

# RARÍO

## GUENDARUYUBI

ISSN: 2594-0562

Revista cuatrimestral | septiembre-diciembre | Volumen 4 | Número 10

Fotografía de Sergio Osorio Carrizosa



¿Qué es eso  
que llaman cultura?

Día de Muertos:  
**de la *compartencia***  
**a un producto**  
**comercial**

La animación *stop motion*,  
**una experiencia**  
**formativa para**  
**niñas y niños**

La gestión y el consumo  
**cultural a través de**  
**plataformas digitales**  
**en tiempos de**  
**pandemia**

*Unboxing*  
**gestión cultural**



UABJO

## DIRECTORIO

Dr. Eduardo Carlos Bautista Martínez  
**Rector de la UABJO**

Dr. Taurino Amilcar Sosa Velasco  
**Secretario Administrativo**

C.P. Verónica Esther Jiménez Ochoa  
**Secretaria de Finanzas**

Dr. Aristeo Segura Salvador  
**Secretario de Planeación**

### Comité Editorial Interno

Dra. María Leticia Briseño Maas  
**Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca**  
Dra. Rosa María Velázquez Sánchez  
**Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca**

### Comité Editorial Externo

Dr. Johannes Kniffki  
**Alice Salomon Hochschule, Alemania**

Dra. María Esperanza Camacho Vallejo  
**Instituto de Investigación y Formación Agraria y  
Pesquera, Consejería de Agricultura, Pesca y Desarrollo  
Rural, Alameda del Obispo, Córdoba, España**

Dr. Raúl Pável Ruiz Torres  
**Facultad de Arquitectura,  
Universidad Autónoma de Chiapas**

### Comité Científico

ÁREA I FÍSICO-MATEMÁTICAS Y  
CIENCIAS DE LA TIERRA  
**Dra. Gloria Inés González López**  
SNI I Área I Universidad Veracruzana

ÁREA II BIOLOGÍA Y QUÍMICA  
**Dra. Gabriela Mellado Sánchez**  
SNI I Área II Instituto Politécnico Nacional  
**Dr. Héctor Manuel Mora Montes**  
SNI III Área II Universidad de Guanajuato

ÁREA III MEDICINA Y CIENCIAS DE LA SALUD  
**Dr. Arturo Becerril Vilchis**  
Asesor del Director de Programas Complementarios  
REPS Oaxaca, Secretaría de Salud  
**Dr. Álvaro Muñoz Toscano**  
SNI II Área III Centro Universitario del Norte,  
Universidad de Guadalajara  
**Dra. Luz Eugenia Alcántara Quintana**  
SNI I Área III Universidad Autónoma de  
San Luis Potosí

### Directora Editorial

Dra. Gisela Fuentes Mascorro



**UABJO**

**Universidad Autónoma  
Benito Juárez de Oaxaca**

Oaxaca, México

Dra. Mónica Miguel Bautista  
**Secretaria Particular**

M.E. Leticia Eugenia Mendoza Toro  
**Secretaria General**

Mtro. Javier Martínez Marín  
**Secretario Académico**

Dra. Olga Grijalva Martínez  
**Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca**  
Dr. Abraham Jahir Ortiz Nahón  
**Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca**

Dr. Alberto Muciño Vélez  
**Responsable del Laboratorio de Materiales y Sistemas  
Estructurales LMSE, Centro de Investigaciones  
en Arquitectura, Urbanismo y Paisaje, Facultad de  
Arquitectura de la UNAM**

Dr. Saadet Tokar-Beeson  
**Associate Professor of Architecture University of Texas  
at San Antonio**

Dra. Diana María Betancourth Giraldo  
**Gerencia Física, Centro Atómico Bariloche**

ÁREA IV HUMANIDADES Y  
CIENCIAS DE LA CONDUCTA  
**Dra. Graciela González Juárez**  
SNI C Área IV Universidad Nacional Autónoma de México

