambios y la importancia del conocimiento y la información que se han dado en las actuales sociedades a través del internet.

*Agency and Contemporary Art*, María Lind define claramente para referirse a las prácticas artísticas contemporáneas. Lind sostiene que,

Colaboración se convierte en un término general para los diversos métodos de trabajo que requieren más de un participante, cooperación por el contrario hace hincapié en la idea de trabajar en conjunto y beneficiarse mutuamente. A través de su énfasis de la solidaridad, la palabra colectivo da un eco de las formas de trabajo dentro de un sistema social socialista. Acción colectiva se refiere precisamente a actuar colectivamente, mientras que la interacción puede significar que varias personas interactúen entre sí, así como que un solo individuo interactúa con, por ejemplo, pulsando un botón. La participación se asocia más con la creación de un contexto donde los participantes pueden tomar parte en algo que otra persona ha creado pero donde no son sin embargo oportunidades de tener un impacto.<sup>66</sup>

Las actuales prácticas artísticas apuntan a formas de trabajo fuera del individualismo, en el cual, los procesos sociales se estructuran de tal manera que surge el interés de organizar formas alternas de producción, en las cuales, los sujetos sociales pueden actuar o trabajar de manera conjunta o colectiva y autónoma. La creación de situaciones y relaciones funcionan dentro de una estructura laboral, el desarrollo de habilidades y conocimientos depende del trabajo en conjunto y no de la experiencia individual, “[...] el trabajo inmaterial, es decir, diferentes tipos de servicios como la información o la atención, así como otras actividades que crean relaciones y situaciones sociales, son fundamentales, [...] lo que es típico del trabajo inmaterial es que produce comunicación, relaciones sociales y cooperación.”<sup>67</sup>

Necesariamente habría que mencionar aquí dos periodos históricos importantes, la década de los noventas con la web 1.0 y la entrada de la web 2.0 en la década de 2000. En el primer periodo, las prácticas colaborativas a través del internet, característicos de la web 1.0, buscaban situarse fuera del contexto institucional que marcaba las formas de producción y legitimaba la creación artística, y fuera de las lógicas del mercado del arte que dictaminaban también las formas de producción artística. Había una búsqueda por espacios autónomos e independientes a las instituciones reguladoras. Estas primeras

---

<sup>66</sup> María Lind, *Complications; On collaboration Agency and Contemporary Art*, p.54.

<sup>67</sup> *Ibidem*, p.57.

manifestaciones artísticas que se dieron en internet de manera alterna a las instituciones se denominaron *net art*, de manera concreta, “[...] el carácter del *net art* como actividad analítica de la propia red, como arte de la red y que trata o reflexiona acerca de la red.”<sup>68</sup>

No obstante, “[...] se observa desde los primeros años en la red un marcado abandono de los modos de producción y de autoría individuales y la utilización masiva de modos de trabajo en equipo y la construcción de identidades o nombres colectivos para firmar las obras,”<sup>69</sup> lo que nos recuerda al ya mencionado Walter Benjamin con su texto anticipatorio “El autor como productor”. Algunos ejemplos que trabajaron de forma colaborativa y colectiva en la red son, Irational, Critical Art Ensemble, Luther Blisset, Knowbotic Resarch, entre otros.<sup>70</sup> Critical Art Ensemble por ejemplo, es uno de los grupos consolidados por los años que llevan a través de internet. Este colectivo funciona desde 1986 y trabaja desde intervenciones artísticas hasta obras teóricas-críticas que se pueden consultar libremente en [www.critical-art.net](http://www.critical-art.net). Su trabajo siempre ha estado enfocado a la investigación de modos de cooperación para rearticular el contexto social y hacer crítica a la dictadura del capitalismo avanzado.<sup>71</sup>

Posteriormente, con la evolución de internet hacia el 2000, las prácticas colectivas iban transformándose y enfrentando nuevos retos, una característica que aún comparten es que siguen buscando formas autónomas de constitución fuera de las instituciones, por lo que se crean espacios alternos a éstas, como lo hemos mencionado, blogs, plataformas, aplicaciones, entre otros. La evolución de la web inclusiva 2.0 y el *software* libre que actualmente siguen operando requieren nuevas formas de uso, dichas formas de participación en la red tendrían un ingrediente principal, a saber, el acto de compartir, tal como lo plantea Stalder quien menciona que,

La nueva interdependencia de la singularidad y colectividad es particularmente visible en proyectos de software libre, donde la intensa co-operación (reacción colectiva) y el estado de intensa competencia y opiniones sólidamente definidas (afirmando singularidad y la creación de opiniones diferenciales dentro de la red) co-existen y son dependientes una de la otra. Subyacente a todo esto es lo que tal vez sea el meta-valor de esta cultura:

---

<sup>68</sup> Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet*, p.14.

<sup>69</sup> Jesús Carrillo, *Arte en la red*, p.230.

<sup>70</sup> *Ibidem*, p.230.

<sup>71</sup> *Ibidem*, p.234.

compartir. Compartir es la puesta a disposición de un recurso a todos los demás sin la expectativa de un retorno inmediato o directo. [...] Compartir sin embargo, tampoco es un acto de caridad o altruista, como donar a una causa digna que no afecte a uno personalmente, pero en el que el retorno es de forma indirecta. [...] En lugar de establecer relaciones entre los actores individuales (es decir personas físicas o jurídicas), la relación entre personas es mediada a través de formas colectivas.<sup>72</sup>

Las nuevas formas sociales de compartir de manera informal es una de las cualidades más importantes del internet, su infraestructura como se menciona al principio de este capítulo de la web 2.0, es la interacción, el intercambio y la diversidad social lo que hace posible el acto de compartir. Por lo cual podríamos decir que existe un segundo periodo del arte por internet y que hasta nuestros días sigue en constante reconfiguración, es decir que ahora existe un “*software* social”<sup>73</sup> desde luego más inclusivo y participativo, en donde existe una necesidad de crear contenidos por los usuarios y compartirlos a través de fotografías, blogs, videos, comentarios, la necesidad de comunicarse, dialogar con otros, expresar sus pensamientos y sentimientos públicamente, intercambiar información, cooperar con otros y generar un beneficio mutuo. En la web 2.0 los usuarios producen sociabilidad, “[...] cuanto más usuarios, mejor será una determinada plataforma o red social, es decir, que hay valor en el volumen, que lo cuantitativo deviene cualitativo en esta fase dos de la red, [...] siendo uno de los elementos claves de la producción actual.”<sup>74</sup> Las redes sociales como Facebook y Twitter son un ejemplo de esto.

Dado este cambio en la red, las formas de trabajo en las prácticas artísticas se iban transformando a estas nuevas dinámicas de compartir, ampliando sus modos de hacer y de uso a partir de la creación de herramientas y espacios para sus formas de producción que con el tiempo serían más inclusivas. El artista en un principio de la web 2.0, iba a funcionar como un “*médium*” el cual crea herramientas que son puestas para la sociedad, tales como, plataformas, blogs, para ser utilizadas por diferentes actores en la escena, es decir que “[...] ofrecen una estructura, una herramienta, un medio en el que sea el

---

<sup>72</sup> Stalder, *Digital Solidary*, p.56. La traducción es mía.

<sup>73</sup> *Ibidem*, p.22.

<sup>74</sup> Martín Prada, *La creatividad de la multitud conectada*, p.66.

espectador el que se exprese, en el que sea el espectador el que cree.”<sup>75</sup> Incluso, “[...] las mismas industrias de *software* iban a solicitar de los artistas su colaboración para perfeccionar sus sistemas.”<sup>76</sup>

Aquí podemos notar dos cosas, la primera es la integración de especializaciones para trabajar de manera conjunta en un fin determinado, en este caso la informática y las artes. La segunda es que con los espacios de comunicación creados por informáticos y artistas, el espectador comienza a integrarse al proceso creativo, es decir que no solo es consumidor del contenido como al principio lo mencionaba José Luis Brea, cuando explicaba las primeras interconexiones del sujeto que se manifestaron a través de la red. Sin embargo, para Brea el consumidor era activo en el sentido de que configuraba su percepción, sus relaciones, por ello era un consumo creativo. Ahora el consumidor también se convierte en productor de contenido y esto es posible puesto que la nueva red inclusiva permite que los usuarios participen en la producción de contenidos y a su vez distribuyan ese contenido a través de las redes.

### ***El papel del como productor en la red***

Alvin Toffler en *La tercera ola* propone el término “prosumidores” para referirse a una mezcla entre productor y consumidor, esto es que el consumidor deja de ser pasivo y se convierte en un productor a su vez. El consumidor participa en el proceso de producción eliminando de esta manera las barreras que en la era industrial se habían dado entre productor y consumidor en las lógicas de mercado, entre el productor de bienes y servicios y el consumidor de dichos bienes. Ahora los consumidores son también productores de bienes y servicios que a su vez hacen uso de ellos. Toffler describe dos momentos (olas) importantes anteriores a los prosumidores de la tercera ola,

Durante la primera ola, la mayoría de las personas consumían lo que ellas mismas producían. No eran ni productores ni consumidores en el sentido habitual. Eran, en su lugar, lo que podría denominarse “prosumidores”. Fue la revolución industrial lo que, al

---

<sup>75</sup> Martín Prada, *La creatividad de la multitud conectada*, p.60.

<sup>76</sup> Jesús Carrillo, *Arte en la red*, p.204.



introducir una cuña en la sociedad, separó estas dos funciones y dio con ella nacimiento a lo que ahora llamamos productores y consumidores. Esta escisión condujo a la rápida extensión del mercado o red de intercambio... ese dédalo de canales a cuyo través las mercancías o servicios producidos por usted llegan hasta mí, y viceversa [...] con la segunda ola, pasamos de una sociedad agrícola basada en la “producción para el uso” — una economía de prosumidores, como si dijésemos— a una sociedad industrial basada en la “producción para el intercambio”.<sup>77</sup>

En este sentido, el autor menciona que lo que caracteriza a la tercera ola es precisamente la fusión entre la primera ola en tanto que producción de uso y la segunda ola en tanto que producción de intercambio y esto “[...] conduce a nuevos estilos de trabajo y nuevas ordenaciones de la vida”.<sup>78</sup> Actualmente por ejemplo, con las posibilidades del internet se ha visto un resurgimiento del prosumidor en el sentido en que éste produce el propio contenido que circula en la red y a su vez participa en la elaboración de herramientas que permiten la colaboración de otros para la producción de dichos contenidos, distribuye y consume el propio contenido producido. Por lo tanto el trabajo del prosumidor es una “acción” que se encuentra en constante cambio y reestructuración en el internet, y su trabajo es más autónomo.

Recordemos la propuesta de disolución de categorizaciones entre el artista y el productor, entre el escritor y el lector que hace Walter Benjamin en su texto “El autor como productor”. Lo que en algún momento fue exclusivo del artista genio con talento y profesionalismo, ahora con la red, cualquier consumidor tiene las posibilidades de producir o crear contenido de forma *amateur*<sup>79</sup>, lo que nos recuerda a la Société Anonyme cuando menciona que, “[...] la cuestión de la identidad del autor o su condición es una cuestión definitivamente trasnochada. Nadie es autor: todo productor es una sociedad anónima —incluso diríamos: el producto de una sociedad anónima”<sup>80</sup>. En el sentido de que no existe un autor único, sino que son un grupo de personas que colaboran

---

<sup>77</sup> Alvin Toffler, *La tercera ola*, Plaza y janes editores, traducción de Adolfo Martín Cubierta, Colombia, 1980, p.171.

<sup>78</sup> *Ibidem*, p. 178.

<sup>79</sup> Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, p. 36-48. Prada plantea el término de *amateur* para explicar la participación y creación que existe por parte de los usuarios en la producción de contenido por las tecnologías de la información, específicamente el internet. Plantea que con la web 2.0 ahora los consumidores son también productores del contenido.

<sup>80</sup> La Société Anonyme, *Redefinición de las prácticas artísticas* en: <http://aleph-arts.org/lisa/lisa47/manifiesto.html>, última consulta 20 de abril de 2016.

para la creación de los contenidos. Entonces, ¿es preciso reconsiderar el proceso creativo?, ¿cuál es el papel del artista si todos son productores?, ¿qué pasa con los derechos de autor si la lógica inclusiva de la web 2.0 propone producciones colectivas?

Recapitulando, en un apartado previo, “Del artista genio al productor-trabajador”, se dijo que la actitud del autor no consistía en hacer comentarios críticos de acontecimientos sociales y políticos a partir del arte sino de cambiar el papel del artista ya no como autor sino como productor, como cualquier sujeto inserto dentro del tejido productivo de la sociedad, “[...] su misión no es informar, sino luchar; no juega al espectador, sino interviene activamente”<sup>81</sup>. Esto nos recuerda a la propuesta de Walter Gropius en la Bauhaus, en generar una nueva relación entre las fuerzas sociales, artísticas y artesanales. Gropius propuso vincular a los artistas con la sociedad, es decir, que el arte se pueda insertar en la forma de vida cotidiana, y para ello plantea “[...] una actitud diferente ante el trabajo”.<sup>82</sup>

Esto es, con la industrialización las formas de producción artística se transformaron. El desarrollo de los medios tecnológicos (las máquinas) permitieron nuevas formas cooperativas de trabajo, puesto que es desde la máquina donde se empieza a generar una serie de relaciones sociales, laborales y económicas diferentes. La persona que envasa, la que pinta, la que sella, la que etiqueta, la que vende, la que consume, entre otras. Esto fue posible también de un modo crucial gracias a la infraestructura y al desarrollo tecnológico que se dio en ese momento.

En este sentido es que planteamos un cambio en las formas de producción artística y por ende del autor como productor. La Société Anonyme plantea que “[...] el artista actual trabaja en la generación de contextos de encuentro directo, en la producción específica de micro-situaciones de socialización [...], por lo tanto, la producción de espacios conversacionales, de socialización de la experiencia, no se producen en el espacio físico, sino en el virtual, mediante la generación de una mediación”<sup>83</sup>. Esto es que a través del internet surgen plataformas o espacios virtuales que permiten la generación

---

<sup>81</sup> Walter Benjamin, “El autor como productor”, p.2.

<sup>82</sup> Walter Gropius, *Alcances de la Arquitectura Integral*, Ediciones Isla, Buenos Aires, 1957, p.33

<sup>83</sup> La Société Anonyme, *Redefinición de las prácticas artísticas* en: <http://aleph-arts.org/lisa/lisa47/manifiesto.html>, última consulta 20 de abril de 2016.

de relaciones en el ámbito artístico, se producen espacios de discusión, crítica, reflexión en torno a las artes.

### ***Un espacio web colaborativo: El Blog***

Un ejemplo claro es el *blog* que fue creado a finales de 1999 y principios del 2000 y que actualmente sigue operando y reestructurándose, donde cada día son más los que participan en esta plataforma web. El blog funciona como un espacio de comunicación social donde las personas pueden intercambiar comentarios y opiniones en tiempo real y constantemente se encuentra actualizándose<sup>84</sup>.

La libre circulación de información y acceso gratuito son características fundamentales que proporciona el blog, donde cualquier persona puede producir, intercambiar y distribuir el contenido, es por ello que la expansión y desarrollo que ha tenido el blog ha sido muy popular, lo interesante de éste, es que precisamente la información no se encuentra construida solamente por grandes compañías con acceso a la información, sino por el común, es decir, por cualquier persona con la capacidad de poder producir a través de este sitio web. De esta manera se desarrollan comunidades con gustos e intereses afines, y con la posibilidad de expresarse de manera autónoma, puesto que los blogs son, ante todo, “[...] herramientas sociales, con una tremenda capacidad para promocionar la libertad de expresión y la pluralidad y diversidad en las redes, para hacer que éstas sean más habitables.”<sup>85</sup>

El blog se convirtió en un espacio importante de experimentación para los artistas, dando lugar al *blog-art*,<sup>86</sup> donde el productor siempre con la actitud de cuestionar la naturaleza del medio y el arte, utiliza el blog de manera distinta a los parámetros establecidos en dicha plataforma, un ejemplo es el colectivo *Jodi* con su proyecto *<BlogTitle>*<sup>87</sup> que a partir de crear textos “ilegibles” y sin comprensión alguna, utiliza la aplicación del *Blogger* de Google para cuestionar las propias reglas y los usos

---

<sup>84</sup> Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet*, p.160.

<sup>85</sup> *Ibidem*, p.161.

<sup>86</sup> *Ibidem*, p.166

<sup>87</sup> Jodi, página oficial en: <http://blogspot.jodi.org>, última consulta 25 de abril de 2016.

lingüísticos que esta exige y evidenciar que no precisamente se utiliza como un canal de comunicación social y de encuentro, sino un lugar de experimentación del productor y del medio.<sup>88</sup>

Asimismo, lo que se concluye es que en el *blog* se promueve una verdadera participación por parte de los usuarios y no un simple acceso pasivo a la información, ya que la discusión entre personas, el diálogo, la opinión pública, el intercambio de opiniones y de información que se produce a través de esta plataforma es de los prosumidores, es decir, cualquier persona que esté interesado en compartir información. El espacio de esta plataforma es autónomo y se organiza por los usuarios que participan en él, por tanto, se genera un conocimiento de manera colectiva y esta forma de relacionarse de igual a igual es precisamente la comunicación.

### ***El software libre o software de código abierto***

En este subcapítulo explicaré de manera breve en qué consiste el *software* libre y el *software* de código abierto (*open source*) que a pesar de que algunos programadores informáticos como Richard Stallman han hecho distinción entre ambos conceptos, trataré de manera breve hablar sobre estas distinciones, pero sobre todo y lo que ha esta tesis le interesa es mencionar en qué consisten. En realidad las diferencias tienen que ver con valoraciones filosóficas y conceptuales, puesto que *software* libre hace referencia a un movimiento social y ético, mientras que código abierto refiere a algo práctico. El sistema operativo GNU define al *software* libre como

El software que respeta la libertad de los usuarios de la comunidad. A grandes rasgos significa que los usuarios tienen la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software. Es decir, el software libre es una cuestión de libertad, no de precio. Para entender el concepto, piensen libre como en libre expresión, no como en

---

<sup>88</sup> Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet*, pp.166-167.

barra libre. En inglés a veces decimos libre software el lugar de free software para mostrar que no queremos decir que es gratuito.<sup>89</sup>

Para que un programa de *software* sea libre, los usuarios tienen que tener cuatro libertades esenciales:

- 1) La libertad de ejecutar el programa como sea, con cualquier propósito.
- 2) La libertad de estudiar cómo funciona el programa y cambiarlo para que haga lo que usted quiera. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
- 3) La libertad de redistribuir copias para ayudar a su prójimo.
- 4) La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros. Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.<sup>90</sup>

Esto es importante puesto que el hecho de que el *software* libre sea parte de un movimiento social y ético hace que también sea solidario y produzca el acto de compartir y cooperar, por lo que su importancia radica precisamente en “la libertad”, dicha libertad se encuentra vinculada cada vez más con el mundo digital. Por lo que la libertad de ejecutar, estudiar, redistribuir y distribuir el contenido, ya sean imágenes, vídeos, información, habilidades, conocimiento, etc. permite la libre distribución y descentraliza el contenido de las grandes corporaciones o en el ámbito artístico de las grandes industrias, ya que los bienes comunes no son privados, sino sociales, no le pertenecen a nadie, sino que se gestionan, modifican y mejoran para ser compartidos; y es de esta manera que se produce sociabilidad puesto que todos interactúan, intercambian, crean, distribuyen, difunden el contenido a través de la red.

En 1984 el movimiento social de *software* libre comenzó el desarrollo del sistema operativo GNU como una respuesta a los *software* que no son libres sino privados, esto significa que el código fuente no es liberado para el público, y esto es totalmente opuesto al *software* libre. Es importante aclarar que por el hecho de liberar el código fuente no se desaparece por completo la autoría. Stallman, fundador de la *Free Software Foundation*,

---

<sup>89</sup> Richard Stallman, “Por qué el código abierto pierde de vista lo esencial del software libre”, revisar en: <http://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.html>, última consulta 14 de abril de 2016.

<sup>90</sup> *Ibidem*, en la red.

diseñó la Licencia Pública General, que consiste en la protección de la libertad de todos los usuarios de un programa a través de ciertas licencias de amparo para que tengan la libertad de distribuir, producir, remezclar y modificar los contenidos sin problemas legales<sup>91</sup>. Más adelante, por ciertas discrepancias en 1998, una parte del movimiento social del *software* creó otra campaña en promoción al *Open Source* o código abierto,<sup>92</sup> por lo que

La expresión código abierto fue rápidamente asociada con ideas y argumentaciones basadas únicamente en valores de orden práctico tales como desarrollar usar software potente y confiable [...] el código abierto es una metodología de programación, el software libre es un movimiento social. Para el movimiento del software libre, el software libre es un imperativo ético, respeto esencial por la libertad de los usuarios. En cambio la filosofía del código abierto plantea las cuestiones en términos de cómo mejorar el software, en sentido meramente práctico que hay que resolver.

La idea de código abierto es que se centra más en cuestiones técnicas como en modelos de desarrollo, y el *software* libre en cuestiones éticas y morales como la libertades que les otorga a los usuarios. Sin embargo, a pesar de estas discrepancias conceptuales y filosóficas, los requisitos creados por la organización de *Open Source Initiative* para caracterizar al *Software de código abierto*, son compatibles con los del *software* libre antes mencionados.

- 1) Libre redistribución: el software debe poder ser regalado vendido libremente.
- 2) Código fuente: el código fuente debe estar incluido o bien obtenerse libremente.
- 3) Trabajos derivados: la redistribución de modificaciones debe estar permitida.
- 4) Integridad del código fuente del autor: las licencias pueden requerir que las modificaciones sean redistribuidas sólo como parches.
- 5) La licencia no debe discriminar a ninguna persona o grupo: nadie puede dejarse afuera.
- 6) Sin discriminación de iniciativa: los usuarios comerciales no puede ser excluidos.

---

<sup>91</sup> Para mayor información sobre esta licencias consultar GNU en: <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>, última consulta 16 de abril de 2016.

<sup>92</sup> Richard Stallman, "Por qué el código abierto pierde de vista lo esencial del software libre", revisar en: <http://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.html>, última consulta 16 de abril de 2016.

7) Distribución de la licencia: deben explicarse los mismos derechos a todo el que reciba el programa.

8) La licencia no debe ser específica de un producto: el programa no puede licenciarse sólo como parte de una distribución mayor.

9) La licencia no debe restringir otro *software*: la licencia no puede obligar a que algún otro *software* que se ha distribuido con el software abierto debe también ser de código abierto.

10) La licencia debe ser tecnológicamente neutral: No debe requerirse en la aceptación de la licencia por medio de el acceso por clic de ratón o de otra forma específica del medio de soportes del software.<sup>93</sup>

Finalmente se puede decir que ambas expresiones, tanto el *software* de código abierto como el *software* libre comparten ciertas características y promueven algo que es importante, la libre distribución, apropiación, mezcla del contenido o creación de aplicaciones y su mejoramiento a través de la web. Promueven la participación de los usuarios de manera gratuita, justa y libre, ambos reconocen los beneficios que esto ocasiona. Sin embargo, a pesar de las licencias creadas para este tipo de prácticas por la red, este desarrollo a abierto otro tipo de debates como la libre distribución del contenido y sus derechos de autor que en el siguiente subcapítulo hablaremos de ello.