ÁREA V CIENCIAS SOCIALES  
**Dra. María Eugenia Guadarrama Olivera**  
SNI I Área V Universidad Veracruzana  
**Dr. Naú Silverio Niño Gutiérrez**  
SNI I Área V Universidad Autónoma de Guerrero  
**Dra. Mercedes Araceli Ramírez Benítez**  
Profesora de Tiempo Completo, FES Aragón  
Universidad Nacional Autónoma de México

ÁREA VI BIOTECNOLOGÍA Y  
CIENCIAS AGROPECUARIAS  
**Dr. Julián Mario Peña Castro**  
SNI I Área VI Universidad del Papaloapan  
**Dr. José Francisco Rivera Benítez**  
SNI I Área VI Instituto Nacional de Investigaciones  
Forestales Agrícolas y Pecuarias  
**Dr. Rogerio Rafael Sotelo Mundo**  
SNI III Área VI Centro de Investigaciones  
en Alimentación y Desarrollo. A.C.

### Coordinadora del número temático

L.C.E. Liliana Silva Carmona

### Editores Ejecutivos

L.C.S. Yessenia Fabiola López de Jesús  
L.C.E. Justo Díaz Ortiz



Fotografía de Sergio Osorio-Carrizosa



# Contenido

5 **Editorial**

7 ¿Qué es eso  
**que llaman cultura?**  
Blanca Sofía Cruz-Ricárdez

15 Día de Muertos: **de la compartencia  
a un producto comercial**  
Raquel Élfega López-Pérez y Keyla Mesulemet Ramírez-Cruz

25 La animación *stop motion*,  
**una experiencia formativa para niñas y niños**  
Sergio Osorio-Carrizosa y Erik Eduardo Quiroz-López

34 La gestión y el consumo  
**cultural a través de plataformas digitales  
en tiempos de pandemia**  
Xóchitl Martínez-Ruiz, Emiliano Axayácatl Martínez-Bazán,  
Yazmín García-Jiménez y Sarita Lizett Robledo-Méndez

# Editorial

En este número de la revista *Ra Rió Guendaruyubi* te invitamos a descubrir qué es la gestión cultural desde la mirada y el diálogo con estudiantes como tú y desde la experiencia de un colectivo oaxaqueño. Disfruta de este acercamiento a través de cuatro artículos escritos con mucha dedicación por estudiantes de la Licenciatura en Gestión Cultural y Desarrollo Sustentable y de la Maestría en Gestión Cultural que oferta la Facultad de Bellas Artes, con quienes he coincidido en las aulas universitarias de nuestra máxima casa de estudios y reflexionado sobre el apasionante mundo de la cultura.

Definir qué es cultura nos lleva, de manera obligada, a repasar las múltiples conceptualizaciones planteadas a través del tiempo y a reconocer que más allá de las diferencias existe consenso respecto del sentido fundamental y significativo de este tema: me refiero a la esfera simbólica. Este es el propósito que persigue el trabajo titulado “¿Qué es eso que llaman cultura?”.

Es desde el sistema simbólico que la cultura crea y recrea modos y sentidos de vida. La celebración del Día de Muertos en nuestro estado es ejemplo de ello, aunque su simbolismo y significación atraviese un proceso que va desde el ámbito comunal y la *compartencia* en lo cotidiano de los días de plaza, cementerios, altares en nuestras casas, hasta los concursos en las instituciones de gobierno, el *marketing* y las películas hollywoodenses. Estas líneas se plantean en el texto “Día de Muertos. De la *compartencia* a un producto comercial”.

En el artículo “La animación *stop motion*. Una experiencia formativa para niñas y niños” se abordan los procesos creativos desde los cuales la niñez puede crear y animar sus propias imágenes e historias, lo cual permite narrar y dar voz a los significados e interpretaciones locales. Se trata de hacer gestión cultural a través de la enseñanza y la experimentación de técnicas cinematográficas con el juego en los espacios escolares, esos lugares que a veces dejan poco margen a la imaginación.

En la colaboración titulada “La gestión y el consumo cultural a través de plataformas digitales en tiempos de pandemia” se apunta que desde

las instituciones educativas es posible repensar y reflexionar sobre los procesos de formación y las necesidades que el mundo del trabajo exige, en medio de tantos cambios vertiginosos; por ejemplo, en la forma de hacer gestión cultural. En tiempos de confinamiento social, los seres humanos redescubrimos el entorno inmediato: nuestro hogar, nuestras emociones y la necesidad de sociabilidad y recreación. La cultura ha sido ese puente simbólico de conexión entre las personas para sentirnos acompañadas y conectadas virtualmente.

**L.C.E. Liliana Silva Carmona**  
Coordinadora del número temático

# ¿Qué es eso que llaman cultura?

Blanca Sofía Cruz-Ricárdez<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Estudiante de la Licenciatura en Gestión Cultural y Desarrollo Sustentable de la Facultad de Bellas Artes, Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca, Morelos s/n, col. Centro Ex Convento San José.

## Introducción

La palabra cultura hace referencia a la acción de cultivar, pero a lo largo del tiempo se ha utilizado para nombrar y englobar diferentes acciones, conductas, manifestaciones y formas de pensamiento del ser humano.

Existen varios/as autores/as que han tratado de definirla, pero en algunos casos solo se enfocan en el tipo de asentamiento o maneras de adaptarse al medio, las clases de herramientas, artefactos o productos; otros/as se inclinan más por el comportamiento del ser humano, sus creencias y las interacciones con distintos grupos, cómo han organizado su sociedad o entendido y explicado el entorno.

Al lograr satisfacer sus necesidades básicas, las personas han ido construyendo manifestaciones más complejas -materiales intelectuales y espirituales- y por lo mismo, las definiciones de cultura también han ido cambiando.

**Palabras clave:** Cultura, naturaleza, trabajo, necesidades, proceso simbólico.

## Abstract

The word culture refers to the action of cultivating, but over time it has been used to name and encompass different actions, behaviors, manifestations and ways of thinking of the human being. There are several (as) authors (as) who have tried to define it, but in some cases they only focus on the type of settlement or ways of adapting to the environment, the kinds of tools, artifacts or products; Others are more inclined to the behavior of human beings, their beliefs and interactions with different groups, ways of organizing their society or understanding and explaining the environment.

By managing to satisfy their basic needs, human beings have been building more complex manifestations, both material, intellectual and spiritual, and for this reason, the definitions of culture have also been changing.

**Keywords:** Culture, adaptation, needs, symbolic process



Fotografía de Sergio Osorio Carrizosa

## Introducción

El concepto cultura tiene demasiadas definiciones, no hay una en concreto con la que se pueda decir: "esto es cultura". ¿Por qué?, porque el término se puede explicar desde muchos puntos de vista, tantos como autores, autoras y corrientes de pensamiento lo han estudiado y conceptualizado. Un buen comienzo sería analizar algunas definiciones clásicas para identificar aspectos o características comunes, así como las particularidades que adquiere la cultura en un tiempo y espacio concretos.

Si empezamos a examinar la palabra cultura desde la etimología, nos remite a la acción o proceso de cultivar, lo que significa que cuando el ser humano se volvió sedentario, cambió sus prácticas, hábitos y conciencia de sí como alguien que puede intervenir y modificar la forma en que nacen las plantas silvestres, comenzando el proceso de domesticación que hasta hoy en día se sigue desarrollando. Para ello, las personas destinaron una parte del terreno donde sembrarían y cuidarían de sus cultivos, ya no necesitaban viajar y recorrer cientos de kilómetros en busca de alimentos.

Estos/as primeros/as pobladores/as se asentaron cerca de las áreas de cosecha para cuidarlas; además, crearon herramientas para facilitarse la tarea. En este contexto, me gustaría retomar una de las nociones de cultura planteadas desde la Arqueología, la cual define a una cultura de acuerdo con el hallazgo de herramientas o artefactos fabricados dentro de un espacio, o a un tipo de asentamiento humano (Whitehouse, 1988, p. 129).

De esta manera, algunas ideas de cultura solo abarcan las herramientas, objetos y los materiales que un grupo humano puede producir. Sin embargo, también existen otras definiciones que toman en cuenta sus creencias, hábitos, costumbres y formas de organización social.