### ***Derechos de autor en la red***

Es importante cuestionarse si vale la pena hablar sobre los derechos de autor en la era del capitalismo informático donde hemos dicho a lo largo de este capítulo que cualquier persona con la capacidad de poder producir a través del internet es también un productor. Si bien es preciso aclarar que cuando nos referimos a “autor” estamos hablando de que cualquier persona que produce a través del internet es un autor, tal como lo mencionamos en el apartado anterior sobre el papel del prosumidor y las sociedad anónima, tú, yo y cualquiera que pueda crear, distribuir y compartir el contenido, es por derecho un productor. En este apartado propongo cambiar el término de derechos de autor por

---

<sup>93</sup> Open Source, página oficial en: <https://opensource.org/definition/>, última consulta 17 de abril.

derechos de productor, esto es con la intención de seguir la lógica benjaminiana sobre el sujeto inserto en el tejido productivo en la sociedad, en este caso, en las redes de internet.

Actualmente la cultura ha adquirido un papel protagónico en el ámbito económico, no está de más mencionar todas las políticas culturales que se han apostado hacia la creación de diversos museos en diferentes países, incluyendo México. Un ejemplo es la creación de un sin número de Museos en Malaga, España, que le dio pase para participar como una “ciudad creativa”, es decir, que logró posicionarse como candidata a ser Capital Cultural de Europa en 2016, que a pesar de sus esfuerzos no ganó y quedó eliminada de dicho “título”.<sup>94</sup> Sin irnos tan lejos, la ciudad de Puebla en México, ha seguido la misma lógica, la creación de diversos museos en diferentes zonas de la ciudad<sup>95</sup> con el discurso de que son creados para reactivar esos puntos geográficos que muchas veces se encuentran abandonados y deteriorados.

La producción cultural deja importantes sumas de dinero por lo que grandes corporaciones se adueñan de las producciones culturales haciendo contratos donde ellos, los intermediarios aparecen con grandes privilegios, incluso más que el del propio productor, ya que estas corporaciones son los únicos con el poder para distribuir el material artístico o la producción artística creando la Ley de Derechos de autor; sin embargo a pesar de que siguen operando con la aparición del internet han sufrido grandes desajustes estas corporaciones<sup>96</sup>. Primero el desdibujamiento del autor como lo hemos mencionado incontablemente en este capítulo, la facilidad de que cualquier ciudadano

---

<sup>94</sup> Málaga es descartada como candidata a ser Capital Cultural de Europa en 2016, el mundo virtual en: [http://www.elmundo.es/elmundo/2010/09/30/andalucia\\_malaga/1285861165.html](http://www.elmundo.es/elmundo/2010/09/30/andalucia_malaga/1285861165.html), última consulta 17 de abril de 2016.

<sup>95</sup> La política cultural por la que se le apostó durante esta administración de Rafael Moreno Valle Rosas fue la construcción de Museos, a saber, el Museo Internacional Casa de Viena en la Ex Fabrica de la Constancia con un costo de 158,553,000.00 millones de pesos, el Museo del Ejército y Fuerza aérea Mexicano en el Antiguo Colegio de San Francisco Xavier con un costo de 89,174,000.00 millones de pesos, Galería de Tesoros en la Catedral de Puebla en el Ex Colegio de San Pedro con un monto de 17,420,000.00 millones de pesos, Museo Internacional Barroco ubicado en el Eco Parque Metropolitano en la zona de la Reserva Territorial Atlxícáyotl con una inversión de 1,390,000,000.00 millones de pesos y el proyecto de Unidad Móvil de Mapeo, UMMAP, (espectáculo audiovisual por medio de iluminación, video y efectos especiales) con una inversión de 40,000,000.00 millones de pesos. Dando un total de inversión de 1,695,147,000.00 millones tan solo en la construcción de Museos. Esta información se encuentra en la página de transparencia, informe CECAP 2014 en: <http://transparencia.puebla.gob.mx/cecap.html?&Itemid=4693&v=1>, última consulta 19 de abril de 2016.

<sup>96</sup> Alberto López Cuenca y Eduardo Ramírez Pedrajo, “Los derechos de autor en la era del Capitalismo Cultural” en *Propiedad intelectual, nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura*, Alberto López Cuenca y Eduardo Ramírez Pedrajo, Creative commons, México, 2008, p.29.



puede producir, compartir, distribuir y consumir de manera creativa, fotos, videos, música, hace que la Ley de derecho de autor se encuentre en la cuerda floja.

Los derechos de autor se refieren a las características intelectuales que se contienen en la producción física, a saber, pinturas, dibujos, esculturas, libros, proyectos arquitectónicos, canciones, coros, etc. Estos son considerados como bienes y servicios privados listos para distribuirse por grandes corporaciones.<sup>97</sup> En México los derechos de autor se definen como “[...] aquel reconocimiento que otorga el estado a favor de todo creador de obras literarias y artísticas en virtud del cual otorga protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. El objetivo principal de esta protección es brindar incentivos a la creación, para así seguir fomentando su producción y al mismo tiempo la creatividad de las personas.”<sup>98</sup> Si bien podemos ver que la producción cultural en México depende aún en gran medida del Estado, que es quien legitima la producción artística que se realiza y es el Estado a través de sus instituciones de cultura que posicionan al artista.

En el texto “Los derechos de autor en la era del capitalismo cultural” los autores Alberto López Cuenca y Eduardo Ramírez Pedrajo plantean que cualquier persona que se suscribe a paginas como Facebook, YouTube, Twitter, entre otros, cede automáticamente los derechos de aquello que produce de manera “voluntaria” a estas corporaciones, es decir que la fotografías, conversaciones y publicaciones que producimos a través de estas plataformas estarán en sus manos, los cuales pueden tener acceso a nuestra información aún más íntima sin restricción y protección personal alguna y esto incide en la vida cultural y social<sup>99</sup>. A este hecho se le denomina “almacenamiento informático

---

<sup>97</sup> Ernesto Piedras. *¿Cuánto vale la cultura? Contribución Económica de las Industrias Protegidas por el Derecho de Autor en México*, p.3.

<sup>98</sup>*Ibidem*, p.6.

<sup>99</sup> Hubo el intento de crear Diáspora una red social descentralizada que proponía a los usuarios un control y seguridad de sus datos, dándoles el poder de decidir en dónde almacenar sus datos sin otorgar los derechos de propiedad; esta red surgió como una forma alterna a Facebook. Diáspora se basaba en 3 principios: descentralización, libertad y privacidad para los usuarios. El proyecto fue iniciado por cuatro estudiantes de la Universidad de Nueva York en 2010 y dicho proyecto fue financiado a través de la plataforma *Kickstarter*. Sin embargo el proyecto no ha tenido continuidad y actualmente se encuentra en la plataforma GitHub, página oficial en:

<https://blog.diasporafoundation.org/1-diaspora-celebrates-one-year-as-a-community-project>

A pesar de ello, existen blogs creados por activistas que luchan por los derechos humanos en la red y te proporcionan tácticas y herramientas para la seguridad digital que puedes consultar para reforzar tu privacidad de datos a través de las redes sociales, uno de estos blogs es Security in a box en: <https://securityinabox.org/es>, última consulta 25 de abril de 2016.

masivo”<sup>100</sup>, ya que su objetivo principal como su nombre lo dice, es guardar o almacenar todas las conversaciones que se tienen a través del internet en plataformas de diálogo, un especie de vigilancia masiva.

La circulación de la información de manera desmedida que se da a través del internet ha causado polémica con respecto a las leyes para determinar y poder controlar el acceso libre a toda información, es decir los derechos de propiedad. Esta problemática se debe gracias al flujo constante de inmaterialidades a través de la red, es decir que la desmaterialización o mejor dicho la desobjetualización física, (pensemos en una pintura o escultura) ha causado complicaciones para su regulación, “[...] las condiciones de los medios digitales se prestan a una revolución económica, la del capitalismo cognitivo, que pasaría precisamente por restringir y limitar el acceso a sus contenidos.”<sup>101</sup>

Las grandes corporaciones buscan privatizar la información, lo cual genera una cierta tensión puesto que la ontología del internet permite precisamente colaborar, compartir, circular, intercambiar y trabajar de manera colectiva, por lo que todo aprendizaje y conocimiento compartido es un bien común que busca circular de manera libre; sin embargo, las grandes corporaciones o industrias de entretenimiento buscan sancionar de manera legal a todo aquel que distribuya, produzca y consuma los contenidos creativos, puesto que esto es una lucha económica.

La intermediación de las empresas de comunicación está generando un enriquecimiento de estos corporativos a costa de una precarización de los productores culturales, que cada vez más tienen que depender de otras fuentes de ingresos y casi sistemáticamente han de costear la producción de demos, instrumentos, presentaciones, ediciones caseras, materiales, etc. En este contexto, las tecnologías de la información y la comunicación han hecho posible autonomizar y flexibilizar los modos de producción y distribución, sorteando el control de los intermediarios.<sup>102</sup>

La piratería es una de las características principales de la circulación de información por la red informal, donde muchos artistas han encontrado formas de

---

<sup>100</sup> “Entrevista con activistas del movimiento cypherpunks” en *Diálogos con Julian Assange*, parte 1 y 2 en: <https://www.youtube.com/watch?v=IoI1ocEChb4>, última consulta 28 de abril de 2016.

<sup>101</sup> Alberto López Cuenca, “¿A quién protege el derecho de autor? Sujeto y ontología de la cultura digital” en *¿Desea guardar los cambios? Propiedad intelectual y tecnologías digitales: hacía un nuevo pacto social*, España, 2009, p.91.

<sup>102</sup> López Cuenca y Ramírez Pedrajo, *Los derechos de autor en la era del Capitalismo Cultural*, p.29.

distribución de su trabajo de manera gratuita y formas de generar dinero sin intermediarios o empresas que se encarguen de vender su producción.<sup>103</sup> Encuentran una economía de distribución donde son ellos de manera directa que consiguen mover sus producciones y no a través de las lógicas de mercado de la venta y compra del objeto. Este tipo de prácticas que no son medibles en términos económicos para el PIB por la libre reproducción de los contenidos creativos, se les denomina economías sombras, que trata sobre los bienes y servicios que fluyen de manera informal e ilegal.<sup>104</sup>

Los artistas no son los únicos que han encontrado una práctica habitual en la reproducción y distribución de contenidos sino que cualquier persona con el simple hecho de copiar y enviar por mail, *inbox* o cualquier canal de comunicación digital una fotografía, un video, un canción en formato *Mp3*, descargar música, videos y fotografías del internet se le considera como un criminal de la cultura puesto que en términos legales, para las industrias culturales se está violando los derechos de autor, es decir que se encuentra produciendo y distribuyendo bienes y servicios de manera informal e ilegal.<sup>105</sup>

Sin embargo, a través del medio de internet se ha podido constituir una cultura diferente, puesto que con la reproducción de imágenes, videos y contenido en general, se produce cultura en tanto que conocimiento, “[...] la historia de la cultura es a través de la copia [y reproducción] de ideas, modificándolas y procesándolas más allá...”<sup>106</sup>. Por lo tanto cabe cuestionarse lo siguiente: ¿se debería de reforzar legalmente la protección de los derechos de autor a través del internet?, ¿es ilegal o es un derecho el compartir para la construcción de conocimiento?, ¿se están formando nuevas relaciones de intercambio entre los productores fuera de la lógica de mercado?

Se aboga por un equilibrio entre el autor, los usuarios y el internet; sin embargo, sería muy difícil el poder regularizar este tipo de practicas ya que para que “[...] exista una censura [o control sobre algo] debe de existir una vigilancia”<sup>107</sup> y esto con la lógica de internet se vuelve un tanto complicado. Sin embargo, sabemos que por una parte el Estado vigila y controla cierta información que circula a través del internet y por otra

---

<sup>103</sup> *Ibidem*, p.31-32

<sup>104</sup> Ernesto Piedras, *¿Cuánto vale la cultura?*, p.3.

<sup>105</sup> “Entrevista con activistas del movimiento cypherpunks” parte 1 y 2 en: <https://www.youtube.com/watch?v=IoI1ocEChb4>, última consulta 27 de abril de 2016.

<sup>106</sup> *Ibidem*, en la red.

<sup>107</sup> *Ibidem*, en la red.

parte plataformas como Facebook tiene toda la información personal y necesaria que se otorgó por voluntad propia. Este hecho de ceder todos los derechos a terceros funciona como una herramienta para que el gobierno pueda saber los movimientos, gustos, la vida en sí de las personas.

Finalmente, se podría decir que los derechos de “autor” marcan un individualismo, pues se trata del artista genio, único, con dotes diferentes a los del resto de la sociedad y la lógica inclusiva de la web 2.0 propone precisamente un trabajo colaborativo donde el autor se difumina por el de colectivo. Por ello es mejor hablar del derecho de productor, aquel sujeto inserto en la actividad productiva por el internet. Derechos de usuarios que producen y comparten el contenido o el conocimiento. Derecho a aquellos que creen que el contenido es de todos y que una sociedad funciona mejor participando y compartiendo los saberes almacenables.

En este capítulo se han planteado los cambios que se han generado en las relaciones y percepciones humanas gracias al internet y sus posibilidades de exploración. También se subrayaron las transformaciones de la producción artística a partir de la web 2.0. y del *software* libre. Esto es importante puesto que estos medios permiten la inclusión, el acto de compartir y colaborar entre diferentes usuarios; lo cual ha generado contemplar una actitud diferente ante el trabajo en las prácticas artísticas, un trabajo más colectivo y cooperativo, en el cual el artista funciona como un productor de conocimiento, de saberes, relaciones y es activo en la sociedad, por lo que el papel de autor como un genio incomprendido se difumina ante las libre distribución del contenido y producción de la información, donde todos comparten los saberes almacenables, un espacio en el cual todo aquel que tenga la capacidad de producir en este espacio forma parte de una cultura *iFormal*. Por lo que en el próximo capítulo se hablará de la práctica en específico de *crowdfunding* a través de plataformas digitales para impulsar una autogestión en la producción artística contemporánea de Puebla.

## Capítulo 2

### *Consideraciones generales sobre las economías colaborativas*

En este segundo capítulo abordamos dos elementos fundamentales. Primero, la definición de un nuevo modelo denominado “Economías colaborativas”. Explicaremos los tipos de economías que existen desde esta perspectiva, cómo funcionan y para qué sirven de acuerdo a Rachel Bootsman y el blog digital Albert Cañigüeral Bagó sobre el consumo colaborativo para explicar los métodos colaborativos y el uso de estos nuevos modelos a partir del internet. De acuerdo al capítulo anterior estas formas de colaboración están cambiando nuestra manera de relacionarnos socialmente y las formas de trabajo artístico a partir de prácticas y modelos colaborativos que existen y se potencializaron con el internet.

Posteriormente, para dar un panorama general sobre los modelos que existen en las economías colaborativas y en qué consisten, retomamos “El Dictamen Económico y Social Europeo” y a Santiago Arango Sarmiento en blog digital *youngmarketing*, en donde explica cada uno de los tipos de modelos y menciona algunos ejemplos de plataformas y aplicaciones en relación a este tipo de prácticas colaborativas, que como se explicó en el capítulo anterior hacen posible la producción, intercambio, distribución y consumo del contenido.

Segundo, de los modelos de economía colaborativa se retoma y profundiza en la práctica de *crowdfunding* y su desarrollo en las plataformas digitales de acuerdo a Ethan Mollick y Amy Van Looy quienes nos dan una definición sobre el concepto, la práctica y los tipos de modelos que existen dentro del *crowdfunding*. Ponemos de ejemplo dos plataformas de *crowdfunding*: Fondeadora y Goteo para explicar sobre el financiamiento con respecto a los proyectos artísticos que se manejan en cada una, y para ello retomamos un caso de estudio un largomentraje denominado, “Revolto” de Fondeadora y varios casos de proyectos artísticos de la plataforma Goteo.

## *Economía colaborativa*

Los procesos de producción y de consumo se han venido transformando a lo largo de la historia y con la llegada del internet sabemos que dichos procesos han dado un giro perceptible, puesto que posibilita una economía distinta, una economía de colaboración. Estas formas que existen de producción de sociabilidad a través de las redes ha hecho posible un modelo nuevo, “la llamada economía colaborativa”, la cual describe todas las prácticas de intercambio, consumo, participación colectiva de persona a persona, la búsqueda de microfinanciamientos de las masas para llevar a cabo una idea, un proyecto, una acción, entre muchas otras prácticas que se llevan a cabo a través de la red.

El siglo XX se caracterizó por ser una sociedad del hiperconsumo, como su nombre lo dice, la necesidad y ansiedad de los individuos por adquirir cosas o productos y servicios, a veces sin ninguna utilidad, como aquellos objetos que se tienen guardados en algún armario o arrumbados en algún rincón por años, ya que su uso no es tan frecuente.<sup>108</sup> Este hiperconsumo se basa en “[...] el crédito, la publicidad y la propiedad individual”<sup>109</sup>, a diferencia de la economía colaborativa del siglo XXI a través de la “[...] reputación, comunidad y acceso compartido.”<sup>110</sup> Paso de ser un hiperconsumo individual a un consumo colaborativo. En el Dictamen del Comité Económico y Social Europeo sobre “Consumo colaborativo o participativo: un modelo del sostenibilidad para el siglo XXI” se plantea que:

Los excesos del hiperconsumo han contribuido a crear una brecha de desigualdad entre regiones productoras y consumidoras donde, a consecuencia de ello, conviven antagónicamente la exclusión social y la obesidad, o el despilfarro y la precariedad. El consumo colaborativo o participativo puede suponer una herramienta de mercado

---

<sup>108</sup> A propósito de esto me gustaría mencionar que en la industria de la música y del cine por ejemplo, la compra de CD's o DVD's se ha vuelto innecesario por muchos ciudadanos amantes de estas disciplinas, puesto que con programas como *spotify* para reproducir música vía internet o *Netflix* para ver una película, son más que suficientes como para deshacernos del objeto, puesto que lo que deseamos realmente es escuchar la canción o ver la película y no la “materialidad física de este.”

<sup>109</sup> Consumo colaborativo y economía compartida, una visión general y algunas experiencias en Aragón, Ecodes, p.5 en: [http://www.aragonhoy.net/index.php/mod.documentos/mem.descargar/fichero.documentos\\_Informe\\_Consumo\\_Colaborativo\\_ECOCODES\\_DGAConsumo\\_eb80b3c0%232E%23pdf](http://www.aragonhoy.net/index.php/mod.documentos/mem.descargar/fichero.documentos_Informe_Consumo_Colaborativo_ECOCODES_DGAConsumo_eb80b3c0%232E%23pdf), última consulta 2 de mayo de 2016.

<sup>110</sup> *Ibidem*, p.6

complementaria con la que reiniciar y regenerar el mercado interior, saneándolo y haciéndolo más equilibrado y sostenible, siempre que cuente con estructuras fijas.<sup>111</sup>

Actualmente, día a día se incrementan los canales de participación ciudadana, donde cualquier persona con la capacidad de producir en ella puede elegir estos canales para colaborar en lo que desee o en algún tema de interés personal. La evolución y desarrollo de aplicaciones, plataformas y de dispositivos como teléfonos celulares, iPads, entre otros para acceder a estas plataformas, han hecho posible la conectividad todo el tiempo, por eso los desarrolladores de Apple, lo sabían muy bien y crearon toda la infraestructura posible para tener acceso a internet desde cualquier dispositivo.

Una primera definición de economía colaborativa o consumo colaborativo es “[...] la manera tradicional de compartir, intercambiar, prestar, alquilar y regalar a través de la tecnología moderna y las comunidades”<sup>112</sup>. A dicha economía también se la entiende como “[...] un sistema de relaciones culturales, sociales, económicas e incluso políticas que tiene alerta a múltiples sectores de la economía, desde el transporte público hasta el sector hotelero y que está redefiniendo las formas de hacer negocios y relaciones a través del intercambio de bienes y servicios entre un ciudadano y otro.”<sup>113</sup>

El analista de industrias en tecnología y fundador de *crowd-companies*, Jeremiah Owyang, menciona que la economía colaborativa es la unión de tres cosas: la economía del compartir, el *maker movement* y la co-innovación.<sup>114</sup> La primera, la economía del compartir, es lo que se ha tratado a lo largo de esta tesis, sobre las formas de colaboración que se tienen, en donde la gente puede producir, distribuir, publicar, compartir contenido como una herramienta para un desarrollo cultural. La creación de espacios virtuales que permite el trabajo en conjunto (*co-working*)<sup>115</sup> en el cual se pueden integrar diferentes

---

<sup>111</sup> Bernardo Hernández Bataller, “Dictámenes del Comité Económico y social europeo, consumo colaborativo o participativo: un modelo de sostenibilidad para el siglo XXI”, Diario oficial de la unión europea, 2014, C177, p.2.

<sup>112</sup> Consumo colaborativo, compartir reinventando mediante la tecnología en: <http://www.consumocolaborativo.com/concepto/introduccion/>, última consulta 29 de abril.

<sup>113</sup> Camila Alicia Ortega, *Economía Colaborativa, cómo la colaboración y la confianza están cambiando al mundo*, p. 1-2, et.al. en: [http://www.youngmarketing.co/wp-content/uploads/2014/10/Econom%C3%ADa\\_Colaborativa.pdf](http://www.youngmarketing.co/wp-content/uploads/2014/10/Econom%C3%ADa_Colaborativa.pdf), última consulta 2 de mayo de 2016.

<sup>114</sup> *Ibidem*, p. 4-6

<sup>115</sup> El *co-working*, se define como trabajo cooperativo. Es una forma de trabajo que permite a profesionales libre, emprendedores y pequeñas empresas de diferentes sectores compartir un mismo

personas con habilidades y conocimientos distintos, lo que produce una economía colaborativa, en el cual todos intercambian y se comparten dichas habilidades para llevar a cabo algo o retroalimentarse.

Esta economía del compartir o colaborativa “[...] se extiende cada vez más a comunidades y ciudades del todo el mundo, que usan las redes tecnológicas para hacer más con menos mediante actividades como el alquiler, el préstamo, el intercambio, el trueque, el regalo o compartiendo productos a una escala antes inimaginable.”<sup>116</sup> Dichos intercambios y métodos colaborativos tienden a transformar las relaciones sociales y la experiencia de consumir y producir.

La segunda, el *maker movement* menciona que las relaciones que se extienden a través de internet tienen un impacto positivo en la sociedad, la autorganización por estas comunidades para crear espacios en la red o de manera física, permiten un flujo de trabajo en conjunto y lo más importante el desarrollo de habilidades colectivas y la producción de conocimiento, proyectos, materiales, etc.<sup>117</sup>

La tercera, la co-innovación es que gracias a la invención del *open source*, algunos programadores informativos tuvieron la habilidad y el deseo de compartir el código fuente de sus proyectos para que el público en general pudiera intervenir en ellos o asesorarlos dando la posibilidad del acceso en común.<sup>118</sup> Por otra parte, Rachael Bootsman propone tres sistemas de consumo colaborativo, a saber,

Los mercados de redistribución basados en el intercambio como *Swaptree*, se dan cuando se toma un artículo usado, que tenía dueño, y pasa de un lugar donde no es necesario a otro lugar, o a alguien donde sí lo es. Estos mercados se conocen como las cinco R, reducir, reusar, reciclar, reparar, y redistribuir porque estiran el ciclo de vida de un producto y por ende reducen el derroche. El segundo es el estilo de vida colaborativo, es decir, el intercambio de recursos, como dinero, habilidades y tiempo [...] un ejemplo de estilo de vida es *Landshare*, o el alquiler de habitaciones, [...] el tercero es el servicio de producto, esto es cuando pagas por el beneficio del producto por lo que éste hace por ti

---

espacio de trabajo, tanto físico como virtual, para desarrollar sus proyectos de manera independientes a la vez que fomentan proyectos conjuntos.

<sup>116</sup> Hernández Bataller, “Dictamen del Comité Económico y social europeo”, p.1.