Si el ser humano únicamente se hubiera preocupado por cubrir y satisfacer las necesidades básicas como cualquier ser vivo, no seríamos diferentes de los animales; pero nuestra especie desde sus inicios tenía una desventaja: no contaba con garras, colmillos filosos, alas, velocidad, tamaño, camuflaje, es decir, un medio de protección para sobrevivir. Evidentemente, no podía depender completamente de su fuerza física para su supervivencia, tenía que adquirir una característica que le diera una ventaja u oportunidad para sobrellevar su debilidad corporal. Esto hizo que fuera necesario desarrollar su conciencia y razón como instrumentos de defensa, poco a poco fue transformando el medio natural para lograr su supervivencia -y tiempo después su comodidad-, creando así su propio entorno.

Para la construcción de este nuevo medio, siendo ya sedentarios/as, los/as pobladores/as empezaron a designar a una parte de la agrupación que se encargaría de las tareas de caza, agricultura y el cuidado de la prole. La necesidad de conseguir alimentos los/as hizo dividirse el trabajo, en este sentido, "para el marxismo, el paso de la naturaleza a la cultura está dado por el trabajo" (Díaz, 2011, p. 10). La transformación consciente de la naturaleza es la que señala la diferencia entre ésta y la cultura; desde un punto de vista sociológico, el trabajo es la peculiaridad que nos diferencia de los animales.

Al tener la mayoría de los requerimientos básicos satisfechos, era más fácil sobrevivir, por eso mismo la población comenzó a crecer, así que poco a poco fueron surgiendo más necesidades e interacciones complejas entre los grupos humanos. De este modo, con el paso del tiempo los asentamientos fueron creciendo y transformándose,



Fotografía de Sergio Osorio Carrizosa

aunque no de la misma manera, pues muchos aspectos como el clima, ubicación geográfica, flora, fauna, culturas vecinas, creencias religiosas, avances científicos, alimentación y las nuevas necesidades determinaron este proceso. Cada grupo humano tenía diferente adecuación al medio y formas de modificarlo, ello influía en la creación de contenido cultural que realizaban independientemente de otras expresiones culturales. Un representante de esta perspectiva es el antropólogo Franz Boas (1964), quien define a la cultura como:

[...] la totalidad de las reacciones y actividades mentales y físicas que caracterizan la conducta de los individuos componentes de un grupo social, colectiva e individualmente, en relación a su ambiente natural, a otros grupos, a miembros del mismo grupo y de cada individuo hacia sí mismo. También incluye los productos de estas y su función en la vida de los grupos. La simple enumeración de estos varios aspectos de la vida no constituye, empero, la cultura. Es más que todo esto, pues sus elementos no son independientes, poseen una estructura (Boas & De Ferdkin, 1964, p. 166).

La cultura, entonces, no es un conjunto de elementos aislados, ni solo productos materiales. Lo anterior toma sentido cuando pensamos en la necesidad de explicar fenómenos como el crecimiento de las plantas, el día y la noche, la muerte, la lluvia, incluso el origen de alguna especie, entre otros temas, pero como los/as primeros/as pobladores/as no tenían las herramientas o el conocimiento suficiente para aclararlos, inventaron dioses y divinidades; para poder adorarlos edificaron templos, estatuas, les dieron una imagen, un cuerpo y una historia. Construyeron cosmogonías, formas de dar sentido, de mirar e interpretar la vida, la muerte, su entorno. Para algunos autores como Ward Goodenough:

La cultura de una sociedad consiste en todo aquello que conoce o cree con el fin de operar de una manera aceptable

La cultura es, por lo tanto, una dimensión de la vida social y se integra por procesos simbólicos que cobran sentido en “contextos históricamente específicos y socialmente estructurados”

sobre sus miembros. La cultura no es un fenómeno material: no consiste en cosas, gente, conductas o emociones. Es más bien una organización de todo eso. Es la forma de las cosas que la gente tiene en su mente, sus modelos de percibirlas, de relacionarlas o de interpretarlas (Goodenough, 1957, p. 167).

Ahora bien, estos modelos cognitivos o mentales se transmiten, se enseñan a través de historias, formas verbales y no verbales; para ello, los primeros grupos humanos utilizaron como medios de expresión el lenguaje, la escritura, las artes, entre otros recursos. Lo que permea a todos los aspectos anteriores es, sin duda, la construcción simbólica de la realidad. Los procesos simbólicos representaron un quiebre en la historia de la humanidad, a decir de Alfred Kroeber (1952), ya que para él la cultura consistía en unas estructuraciones, explícitas e implícitas, de y para la conducta, adquiridas y transmitidas mediante símbolos, lo que constituyó un logro definitivo de los grupos humanos.

La elaboración simbólica de la realidad y su expresión ha tenido implicaciones en la concepción de lo que se entiende por cultura. Desde esta perspectiva, Gilberto Giménez analiza la concepción simbólica de la cultura como “el conjunto de hechos simbólicos presentes en una sociedad. O, más precisamente, como la organización social del sentido, como pautas de significados” (Giménez, 2016, pp. 30-31). En la anterior concepción cabe resaltar que el ser humano es eminentemente social y en esa sociabilidad se crea un conjunto de significados que dan sentido colectivo; a su vez, estos significados no son nada más abstracciones, sino que organizan y estructuran la vida cotidiana de los pueblos y ciudades, comunidades reales y virtuales.

La cultura es, por lo tanto, una dimensión de la vida social y se integra por procesos simbólicos que cobran sentido en “contextos históricamente específicos y socialmente estructurados” (Thompson, 1998, en Giménez, 2016, p. 31). Es decir, cada grupo humano ha

resuelto cómo satisfacer sus necesidades básicas de alimentación, protección, organización, fiesta y goce a través del tiempo; no obstante, estas formas van cambiando y en cada parte del planeta se vive y muere de manera distinta.

### **Conclusiones**

Algunos/as antropólogos/as creían en el progreso de las sociedades, suponían que ello permitiría cubrir las necesidades de maneras más complejas, lo que se ha denominado evolución. Evidentemente, este hecho no es así, pues dentro de las sociedades hay grupos que no han visto los beneficios de dicha transformación y apenas pueden sobrevivir.

Entonces, queda claro que esta evolución lineal es inexistente y que hay factores que posibilitan diversas manifestaciones culturales, pues mientras unas personas se preocupan por subsistir, otras tienen la oportunidad y privilegio de utilizar su tiempo de ocio en la práctica de las bellas artes, la filosofía e incluso en definir la cultura.

Desde los primeros estudios antropológicos apareció la idea de superioridad, de mirar las otras culturas, estudiar, nombrar y explicar las manifestaciones culturales de grupos humanos distintos; esas otredades que se intentaron definir y explicar fueron consideradas culturas primitivas. Coincidentemente, esas formas de vida fueron colonias. Por ello, las definiciones de cultura dependen del momento histórico, del contexto social, las creencias e intereses de quien conceptualiza o interpreta la cultura. De tal manera, existe gran diversidad de definiciones de cultura, y aunque no hay una correcta y acertada, algunas abarcaban elementos más complejos.



Fotografía de Blanca Sofía Cruz Ricárdez

## Referencias

- Boas, F., & De Ferdkin, S. W. (1964).** *Cuestiones fundamentales de Antropología Cultural*. Buenos Aires: Ediciones Solar.
- Díaz C., D. M. (2011).** Algunas reflexiones en torno al concepto de cultura. *Research Gate*.  
[https://www.researchgate.net/publication/317268324\\_Algunas\\_reflexiones\\_en\\_torno\\_al\\_concepto\\_de\\_cultura](https://www.researchgate.net/publication/317268324_Algunas_reflexiones_en_torno_al_concepto_de_cultura)
- Giménez, G. (2016).** *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. Guadalajara, México: ITESO Universidad de Guadalajara.
- Goodenough, W. (1957).** Cultural anthropology and Linguistics. En *Report on the Seventh Annual Round Table Meetings on Linguistics and Language Study (167-177)*. Washington: Georgetown University.
- Kroeber, A. L. (1952).** *The nature of culture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Whitehouse, R. D. (Ed.). (1988).** *The Facts on File dictionary of archaeology*. New York: Oxford.