<sup>117</sup> Camila Alicia Ortega, *Economía Colaborativa, cómo la colaboración y la confianza están cambiando al mundo*, p. 5, et.al. en: [http://www.youngmarketing.co/wp-content/uploads/2014/10/Econom%C3%ADa\\_Colaborativa.pdf](http://www.youngmarketing.co/wp-content/uploads/2014/10/Econom%C3%ADa_Colaborativa.pdf), última consulta 3 de mayo de 2016.

<sup>118</sup> *Ibidem*, p. 5-6.



sin necesidad de poseer el producto directamente, que pueden ser desde artículos para bebe hasta artículos de moda, como el alquiler P2P de coches entre usuarios.<sup>119</sup>

Sin embargo, un aspecto importante en las economías colaborativas en plataformas por internet es que el autoempleo por estas vías no cuentan con prestaciones, ni seguro médico, ni vacaciones pagadas, sino que funcionan como el famoso *freelance*, que a pesar de que es dueño de su propio horario y trabajo no reciben nada de estos beneficios, por lo que la manera independiente de trabajar también tiene sus consecuencias; una consulta con el médico puede ser muy costosa, por lo tanto es preciso cuestionar si es necesario regularizar este tipo de prácticas de autoempleo. Como lo mencionamos en el apartado de derechos de autor, para poder regularizar este tipo de prácticas es necesario ser vigilado (que actualmente pasa) y después controlado o censurado, entonces ¿bajo que términos y condiciones se podrían regularizar y quiénes crearían dichos términos?

En Europa, existe la petición por parte de estas economías por regularizar ciertas prácticas, esto es para que “[...] puedan establecerse los derechos y responsabilidades de todos los agentes que en él operan. Por una parte puede cubrir las necesidades sociales en casos de enfoque no comercial, y por otra, contribuir como actividad con ánimo de lucro, a generar empleo, cumpliendo con las normas fiscales, normas de seguridad, responsabilidad, protección del consumidor y demás normas imperativas.”<sup>120</sup>

En México por ejemplo, existe la Asociación de Plataformas de Fondeo Colectivo A.C. (AFICO) que busca la protección de dichas prácticas a través de internet. Se conforma por un consejo de 6 personas quienes por separado tienen sus propias plataformas operando. Esta asociación se define como:

Una organización que agrupa a las principales plataformas de *crowdfunding* en México con el principal objetivo de promover el modelo y defender los intereses, estableciendo códigos de prácticas que sean adoptados por todas las plataformas y profesionales del *crowdfunding* en el país. Sus principales objetivos son: elaborar una propuesta legislativa

---

<sup>119</sup> Rachael Bootsman, “Economías colaborativas”, conferencia en TED Talks en: [https://www.ted.com/talks/rachel\\_botsman\\_the\\_case\\_for\\_collaborative\\_consumption?language=es](https://www.ted.com/talks/rachel_botsman_the_case_for_collaborative_consumption?language=es), última consulta 5 de mayo de 2016.

<sup>120</sup> Hernández Bataller, “Dictamen del Comité Económico y social europeo”, p.1.

específica para la regulación. Certificar y regular las plataformas de *crowdfunding*. Brindar transparencia en la información y los resultados. Organización de eventos de difusión a nivel nacional e internacional. Administración del fondeo para las actividades específicas para a la asociación. Asociar y fomentar la actuación organizada de los prestadores de servicios de *crowdfunding*. Representar, promover y defender las actividades y los intereses generales de los prestadores de servicios de *crowdfunding*.<sup>121</sup>

Lo interesante de esta asociación es que ellos mismos son los que están tratando de poner las reglas y regularizar estas plataformas de acuerdo a sus intereses, los cuales buscarán beneficios para sus propias plataformas sin que agentes externos puedan intervenir en ellas, o al menos de manera directa, en el sentido de que no es desde el Estado que se plantean las reglas, sino desde las plataformas, y el Estado es quien las acepta y las regula.

Por otra parte, el consumo colaborativo puede ser una oportunidad de desarrollo sostenible, no sólo en el ámbito económico sino en lo humano y de trabajo, se muestra como una manera independiente de crear o hacer cosas y se genera un sentimiento de comunidad, de cooperación y colectividad, donde la confianza es el elemento principal de dichas prácticas<sup>122</sup>. Esta práctica colaborativa permite crear relaciones en muchas partes del mundo, y posibilita el intercambio, el alquiler, el préstamo y compartir entre muchas personas. Existen diferentes prácticas que caracterizan a una economía colaborativa, algunas de estas y las que a este trabajo le interesa son las siguientes:

- a.) Los negocios: se trata del llamado *coworking* que se refiere a compartir locales para oficina. [En el ámbito artístico se ha visto este tipo de práctica, que se comparten estudios y talleres entre los productores].
- b.) El trabajo que trata sobre microtareas: se trata de contratar a personas para encargos determinados, solucionadores a domicilio donde se adjudican al mejor postor, tareas que van desde colgar cuadros a montar muebles por piezas. [Un ejemplo en el arte, podría ser que diferentes personas participarán en el montaje de las piezas para una exposición o en solucionar problemas técnicos, es decir, se puede generar una especie de trueque o intercambio, el que posee el taladro para perforar la pared, la persona que sabe

---

<sup>121</sup> Asociación de plataformas de fondeo, AFICO en: <http://afico.org/>, última consulta 5 de mayo de 2016.

<sup>122</sup> Bootsman, "Economías colaborativas", en: [https://www.ted.com/talks/rachel\\_botsman\\_the\\_case\\_for\\_collaborative\\_consumption?language=es](https://www.ted.com/talks/rachel_botsman_the_case_for_collaborative_consumption?language=es)

hacer el agujero, el que pinta, el monta, etc. y el artista con quien se puede trabajar de manera conjunta platicar con él/ella de manera directa sobre sus procesos de trabajo].

c.) La cultura: el llamado *bookcrossing*, que trata sobre el trueque de libros y promoción de intercambios culturales de jóvenes de diferentes países.

d.) La educación: se trata sobre comunidades digitales para aprender diferentes idiomas o cualquier otro tipo de práctica, [diseñar programas en torno a las artes, la cultura, intercambiar relaciones, conocimientos, etc.]

e.) El tiempo y las habilidades: se trata de compartir habilidades, conocimientos y el tiempo, llamados así; bancos de tiempo. [Se pueden formar grupos colectivos de artistas para que entre ellos pudieran retroalimentarse con sus conocimientos o desarrollar un proyecto].

f.) Las finanzas: se trata sobre prestamos entre particulares, prestamos directos de particulares a pequeñas y medianas empresas o fondeos para llevar a cabo proyectos culturales, *crowdfunding* o financiación colectiva, *crowdfunding for crowdbenefits*.

g.) El arte y también mercadillos de intercambio.<sup>123</sup>

En el ámbito artístico, la propuesta de economía colaborativa puede ser algo positivo ya que los excluidos de las grandes instituciones de arte que legitiman su trabajo y su nombre pueden encontrar otras formas de seguir produciendo. Un ejemplo es el *coworking*, donde los artistas pueden compartir su taller o estudio con otras personas para seguir produciendo. Esto también podría generar un intercambio de conocimientos y habilidades, un “banco de conocimiento”<sup>124</sup> o de tiempo, incluso la creación de proyectos. A través de la práctica de financiamiento del *crowdfunding* se puede conseguir recursos económicos para llevar a cabo el proyecto o idea a realizar, de esta manera no sólo es el factor económico que se gestiona con la práctica de *crowdfunding* sino que todos los que participan en la colaboración financiera se consolidan como un público que participa en los proyectos que le interesan<sup>125</sup> y además el alcance de promoción y

---

<sup>123</sup> Hernández Bataller, “Dictámen del Comité Económico y social europeo”, p.1.

<sup>124</sup> El término banco de conocimiento lo propone el co-laboratorio Youcoop, creadores de la plataforma Goteo en Barcelona, España. Le denominan así a la producción e intercambio de conocimiento y habilidades por varias personas, retroalimentándose entre ellos a partir de una acción colaborativa en la que todos ponen en la mesa sus saberes para compartirlos en: <http://www.youcoop.org/es/bcc/p/2/que-es-banco-comun-de-conocimientos/>, última consulta 7 de mayo.

<sup>125</sup> Victoria Herranz, “Modelo de financiamiento”, en *Economía colaborativa a precariedad 2.0*, Alberto Cañigeral, en el mundo virtual, España, 2015 en:

participación por terceros que puede llegar a tener el proyecto es mucho mayor a través de estas plataformas por internet y puede crear otras formas de relacionarse con los proyectos de arte.

Algunos de los tipos de economía colaborativa que funcionan a través de plataformas en internet son las siguientes:

*Co-inventores*: trata sobre la innovación abierta, conocimiento y valor de forma colectiva, con una orientación hacia la ideación de productos como es el caso de Quirky<sup>126</sup>, una plataforma de co-creación diseñada para inventores alrededor del mundo: es a través de ella, como personas comparten ideas de productos, recurren a la colaboración para modificarlas, mejorarlas y finalmente llevarlas a la ejecución. Durante el proceso refuerzan una comunidad en donde se intercambia conocimiento constantemente en pro de realizar inventos.

*Microtasking*: en este caso una persona postula una necesidad o tarea específica (hacer el mercado, recoger examen médico, armar un mueble, entre otros) y una tarifa para quien ayude a resolverla. Un ejemplo es la plataforma TaskRabbit.<sup>127</sup>

*Cowdshipping*:\_ éste modelo busca dar solución a un problema bastante común: el envío de mercancía o de artículos de un punto A a un punto B. Dicha aplicación utiliza como base las redes de contactos de los usuarios para saber quién y cuándo viaja al destino requerido, establece un canal de comunicación para hacer la solicitud y evitar de este modo los costos de envío de servicios de mensajería convencionales. Un ejemplo de este modelo es la aplicación es *Friendshippr*<sup>128</sup>, un modelo sencillo que se trata de pedirle a un amigo un encargo cuando viaje.

*Crowdspeaking*: este modelo utiliza el alcance que tiene cada individuo en redes sociales para difundir mensajes de forma masiva y simultánea. Una persona postula el mensaje que quiere difundir, define el día en el que quiere hacerlo y determina un número mínimo de *backers*, es decir, personas que pongan a disposición su alcance para apoyar la causa. Al igual que en el *crowdfunding*, en este caso sólo se lleva a cabo la acción si el proyecto postulado recibe el número mínimo de perfiles de respaldo. Esta aplicación se utiliza a

---

<http://www.elmundo.es/economia/2015/01/04/54a29ac222601d43688b4579.html>, última consulta 7 de mayo de 2016.

<sup>126</sup> Para tener mayor información sobre esta plataforma visitar: <https://www.quirky.com>, última consulta 7 de mayo de 2016.

<sup>127</sup> Para tener mayor información sobre esta plataforma visitar: <https://www.taskrabbit.com>, última consulta 7 de mayo de 2016.

<sup>128</sup> Para obtener mayor información sobre esta aplicación visitar: <http://friendshippr.com>, última consulta 7 de mayo de 2016.

través de *Thunderclap*<sup>129</sup>, una plataforma desarrollada por el grupo DE-DE (estudio de desarrollo de productos basados en New York) cuyo propósito es ayudar a las personas hacer escuchadas diciendo algo en conjunto. Los usuarios plantean un mensaje o idea que quieren difundir y fijan un día y una meta de colaboradores. Quienes se adhieran a la causa difundirán el mensaje original en sus propias redes, pero no será masificado sino se llega a un número mínimo de personas que lo apoyen (de 100 a 500 “supporters”) o a una *social reach*, alcance social. Este modelo asegura que se produzca un nivel de *engagement* mucho más alto. El mensaje puede convertirse inmediatamente en *trending topic global* sin ser *spam*, ya que cada una de las personas que se unen a la causa lo hacen por su propia voluntad.

*Crowdranking*: consiste en recurrir al juicio o gusto del *crowd* para clasificar contenidos; en el primer caso, noticias y enlaces que circulan en la web; en el segundo, canciones. Un ejemplo son las plataformas Reddit<sup>130</sup> o Upbeat<sup>131</sup>. En este modelo son las personas las que califican el contenido, ya que son ellas quienes deciden que información o contenido tiene más valor.

*User Generated Content*: es una práctica utilizada para que usuarios creen contenido para compañías con marcas, como es el caso de Doritos y su campaña *Crash The Superbowl* en la que pide a sus consumidores que hagan los comerciales que la marca transmitirá en el *Superbowl*<sup>132</sup> desde hace dos años. Este es un modelo de co-creación. La película de 2011 producida por Ridley Scott, *Life in a Day*<sup>133</sup>, es un ejemplo de co-creación, un documental creado a partir de videos subidos a YouTube por personas alrededor de todo el mundo en donde muestra cómo transcurre un día de sus vidas.

*Crowdfunding*: es un modelo de financiación colectiva a través de una plataforma digital, en la cual proyectos o productos son financiados por un número de contribuyentes que se encuentran interesados en apoyar de manera económica en el proyecto. Este modelo es el que abordaremos y profundizaremos en el resto de este capítulo, ya que si bien se sabe es la propuesta de dicha tesis.<sup>134</sup>

---

<sup>129</sup> Para obtener mayor información sobre esta plataforma visitar: <https://www.thunderclap.it/es>, última consulta 9 de mayo de 2016.

<sup>130</sup> Para obtener mayor información sobre esta plataforma visitar: <https://www.reddit.com>, última consulta 9 de mayo de 2016.

<sup>131</sup> Para obtener mayor información de esta plataforma visitar: <http://ww1.upbeatapp.com>, última consulta 9 de mayo de 2016 de 2016.

<sup>132</sup> Para obtener mayor información de esta proyecto visitar: <http://www.superbowlcommercials2016.org/doritos/>, última consulta 9 de mayo de 2016.

<sup>133</sup> La película se encuentra online de manera gratuita en: [https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr\\_cJJIY](https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY), última consulta 9 de mayo de 2016.

<sup>134</sup> Para obtener mayor información sobre los tipos de modelos de economías colaborativas, consultar a Santiago Arango Sarmiento, ¿Qué son el crowdfunding y el crowdsourcing? Febrero 17, 2016, en la pagina: <http://www.youngmarketing.co/que-es-y-como-ha-transformado-el-crowdsourcing-al-emprendimiento/>, última consulta 9 de mayo de 2016.

### ***Definición de la práctica de crowdfunding y su desarrollo en plataformas digitales***

Considero que el acto de fondear (recaudar apoyos económicos) no se encuentra tan alejada de la vida cotidiana, por ejemplo, cuando se quiere comprar algo y nos acercamos a nuestros padres para pedir apoyo económico, cuando nos encontramos en una reunión y entre el grupo cooperamos para comprar comida o bebidas para todos, cuando se junta un grupo de personas en un solo espacio para compartir la renta, cuando se recaudan fondos para una causa, etc. Es por ello, que la práctica de *crowdfunding* no es un modelo nuevo de financiamiento, por mucho tiempo especialmente las organizaciones sin fines de lucro han llevado este modelo a la práctica, puesto que consiste en recaudar fondos a un grupo de personas para llevar a cabo un fin<sup>135</sup>, ya sea un proyecto, una idea, un evento, una iniciativa social, el emprendimiento de una empresa, asociación civil, una campaña política, etc.

Lo que se considera nuevo de esta práctica es el desarrollo de plataformas por internet con la llegada de la web 2.0, que permite la participación de un mayor número de personas en financiar, ser financiados y crear nuevas relaciones laborales, sociales, económicas, e intercambio de conocimientos, entre otras cosas, Kickstarter<sup>136</sup>, Fondeadora<sup>137</sup>, Goteo<sup>138</sup> son algunos ejemplos de plataformas por internet que sirven como medios para publicar en ellos un gran número de proyectos para ser financiados. Otro ejemplo son los sitios web como Wikipedia, que se mantiene por donaciones de los ciudadanos o sus participantes que colaboran con pequeños incentivos económicos para su mantenimiento. En el ámbito artístico, la banda de rock progresivo Marillion, fue de las pioneras en llevar a cabo este tipo de práctica, en 1997 el tecladista de la banda pidió ayuda económica en un foro por internet para llevar a cabo una gira, recaudando por donaciones más de lo que solicitaron y haciendo posible la gira<sup>139</sup>, esto tal vez no hubiera sido posible de no ser por los alcances que comenzaba a tener el internet en ese tiempo a

---

<sup>135</sup> Sobre el crowdfunding en: <https://hipgive.org/what-is-crowdfunding/>, última consulta 10 de mayo de 2016.

<sup>136</sup> Kickstarter, página oficial en: <https://www.kickstarter.com>, última consulta 10 de mayo de 2016.

<sup>137</sup> Fondeadora, página oficial en: <https://fondeadora.mx/descubre>, última consulta 10 de mayo de 2016.

<sup>138</sup> Goteo, página oficial en: <https://www.goteo.org>, última consulta 10 de mayo de 2016.

<sup>139</sup> Goteo, *cultura de la microfinanciación*, p.13, se puede consultar en: <https://www.goteo.org/about#info11>, última consulta 10 de mayo de 2016.

pesar de que aún no existían las plataformas especializadas en *crowdfunding*. En la política Barack Obama recaudó 750,000,000 millones de dólares para su campaña a través de la práctica de *crowdfunding*.<sup>140</sup>

En principio, las plataformas de *crowdfunding* surgieron como estrategias o modelos en esta nueva red social, puesto que “[...] buena parte de las ideas para productos, eventos, empresas e iniciativas se originan en la actualidad en esa red de usuarios cooperativos, parece una tendencia natural que las mismas redes de usuarios ofrezcan apoyo económico descentralizado a esas iniciativas”<sup>141</sup>. En otras palabras, el desarrollo de la red social de la web 2.0 ha permitido que se consoliden y desarrollen mecanismos para fortalecer, mejorar y ampliar este tipo de prácticas o estrategias como el *crowdfunding* y que hasta la fecha se siguen configurando de distinta manera. A continuación daré una serie de definiciones sobre el *crowdfunding*.

El *crowdfunding* es la denominación utilizada para referirse a financiación colectiva, normalmente, online. Algunos la llaman también financiación en masa, micromecenazgo, o micropatronazgo; aunque en puridad, no todo *crowdfunding* puede considerarse una modalidad de mecenazgo. [...] En muchos ámbitos se ha planteado que podría llegar a sustituir formas tradicionales de producción de bienes culturales (inversión por parte de productoras, editores, ayudas públicas, prepagos, etc.) y en términos generales se presenta como la opción más democrática para producir cultura. Una de las ventajas que ofrece este sistema de financiación es que permiten la posibilidad de que la ciudadanía, empresas públicas y privadas contribuyan con cualquier cantidad de dinero a fomentar el desarrollo de una iniciativa cultural. Además existen ciertos proyectos que por su carácter o tipología no encajan en los requisitos de apoyo de entidades públicas ni llaman la atención en la iniciativa privada.<sup>142</sup>

El *crowdfunding* se refiere a los esfuerzos de grupos o individuos emprendedores culturales, sociales y con fin de lucro para financiar sus empresas tomado de sus

---

<sup>140</sup> *Ibidem*, p.14.

<sup>141</sup> *Ibidem*, p.12.

<sup>142</sup> “Experiencias de *crowdfunding* en el Estado español y Cataluña: principales características, retos y obstáculos, inspiración y recomendaciones para un instrumento más sólido de financiación transversal colectiva, pública y privada de la cultura”, un informe de X.net, p.4.

contribuciones relativamente pequeñas de un grupo relativamente grande de personas usando el internet, sin intermediarios financieros comunes.<sup>143</sup>

La micro financiación, financiación distribuida, colectiva o multitudinaria, del inglés *crowdfunding* está inspirada en la práctica de *crowdsourcing*, se refiere a la cooperación colectiva de personas, por lo general a través de Internet, que reúnen su dinero para lograr un fin en común o apoyar los esfuerzos iniciados por otra persona, grupo u organización concreta. La financiación colectiva se enfoca a una gran variedad de propósitos: desde la paliación de los efectos de un desastre natural, el afianzamiento del periodismo ciudadano comprometido con causas de actualidad, la ayuda a artistas buscando soporte por sus fans, hasta la financiación de campañas políticas.<sup>144</sup>

En resumen, de acuerdo a las anteriores definiciones podríamos decir que la práctica de *crowdfunding* consiste en la financiación colectiva de un sin número de personas, donde pueden participar la ciudadanía en general, empresas públicas y privadas para apoyar a los esfuerzos iniciados por otra persona, grupo u organización, ya sean proyectos o cualquier idea que se tenga en diferentes contextos, social, ambiental, artístico, cultural, tecnología, diseño, etc. a través de plataformas creadas por internet. De esta manera, “[...] cuando mucha gente –familia, amigos, colegas, conocidos, invierte una cantidad pequeña de dinero por proyecto, entonces una gran cantidad de dinero puede ser juntada –sin bancos o inversionistas–. De esta manera, los proyectos financiados por *crowdfunding* juntan dinero de la multitud y así son diferentes a los métodos de inversión convencionales.<sup>145</sup> Ahora bien, existen 4 modelos diferentes de *crowdfunding* a través de las plataformas digitales, a saber,

1) *Crowdfunding* basado en el capital que pretende el retorno mediante beneficios, rentas y acciones y/o participaciones. Este modelo está sujeto a altos niveles de regulación (Heminway and Hoffman, 2010) y la adopción eventual del enfoque relativo a otras formas de *crowdfunding* es incierto. Aun en ausencia del *crowdfunding* basado en

---

<sup>143</sup> Ethan Mollick, “The dynamics of the crowdfunding: An exploratory study”, *Journal of Business ventury*, The Wharton School of the University of Pennsylvania, United States, no.29, 2014, p.2.

<sup>144</sup> Goteo, *cultura de la microfinanciación*, p.7, se puede consultar en: <https://www.goteo.org/about#info11>, última consulta 11 de mayo de 2016.

<sup>145</sup> Amy Van Looy, “Social media management, technologies and strategies for creating business value”, Springer International Publishing Switzerland, 2016, Springer Texts in Business and Economics, DOI 10.1007/978-3-319-21990-5\_10, p.189.



acciones, el modelo de inversión en *crowdfunding* puede tomar otras formas, incluido, por ejemplo: acciones de futuras ganancias o regalías; una parte de retornos para una oferta o adquisición estatal; o una acción inmobiliaria, entre otras opciones.

2) *Crowdfunding* basado en préstamos.

3) *Crowdfunding* basado en recompensa. En este modelo los financiadores reciben una recompensa por respaldar un proyecto. Esto puede ser desde ser nombrado en los créditos de una película, tener dirección creativa en un producto en desarrollo, o ser dado la oportunidad de conocer a los creadores de un proyecto. Este modelo es el más usado para proyectos con carácter artístico, cultural y social, es uno de los más comunes e importantes.

4) *Crowdfunding* basado en donaciones. Este modelo de patrocinio, en el que los financiadores no esperan algo a cambio de sus donaciones.<sup>146</sup>

De acuerdo a los tipos de modelos es el tipo de relaciones que se forma entre el beneficiado y el beneficiador; y esto implica, relaciones laborales, de cooperación, participación o intercambio de habilidades y conocimientos, sin embargo, el tipo de proyecto influye mucho para el su éxito y para el tipo de relaciones que se formarán en torno a él.

El éxito del *crowdfunding*, parece estar ligado a la calidad del proyecto, por lo tanto, los proyectos que muestren un nivel de calidad superior son más propensos a ser financiados, mientras un gran número de amigos en redes sociales de internet está similarmente asociado con el éxito. Más aún, hay un componente geográfico muy fuerte en la naturaleza de los proyectos, pues los creadores proponen proyectos que reflejan los productos culturales subyacentes de su área geográfica (como música country en Nashville, Tennessee). Los datos también sugieren que la naturaleza de la población en la que los creadores operan está relacionada al éxito del proyecto.<sup>147</sup>

En este sentido podemos notar tres cosas importantes, la primera es que el éxito del proyecto en una plataforma de *crowdfunding* depende de la calidad del mismo, y esto constituye que utilice las estrategias que dicha plataforma le proporciona para su difusión, que depende de distintas cosas, a saber, la redacción, es decir, sin faltas de

---

<sup>146</sup> *Ibidem*, p.195-197. También véase Ethan Mollick, "The dynamics of the crowdfunding" no.29, 2014, pp.3-4.

<sup>147</sup> Ethan Mollick, "The dynamics of the crowdfunding", pp.1-2.

ortografía y coherencia en el contenido, que sea entendible; subir un video de buena calidad explicando el proyecto y mostrando un poco el proceso y las personas que lo solicitan, hacer un desglose de cómo y para qué se utilizarán los recursos en el proyecto, imágenes de calidad sobre el proyecto, una descripción personal y curricular de la persona o personas solicitando el financiamiento.

La segunda es lo que hemos dicho sobre las redes sociales a lo largo de esta tesis: la cantidad de amigos y contactos por la web es importante puesto que determina la cantidad de apoyo que se le dará al proyecto, entre más amigos por la web o contactos, más fácil y rápido será financiado tu proyecto, esto puede ir generando públicos consolidados, ¿de quién depende? Absolutamente del o los que soliciten el financiamiento, puesto que la mayoría de plataformas de *crowdfunding* funcionan como mediadores, los cuales te proporcionan todas las herramientas necesarias para tener éxito en tu proyecto. Estas herramientas consisten en talleres para la realización del proyecto, asesorías en el proceso de financiamiento hasta que acabe, manual para encaminar adecuadamente los proyectos, etc.

La tercera es muy importante porque hace visible la producción local de un estado o región puesto que se logra apoyar los proyectos que la propia comunidad, ciudadanía o grupo social quiere llevar a cabo. Así, en el ámbito del arte la producción local tendría mayor recepción, difusión y apoyo de muchas otras partes, más allá el propio estado, a parte de que se consolidaría una autonomía del proyecto sin depender totalmente de instancias de gobierno y su visión durante la administración en curso, sino de la sociedad que guste formar parte del proyecto.

Por otra parte la transparencia es un elemento fundamental en estas redes de distribución, puesto que gracias a la red se pueden acceder a datos que antes estaban restringidos por las grandes compañías o industrias. Sin embargo “[...] en el contexto de los nuevos modelos de economía red como el *crowdfunding*, la transparencia juega un papel importante en varios niveles. Muchas de las plataformas de *crowdfunding* existentes en la actualidad inciden en dicha transparencia y la claridad como factores de éxito y como requerimientos de su propia red de individuos o instituciones. Esto implica transparencia en todas las fases del proceso de financiación incluyendo la fase posterior,

una vez acabado el capital”<sup>148</sup>. Esto significa que los responsables de los proyectos hablarán sobre su iniciativa para conseguir el objetivo económico necesario, a través de la idea de *elevator pitch*, que consiste en que el responsable del proyecto prepare su discurso para poder explicar de manera breve todo sobre su proyecto; este es un elemento crucial puesto que es la forma más eficaz para comunicar una idea en el menor tiempo posible <sup>149</sup>.

Posteriormente, los creadores anuncian el proceso del proyecto y en algunos casos muestran los gastos que han tenido durante ese proceso, mediante las actualizaciones que están disponibles al público en el blog de cada proyecto en las plataformas de *crowdfunding*. De igual manera, a través del blog personal de cada proyecto, el público puede ir viendo el recorrido de financiación, ver los nombres de los donadores, los países de donde provienen las donaciones, leer comentarios sobre el proyecto de otras personas y consultar las actualizaciones que se van teniendo en el desarrollo del proyecto. Lo cual me parece fundamental puesto que muestran de manera transparente como se va desarrollando el proyecto una vez que ha sido financiado, esto es crucial puesto que este tipo de actos producen confianza a los colaboradores económicos y del resto de la sociedad que tenga algún tipo de interés en consultar, así para futuros proyectos que planeen tendrán a un público colaborador seguro.

### ***Fondeadora: una plataforma de crowdfunding en México para proyectos artísticos.***

Las plataformas de *crowdfunding* en el ámbito artístico y cultural funcionan de diversas maneras dependiendo de las reglas de la plataforma y del proyecto en sí. Para ello hablaré de dos plataformas que están enfocadas para proyectos artísticos pero que en ciertas cosas funcionan de manera diferente.

Fondeadora, por ejemplo, es un sitio web de fondeo colectivo que opera desde México pero funciona también en Colombia y Chile para proyectos artísticos, culturales, sociales, tecnológicos e independientes mediante un modelo de *crowdfunding* donde

---

<sup>148</sup> Goteo, *cultura de la microfinanciación*, p.16, se puede consultar en: <https://www.goteo.org/about#info11>, última consulta 11 de mayo de 2016.

<sup>149</sup> *Ibidem*, p.16.

muchas personas con pequeñas o grandes aportaciones de dinero se suman a una gran idea o un gran proyecto. Esta plataforma opera desde 2011, empezando con 7 personas para su funcionamiento y actualmente ha incrementado a 17 personas, una de sus ideologías es la equidad y la colaboración laboral puesto que todas sus áreas son solamente direcciones y todos colaboran con todas las áreas para funcionar.

Sobre el fondeo, el responsable del proyecto es quién decide tanto la cantidad a conseguir como el límite de tiempo para que se pueda lograr. En Fondeadora se tienen de 15 a 95 días como límite a elegir. Si el proyecto se logra financiar al 100% en el periodo establecido, se le otorga el monto recaudado; sin embargo, de este monto el creador tiene que descontar, por una parte, los costos de transacciones cobradas por *PayPal* y *Conecta* (sistemas de pago que coordinan los pagos en tarjeta y depósitos en efectivo) que son de 2.5 al 3% y por otra parte la comisión que se lleva Fondeadora que es del 6.5% por proyecto financiado. Así conforme avanza la campaña y va teniendo éxito se les retiene un 10% y se les manda un desglose de los gastos. Por ello es necesario que el responsable del proyecto tome en cuenta ciertas medidas a la hora de hacer el presupuesto, como por ejemplo, gastos de impresión, manufacturación, envío de las recompensas, traslados o viáticos, el material, etc. puesto que todo esto no corre a cargo de Fondeadora sino del creador.<sup>150</sup>

Posteriormente, una vez recaudado el dinero, el creador o responsable del proyecto agradece a sus contribuyentes por medio del modelo de “*crowdfunding* basado en recompensas”, esto es que debe de existir una retribución directa con el colaborador, es decir, el creador hace una lista de recompensas que ofrecerá por cada nivel de donación y esta lista puede ser desde una postal, una gira con el grupo musical, entradas gratis, hasta la impartición de talleres para los participantes por parte del creador. Sin embargo este sistema de recompensa es particular y no social, puesto que solamente la retribución va encaminada a los que aportaron dinero, y desde mi perspectiva el modelo de recompensa es uno de los elementos cruciales de las plataformas, puesto que esta retribución puede ir a sectores sociales mucho más amplios como es el caso de Goteo y no sólo a sus contribuyentes como Fondeadora y la mayoría de las plataformas de *crowdfunding*.

---

<sup>150</sup> Para mayor información sobre la plataforma de Fondeadora visitar: <https://fondeadora.mx/como funciona>, última consulta 11 de mayo de 2016.

Fondadora maneja 5 categorías principales y cada una tiene diferentes disciplinas: “Arte y Cultura” (cultura, teatro, arquitectura, danza, patrimonio, escultura, literatura, artes escénicas); “Industrias Creativas” (música, moda, editorial animación, fotografía, diseño, cine y video, televisión, ilustración comics, video juegos); “Tecnología y Emprendimiento” (emprendimiento, tecnología, gastronomía, capacitaciones, emprendedor irrazonable, apps) e “Iniciativas Sociales” (Iniciativa social, iniciativa ciudadana, sustentabilidad, deportes, política, urbanismo, política).<sup>151</sup> En una entrevista con la Directora de Marketing, Neyva Anahí de Ita Álvarez de la plataforma Fondadora, comenta que semanalmente reciben alrededor de 100 proyectos para ser financiados pero sin embargo no todos cuentan con una buena calidad, por lo que solamente 15 proyectos son puestos en plataforma y el resto pasa a asesorías personalizadas que imparte la plataforma de manera gratuita para mejorar la idea de proyecto, que va desde redacción, contenido hasta el video e imágenes para promocionar el proyecto.<sup>152</sup>

De las 5 categorías que maneja esta plataforma la categoría de Industrias Creativas es la que ha tenido mayor impacto y una tasa de éxito mayor en la producción. De 2011 a esta fecha se han publicado alrededor de 700 proyectos y el 57% han sido proyectos exitosos puesto que han logrado el financiamiento, la categoría de Arte y Cultura tienen una tasa del 40% de éxito, por lo que Fondadora ha logrado que el 53% de todos los proyectos que han subido en su plataforma de 2011 hasta la fecha hayan conseguido ser apoyados<sup>153</sup>. Esto es importante puesto que la mayoría de los proyectos que se encuentran en la categoría de industrias creativas son enfocados a ser precisamente industrias particulares o independientes con fines lucrativos particulares o beneficios particulares, en un sentido empresarial.

Para publicar un proyecto en Fondadora se necesita ingresar a la pagina [www.fondadora.mx](http://www.fondadora.mx) en la sección de “Publica tu proyecto”, iniciar sesión con un usuario y una cuenta de Facebook o correo electrónico y llenar el perfil con los siguientes puntos: video de presentación, meta de recaudación, nombre del proyecto, descripción breve del proyecto, 2 imágenes llamativas para la portada del proyecto, recompensas, descripción

---

<sup>151</sup> Para mayor información sobre las categorías y los proyectos que están en curso en la plataforma Fondadora visitar: <https://fondadora.mx/descubre>, última consulta 11 de mayo.

<sup>152</sup> Entrevista vía telefónica con Neyva de Ita Álvarez, actual directora de marketing de la plataforma Fondadora, 6 de abril de 2016.

<sup>153</sup> *Ibidem*, entrevista 6 de abril de 2016.

completa del proyecto.<sup>154</sup> Todo aquel que tenga una idea en mente o un proyecto puede hacerlo a través de la plataforma, no necesariamente tienen que ser artistas especializados, lo que nos recuerda al “prosumidor”. Fondeadora aclara que no son una plataforma de difusión por lo que la campaña de difusión y promoción es responsabilidad del creador, esto es que el creador se encarga de publicitar su proyecto para ser financiado a través de asesorías presenciales que otorga la plataforma y una serie de puntos de un manual otorgado por la plataforma.<sup>155</sup>

Si bien se puede visualizar que la mayoría de proyectos que gestiona Fondeadora a pesar de su modelo de recompensa, se encuentran enfocados a recibir beneficio particular y no contribuye a sectores sociales más amplios o en beneficio de lo común puesto que no hay retornos colectivos. La mayoría de los creadores o responsables del proyecto proponen desde su posición en el contexto de lo comercial y, en este sentido, la plataforma puede reforzar la lógica del mercado, de seguir aspirando a llegar a los grandes mundos.

### ***El caso de Revoltoso y sus alcances a partir del crowdfunding***

Durante la entrevista por teléfono con la Directora de Marketing de la plataforma de Fondeadora<sup>156</sup>, le pregunté si existían otros beneficios o relaciones que no sean únicamente la lógica económica que se hayan dado a través de plataforma, y me respondió lo siguiente: “[...] pues pasan muchas cosas porque se utiliza como buena fuente de publicidad y por ende se gestan otro tipo de relaciones, como servicios en el sentido de que la gente se incluye para aportar algún conocimiento o habilidad en el proyecto, si es que el proyecto lo requiere, patrocinios, acciones, franquicias, espacios o se vuelven socios. Un ejemplo es el caso de la productora Cinema Fantasma con su proyecto de animación en Stop-Motion, ‘Revoltoso’ que puedes ir rastreando su caso

---

<sup>154</sup> Para mayor información visitar la página de Fondeadora en: <https://fondeadora.mx/login>, última consulta 11 de mayo de 2016.

<sup>155</sup> Entrevista vía telefónica con Neyva de Ita Álvarez, actual directora de marketing de la plataforma Fondeadora, 6 de abril de 2016.

<sup>156</sup> *Ibidem*, entrevista 6 de abril de 2016.

empezando desde la plataforma para saber sobre su proyecto y el proceso de financiamiento y posteriormente en su página web, ya que nosotros no tenemos un registro de las relaciones independientes que se forman o se formaron a través de la plataforma; si nos enteramos es porque ellos nos marcan para agradecerlos o contarnos los alcances que han tenido más allá del dinero en su proyecto”.<sup>157</sup>

Ahora bien, Cinema Fantasma es una casa productora mexicana de cine independiente con técnicas de animación tradicional como *stop-motion*, *cut-out*, 2D, marionetas, etc. fundada por Vonno y Roy Ambiz Rendón y conformada por varios estudiantes de diferentes disciplinas, cine, diseño, arte y cultura, la mayoría de ellos se conocieron durante la carrera en la Universidad Centro de Diseño y Televisión en México, D.F. Este grupo de estudiantes con asesorías de sus maestros crearon como parte de su tesis de la licenciatura un proyecto en conjunto (a pesar de las diferentes áreas) de animación en stop-motion llamado “Revoltoso”, para la pre-producción necesitaban apoyo económico puesto que la parte del intercambio de conocimientos ya lo tenían, por lo que publicaron su proyecto en la plataforma Fondeadora con una meta de \$125,000 pesos y recaudaron \$174,173 mil pesos, es decir que consiguieron un 140% de fondos (40% más de lo que solicitaron) con 122 colaboradores económicos de diferentes partes del mundo.<sup>158</sup>

Posteriormente para la producción de Revoltoso, publicaron el proyecto en la plataforma pionera de *crowdfunding* para Arte y Cultura, *Kickstarter* en EEUU, solicitando un monto de 44,000 dólares y recaudaron un monto de 49,458 dólares para el proyecto, en el cuál 221 personas de diferentes países, Taiwan, Nueva York, Alemania, México, Francia, entre otros colaboraron con aportaciones económicas en el proyecto.<sup>159</sup> Sin embargo, lo interesante de este proyecto es que gracias a los alcances de la plataforma de *crowdfunding*, el director, guionista y productor mexicano Guillermo del Toro notó el proyecto y se interesó mucho en él, tanto que no solo contribuyó de manera

---

<sup>157</sup> *Ibidem*, entrevista 6 de abril de 2016.

<sup>158</sup> Para mayor información sobre el proceso de financiación del proyecto “Revoltoso” en la plataforma Fondeadora, consultar en: <https://fondeadora.mx/projects/revoltoso>, última consulta 13 de mayo de 2016.

<sup>159</sup> Para mayor información sobre el procesos de financiamiento del proyecto “Revoltoso” en la plataforma Kickstarter, consultar en: <https://www.kickstarter.com/projects/cinemafantasma/revoltoso/description>, última consulta 13 de mayo de 2016.

económica en el proyecto sino que se relacionó de manera directa con los productores y los apadrinó con relaciones en el medio cinematográfico entre creadores, productores, diseñadores; manifestando que “[...] cinema Fantasma es un grupo ejemplar. Su absoluta pasión por el cine animado los lleva a inventar nuevas formas de producción y financiamiento. Definitivamente un grupo a tomar en cuenta: creativos, libres y llenos de vitalidad.”<sup>160</sup>

Más tarde, en septiembre de 2015 se llevó a cabo una exposición titulada “In Service of Monsters” en la *Gallery 1988* en Los Ángeles<sup>161</sup>, como tributo a la filmografía de Guillermo del Toro, con la participación de artistas de diferentes partes del mundo inspirados en él, incluyendo al grupo mexicano Cinema Fantasma con una escultura de madera en movimiento y sonido que ellos mismos produjeron en su taller<sup>162</sup>. Actualmente el equipo de Cinema Fantasma produce cortometrajes con los personajes de *Cartoon Network Lationamerica*.<sup>163</sup>

En este primer caso podemos notar tres cosas importantes, la primera es que gracias al trabajo en equipo en el cual diferentes estudiantes aportaron su conocimiento y sus habilidades pudieron crear un proyecto cinematográfico en conjunto, en el cual intervinieron distintas disciplinas, dibujo, tallado, diseño, pintura, fotografía, guión, etc. y gracias a las asesorías por parte de sus maestros, lograron armar cosas interesantes que comenzaron en la producción local para hacerse visibles en lo mundial.

Segundo es que gracias a las plataformas de *crowdfunding* lograron recaudar más de la meta económica con la aportación de muchas personas de diferentes partes del mundo para realizar su proyecto. Este tema del dinero es crucial principalmente en países en vías de desarrollo como México y sobre todo para este tipo de disciplinas. Puesto que

---

<sup>160</sup> Para mayor información sobre la productora independiente “Cinema Fantasma” consultar su página oficial en: <http://www.cinemapantasma.com>, última consulta 13 de mayo de 2016.

<sup>161</sup> Para mayor información sobre la exposición consultar: <http://www.slashfilm.com/guillermo-del-toro-art-show/>, para mayor información sobre las obras visitar: <http://nineteeneightyeight.com/collections/guillermo-del-toro-in-service-of-monsters>, última consulta 13 de mayo de 2016.

<sup>162</sup> La obra con la que participaron en esta exposición es un Autómata inspirado en la película “El Laberinto del Fauno”, para ver el proceso de construcción de la obra visitar: [http://www.cinemapantasma.com/automata\\_fauno](http://www.cinemapantasma.com/automata_fauno), última consulta 13 de mayo de 2016.

<sup>163</sup> Cinema Fantasma producirá videos para Cartoon Network, en milenio digital, 2014, emprendedores, consultar en: [http://www.milenio.com/negocios/emprendedores/Cinema\\_Fantasma-Cartoon\\_Network-Pixelatl-IDEATOON\\_0\\_382762038.html](http://www.milenio.com/negocios/emprendedores/Cinema_Fantasma-Cartoon_Network-Pixelatl-IDEATOON_0_382762038.html), para ver los proyectos con Cartoon Network Latinoamérica visitar la página oficial: <http://www.cinemapantasma.com/703>, última consulta 13 de mayo de 2016.



la mayoría de los productores o creadores mexicanos consideran un segundo empleo para satisfacer sus necesidades básicas, puesto que el trabajo del artista es volátil e incierto por lo que no tiene un sueldo fijo con prestaciones básicas.

En un estudio en la ciudad de México por Nomismae sobre Estrategias Creativas y Redes para el Desarrollo en 2012, menciona que el 81% de los artistas locales no viven de su producción por lo que se ven en la necesidad de ejercer diferentes labores para complementar sus gastos o expectativas salariales para vivir<sup>164</sup>. En otro análisis sobre la contribución económica de la cultura y la creatividad en la Zona Metropolitana de la Ciudad de Puebla en 2010, la misma empresa Nomismae en conjunto con el Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, mencionan que la producción del 62% de los artistas locales no es su principal fuente de ingresos, por lo que se ven en la necesidad de ejercer diferentes labores para complementar sus gastos y materiales de producción<sup>165</sup>. En este sentido, considero que una plataforma de *crowdfunding* es un medio útil para la producción artística y cultural o áreas afines.

Tercero es que en cierta medida, lograron crear relaciones laborales y posiblemente sociales que solamente con el alcance de la *web* y sus posibilidades se pueden llevar a cabo, desde la producción de un cortometraje en animación, una exposición en la *Gallery 1988*, hasta colaborar con Cartoon Network Latinoamérica.

Sin embargo, a pesar de las tres cosas positivas antes mencionadas sobre el proyecto de Revoltoso, quedan los siguientes cuestionamientos, ¿cómo insertan a la ciudadanía en el proyecto? Es decir, en términos benjaminianos, ¿de qué manera produce colectividad social? ¿En qué medida es un bien común? Un caso en contraste a “Revoltoso” podría ser la película “Cosmonauta” de Riot Cinema, una productora independiente en España, dicha película se produjo a partir de *crowdfunding* a través de una página que ellos mismos desarrollaron para conseguir el financiamiento; sin embargo, lo interesante de esta película es que se colocó de manera *online* para que cualquier persona que desee puede verla de manera gratuita, además de que su código fuente es liberado por lo que, los archivos se pueden distribuir, reproducir y modificar

---

<sup>164</sup> García Canclini y Piedras Feria, *Jóvenes creativos, estrategias y redes culturales*, pp.53-54.

<sup>165</sup> Ernesto Piedras Feria, *Gran Visión Cultural, Análisis de la contribución económica de la cultura y la creatividad en la Zona Metropolitana de la Ciudad de Puebla*, Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, México, 2010, p.60.

para realizar nuevas versiones de la película, incluso con fines de lucro para cualquier persona.<sup>166</sup>

### ***Goteo: La plataforma de crowdfunding en España para proyectos artísticos***

Ahora bien, Platoniq es una organización internacional de productores culturales y desarrolladores de *software* sin fines de lucro en Barcelona, es una de las pioneras en la producción y distribución de la cultura *copyleft*<sup>167</sup>. Desde el año 2001, llevan a cabo acciones y proyectos en los que usos sociales de las Tecnologías de Información y la Comunicación (TICs) y el trabajo en red son aplicados al fomento de la comunicación, autoformación y la organización ciudadana. Platoniq se podría definir como un sistema cultural co-operativo, una plataforma de producción y de distribución de contenidos digitales. El resultado de su trabajo genera innovadoras aplicaciones informáticas y metodológicas, además una archivo audiovisual bajo licencias libres en Internet. Este colectivo ha trabajado de manera colaborativa con diferentes instituciones como el Centro de Cultura Contemporánea en Barcelona y entre sus proyectos más destacados se encuentran, Banco Común de Conocimientos, Goteo, Burn Station, entre otros.<sup>168</sup> La plataforma de Goteo es de código abierto, por lo que su código fuente se puede consultar en el repositorio GitHub bajo la licencia GNUAGPL-3.0.<sup>169</sup> esto es para que cualquier persona pueda copiar dicho código fuente y modificar, redistribuir y aplicar desde cualquier parte del mundo. Goteo se define así mismo como

Una plataforma de *crowdfunding* de microfinanciación o financiación colectiva y de colaboración distribuida (servicios, infraestructura, microtarefas) para proyectos que además de ofrecer recompensas individuales generen retornos colectivos. Esto es que fomenten el pro común o el código abierto y/o el conocimiento libre. Como miembro de

---

<sup>166</sup> Para mayor información sobre el proyecto visitar: <http://es.cosmonautexperience.com>

<sup>167</sup> Sobre Platoniq en: <http://medialab-prado.es/person/platoniq>, última consulta 12 de mayo de 2016.

<sup>168</sup> Sobre Platoniq, pagina oficial en: <http://www.youcoop.org>, última consulta 12 de mayo de 2016.

<sup>169</sup> GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git, consultar: <https://github.com/explore>, para consultar Goteo en esta plataforma ver: <https://github.com/Goteo/Goteo>, última consulta 12 de mayo de 2016.

esta red puedes cumplir uno o varios roles: impulsando un proyecto, cofinanciándolo o elaborándolo en su consecución.<sup>170</sup>

Esto es importante puesto que los proyectos que deseen cofinanciarse en esta plataforma deben ser pensados, estructurados y aplicados de forma social y no sólo en beneficio individual, “[...] deben permitir a través de licencias, la copia, la comunicación pública, distribución, modificación y/o explotación de parte o de totalidad de cada creación”<sup>171</sup> y su modelo de recompensas a parte de ser individual, requiere tener retornos colectivos. Por otra parte, Goteo cuenta con una bolsa de inversión social, denominada capital de riego que consiste en:

Un depósito de grandes donaciones que se nutre de distintos tipos de compromisos anuales con entidades públicas y privadas que se distribuye a proyectos a través de convocatorias temporales específicas (proyectos de interés público, educación, sostenibilidad, cultura). Esto permite vincular aportaciones de diversos tipos de entidades de modo personalizado: a proyectos concretos, determinadas áreas temáticas, ámbitos geográficos o bien tipos de retornos y licencias.<sup>172</sup>

Si bien, podemos notar 4 cosas importantes en relación a la plataforma Goteo y su manera diferente de operar en comparación con Fondeadora<sup>173</sup>. La primera es que Goteo no acepta proyectos cuya finalidad sea con fines de lucro particular (pensemos en el proyecto de Cinema Fantasma), esto es que el proyecto debe estar pensado para ser transferible y reutilizable para otras personas a partir de la utilización de licencias libres y/o abiertas características del *software libre*, que facilite la réplica, reutilización, recontextualización, remezcla, en resumen su libre distribución, reproducción y acceso al código fuente,<sup>174</sup> dependiendo del proyecto.

---

<sup>170</sup> Goteo, página oficial en: <https://www.goteo.org/about>, última consulta 12 de mayo de 2016.

<sup>171</sup> *Ibidem*, en página oficial.

<sup>172</sup> *Ibidem* en página oficial.

<sup>173</sup> En la página oficial de Goteo se pueden ver más beneficios en comparación con otras plataformas de financiamiento a través de *crowdfunding*, consultar en: <https://www.goteo.org/about>, última consulta 12 de mayo de 2016.

<sup>174</sup> Consultar el glosario de Goteo en: <https://www.goteo.org/glossary>, última consulta 12 de mayo de 2016.

Segundo es que no necesariamente se puede contribuir con dinero, sino que también se puede colaborar de manera directa con el proyecto, ya sea con conocimientos, habilidades, difusión, recursos materiales, infraestructura o espacios, etc. puesto que la naturaleza de los proyectos en Goteo son con contribuciones colectivas, de ahí depende el responsable del proyecto.

Tercero es que en términos económicos su capital de riego lo utilizan para sumar más aportaciones económicas, esto es con la finalidad de doblar la contribución económica individual, también cuenta con un monedero virtual, en el cual las personas pueden ahorrar dinero a través de *PayPal* o cualquier tarjeta y hacer donaciones a cualquier proyecto que desee y son fiscalmente desgravables, además de que gestionan dos rondas de cofinanciación para sus proyectos, se establecen las dos rodadas de 40 días cada una. La primer ronda es de “todo o nada”, esto es que se recauda el presupuesto mínimo necesario, la segunda ronda es el óptimo, para realizar mejoras adicionales.<sup>175</sup>

Cuarto, es que la plataforma Goteo colabora con entidades, tanto con Institutos públicos como privados para generar algún incentivo económico o vinculación en programas, como el Ministerio de Empleo y Seguridad de España, Gobierno de España, Ayuntamiento de Barcelona, European Cultural Fundation, Ministerio de Cultura, etc. Así también colabora con Universidades de España como Universidad Internacional de Andalucía, Universidad Politécnica de Catalunya, Carlos III de Madrid<sup>176</sup>, entre otras, para constituir programas de educación, investigación, cultura y talleres de interés social que lleven algún beneficio en común. Esto es con el objetivo de “[...] trasladar los valores de la sociedad civil a la esfera institucional, participando y contribuyendo la creación y adaptación de políticas públicas para que las instituciones entiendan su importancia, facilitan y estimule la autorganización y participación ciudadana”<sup>177</sup>. Esto no quiere decir que dependan del gobierno, sino que son iniciativas autogestivas que no luchan sino colaboran entre ellas para el común.

Por otra parte la plataforma cuenta con las siguientes categorías, Social, Tecnológico, Emprendedor, Diseño, Comunicativo, Educativo, Cultural (entran proyectos

---

<sup>175</sup> Goteo, página oficial en: <https://www.goteo.org/about>, última consulta 12 de mayo de 2016.

<sup>176</sup> *Ibidem*, página oficial.

<sup>177</sup> *Ibidem*, consultar los Hitos de Goteo en: <https://www.goteo.org/about>, última consulta 12 de mayo de 2016.

artísticos), Ecológico y Científico y cuentan con un porcentaje de éxito de financiación superior al 70% en total de todas las categorías. Sobre el proceso de publicación del proyecto en la plataforma es similar a la plataforma de Fondeadora, sobre el contenido, redacción, video explicativo, metas, recompensa y el sistema de transparencia y por supuesto, el fondeo depende del responsable del proyecto; sin embargo Goteo también colabora para que puedas obtener tus recursos, esto es que ayuda a la difusión de los proyecto.

### ***Diferentes casos de estudio en la plataforma de Crowdfunding de Goteo***

Elegir el caso de estudio de la plataforma de Goteo fue un tanto difícil puesto que a diferencia del proyecto de Revoltoso en Fondeadora, los proyectos en Goteo tienen que estar pensados para la sociedad, para compartir un bien común y no para un bien individual o con fines de lucro propios. Al principio pensamos que para poder hacer la comparación entre el caso de Fondeadora y el caso de Goteo debería ser con base en proyectos similares, ya sea en el contenido, en la técnica de animación o algo parecido; sin embargo, al buscar este tipo de proyectos en la plataforma de Goteo, nos encontramos que precisamente este elemento fundamental por el cual se ejerce esta plataforma, “los proyectos a los comunes”, genera que las propuestas sean en definitiva otras, no de *stop-motion* o una gran producción cinematográfica como las grandes industrias o proyectos pictóricos, escultóricos, o tal vez sí pero insertos en otra lógica.

Este tipo de prácticas no quiere decir que no tengan calidad técnica y de contenido, por el contrario desde mi perspectiva muchas de estas plantean cosas interesantes, por ejemplo, la mayoría de los proyectos como una característica es que funcionan como plataformas para articular relaciones sociales, programas de educación, publicaciones libres, espacios para producir no objetos sino reflexión, crítica, es decir que las propuestas no son resultados sino proyectos que gestionan a su vez nuevos proyectos los cuales se involucran en la sociedad y así sucesivamente. Es por ello, que decidí no escoger un caso de estudio en particular, sino mencionar una serie de ejemplos de diferentes proyectos que se proponen en esta plataforma para comprender mejor las diferencias que existen entre unos y otros.

El caso de Revoltoso por ejemplo, es una representación de sucesos históricos en México, pero no hay una reflexión crítica como tal a las situaciones que suceden actualmente en el país, esto es fundamental puesto que los proyectos que se proponen a través de esta plataforma Goteo se enfocan a trabajar en colectivos o colaboran entre ellos para hacer crítica o mejorar algo en general pero parten de la reflexión de su contexto social, es decir de una “conciencia actual”. Por lo que crean espacios alternos o independientes para compartirlo a la ciudadanía como el “Festival Keroxen12” que reestructuraron un tanque de petróleo para ser usado como un espacio cultural con la intención de crear eventos culturales y talleres artísticos, en el cual intervienen diferentes disciplinas artísticas y asiste cualquier ciudadano.

Otro ejemplo son los espacios para formar grupos que se encargan de reflexionar en torno a un problema o una situación, que posteriormente se materializará con un manual, una aplicación, un programa, taller, etc. enfocado a la ciudadanía, como el proyecto “La Hormiga Atómica Liburuak,”<sup>178</sup> otro ejemplo es el proyecto que se denomina “Qué hacen los diputados” y consiste en la aplicación de código abierto para saber los movimientos de los diputados del Estado, hacer un seguimiento y visualizar, fiscalizar, el trabajo, las decisiones y el presupuesto del Congreso de los diputados en España<sup>179</sup>. Este último es interesante porque el proyecto es crítico y práctico, en el sentido de que hará una radiografía de los movimientos de los políticos del estado, sin restricción alguna. En un país como México la política tiene mucha incidencia en la sociedad, proyectos así podrían llegar a ser sancionados, censurados, excluidos y marginados por las propias instituciones de gobierno.

Otro proyecto que podemos ver en la plataforma se denomina “Proyecto editorial: Cartografía de la Ciudad Capitalista”<sup>180</sup>, que consiste en hacer estudios cartográficos sobre las transformaciones urbanas y los conflictos sociales con la intención de ofrecer una perspectiva crítica de las formas en que actualmente se piensa y se hace ciudad en el contexto español, pensando que todo ha sido con una línea capitalista, creado y

---

<sup>178</sup> Para saber más sobre este proyecto consultar en: <https://www.goteo.org/project/hormiga-mutantea>, última consulta 13 de mayo de 2016.

<sup>179</sup> Este proyecto consiste en desarrollar una aplicación web open source, para mayor información sobre este trabajo consultar en: <https://www.goteo.org/project/que-hacen-los-diputados>

<sup>180</sup> Para mayor información sobre este proyecto consultar en: <https://www.goteo.org/project/cartografia-ciudad-capitalista>, última consulta 13 de mayo de 2016.

construyendo plazas, centros comerciales, etc. un desarrollo urbano sin ser desarrollo urbano. Este libro se publicará bajo la licencia Creative commons de manera *online* para que todos puedan consultarlo de manera gratuita.<sup>181</sup>

Lo que podemos ver con esta serie de ejemplos son dos cosas, la primera es que el trabajo de cooperación, colectividad y colaboración existe puesto que parten desde el tejido social y esto es crucial ya que precisamente le da un giro al autor como productor que añoraba Benjamin, participando activamente en contextos sociales, “no informa, lucha” . La segunda reflexión tiene que ver con cuestiones económicas y de compartir el conocimiento, puesto que a través de una investigación que realizó Goteo a la plataforma pionera Estadounidense Kickstarter, descubrió que los proyectos que alcanzaban mayor financiamiento eran los que estaban propuestos con su código fuente liberado o estaba enfocado hacia un bien común, de esta manera la sociedad podía hacer uso de ellos, redistribuirlos, modificarlos, contribuir o colaborar en el proyecto.

Por lo que Goteo decidió poner esta característica como un componente fundamental en su plataforma y esto nos da un panorama amplio de lo que está sucediendo a través de la red. Por una parte, la sociedad quiere “formar parte de algo” que va más allá de lo económico y, por otra, “el acto de compartir” es fundamental porque genera colectividad, conocimiento y desarrollo social. Aunado a esto, si comparamos el caso de Revoltoso con el resto de los proyectos, podemos ver que el primero se posiciona, mientras que los ejemplos de Goteo se distribuyen, se comparten y se colectivizan.

Finalmente en este capítulo hemos tratado sobre los modelos de economías colaborativas que existen para saber más sobre las transformaciones sociales, culturales y económicas que se han estado formando gracias a estas nuevas prácticas de colaboración y que se han hecho más evidentes gracias al internet, un medio fundamental en nuestros días que ha cambiado nuestras formas de relacionarnos y estructurarnos en la sociedad, como se mencionó en el primer capítulo. También, profundizamos en la práctica de *crowdfunding* puesto que este modelo es el que se propondrá en el próximo capítulo para iniciativas autogestivas en Puebla, ya que es uno de los modelos de financiamiento que ha funcionado para proyectos artísticos e iniciativas autogestivas de arte. Por ello, se hizo

---

<sup>181</sup> *Ibidem*.

el análisis sobre diferentes casos de estudio de las plataformas de *crowdfunding* de Fondeadora en México y Goteo en España, puesto que nos servirán como referentes para nuestra propuesta de dicha tesis que se abordará en el próximo capítulo.



## Capítulo 3

### **La práctica de crowdfunding a través de una plataforma digital para espacios autogestivos de arte contemporáneo en Puebla**

En este capítulo hacemos una descripción general del panorama de la escena de la producción de arte contemporáneo en Puebla, mencionamos algunas iniciativas y colectivos que se han conformado como parte de este entramado del arte y han logrado constituirse de manera autónoma e independiente a las instituciones públicas, partimos de los movimientos que se dieron en el 2000 y algunos que siguen operando. La actitud autogestiva por parte de estas iniciativas y colectivos ha generado modos de producir y entender el arte de manera distinta, como se planteó en el primer capítulo cuando se hace referencia a la actitud diferente ante el trabajo por parte del artista y por ende del productor.

Posteriormente, nos concentramos en dos institutos descentralizados, el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla y Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, para argumentar sobre el funcionamiento y la incidencia pública que tienen en las prácticas artísticas locales, con la finalidad de argumentar de la necesidad de una autogestión en las formas de producción artística de Puebla.

A final, se hace la propuesta de la tesis que consiste en crear una plataforma digital de *crowdfunding* para espacios autogestivos de arte en Puebla y, para ello, retomamos tres ejemplos de espacios de reflexión o iniciativas autogestivas como referentes para la propuesta, dichos referentes han sido financiados a través de plataformas de *crowdfunding*, vistas en el capítulo anterior. También retomamos tres ejemplos de proyectos independientes que han configurado pequeñas escenas de arte contemporáneo distinto al de las instituciones.

## *Un panorama general de la escena local del arte contemporáneo de Puebla*

Para poder plantear la propuesta de esta tesis primero haremos referencia al marco contextual de la escena local del arte actualmente en Puebla. Por una parte, el ámbito artístico depende en gran medida del sector gubernamental y municipal, ya que la mayoría de los artistas producen a partir de becas proporcionadas por instituciones de arte públicas<sup>182</sup>. Así también, gran parte de las exposiciones que se llevan a cabo en la ciudad son de artistas que cumplen con los requisitos y gustos que el mundo institucional maneja. De la misma manera, los puestos administrativos en estas instituciones como lo marca la Ley del Estado dependen del Órgano de Gobierno o de la política Municipal<sup>183</sup>, pueden tener o no la capacidad, no importa pues son impuestos. Finalmente existen recursos económicos. Sin embargo, el Gobierno del Estado decide en qué aspecto de la cultura y las artes se invierte, como es el caso de la actual administración de Rafael Moreno Valle Rosas con una inversión alrededor de 1,695,147,000.00 millones de pesos en la construcción de museos<sup>184</sup> pensados para “ciudadanía” sin la opinión de la misma.

Por otra parte, existen grupos de artistas, aunque muy reducidos con propuestas o iniciativas contemporáneas, pero que tampoco ha habido una cohesión por parte de estas iniciativas para construir una comunidad de arte contemporáneo que se constituya de manera independiente a las instituciones gubernamentales, sino que muchos de estos espacios se abandonan al poco tiempo de que fueron abiertos o los proyectos no se terminan de concretar. Algunos ejemplos que aparecieron como iniciativas autogestivas se conformaron a partir del 2000 y a pesar de que muchas de éstas ya no funcionan, en su

---

<sup>182</sup> En Puebla podemos ver las becas del PECDA a nivel estatal, véase: ([http://www.cultura.gob.mx/estados/actividades\\_detalle.php?id=137910#.V0IUtGMbHEQ](http://www.cultura.gob.mx/estados/actividades_detalle.php?id=137910#.V0IUtGMbHEQ)), becas que proporciona el IMACP a nivel municipal (<http://innovacionimacp.com>) y el FONCA a nivel nacional (<http://fonca.cultura.gob.mx>), última consulta 15 de mayo de 2016.

<sup>183</sup> El órgano de Gobierno tiene la facultad de “[...] nombrar y remover libremente” al Vicepresidente del Consejo Ciudadano, al Titular de Fomento Cultural Poblano, al Secretario Técnico para el Consejo, el nombramiento de Comités Técnicos Especializados del Consejo Estatal y ratificar el nombramiento de sus Servidores Públicos de primer nivel<sup>183</sup>. Para mayor información se puede consultar la “Ley que crea el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla,” Gobierno del Estado de Puebla, Secretaría General de Gobierno, Orden Jurídico Poblano, febrero de 2011, capítulo II, “De la estructura y la administración”, artículo VIII, p.10.

<sup>184</sup> Esta cifra se calculó a partir de la suma de las inversiones que se hicieron en la construcción de museos durante el 2014. Las cantidades exactas de la construcción de cada museo se puede consultar en el informe del CECAP 2014 en: <http://transparencia.puebla.gob.mx/cecap.html?&Itemid=4693&v=1>, última consulta 15 de mayo de 2016.

momento lograron abrir las posibilidades aunque muy pasajeras, de pensar y hacer arte de manera diferente, por lo que son un referente importante de autogestión en Puebla, entre estos proyectos nos encontramos con LaALvaca proyectos culturales A.C. que fue una asociación constituida con el objetivo de promover el diálogo de la cultura local con el de otras comunidades a través de la presentación de propuestas de arte contemporáneo y el desarrollo de redes de intercambio y cooperación. Esta asociación tuvo como meta impulsar la producción, investigación y difusión de propuestas artísticas emergentes a partir de la construcción de puentes de colaboración entre la sociedad, investigadores e instituciones. El proyecto se originó como un espacio independiente creado por artistas, abierto a propuestas y discusión de proyectos. Fue fundado por Rodrigo Douglas Rada en 2001. Posteriormente en 2003 se traslada a la ciudad de Puebla bajo la dirección de Claudia Cuevas y Gustavo Ramírez<sup>185</sup>.

Otro espacio es el Taller de Arte la Perrera, este espacio se puede entender como un montaje propicio para la interacción entre distintas disciplinas con la finalidad de que más gente conozca y aproveche los beneficios de la producción y del consumo del arte. La perrera trabajó en la producción, exposición y difusión de arte y fungió como foro para distintas disciplinas tanto plásticas como escénicas. Así mismo, llevó a cabo programas de difusión y talleres de arte en la comunidad de San Andrés Cholula, implementando labores de servicio social a manera de talleres con niños y jóvenes de la comunidad encontrando resultados favorables para el desarrollo personal, colectivo y de investigación académica. Este taller se fundó en 2003 por el artista poblano Jorge Juan Moyano Gómez y se encontraba ubicado en la 2 norte #1205 en San Andrés Cholula Puebla<sup>186</sup>.

Posteriormente a La perrera, surgió Don Apolonio Presenta, un espacio cultural descentralizado generador de diálogos y reflexiones en torno al arte contemporáneo. Para ello se creó un lugar de vinculación con otras redes artísticas del país que se busca

---

<sup>185</sup> Para mayor información consultar: <http://www.diariomomento.com/laalvaca-desvelar---desenterrar---desocultar/>, revisar también: <https://www.facebook.com/laalvaca>, última consulta 15 de mayo.

<sup>186</sup> Este espacio se configuró primero como Taller la perrera, posteriormente como Don Apolonio y actualmente como Casa Nueve. Para tener mayor información de su primera formación consultar: <http://www.saatchigallery.com/artcolleges/ArtCollege.php/Taller+La+Perrera/4623.html> <http://www.studiocerrillo.com/index.php?title=bi&artist=47>, última consulta 15 de mayo de 2016.

explotar la producción artística de Puebla, así como la presentación del espacio de proyectos de calidad externos al estado. También, el espacio de Don Apolonio se ha conformado como una oficina de documentación, registro y gestión de proyectos de arte. Su objetivo es cubrir la carencia de un puente intermedio entre la formación y la profesionalización artística. Por otro lado, se buscan sedes para que la producción de artistas poblanos jóvenes se proyecte en otros estados, con la intención de romper el hermetismo cultural de Puebla y su excedente localidad. Don Apolonio se fundó en 2009 por varios artistas egresados de la UDLAP, José Miguel Díaz Fernández, Fernando Leal Mier, Elizabeth Flores Lagunes y Luis Calvo Zanabria (colectivo oso), Mario Martínez, Alejandro Cristóbal y Vlado Sánchez Moranchel<sup>187</sup>.

Estos tres espacios que mencionamos con anterioridad son un referente importante para la propuesta de dicha tesis, pues la idea es proponer un modelo de *crowdfunding* para que impulse este tipo de iniciativas autogestivas e independientes en la ciudad de Puebla. Estos espacios a pesar de que ya no funcionan como tal, en su momento lograron construir otro tipo de prácticas, a producir relaciones y lograron activar el espacio como un lugar de discusión, diálogo, crítica, expositivo, y talleres, así también muchos de sus fundadores siguen gestionando proyectos independientes y produciendo arte contemporáneo. Más adelante mencionaremos algunos de los proyectos que surgieron de estos espacios.

Ahora bien, actualmente se encuentran funcionando otras iniciativas autogestivas que siguen la lógica de producción de arte independiente al estado y algunas de éstas proponen arte contemporáneo. Estos espacios que se encuentran en la ciudad de Puebla son: el Jacal Gráfico<sup>188</sup>, Espacio Rosa<sup>189</sup>, Impronta Arte Contemporáneo<sup>190</sup>, Taller

---

<sup>187</sup> En el mismo espacio en la 2 norte #1205 en San Andrés Cholula, posteriormente a la Perrera, se inauguró Don Apolonio Presenta. Para mayor información consultar:

<https://www.facebook.com/donapolonio.presenta>, también ver: <http://donapolonio.blogspot.mx>, y <http://osocolectivo.blogspot.mx/2010/12/don-apolonio-presenta.html>, última consulta 17 de mayo.

<sup>188</sup> Taller independiente para artistas gráficos en Puebla, se encuentra ubicado en la avenida 11 oriente no. 214, Centro Histórico Puebla. Para mayor información consultar: <http://jacalgrafico.blogspot.mx>, última consulta 17 de mayo de 2016.

<sup>189</sup> Taller de la artista multidisciplinaria Rosa Borrás, que funciona desde 2007, es un lugar donde realiza proyectos personales y colectivos. Para mayor información consultar:

[https://www.facebook.com/Espacio-rosa-170098223013650/info/?tab=page\\_info](https://www.facebook.com/Espacio-rosa-170098223013650/info/?tab=page_info), y también consultar: <http://picasaweb.google.com/106578711846040946851?gsessionid=NRd-QtyHyKPtflNMI5qpiA>, última consulta 17 de mayo de 2016.

estudio de la Cura<sup>191</sup>, Duermevela Casa de Alteración de Hábitos<sup>192</sup>, Cooperativa ave<sup>193</sup>, Casa Nueve<sup>194</sup>, Totem taller de gráfica<sup>195</sup>, La pajarera Espacio<sup>196</sup>, el Venado y el Zanate<sup>197</sup>, Casa de Estudios Artísticos de dibujo y pintura<sup>198</sup>, entre algunos colectivos consolidados se encuentran, Colectivo la Quince, Colectivo Oso, Colectivo La Pesera, Colectivo Lavandera, Colectivo Tomate, que funcionan de manera independiente y que al parecer no aceptan el discurso impuesto por las instituciones de arte estatales y municipales.

Sin embargo a pesar de ser autogestivos, estos espacios no han logrado consolidarse, en el sentido de que muchos de estos se encuentran en la cuerda floja, es

---

<sup>190</sup> Es un espacio de exhibición y promoción de arte contemporáneo que quiere impulsar y dar a conocer el mundo del arte. Busca que los artistas se integren y fomenta el coleccionismo, se encuentra ubicado en la 10 oriente no. 801, San Pedro Cholula. Para mayor información consultar: <https://www.facebook.com/arteimpronta?fref=nf>, última consulta 17 de mayo de 2016.

<sup>191</sup> Es un espacio de arte, fotografía y restauración, independiente en donde se imparten talleres artísticos, se encuentra ubicado en la 4 norte no. 206, interior 4 y 5 Centro Histórico Puebla. Para mayor información consultar: <http://estudiotallerdelacura.tumblr.com>, y también consultar: <https://www.facebook.com/Estudiotallerdelacura/timeline>, última consulta 17 de mayo de 2016.

<sup>192</sup> Es un taller independiente donde enseñan literatura, escritura, cine y artes plásticas, se encuentra ubicado en la 8 norte no. 402, altos, Barrio del artista. Para mayor información consultar: <https://www.facebook.com/DuermevelaCasaDeAlteracionDeHabitos>, última consulta 18 de mayo de 2016.

<sup>193</sup> Es un espacio autogestivo e independiente que funciona como taller y galería de la gráfica contemporánea. Hacen trabajos de edición e impresión gráfica, se ubica en la avenida 9 oriente, entre la 8 y la 13, Centro Histórico Puebla. Para mayor información consultar: <https://www.facebook.com/cooperativa.ave/>, última consulta 18 de mayo de 2016.

<sup>194</sup> Es una galería independiente de arte urbano en donde convergen diferentes disciplinas, cine, cocina, música y dan talleres, se encuentra ubicado en la 2 norte 1205-A, San Andrés Cholula Puebla. Para mayor información consultar: <http://www.casanueve.mx>, última consulta 18 de mayo de 2016.

<sup>195</sup> Espacio independiente donde se realizan exposiciones y talleres de gráfica relacionadas con el pequeño formato, se encuentra ubicado en Río Nazas 5122, colonia San Manuel, Puebla. Para mayor información consultar:

<https://www.facebook.com/TOTEM-Galeria-Grafica-Pipope-325675110947176/>, y también consultar: <http://carlosfloresrom.weebly.com>, última consulta 18 de mayo.

<sup>196</sup> Es un espacio para la experimentación, discusión y producción de arte contemporáneo, se imparten talleres, pláticas, diálogos, charlas, etc. se encuentra ubicado en la 15 norte 1011, Puebla. Para mayor información consultar: <https://www.facebook.com/lapajarera.espacio>, última consulta 18 de mayo de 2016.

<sup>197</sup> Es un espacio creativo, cuenta con galería independiente, se imparten talleres y tienen un área de comida, se encuentra ubicado en la 7 poniente no. 509, Puebla. Para mayor información consultar: <https://www.facebook.com/El-venado-y-el-zanate-806721582684758/timeline>, última consulta 18 de mayo de 2016.

<sup>198</sup> Es un espacio independiente para la enseñanza de artes, enfocada en la generación, producción y presentación de contenidos culturales, así como diversas áreas prácticas y teóricas del arte, se encuentra ubicado en la 7 poniente no. 502 Centro Histórico, Puebla. Para mayor información consultar: <http://casadeestudiosartisticos.weebly.com/sobre-nosotros.html>, última consulta 18 de mayo de 2016.

decir sin una proyección de funcionamiento mínimo a 5 años. En este punto considero que existen 4 razones fundamentales. La primera radica en la falta de recursos económicos para sostener el espacio, dotarlo de herramientas indispensables, darle mantenimiento y poder crear y llevar a cabo una programación anualmente, en donde interfieren diferentes actividades, agentes y disciplinas.

La segunda razón es que estos espacios no han formado ni producido grupos de colaboración en donde se pongan sobre la mesa las habilidades y se comparta el conocimiento, es decir, que muchas de las iniciativas requieren que el intercambio, el compartir, la distribución, el conocimiento y las negociaciones sean un punto fundamental para su crecimiento. Tal como se planteó en el capítulo anterior que el consumo colaborativo es una manera independiente de crear o hacer cosas, generando un sentimiento de confianza, de trabajo en equipo, de comunidad.

La tercera razón que va aunado al sentimiento de confianza y colaboración tiene que ver con la falta de formación de públicos estables, es decir, que se requiere de un modelo que incentive la participación del público con respecto a las prácticas artísticas o en este caso a las iniciativas autogestivas. En el *crowdfunding*, la colaboración radica en el público, es decir, es la ciudadanía la que colabora aportando dinero o mano de obra a algún proyecto o en este caso espacio que le interese o simplemente lo desee para sentirse que forma parte de algo, que contribuye de manera voluntaria a algo.

Cuarto, el diseño de los programas de cada espacio es un elemento importante para la proyección, gestión e investigación de eventos, talleres, cursos, exposiciones que tendrá en un tiempo determinado.

Por otra parte, también se encuentran los intereses y las políticas culturales por las que se les apuesta dependiendo de la administración en curso en las instituciones de arte descentralizadas públicas<sup>199</sup> y universidades con programas de arte enfocados a un artista

---

<sup>199</sup> Los institutos descentralizados creados por Decreto del Congreso del Estado a propuesta del titular del ejecutivo, cuentan con personalidad jurídica y patrimonio propios, por lo tanto, gozan de cierta independencia de ser controlados por un gobierno central; sin embargo, el gobierno local tiene influencia sobre ellos, es decir que todas las decisiones que se tome dependerá del órgano de Gobierno del Estado, Ley general de descentralización, decreto número 14-2002, El Congreso de la República, capítulo I, artículo 2, p.2. Ley Federal de Entidades Paraestatales del Estado de Puebla reconoce tres objetos obligatorios que debe estar orientado cualquier organismo descentralizado, a saber, 1) la prestación de un servicio público o social, 2) la protección, promoción, estudio o divulgación de un interés público o social, 3) la obtención o aplicación de recursos para el

que tiene habilidades técnicas únicas y diferentes a los demás<sup>200</sup>, y por otra están los investigadores de arte, artistas y colectivos, espacios autogestivos y la sociedad civil tratando de articularse unos con otros para seguir produciendo y apoyando la escena local del arte. El artista mexicano Raúl Cárdenas de Torolab plantea que:

En México no importa qué tan fundamental, necesario factible pueda hacer un proyecto, si éste no está de la mano primero de las marejadas del caprichoso mar político en sus diferentes instancias y después con un apoyo sustentando fuera del otro caprichoso y limitado mundo de arte contemporáneo y más dentro de la economía de la sociedad civil. Sin esto, el proyecto estará condenado a ser parte de un maravilloso mapa colectivo de increíbles proyectos nunca realizados que ya sea por ser lógicos o bien por ser locuras son un reflejo auténtico de quienes somos en lo urbano y por ende como sociedad.<sup>201</sup>

Esto nos da un panorama general de la escena local del arte en Puebla, y es que en principio se encuentra desarticulada entre el sector público, el privado y el entramado artístico. Sin embargo considero que esta desarticulación de alguna manera podría ser el motivo o pretexto para que los artistas produzcan fuera de la escena pública gubernamental, es decir, que puedan gestionar sus propios espacios y recursos para la producción sin que el estado tenga que intervenir necesariamente, lo cual, no quiere decir que entrarían en disyuntiva entre ambos, sino que el contexto artístico requiere de un cambio en las formas de producción en Puebla, requiere de una autogestión, de espacios que generen diálogos, reflexiones, conversaciones y sobre todo producción de contenidos entre el espectador y el productor.

---

cumplimiento de programas, así como fines de asistencia o seguridad social, Capítulo II, De los Organismos Públicos Descentralizados, artículo 10, p.6.

<sup>200</sup> Consultando la convocatoria para las plazas de maestros en la Lic. de Artes Plásticas de la BUAP, me di cuenta que los programas de educación artística se construyen a partir de una visión romántica del arte, en perfeccionar técnicas de pintura en caballete, escultura, dibujo pero enfocada a seguir promoviendo al artista genio incomprendido de la sociedad con dotes únicos que trabaja en su taller de manera individual. Sigue una visión de la Academia de Bellas Artes, por lo que las prácticas artísticas colaborativas queda fuera de este marco universitario. Sin embargo, lo que me parece importante reflexionar es que al parecer no hay una articulación en el ámbito artístico actual, es decir, no existe relación con ciertos espacios institucionales que actualmente abren sus puertas solamente a un supuesto “arte contemporáneo”, que aún no emerge en Puebla, por lo que los artistas salen de las universidades con esta visión romántica del arte para ser rechazados por los criterios institucionales del arte o bien sólo se les abre las puertas a unos cuantos.

<sup>201</sup> Raúl Cárdenas Osuna, *El Laboratorio de la Granja Transfronteriza*, Letral, número 7, 2011, p.6.

## ***Las instituciones públicas descentralizadas de arte y cultura de Puebla: CECAP e IMACP***

En el ámbito institucional del arte y la cultura de Puebla mencionaré dos instituciones descentralizadas, a saber, el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla y el Instituto Municipal de Arte y Cultura con la finalidad de tener un panorama general sobre su funcionamiento y la incidencia que tienen estos institutos en el ámbito artístico local.

Primero, el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla se fundó por el actual Gobernador del Estado de Puebla, Rafael Moreno Valle Rosas quién envió al H. Congreso del Estado de Puebla la petición para desaparecer la Secretaría de Cultura y crear el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla, cuya Ley fue aprobada por el Congreso, así, el 14 de febrero de 2011 se hizo el Decreto de creación del Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla como un organismo descentralizado, por lo que todos los ordenamientos legales y atribuciones otorgadas a la Secretaría de Cultura, se entenderán conferidas al CECAP, incluyendo, inmuebles y personal<sup>202</sup>.

Al desaparecer la Secretaria de Cultura, las decisiones que se tomen para el Consejo estarán reguladas por los integrantes del Órgano de Gobierno del Consejo Estatal, siendo el Gobernador del Estado por supuesto el presidente de dicho órgano; otros miembros son el Secretario General de Gobierno, el Secretario de Educación Pública, el Secretario de Turismo, el Secretario de Finanzas y Administración, el Secretario de Competitividad, Trabajo y Desarrollo Económico y un Comisario nombrado por la Secretaria de la Contraloría, éste último con la función de vigilar y controlar los movimientos que se realicen en dicho Consejo<sup>203</sup>.

Ante esto podemos visualizar dos cosas, la primera es que a pesar de dicha independencia, el Consejo se rige por integrantes de Secretarías, las cuales dependen

---

<sup>202</sup> Ley que crea el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla, orden jurídico poblano, capítulo II, artículo 5, p.8.

<sup>203</sup> *Ibidem*, capítulo II, artículo 5 p.8. El discurso es doble puesto que se habla de una autonomía de los organismos descentralizados y se dijo que la finalidad de quitar la Secretaria de Cultura y convertirla en Consejo era para darle autonomía propia, descentralizada y fomentar iniciativas privadas en la participación; sin embargo, esto es cuestionable puesto que el CECAP se encuentra supeditado a decisiones del órgano de gobierno del Estado constituido por jefes de las otras secretarías. Por lo tanto el que no exista una Secretaria de Cultura quiere decir que no podrá decidir con autonomía, sino que dependerá de las decisiones de las entidades más fuertes, es decir, las otras Secretarías del Estado y del Gobernador.



absolutamente de organismos centralizados; y segundo, las políticas culturales que se definan para el Consejo dependerán de éste Órgano de Gobierno y por ende directamente de la política pública que cree el Gobernador en turno, ya que este órgano cuenta con la facultad de aprobar los programas o propuestas del Secretario Ejecutivo o Director General del CECAP, la distribución del presupuesto anual definitivo, programas de inversiones, adecuaciones presupuestales a los programas, decidir el uso y la distribución de recursos autogenerados, etc. entre muchas otras facultades para la Cultura y las Artes de Puebla.<sup>204</sup>

Por lo que se puede decir que todas las decisiones que se tomen para la realización de proyectos culturales y artísticos, la promoción cultural, festivales, organizaciones culturales, investigación y el personal que ocupará los puestos en el sector cultural dependerán absolutamente del Gobernador del Estado de Puebla. Por lo tanto me gustaría concluir esta idea, planteando que el funcionamiento de la promoción, la producción y distribución de la cultura y las artes en Puebla aún se encuentra muy arraigada al sector gubernamental, que tienen que pasar por una serie de lineamientos o filtros burocráticos para la realización de proyectos artísticos y culturales, para su legitimación y alinearse a las propias políticas internas de la institución para ser o no aceptado en cualquiera de sus disciplinas y categorías.

### ***Financiamientos, apoyos y becas para la producción artística local***

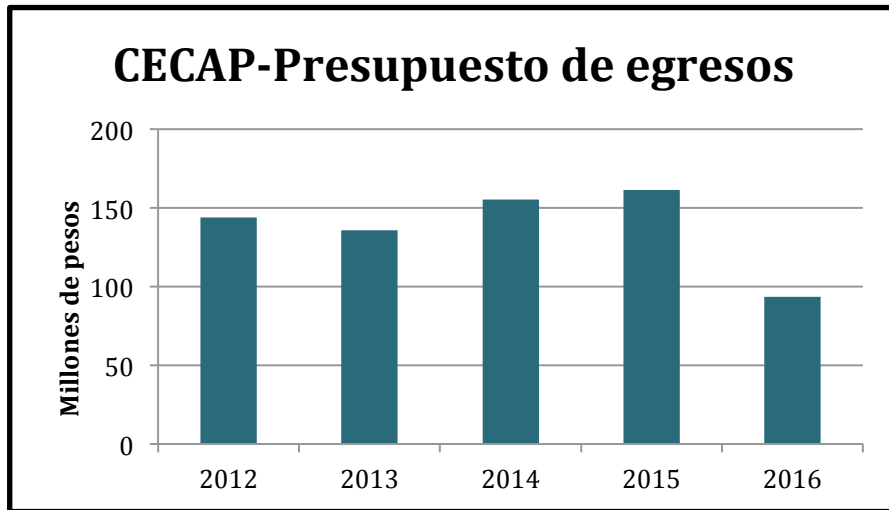
Es importante mencionar que Consejo se rige por 7 ejes principales que son: Promoción de las Artes, Museos, Conciertos, Literatura, Formarte Educación y Cultura, Estímulos a la Creación y Desarrollo Regional y bajo estos 7 ejes es que se crean los programas culturales y artísticos de cada eje y de cada espacio (museos, galerías de exposición, etc.) que se realizarán durante la administración en curso en el CECAP<sup>205</sup> y principalmente bajo la política cultural que se haya apostado en esa administración.

---

<sup>204</sup> *Ibidem*, capítulo II, artículo 6, p.9.

<sup>205</sup> Informe de actividades CECAP 2014 en: <http://transparencia.puebla.gob.mx/cecac.html?&Itemid=4693&v=1>, última consulta 20 de mayo de 2016.

El presupuesto autorizado por la Ley de Egresos del Estado de Puebla a Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla durante esta administración para los ejes antes mencionados, los programas de cada eje, espacios de exposición como Museos ya establecidos, los sueldos base y el mantenimiento en la infraestructura de las oficinas es el siguiente<sup>206</sup>



2012→ 143, 882, 958.23 millones de pesos  
 2013→ 135, 748,879.23 millones de pesos  
 2014→ 155, 375, 654.00 millones de pesos  
 2015→ 161, 258, 151.00 millones de pesos  
 2016→ 93, 324, 286.00 millones de pesos<sup>207</sup>

Ahora bien, el monto para las becas de apoyo en la producción local de arte contemporáneo de Puebla que se otorgó en 2014 al Programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico de Puebla, PECDA, fue de \$3'600,000.00, de los cuales el 87% se fue para estímulos y 13% gastos de operación. En el 2015-16 se otorgaron \$1'800,000.00. En esta emisión se tomará el 100% para estímulos y de acuerdo a los ahorros del programa se destinará un 20% extra.<sup>208</sup>

<sup>206</sup> *Ibidem.*

<sup>207</sup> *Ibidem.*

<sup>208</sup> Datos proporcionados por el CECAP. Sin embargo no me proporcionaron datos de los años anteriores al 2014.

Este presupuesto se debe repartir en las categorías que existen dentro del programa de Estímulo a la Creación y Desarrollo Artístico de Puebla, dichas categorías son las siguientes: Música, Danza, Teatro, Literatura y Fomento a la Lectura, Artes Plásticas y Visuales, Medios Audiovisuales, Gestión Cultural, Arte Urbano, Literatura en Lengua Indígena. Las convocatorias salen cada año y se ofrecen 46 estímulos en total. El apoyo que se otorga es 4,000 pesos mensuales por 10 meses a los jóvenes creadores y de 7,000 pesos mensuales por 10 meses con trayectoria. Dentro de la categoría de artes plásticas y visuales en 2014 aplicaron 49 artistas, de los cuales, tan solo 12 son los que lograron conseguir la beca.

### ***El Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, IMACP***

El Instituto Municipal de Arte y Cultura, IMACP funciona de la misma manera que el CECAP, solamente que a nivel Municipal. El 12 de diciembre de 2005, la Comisión de Hacienda Pública y Patrimonio Estatal y Municipal del H. Congreso del Estado, crea el Organismo Público Municipal descentralizado denominado Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, con sede en la 3 norte no. 3, Centro Histórico, con el objetivo de fomentar la cultura con instrumentos de consulta e interlocución y de propuestas de las comunidades artísticas.<sup>209</sup> En el Decreto de creación del Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, IMACP, se estipula en el Artículo I lo siguiente

Se crea el Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, como Organismo Público Descentralizado de la Administración Pública Municipal de Puebla, con personalidad jurídica y patrimonio propios, el cual tendrá su domicilio oficial en la Ciudad de Puebla, y a quien lo sucesivo se le denominará el “Instituto”, cuyo objeto será el impulso de los procesos humanos de creación y recreación de valores, creencias, artes y costumbres en la comunidad poblana, a través de la promoción y divulgación de su patrimonio cultural tangible e intangible.<sup>210</sup>

---

<sup>209</sup> Decreto del H. Congreso del Estado, por virtud de cual crea el Organismo Público Descentralizado denominado Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, Capítulo I, Disposiciones Generales, artículo II, “el instituto”, Gobierno Constitucional del Estado de Puebla, Poder Legislativo, periódico oficial, 12 de diciembre de 2005.

<sup>210</sup> *Ibidem*, artículo I, p.3.

El IMACP como bien lo menciona su decreto es un instituto descentralizado, lo cual quiere decir que su administración estará a cargo de un órgano de Gobierno local y de un Director general y que “[...] gozará de autonomía de gestión, para el cabal cumplimiento de los objetivos y metas señaladas en sus programas. Al efecto contarán con una administración ágil y eficiente y se sujetarán a los sistemas de supervisión, evaluación y control establecidos en la presente Ley y demás legislación aplicable”<sup>211</sup>. Entre sus facultades que debe de llevar a cabo dicho instituto son las siguientes:

- 1.) Coadyuvar en la elaboración de los programas municipales de desarrollo cultural, con fundamento en una política cultural estratégica concertada socialmente y con proyección de largo alcance;
- 2.) Establecer mecanismos de comunicación, convenios y acuerdos de colaboración, coordinación y concertación con dependencias y organismos públicos, privados y comunitarios que realicen actividades de carácter cultural, en los ámbitos estatal, nacional e internacional;
- 3.) Realizar y actualizar diagnósticos e indicadores socioculturales, el comportamiento de hábitos de consumo cultural, el mapa geocultural así como todas aquellas herramientas de medición, que permitan una mejor toma de decisiones en materia de cultura;
- 4.) Impulsar una política financiera institucional de carácter estratégico, para dar soporte y estabilidad al desarrollo de sus planes y programas, sin menoscabo de la asignación presupuestal que para tal efecto le otorgue el Honorable Ayuntamiento;
- 5.) Promover, con la participación de los sectores social y privado, la creación y fortalecimiento de organismos, sociedades, asociaciones, patronatos y fondos que coadyuven al fomento de la cultura y las artes en todas sus manifestaciones;
- 6.) Establecer y actualizar un sistema de información y documentación artístico y cultural que incluya directorio de bienes y servicios, redes y circuitos que propicien el desarrollo integral de creadores y artistas locales, agentes y grupos culturales, así como la infraestructura cultural y el patrimonio histórico, artístico y cultural en el ámbito municipal;
- 7.) Apoyar programas y talleres destinados a la capacitación y actualización de promotores, técnicos, docentes y artistas;
- 8.) Realizar estrategias y acciones de procuración de fondos, patrocinios y mercadotecnia en beneficio de los programas culturales que impulsa, así como la creación de públicos;

---

<sup>211</sup> *Ídem*, capítulo IV, de la junta de gobierno, artículo 5, p.6.

9.) Realizar concursos y certámenes y otorgar premios, reconocimientos o estímulos a las personas, grupos e investigaciones públicas o privadas que se hayan destacado en las artes y la cultura en el Municipio de Puebla;

10.) Diseñar y operar un mecanismo de evaluación, para dar seguimiento a las acciones de apoyo y fomento que se realicen, para el desarrollo cultural y artístico del Municipio, de conformidad con las leyes en la materia.<sup>212</sup>

### ***Financiamientos, apoyos y becas para la producción artística local***

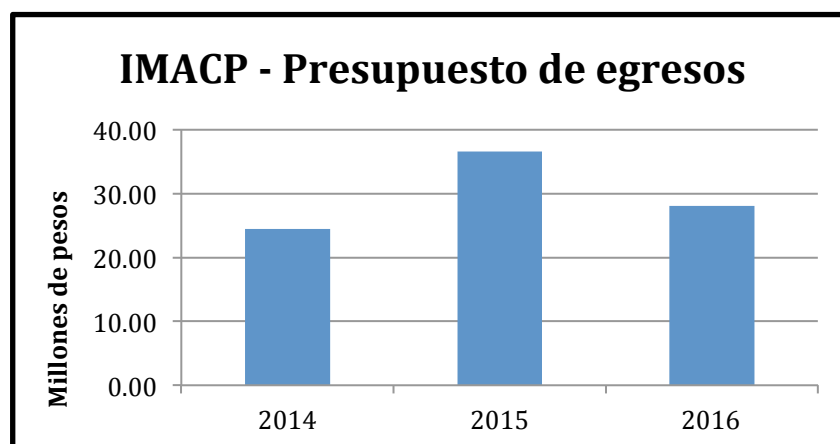
El Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla se rige por 5 subdirecciones, la subdirección de Desarrollo Artístico y Cultural, Subdirección de Fomento Artístico y Cultural, Subdirección Administrativa y Subdirección para la Cultura de la No Violencia y Discapacitados y cada una cuenta con coordinaciones, dando un total de 11 áreas que se deben manejar dentro del instituto. Esto es importante puesto que a partir de estos ejes y áreas es que se constituyen los programas y por ende se reparte el presupuesto anualmente<sup>213</sup>.

El presupuesto autorizado por la Ley de Egresos del Estado de Puebla al Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla durante esta administración para las áreas antes mencionadas, los programas de cada una, los espacios de exposición, sueldos base y el mantenimiento en la infraestructura de las oficinas es el siguiente:

---

<sup>212</sup> *Idem*, pp.4-5.

<sup>213</sup> Para mayor información consultar el organigrama en: <http://www.pueblacapital.gob.mx/organigrama/arteycultura/>, última consulta 20 de mayo.



2014 → 24,477,939.20

2015 → 36,56,340.60

2016 → 28,030,077.84<sup>214</sup>

El IMACP cuenta con becas de apoyo para la producción artística, que se denominan “Becas de Innovación Artística y Estimulo a la Creación”, esta beca cuenta con tres categorías, a saber, Creación con 8 becas, una para cada disciplina, a saber, diálogos con el espacio, arte urbano, música, artes escénicas, arte digital y nuevos medios, literatura y edición, arte en movimiento, nuevos formatos artísticos. Otra categoría es, Espacios culturales con 1 beca y Agentes artísticos independientes con 1 beca también; dando un total de 10 becas que otorga el Instituto para la producción artística local en Puebla. El monto por cada beca es de 42,000 pesos que se reparten por seis meses, es decir que se da una cantidad de 7,000 pesos mensualmente al ganador para llevar a cabo el proyecto que metió a concurso<sup>215</sup>.

Si bien, se puede ver que tanto en el CECAP como el IMACP existe una precariedad en los apoyos o incentivos económicos puesto que el número de artistas que aplica a dichas becas no corresponde ni siquiera a la mitad de las que otorgan a la producción de arte local. Se puede ver que sí hay presupuesto, el problema es el reparto

<sup>214</sup> Para mayor información consultar: <http://www.pueblacapital.gob.mx/viii-informacion-financiera>, última consulta 20 de mayo.

<sup>215</sup> Para mayor información sobre esta convocatoria consultar: <http://innovacionimacp.com/ganadores-de-la-3ra-edicion/#>

de ese presupuesto y el diseño de programas de acuerdo a los ejes y a la política de la administración en curso<sup>216</sup>.

Por ello considero que gran parte de las responsabilidades de la comunidad artística es desarrollar una metodología de evaluación con estudios medibles, índices de conteo de artistas locales, clasificar a los grupos artísticos por disciplinas y sectores, evaluar los programas de educación en torno a las artes en Puebla, los estímulos o presupuestos para la creación artística local, apoyo a investigación en torno al arte, las formas de producción, de las instituciones descentralizadas de arte y cultura y las universidades. La cuestión central en este punto es que los productores artísticos en Puebla también son grupos vulnerables, puesto que el papel del artista es incierto, en el sentido de que las instituciones públicas de arte y cultura gestionan prácticas que carecen en el desarrollo de programas de calidad, condiciones de trabajo favorables para el artista y espacios con infraestructura y tecnologías adecuadas para el desarrollo profesional y artístico de la producción en Puebla.

En un estudio realizado en el ámbito artístico de Puebla por Ernesto Piedras en colaboración con el Instituto Municipal de Arte y Cultura en 2010 sobre proponer tres acciones prioritarias para mejorar sustancialmente la política cultural en el municipio de Puebla; el 40% de los artistas propuso ampliar espacios de presentación y realización de la producción; el 23% generar o crear áreas que ayuden, orienten y apoyen en gestión cultural; el 17% propuso desarrollar instrumentos que permitan un mayor flujo financiero hacia las actividades culturales.

Por otra parte también se preguntó sobre los obstáculos que tenían los artistas para realizar su labor artística y los productores percibieron 5 factores importantes. El 26% mencionó la falta de tiempo para dedicarse a producir, ya que se tienen que apoyar en

---

<sup>216</sup> Desde mi perspectiva, los directores de estos institutos están enfocados a invertir dinero en eventos o exposiciones que sean espectaculares para generar un mayor impacto, algunos ejemplos de la actual administración en el IMACP son la exposición de Tutankamón: La tumba el oro y la maldición, con un costo general de 65 pesos la entrada y para estudiantes, profesores y menores de 14 años, de 45 pesos. El impacto de esta exposición fue de 200,091 personas que asistieron a la misma, de las cuales 147,054 pagaron la entrada, es decir el 73% del total de los que asistieron. Otro proyecto por parte de esta administración que fue muy criticado fue la "Playa" en el zócalo de la ciudad de Puebla (puesto ahí para generar impacto en 2105), se trataba de un estanque de arena sin agua ni mucho menos mar, que supuestamente simulaba una playa en donde se llevaban a cabo talleres artísticos, que si bien lo he mencionado este tipo de proyectos funcionan como impacto pero que en realidad no generan articulación entre los artistas y el público, ni reflexión puesto que son espectaculares.

otros labores ya sea la gestión u otra actividad totalmente diferente; el 23% mencionó la necesidad de tener más y mejores espacios donde puedan promocionar y presentar sus proyectos; otro 23% planteó la insuficiencia de medios para desarrollar estrategias de difusión o para dar a conocer mejor al público sus obras; el 17% mencionó la falta de financiamiento para hacer crecer o mejorar su producción; y por último, el 11% detectó la falta de apoyo en áreas contables, legales y de administración y comercialización de su producción artística<sup>217</sup>.

Por lo que concluyo este apartado reiterando que en Puebla existe una necesidad de una autogestión por parte de la escena artística local, se sugiere iniciativas independientes para la producción de arte, relaciones de trabajo colaborativo, intercambios, es decir gestionar nuevas economías o prácticas colaborativas en la ciudad. Por ello es que una plataforma de *crowdfunding* podría beneficiar a más sectores del ámbito artístico, abrir nuevos panoramas, formas de relacionarse diferente a las estructuras institucionales que siguen impulsando al artista individual que produce en su taller y no incentiva el trabajo colectivo, abriría posibilidades de participación ciudadana de manera voluntaria en la cooperación económica, abriendo a su otras formas de relación. Así como creando públicos estables. Es por ello que gran parte de este proyecto radica en proponer una plataforma de financiamiento para propuestas autogestivas con la finalidad de impulsar otros modos de hacer y pensar el arte contemporáneo en Puebla.

### ***Propuesta: La plataforma digital de crowdfunding en el contexto de Puebla***

Cabe aclarar que este subcapítulo no se encontrarán citas de autores, puesto que a falta de una documentación histórica y teórica en el arte de Puebla lo he desarrollado desde ejemplos de iniciativas y proyectos que funcionan de manera independiente y han logrado construir un tejido de arte contemporáneo, también desde el conocimiento que he adquirido a lo largo de mi proceso profesional cotidiano y, principalmente, las experiencias, diálogos y reflexiones que he llegado a tener en el ámbito artístico en

---

<sup>217</sup> Ernesto Piedras Feria, *Gran Visión Cultural. Análisis de la contribución económica de la cultura y la creatividad en la Zona Metropolitana de la Ciudad de Puebla*, Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, México, 2010, pp.78-79.



conjunto con diferentes artistas e investigadores, lo cual, no quiere decir que no haya habido investigación, sino que el proceso fue de manera distinta y desde estos puntos me posicioné para reflexionar sobre el ámbito artístico de Puebla y poder proponer mi plataforma.

Ahora bien, mi propuesta en un principio al realizar esta tesis consistía en crear una plataforma de *crowdfunding* para el financiamiento de proyectos culturales y artísticos de Puebla; sin embargo, después de haber hecho la investigación sobre otras formas de producción artística que existen en otras partes a partir del internet y relacionándolo con mis experiencias en el ámbito artístico de Puebla, me di cuenta que este contexto tiene otro tipo de problemáticas, lo cual me hizo mirar hacia dentro y cuestionarme desde qué punto quiero proponer una plataforma para proyectos de arte si la mayoría están encaminados a la producción individual y para qué quiero proponerla en este contexto. Cuando hice esta reflexión y lo comparé con el de México y España, me di cuenta que el contexto artístico de Puebla se encontraba en otra posición y por ende que necesitábamos otro tipo de propuesta.

La idea consiste en desarrollar una plataforma de *crowdfunding* que incentive la creación de iniciativas autogestivas de arte en Puebla, puesto que si bien mencionamos al principio de este capítulo, la producción de arte en Puebla se encuentra inserta en gran sentido dentro de las políticas estatales, de las muestras de los espacios institucionales, becas precarias, premios y apoyos de gobierno. El crear iniciativas autogestivas fuera de los caprichos estatales y de sus políticas, abre la posibilidad de consolidarse un grupo de artistas de arte contemporáneo emergente, de crear nuevos discursos, modos de entender y sobre todo formas de producción artística diferentes, panoramas de trabajo colectivo, nuevas economías, relaciones y participación por parte de la sociedad civil en los proyectos.

Un ejemplo de iniciativa autogestiva financiada a través de la plataforma de *crowdfunding* Fondeadora en México es “Salón ACME No. 3”<sup>218</sup>, es un salón de arte, una plataforma anual que se lleva a cabo en la ciudad de México y que alberga propuestas

---

<sup>218</sup> El número tres es porque es la tercera edición de Salón ACME, los proyectos se preparan anualmente (<https://www.facebook.com/SalonAcme/>) Para saber más sobre su proceso de financiamiento en Fondeadora se puede consultar en : <https://fondeadora.mx/projects/salon-acme-3ra-edicion>, última consulta 23 de mayo de 2016.

artísticas y curatoriales emergentes y con trayectoria que se están constituyendo a lo largo del país. Salón ACME se funda por dos grupos, a saber, “la base de proyectos”, que se encarga del contenido de la muestra, contacto con el consejo y los artistas, la curaduría en general y “Archipiélago” que proporciona la sede de sus oficinas apoyan en la logística, comunicación y desarrollo del proyecto.

Precisamente la idea de esta tesis, radica en crear la plataforma para apoyar iniciativas que funcionen como plataformas para proyectos artísticos de Puebla o espacios que funcionen como una organización de incubadoras de proyectos de arte. Lo interesante de Salón ACME es que para sus proyectos invitan a diferentes agentes del entramado artístico, es decir, participan diferentes curadores, museógrafos, artistas, críticos, etc. de diferentes partes de la República y eso genera toda una articulación entre los diferentes agentes de la escena artística contemporánea<sup>219</sup> y permite la activación de otras relaciones.

Otro ejemplo es el proyecto “Espacio Lamosa” laboratorio modulable artístico<sup>220</sup> financiado a través de la plataforma de *crowdfunding* Goteo, que consiste en crear un espacio para la formación, producción, difusión, creación y gestión artística. Es una casa que actúa como plataforma que genera interconexiones entre los procesos de producción y los lugares o habitáculos donde se crean, se proponen planteamientos, proyectos y formas que den cabida a generar y compartir conocimiento. Lo interesante de este proyecto es que es un espacio que tiene como objetivo proponer el diálogo, talleres o *workshops*, conferencias, exposiciones y reflexión crítica en torno a la producción artística en el barrio de San Antón de Cuenca, España, y que trabaja de manera colaborativa con la Universidad de Bellas Artes UCLM de Cuenca.

Un tercer ejemplo que no precisamente tiene que ver con un espacio de incubadora o plataforma para la recepción de proyectos de arte, sin embargo, es importante mencionarla puesto que es una propuesta de arte contemporáneo que funciona como un espacio de reflexión, interacción, intercambio de conocimiento y aprendizaje. Esta propuesta surge del artista mexicano Pablo Helguera y se denomina “Librería

---

<sup>219</sup> Para tener mayor información consultar: <https://www.facebook.com/SalonAcme/timeline>, y también consultar: <http://www.salonacme.org>, última consulta 23 de mayo.

<sup>220</sup> Para obtener información del espacio consultar: <http://www.lamosa.es>, y también consultar: <https://www.goteo.org/project/espacio-lamosa>, última consulta 23 de mayo.

Donceles”, un proyecto de 2013 que fue financiado a través de la plataforma de *crowdfunding* Kickstarter en Estados Unidos. El proyecto es una librería itinerante de segunda mano con libros en español que tiene como objetivo hacer una reflexión de la presencia de este idioma y la escasez de libros de este idioma en un país como Estados Unidos, y la fuerte presencia de las comunidades latinas que radican allá. El proyecto inició en Nueva York y posteriormente se fue a Phoenix, San Francisco, Brooklyn y Seattle. Este proyecto es, por una parte, una librería como cualquier otra, en la cual puedes entrar y consultar cualquier libro, y por otra es una instalación participativa en donde la gente puede interactuar con los libros y el artista, llevarse uno a cambio de una donación para financiar programas de lectura para inmigrantes<sup>221</sup>.

Es por ello que a partir de mi investigación y los ejemplos anteriormente mencionados, la propuesta de crear una plataforma de *crowdfunding* ha cambiado, es decir se propone la práctica de *crowdfunding* a través de una plataforma digital, en donde se conseguirán recursos económicos para impulsar espacios autogestivos que estén enfocados a la producción, diálogos, trabajo colectivo, reflexión crítica, intercambio de conocimientos con respecto al arte contemporáneo en Puebla. A la generación de contenidos entre el espectador y los productores como es el ejemplo del proyecto de la Librería Donceles, que activa la participación del espectador en el espacio; siendo el propio espectador el productor de los contenidos, el provocador de situaciones, reflexiones, intercambio, discusión. Es éste el motor o generador de la obra puesto que es él el que produce, tal como se mencionó en el primer capítulo sobre los prosumidores; éstos ya no son sólo espectadores que consumen el contenido sino son los productores de dicho contenido, que con el internet se ha logrado potencializar aún más.

Por lo tanto, de lo que se trata es impulsar a que se desarrolle todo un entramado de arte contemporáneo en Puebla. Sin embargo, considero que es necesario en principio que se establezcan espacios independientes, con gestión propia, que funcionen como plataformas o incubadoras de proyectos artísticos contemporáneos y ayuden a impulsar y

---

<sup>221</sup> Para mayor información del proyecto consultar: <https://henryart.org/exhibitions/pablo-helguera-librer%C3%ADa-donceles> , y para saber más sobre su proseo de financiamiento consultar: [https://www.kickstarter.com/projects/322704370/libreria-donceles?ref=nav\\_search](https://www.kickstarter.com/projects/322704370/libreria-donceles?ref=nav_search), última consulta 23 de mayo.

reforzar los proyectos y la escena local del arte en Puebla como salón ACME en México o Espacio Lamosa en España.

Ahora bien, para obtener todo ello se necesita de tres elementos fundamentales. Primero el financiamiento económico que pueda reacondicionar los espacios, solventar con herramientas útiles y financiar los primeros programas que tendrán anualmente.

Segundo elemento consiste en gestionar programas de educación artística de calidad, talleres de crítica, diálogo, de realización de proyectos, etc.

El tercer elemento y va aunado al segundo con respecto a los programas, es que la escena local de arte contemporáneo de Puebla carece de curadores profesionales, museógrafos, críticos, investigadores, promotores y gestores culturales, entre otros. Por lo que la idea es que cada espacio produzca ese tipo de relaciones, es decir, así como los ejemplos de los espacios autogestivos e independientes como Salón ACME y Espacio Lamosa invitan a diferentes agentes artísticos a dar talleres, charlas, conferencias, exposiciones y colaboran con diferentes agentes del arte contemporáneo.

Un ejemplo de intento de articular y crear nuevas formas de producción artístico en Puebla son los proyectos de iniciativas autogestivas que mencionamos al principio del capítulo LaALvaca, Don Apolonio, La Perrera. LaALvaca por ejemplo, organizó el proyecto de “Ciudad Expandida” en 2015, por cierto del programa de becas del IMACP. El proyecto consistió en un programa de residencias artísticas de investigación y producción artística para problematizar la condición de la ciudad de Puebla como ciudad cultural. La propuesta integra una serie de *workshops* en que profesionales de los distintos sectores de la producción artística, agentes culturales y ciudadanos desarrollarán dinámicas de investigación a partir del arte contemporáneo, y de los modos de hacer para re-pensar nuestra ciudad y patrimonio. Este proyecto se desarrolló en 2015 por Federico Martínez Montoya y Alejandro Osorio, dentro del programa de residencias de Supervivencias y Taxidermia<sup>222</sup>.

Don Apolonio presenta por ejemplo, gestionó varios proyectos entre los cuales estuvo el Festival de cine Creative commons, el primer festival que se realizó bajo esta

---

<sup>222</sup> Para mayores informes del proyecto consultar: <http://www.federicomartinez.org/works/progreso.html>, última consulta 22 de mayo de 2016, también ver: [http://www.cultura.gob.mx/estados/saladeprensa\\_detalle.php?id=38539](http://www.cultura.gob.mx/estados/saladeprensa_detalle.php?id=38539), última consulta 22 de mayo de 2016.

licencia, lo cual quiere decir que puedes copiar, remezclar, distribuir y proyectar de manera gratuita el festival en cualquier parte del mundo, esta idea de compartir y distribuir el conocimiento a partir de un *software* libre como lo planteamos en el primer capítulo y los proyectos culturales y artísticos que se gestionan a través de la plataforma de Goteo en el segundo capítulo. Lo importante de todo esto es que nos indica que ya han existido proyectos con iniciativa de generar otro tipo de prácticas artísticas en Puebla<sup>223</sup>.

Un tercer proyecto que me parece importante mencionar es el denominado “Estudios abiertos” de los artistas Elizabeth Flores Lagunes, Luis Calvo Zanabria, Rosa Borrás y el periodista Óscar López Hernández. El proyecto surgió en 2010 y consiste en invitar al público a visitar los talleres o estudios donde artistas de Puebla y Cholula producen su obra. Estos espacios están abiertos para que el público pueda interactuar con el artista, ver sus maneras de producción y comprar alguna obra que le interese<sup>224</sup>. Esto me parece interesante puesto que de alguna manera el proyecto funciona como una gestión de relaciones que tiene como objetivo articular la escena local de arte contemporáneo en Puebla, entre artistas, gestores y el público, éste último siendo una parte fundamental en la propuesta de la tesis, puesto que como se mencionó en el segundo capítulo, la formación de un público estable es un elemento fundamental en cada proyecto a través de estas plataformas, cuando participan o colaboran con un apoyo económico de manera voluntaria, el público crea un sentimiento de pertenencia y produce confianza e interés principalmente en los proyectos que elige financiar, por lo que la práctica de *crowdfunding* no solo media relaciones, sino también la formación de públicos estables.

Finalmente, creemos en la idea de que crear una plataforma de *crowdfunding* sería fundamental para el desarrollo artístico de Puebla, puesto como lo vimos en el capítulo anterior, todas las posibilidades que esta plataforma trae consigo misma, financiamiento económico, articulación con el público de manera voluntaria, gestión de proyectos, nuevas tecnologías para potencializar la realización del proyecto, sectores sociales más amplios, diversas propuestas, genera prácticas colaborativas, el conocimiento se puede

---

<sup>223</sup> Para mayor información del proyecto y del espacio consultar: <http://donapolonio.blogspot.mx>, última consulta 22 de mayo de 2016.

<sup>224</sup> Para obtener mayor información sobre el proyecto consultar: <http://estudiospueblacholula.blogspot.mx/p/que-son-los-estudios-abiertos.html>, última consulta 22 de mayo de 2016.

compartir, es decir que una plataforma de *crowdfunding* no sólo es un modelo para financiar proyectos, sino para articular relaciones y poder llevar a cabo una idea o un proyecto. Por lo que un modelo así de autogestión e independencia podría ser indispensable.

### ***Sitios de plataformas digitales de Crowdfunding y P2P en México***

#### **AFICO-ASOCIACIÓN DE PLATAFORMAS DE FONDEO COLECTIVO**

(<http://afico.org/>)

No exactamente una plataforma de *crowdfunding*, sin embargo es importante mencionarla pues promueve legislación específica para estos tipos de empresas en el país, da a conocer el modelo como una buena alternativa de financiamiento e inversión en el país, pretende certificar y regular las plataformas así como representarlas, promoverlas y defenderlas.

BRIQ- (<http://www.briq.mx/>)

Plataforma de *crowdfunding* basada en inversiones, se especializa en proyectos inmobiliarios, los cuales someten a un proceso de evaluación antes de ofrecerlos al público inversionista, al cual también ofrece documentación legal y fiscal. Como propuesta de valor a los desarrolladores inmobiliarios les ofrece un proceso de aprobación simple pero estricto para ser parte de un fondo complementario de inversión mucho más rápido que por canales tradicionales. Ofrece la posibilidad de crear un portafolio de inversión garantías no típicas de las plataformas de *crowdfunding* en general. Con un perfil competitivo de riesgo-rendimiento, esta plataforma espera posicionarse en un mercado probado en un nicho necesario.

CROWDFUNDER- (<https://crowdfunder.mx>)

Plataforma de *crowdfunding* basado en acciones y en inversiones, en ella emprendedores dan a conocer sus ideas e información relevante del negocio a potenciales inversionistas. Anuncia beneficios a estos últimos como un proceso directo y sencillo

para evaluar una amplia gama de empresas así como oportunidades de diversificación. Para los emprendedores los beneficios ofrecidos son el acceso inmediato a una red de inversionistas y asesoría para la planeación de la ronda de inversión. Se mencionan montos fijos o comisiones dependiendo del proyecto pero no hay un estimado en ningún caso. El sitio va dirigido hacia proyectos con enfoque de negocio.

DOOPLA- (<https://www.doopla.mx/>)

Creada en el 2014, iniciando operaciones en mayo de ese año, es una plataforma de prestamos p2p que se anuncia como una buena alternativa de financiamiento y de inversión, gracias a sus tasas muy competitivas. Este sitio promete seguridad y bajos costos operativos a través de su modelo digital. Más de un prestamista puede ayudar a alguien a alcanzar su monto deseado, con un monto mínimo de préstamo de \$500, haciendo de este sistema un poco más parecido al *crowdsourcing*. Se limita el riesgo del prestamista de acuerdo a sus necesidades, se ofrece solidez financiera y se incrementa el acceso al capital, algo crítico en nuestro país.

FONDEADORA- (<https://fondeadora.mx/>)

Es una plataforma mexicana de *crowdfunding* que busca fomentar la innovación a través de la obtención de capital para proyectos de carácter cultural, artístico, social, ambiental, entre muchos otros, para personas que se ven detenidas por la falta del mismo. El proceso a seguir es similar al de otras financiadoras colectivas, el proyecto tiene un lapso específico para llegar a su meta, cobran una comisión de 6.5% sobre el monto recaudado en caso de lograr la meta y no cobran comisión en caso contrario. Está entre las más populares alternativas en el país. La empresa se deslinda de responsabilidades una vez entregado el dinero al proyectista y se posiciona como un mero intermediario.

HIPGIVE- (<https://hipgive.org/>)

Plataforma transnacional de donaciones para proyectos sociales y organizaciones sin fines de lucro, trata de fomentar la filantropía en el continente a través del *crowdfunding*, apoyando proyectos de latinos para latinos. Su proceso de selección parece transparente y la página está llena de información sobre proyectos financiados,

guías para elaborar proyectos efectivos, así como seguimiento y asesoría durante el proceso de selección, fondeo. La organización o individuo debe operar en los Estados Unidos o en Latinoamérica. Cobran una comisión de 3% para proyectos financiados y de 6% a proyectos no financiados, más 3% de comisión por parte de la compañía que procesa los pagos.

IDEAME- (<http://www.idea.me/>)

Plataforma de *crowdfunding* basado en recompensas para proyectos emprendedores y creativos o proyectos culturales y artísticos que operan en varios países de América Latina. Ofrece financiamiento a través del conducto mencionado así como difusión, siendo una de las más grandes páginas de su tipo a nivel continente y educación para el emprendedor, como saber vender una idea y tener campañas de comunicación eficientes. Ofrecen dos métodos de recaudación, el primero igual a otras plataformas, donde el dinero no es entregado hasta llegar a la meta, y otro que llaman “todo o suma” en el que al cumplir el plazo y de no haberse cumplido la meta, de igual manera se otorga lo recaudado para iniciar con el proyecto de todas maneras, esto recomendado para proyectos de impacto social o de enfoque de negocio.

INDIEGOGO- ([www.indiegogo.com](http://www.indiegogo.com))

Plataforma de *crowdfunding* basado en productos y recompensas todo-en-uno. Es una de las plataformas más completas pues incluye páginas web para el emprendedor, ventas anticipadas de productos sin necesidad de inversión, asesoramiento en marketing, ofrece alternativas todo-o-nada o flexibles para los montos recaudados, incluso ofrece servicio técnico para la fabricación de prototipos y productos acabados. En consecuencia, su estructura de comisiones es complicada y se elevan a comparación de otras plataformas. Acepta proyectos con enfoque de negocio, de impacto social, creativos y otros, está presente en 223 países actualmente y tiene convenios con algunas de las cadenas de *retail online* más grandes en el mundo como *Amazon* e *eBay*.



IVENTURE- (<http://www.iventu.re/>)

Plataforma en línea que reúne inversionistas ángeles, fondos de inversión y fondos gubernamentales con proyectos de alto impacto. Al ser una red privada, con inversionistas experimentados y asesoría financiera, es un tanto distinto al *crowdfunding* tradicional pero con las mismas ventajas una vez dentro. Se da prioridad a empresas con gran potencial de crecimiento y deben pasar por el escrutinio de Iventure, para ser inversionista se necesita una invitación por parte de la empresa y \$25,000 USD como mínimo. Tiene como alternativas para el inversionista instrumentos de deuda y de inversión. Ofrecen hasta 6 meses como lapso para obtener financiamiento y cobran entre 3% y 5% de comisión una vez obtenido el monto, también cobran una comisión no especificada al iniciar el proceso de levantamiento de capital.

MI COCHINITO- ([www.micochinito.com](http://www.micochinito.com))

Modelo de emprendimiento integral que en términos técnicos se denomina *crowdfunding* basado en recompensas, enfocado a comunidades y a financiar proyectos a través de una “alcancía colectiva”. Los proyectos son probados en un simulador de negocios y potencializados para reducir la incertidumbre inherente al emprendimiento. Apuestan por proyectos de impacto social; ofrecen talleres, campañas de sensibilización y emprendimientos sociales en diversas comunidades los fines de semana. Con un lapso de 15 a 60 días para llegar al monto meta, ofrecen menos flexibilidad que otras plataformas. No ofrecen información real en cuanto a comisiones.

PITCHBULL FUNDING- (<https://www.pitchbull.com>)

Es una plataforma de préstamos empresariales. Si una mediana o pequeña empresa necesita capital para llevar a cabo proyectos o expansión pueden ocupar este recurso. Los emprendedores deben registrarse y pasar por un proceso de selección, para pasarlo la empresa recomienda ventas de un millón de pesos al año, endeudamiento moderado y buen flujo de efectivo. Ofrece un interés anual del 8 al 18%, lo cual lo coloca por debajo de opciones actuales de financiamiento tradicional. Ofrece pagos anticipados sin penalizaciones. El financiador entra en una subasta de préstamo, compitiendo con otros por ofrecer la tasa de interés más baja, lo cual lo hace una buena opción.

PLAYBUSINESS- (<https://playbusiness.mx/>)

Ecosistema web de inversiones colectivas mexicano. Muy similar al *crowdfunding*, como diferencia crítica la plataforma administra el monto solicitado en plazos mensuales de acuerdo al avance del proyecto, al contrario de otras alternativas, que entregan el monto completo una vez recaudado. Sólo disponible para proyectos innovadores con enfoque de negocio, apuesta por estos como una manera de apoyar a la sociedad y al crecimiento del país. Se puede invertir desde \$1000 pesos y es posible invertir en proyectos que ya estén iniciados, lo cual hace más atractivo el tener un proyecto innovador de calidad para ambas partes.

PRESTA2- (<https://www.presta2.com>)

Plataforma de préstamos de persona a persona -p2p-, ofrece una exhaustiva investigación del acreditado para comprobar su identidad y su solvencia para determinar una tasa de crédito adecuada. El acceso está restringido a nacionales mexicanos. Las comisiones no están especificadas, pues dependen del rating crediticio que la empresa otorgue y cobran comisión por apertura de crédito y por la administración del préstamo. Ofrecen la posibilidad de pagos adelantados pero con algunas restricciones.

PRESTADERO- (<https://www.prestadero.com>)

Es una plataforma de préstamos de persona a persona -p2p/peer to peer- que ofrece tasas de crédito muy inferiores a las del mercado, anuncian un interés de 29% anual como máximo. Plataforma completamente en línea, ofrecen tasas muy atractivas para los prestamistas, gracias al modelo de comisiones para la empresa y el pago de interés directo entre personas, lo cual los hace ser una opción competitiva a otros conductos de inversión tradicionales, como cuentas de ahorro o incluso CETES. Hacen mención de la tasa anual promedio de las tarjetas de crédito en México -35.5% anual- sin considerar comisiones ni cuotas, mientras que ellos ofrecen tasas tan bajas como 8.9% anual.

## ***Conclusiones***

Al principio de la realización de este trabajo, se pensaba en un modelo que incentivara el mercado de arte contemporáneo en Puebla, sin embargo, después de leer sobre las prácticas artísticas contemporáneas, los nuevos medios, modelos que existen y que han reconfigurado las formas de producción artística y el estado de la cuestión en la producción artística de Puebla, decidí que la propuesta debía de cambiar por un modelo que abriera nuevas posibilidades en la producción en el ámbito artístico de Puebla. Por ello se investigó sobre las economías colaborativas y la práctica de *crowdfunding* a través de plataformas digitales para el financiamiento de proyectos artísticos de la escena local de Puebla, que más adelante, gracias a la investigación la propuesta de financiamiento se clarificó no a proyectos de arte, sino a espacios autogestivos que funcionen como plataformas o incubadoras de proyectos artísticos para la escena local de Puebla.

Esta investigación nos ha ayudado a confirmar la hipótesis principal sobre una posible rearticulación en la escena local de arte en Puebla a partir de un modelo de *crowdfunding* a través de una plataforma digital de manera alterna a las instituciones de arte y cultura del Estado. Por tanto las conclusiones son las siguientes:

Primero, a partir de una investigación teórica se reafirma que las formas de producción artística se han ido reconfigurando de acuerdo a la evolución de internet, el cual se utiliza como soporte para crear nuevas formas de organización social, de percepción, de relación, distribución e intercambio de información y de contenidos que se distribuyen por este canal o vehículo de comunicación. En este marco de la web 2.0, las formas de trabajo y el papel del artista como un genio con dotes únicos también se reconfiguran. Por una parte el trabajo artístico consiste en la producción de sociabilidad, el trabajo es más colaborativo y colectivo; y por otra, el autor se convierte en un productor de relaciones, situaciones y reflexión crítica.

Segundo, en esta lógica de internet como soporte es donde la práctica de *crowdfunding* ha encontrado sus posibilidades de desarrollo como plataforma y se confirma que este modelo sirve para ensamblar una serie de relaciones entre el público, el proyecto y el productor. Este modelo de economía colaborativa funciona de manera independiente y se sustenta por la participación y los intereses de la propia ciudadanía,

puesto que son ellos los que aportan los recursos económicos de manera voluntaria al proyecto que más les interese.

Tercero, de acuerdo a la exploración sobre el funcionamiento de algunas plataformas como Fondeadora en México y Goteo en España y principalmente de los casos de estudio a través de las plataformas como Cinema fantasma o los diferentes proyectos compartidos al común en el caso de España, se descubre para este trabajo que la práctica artística va de la mano de las transformaciones sociales en que se encuentre. Es por ello, que desde el contexto social y el entramado artístico se debe proponer la plataforma para configurar una relación entre el público o espectador y el proyecto artístico o en este caso de la tesis la iniciativa autogestiva.

Cuarto, es que a partir de una investigación sobre las prácticas artísticas en el contexto de Puebla, se muestra para este trabajo que la producción de arte contemporáneo de la ciudad no ha encontrado manera de consolidarse como tal, puesto que gran parte de la producción depende de las insuficientes becas y apoyos económicos precarios de las convocatorias por parte de las instituciones públicas de arte.

Por lo tanto nuestra contribución de este trabajo consiste en proponer la práctica de *crowdfunding* a través de plataformas digitales para iniciativas autogestivas que funcionen como plataformas o incubadoras de proyectos para pensar y generar otras formas de producción en el contexto de Puebla de manera alterna a los institutos de arte y cultura públicos de la ciudad. Como bien lo vimos a lo largo de esta tesis, por una parte, esta práctica colaborativa ha abierto nuevas posibilidades de articulación en las relaciones sociales entre los productores y el público colaborador, abre nuevas formas de concebir el trabajo de manera independiente y autogestiva, genera formas de pensar y concebir el arte, la sociedad, la cultura y la economía de manera distinta.

Por otra parte, de acuerdo a la exploración sobre las iniciativas autogestivas, descubrimos en este trabajo que dichas iniciativas han funcionado como plataformas para impulsar otros proyectos, crear reflexión crítica, diálogo, intercambios, discusiones, es decir que han podido construir una escena del arte diferente. En Puebla han existido algunos espacios y proyectos independientes que plantean o proponen rearticular la escena artística, y que por muy ligera que haya sido su contribución en la producción de arte, son interesantes, puesto que son un referente en las prácticas artísticas

contemporáneas de Puebla. Por ello deben tomarse en cuenta o partir de estas propuestas para seguir estudiando, investigando y proponiendo sobre la importancia de una autogestión en la ciudad. Es por estas razones que de manera general se concluye que una plataforma de *crowdfunding* sí podría replantear la escena local del arte en Puebla de manera alterna a las instituciones de arte públicas.

Finalmente nos gustaría agregar que durante el proceso del desarrollo de esta tesis se han encontrado algunos vacíos que son importantes considerarlos para que puedan seguir desarrollándose en futuras investigaciones.

- 1.) Estudiar el papel del productor en el contexto de Puebla, esto es con la finalidad de saber qué se está produciendo en la escena local, cómo se articulan con espacios y otras formas de producción.
- 2.) Seguir investigando sobre plataformas o aplicaciones que buscan proteger los derechos del productor y la importancia del *software* en este ámbito.
- 3.) Es importante hacer un estudio formal del contexto artístico de Puebla, los espacios independientes y el contexto social de la ciudad con respecto al consumo de la producción cultural y artística.
- 4.) Profundizar sobre el funcionamiento de iniciativas y colectivos autogestivos con la finalidad de saber el proceso de consolidación.

## ***Bibliografía***

### **Fuentes de carácter teórico**

Alberto López Cuenca, *Los comunes digitales: nuevas ecologías del trabajo artístico*, s.e.

Alberto López Cuenca, “¿A quién protege el derecho de autor? Sujeto y ontología de la cultura digital” en *¿Desea guardar los cambios? Propiedad intelectual y tecnologías digitales: hacía un nuevo pacto social*, España, 2009.

Alberto López Cuenca y Eduardo Ramírez Pedrajo, “Los derechos de autor en la era del Capitalismo Cultural” en *Propiedad intelectual, nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura*, Alberto López Cuenca y Eduardo Ramírez Pedrajo, Creative commons, México, 2008.

Alvin Toffler, *La tercera ola*, Plaza y janes editores, traducción de Adolfo Martín Cubierta, Colombia, 1980.

Amy Van Looy, “Social media management, technologies and strategies for creating business value”, Springer International Publishing Switzerland, 2016, Springer Texts in Business and Economics, DOI 10.1007/978-3-319-21990-5\_10.

Bernardo Hernández Bataller, “Dictámen del Comité Económico y social europeo, consumo colaborativo o participativo: un modelo de sostenibilidad para el siglo XXI”, Diario oficial de la unión europea, 2014.

Camila Alicia Ortega et al, *Economía Colaborativa, cómo la colaboración y la confianza están cambiando al mundo*, p. 1-2, et.al. en: [http://www.youngmarketing.co/wp-content/uploads/2014/10/Econom%C3%ADa\\_Colaborativa.pdf](http://www.youngmarketing.co/wp-content/uploads/2014/10/Econom%C3%ADa_Colaborativa.pdf), última consulta 2 de mayo de 2016.

Consumo colaborativo, compartir reinventando mediante la tecnología en: <http://www.consumocolaborativo.com/concepto/introduccion/>, última consulta 29 de abril de 2016.

Consumo colaborativo y economía compartida, una visión general y algunas experiencias en Aragón, Ecodes en: [http://www.aragonhoy.net/index.php/mod.documentos/mem.descargar/fichero.documentos\\_Informe\\_Consumo\\_Colaborativo\\_ECOCODES\\_DGAConsumo\\_eb80b3c0%232E%23pdf](http://www.aragonhoy.net/index.php/mod.documentos/mem.descargar/fichero.documentos_Informe_Consumo_Colaborativo_ECOCODES_DGAConsumo_eb80b3c0%232E%23pdf), última consulta 2 de mayo de 2016.

Decreto del H. Congreso del Estado, por virtud de cual crea el Organismo Público Descentralizado denominado Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, Capitulo I, Disposiciones Generales, artículo II, “el instituto”, Gobierno Constitucional del Estado de Puebla, Poder Legislativo, periódico oficial, 12 de diciembre de 2005.

“Entrevista con activistas del movimiento cypherpunks” en *Diálogos con Julian Assange*, parte 1 y 2 en: <https://www.youtube.com/watch?v=Iol1ocEChb4>, última consulta 28 de abril de 2016.

Ernesto Piedras. *¿Cuánto vale la cultura? Contribución Económica de las Industrias Protegidas por el Derecho de Autor en México*, s.f.

Ernesto Piedras Feria, *Gran Visión Cultural, Análisis de la contribución económica de la cultura y la creatividad en la Zona Metropolitana de la Ciudad de Puebla*, Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, México, 2010.

Ethan Mollick, "The dynamics of the crowdfunding: An exploratory study", *Journal of Business ventury*, The Wharton School of the University of Pennsylvania, United States, no.29, 2014.

"Experiencias de *crowdfunding* en el Estado español y Cataluña: principales características, retos y obstáculos, inspiración y recomendaciones para un instrumento más sólido de financiación transversal colectiva, pública y privada de la cultura", un informe de X.net.

Felix Stalder, *Digital Solidary*, PML book, 2013.

Gilles Deleuze y Félix Guattari, Rizoma en *Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia*, editorial pre-  
textos, Valencia, 1994.

Henry Jenkins, *Confronting the Change of participatory culture, media education for the 21st century*, The MIT press Cambridge, Massachusetts, London, England, 2009.

Jesús María Carrillo, *Arte en la red*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2004.

José Luis Brea, *Cultura RAM, mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Editorial Gedisa, Barcelona, 2007

Juan Martín Prada, "La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la web 2.0", s.e.

Juan Martín Prada, *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, ediciones Akal, 2012, Madrid.

Kathleen R. Gibson, "Tool use, lenguaje and social behavior in relationship to information processing capacities" en *Tools, language and cognition in human evolution*, Kathleen Gibson y Tim Ingold, Cambridge University Press, 1993.

Ken Segall, "El mito detrás de la letra 'i' de Apple", en:  
<http://www.portafolio.co/negocios/empresas/ken-segall-mito-detras-i-apple-53174>, última consulta 9 de marzo de 2016.

La Sociéte Anonyme, "Redefinición de las prácticas artísticas" en:  
<http://alepharts.org/lisa/lisa47/manifiesto.html>, última consulta 20 de abril.

Lev Manovich, "La vanguardia como software", traducción de Martha García Quiñones, 2002, en:  
<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>, última consulta, 17 de marzo de 2016.

Ley que crea el Consejo Estatal para la Cultura y las Artes de Puebla," Gobierno del Estado de Puebla, Secretaría General de Gobierno, Orden Jurídico Poblano, febrero de 2011.

María Lind, "Complications; On collaboration Agency and Contemporary Art", s.e.

Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1996.

Néstor García Canclini y Ernesto Piedras, *Jóvenes creativos, estrategias y redes culturales*, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, Juan Pablos Editor, México, 2013.

Néstor García Canclini, "Creativos, precarios e interculturales" en Museo Nacional Reina Sofía, página oficial en: <http://www.museoreinasofia.es/multimedia/creativos-precarios-e-interculturales>, última consulta 9 de marzo de 2016.

Rachael Bootsman, "Economías colaborativas", conferencia en TED Talks en: [https://www.ted.com/talks/rachel\\_botsman\\_the\\_case\\_for\\_collaborative\\_consumption?language=es](https://www.ted.com/talks/rachel_botsman_the_case_for_collaborative_consumption?language=es), última consulta 5 de mayo de 2016.

Raúl Cárdenas Osuna, *El Laboratorio de la Granja Transfronteriza*, Letral, número 7, 2011.

Richard Stallman, "Por qué el código abierto pierde de vista lo esencial del software libre", en: <http://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.html>, última consulta 14 de abril de 2016.

Robert C. Morgan, *Del arte a la idea, Ensayos sobre arte conceptual*, Cambridge University Press, ediciones Akal, Madrid, 2003.

Victoria Herranz, "Modelo de financiamiento", en *Economía colaborativa a precariedad 2.0*, Alberto Cañigeral, en el mundo virtual, España, 2015 en: <http://www.elmundo.es/economia/2015/01/04/54a29ac222601d43688b4579.html>, última consulta 7 de mayo de 2016.

Walter Benjamin, *El autor como productor*, Taurus edición, Madrid, 1975.

Walter Gropius, *Alcances de la Arquitectura Integral*, Ediciones Isla, Buenos Aires, 1957.

Wikipedia, "enciclopedia virtual", en Wikipedia página oficial en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>, última consulta 17 de marzo de 2016.

### **Fuentes de carácter informativo**

Asociación de plataformas de fondeo, AFICO en: <http://afico.org/>, última consulta 5 de mayo.

Blogsfera 2015 y más, en: <http://www.otromundoestaenmarcha.org/blogosfera-2015-y-mas/>, última consulta 17 de marzo de 2016.

Blog de Security in a box en: <https://securityinabox.org/es>, última consulta 25 de abril de 2016.

Co-laboratorio Youccop en: <http://www.youcoop.org/es/bcc/p/2/que-es-banco-comun-de-conocimientos/>, última consulta 7 de mayo.

Crowdsourcing y crowdfunding en: <http://www.youngmarketing.co/que-es-y-como-ha-transformado-el-crowdsourcing-al-emprendimiento/>, última consulta 9 de mayo de 2016.

Delicious consultar en: <http://www.plataformaprojecta.org/recurso/delicious>, última consulta 13 de marzo de 2016.

GitHub, página oficial en: <https://blog.diasporafoundation.org/1-diaspora-celebrates-one-year-as-a-community-project>

IMACP en: [http://www.cultura.gob.mx/estados/actividades\\_detalle.php?id=137910#.VOIUtGMbheQ](http://www.cultura.gob.mx/estados/actividades_detalle.php?id=137910#.VOIUtGMbheQ),



(<http://innovacionimacp.com>) y el FONCA a nivel nacional (<http://fonca.cultura.gob.mx>) , última consulta 15 de mayo de 2016.

Informe CECAP 2014 en: <http://transparencia.puebla.gob.mx/cecap.html?&Itemid=4693&v=1>, última consulta 19 de abril de 2016.

Jodi, página oficial en: <http://blogspot.jodi.org>, última consulta 25 de abril de 2016.

Licencias consultar GNU en: <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>, última consulta 16 de abril de 2016.

Málaga es descartada como candidata a ser Capital Cultural de Europa en 2016, el mundo virtual en: [http://www.elmundo.es/elmundo/2010/09/30/andalucia\\_malaga/1285861165.html](http://www.elmundo.es/elmundo/2010/09/30/andalucia_malaga/1285861165.html), última consulta 17 de abril de 2016.

Red Colaborativa de Arte Contemporáneo Latinoamericano en: <http://vadb.info>, última consulta 15 de marzo de 2016.

### **Plataformas de *crowdfunding***

Fondeadora en: <https://fondeadora.mx/descubre>, última consulta 13 de marzo de 2016.

Goteo en: <https://www.goteo.org>, última consulta 13 de marzo de 2016

Kickstarter en: <https://www.kickstarter.com>, última consulta 13 de marzo de 2016

HipGive en: <https://hipgive.org/what-is-crowdfunding/>, última consulta 10 de mayo de 2016.

### **Plataformas de modelos de economías colaborativas**

<https://www.quirky.com>, última consulta 7 de mayo de 2016.

<https://www.taskrabbit.com>, última consulta 7 de mayo de 2016.

<http://friendshippr.com>, última consulta 7 de mayo de 2016.

<https://www.thunderclap.it/es>, última consulta 9 de mayo de 2016.

<https://www.reddit.com>, última consulta 9 de mayo de 2016.

<http://ww1.upbeatapp.com>, última consulta 9 de mayo de 2016 de 2016.

<http://www.superbowlcommercials2016.org/doritos/>, última consulta 9 de mayo de 2016.

[https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr\\_cJIIY](https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJIIY), última consulta 9 de mayo de 2016.

### **Casos de estudio (Fondeadora y goteo)**

<https://fondeadora.mx/projects/revoltoso>, última consulta 13 de mayo de 2016.

<https://www.kickstarter.com/projects/cinemafantasma/revoltoso/description>, última consulta 13 de mayo de 2016

<http://www.cinemafantasma.com>, última consulta 13 de mayo de 2016.

<http://www.slashfilm.com/guillermo-del-toro-art-show/>, última consulta 13 de mayo de 2016.

<http://nineteeneightyeight.com/collections/guillermo-del-toro-in-service-of-monsters>, última consulta 13 de mayo de 2016.

[http://www.milenio.com/negocios/emprendedores/Cinema\\_Fantasma-Cartoon\\_Network-Pixelatl-IDEATOON\\_0\\_382762038.html](http://www.milenio.com/negocios/emprendedores/Cinema_Fantasma-Cartoon_Network-Pixelatl-IDEATOON_0_382762038.html), para ver los proyectos con Cartoon Network Latinoamérica visitar la página oficial: <http://www.cinemafantasma.com/703>, última consulta 13 de mayo de 2016.

<https://www.goteo.org/project/hormiga-mutantea>, última consulta 13 de mayo de 2016.

<https://www.goteo.org/project/que-hacen-los-diputados>

<https://www.goteo.org/project/cartografia-ciudad-capitalista>, última consulta 13 de mayo de 2016.

## **Espacios independientes**

LaALvaca en:

<http://www.diariomomento.com/laalvaca-desvelar---desenterrar---desocultar/>, revisar también:

<https://www.facebook.com/laalvaca>, última consulta 15 de mayo.

Taller la perrera en:

<http://www.saatchigallery.com/artcolleges/ArtCollege.php/Taller+La+Perrera/4623.html>

<http://www.studiocerrillo.com/index.php?title=bio&artist=47>, última consulta 15 de mayo de 2016.

Don Apolonio presenta en:

<https://www.facebook.com/donapolonio.presenta>, también ver: <http://donapolonio.blogspot.mx>, y

<http://osocolectivo.blogspot.mx/2010/12/don-apolonio-presenta.html>, última consulta 17 de mayo.

Jacal gráfico en:

<http://jacalgrafico.blogspot.mx>, última consulta 17 de mayo de 2016.

Espacio rosa en: [https://www.facebook.com/Espacio-rosa-170098223013650/info/?tab=page\\_info](https://www.facebook.com/Espacio-rosa-170098223013650/info/?tab=page_info),

última consulta 17 de mayo de 2016.

Arte impronta en:

<https://www.facebook.com/arteimpronta?fref=nf>, última consulta 17 de mayo de 2016.

Estudio taller de la cura en:

<https://www.facebook.com/Estudiotallerdelacura/timeline>, última consulta 17 de mayo de 2016.

Dermevela en:

<https://www.facebook.com/DuermevelaCasaDeAlteracionDeHabitos>, última consulta 18 de mayo de 2016.

Cooperativa ave en:

<https://www.facebook.com/cooperativa.ave/>, última consulta 18 de mayo de 2016.

Casa nueve en:

<http://www.casanueve.mx>, última consulta 18 de mayo de 2016.

Galeria TOTEM en:

<https://www.facebook.com/TOTEM-Galeria-Grafica-Pipope-325675110947176/>, y también

consultar: <http://carlosfloresrom.weebly.com>, última consulta 18 de mayo.

La pajarera espacio en: <https://www.facebook.com/lapajarera.espacio>, última consulta 18 de mayo de 2016.

El venado y el zanate en: [https://www.facebook.com/El-venado-y-el-zanate-](https://www.facebook.com/El-venado-y-el-zanate-806721582684758/timeline)

[806721582684758/timeline](https://www.facebook.com/El-venado-y-el-zanate-806721582684758/timeline), última consulta 18 de mayo de 2016.

Casa de estudios artísticos en: <http://casadeestudiosartisticos.weebly.com/sobre-nosotros.html>, última consulta 18 de mayo de 2016.

## **Proyectos independientes**

<https://www.facebook.com/SalonAcme/>, última consulta 23 de mayo de 2016.

<http://www.salonacme.org>, última consulta 23 de mayo de 2016.

<http://www.lamosa.es>, también consultar: <https://www.goteo.org/project/espacio-lamosa>, última consulta 23 de mayo de 2016.

<https://henryart.org/exhibitions/pablo-helguera-librer%C3%ADa-donceles>, y para saber

<http://www.federicomartinez.org/works/progreso.html>, última consulta 22 de mayo de

<http://donapolonio.blogspot.mx>, última consulta 22 de mayo de 2016.

<http://estudiospueblacholula.blogspot.mx/p/que-son-los-estudios-abiertos.html>, última consulta 22 de mayo de 2016.