# Día de Muertos: de la *compertencia* a un producto comercial

Raquel Élfega López-Pérez y  
Keyla Mesulemet Ramírez-Cruz<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Estudiantes de la Licenciatura en Gestión Cultural y Desarrollo Sustentable de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca, Morelos s/n, col. Centro Ex Convento San José.

### Resumen

En el presente artículo analizaremos la celebración del Día de Muertos como una manifestación cultural que se ha ido transformando a través del tiempo. Dicho análisis se realizará a la luz de las fases de la cultura-patrimonio: codificación, institucionalización y mercantilización de la cultura.

**Palabras clave:** Cultura, cultura patrimonio, Día de Muertos.

### Abstract

In this paper we are going to analyze the celebration of the Day of the Dead as a cultural manifestation that has been transforming through time. This analysis will be carried around the phases of heritage culture: *codification, institutionalization and commodification of culture.*

**Keywords:** Culture, Heritage culture, Day of the Dead.



*Villa de Zaachila, Oaxaca.*

Fotografía de Irving López Vásquez

## Introducción

La fiesta del Día de Muertos es una celebración ancestral que en México nos ha dado identidad a lo largo de la historia de nuestras comunidades; vivimos y hacemos fiesta aun después de la muerte. Esta festividad es parte de nuestra forma de vida comunitaria, ya que la fiesta es la razón por la cual existimos y trabajamos, nos organizamos para vivir esta tradición y recordar a las personas que nos han heredado esta cultura.

En el presente artículo analizaremos la celebración del Día de Muertos a la luz de las tres fases de la cultura-patrimonio: codificación, institucionalización y mercantilización de la cultura, que retoma Gilberto Giménez (2005). Cabe mencionar que esta clasificación no se hará de acuerdo con la ubicación temporal, sino más bien en concordancia con su relación conceptual; a través de ello reflexionaremos sobre los cambios que ha tenido la mencionada celebración.

### Significación de la fiesta de Día de Muertos

En la primera fase (codificación de la cultura-patrimonio), Giménez plantea que es una:

elaboración progresiva de claves y de un sistema de referencias que nos permiten fijar y jerarquizar los significados y los valores culturales, tomando inicialmente por modelo la 'herencia europea' con su sistema de valores heredados, a su vez, de la antigüedad clásica y de la tradición cristiana (Giménez, 2005, p. 4).

En esta misma fase ubicamos el Día de Muertos como una celebración ancestral en las comunidades indígenas de Mesoamérica. En Oaxaca se trata de una festividad de gran importancia, sobre todo



por sus raíces prehispánicas. En nuestras comunidades zapotecas son parte de la cotidianidad la vida y la muerte; esta última es una fiesta de alegría de carácter familiar, pues reúne a toda la familia, la que vive en la misma comunidad, y hace volver a quienes están fuera. Hay una convivencia y *compartencia*<sup>2</sup> desde los preparativos, ya que todos/as los/as integrantes de la familia participan en las actividades, como ir a comprar flores a la plaza, cocinar los alimentos tradicionales (pan, chocolate, mole, dulce de calabaza, etcétera), hasta acudir al panteón y adornar un altar en las tumbas de los difuntos.

Así pues, conmemorar el Día de Muertos es parte de un sistema de esquemas y símbolos adquiridos por las personas en tanto miembros de la sociedad. Es decir, todo lo relacionado con esta práctica es aprendido dentro de una comunidad a través de diferentes medios, siendo uno de los más importantes la tradición oral.

De acuerdo con la cosmovisión de nuestras comunidades indígenas, la muerte no remite a una ausencia, sino a una presencia viva; la muerte es una metáfora de la vida que se materializa en el altar ofrecido: quienes hoy ofrendamos a los muertos, seremos en el futuro invitados a la fiesta. En definitiva, el Día de Muertos se trata de una celebración que encierra una gran trascendencia popular, en tanto que comprende diversos ámbitos de significación, desde los filosóficos hasta los materiales.

### **El Día de Muertos en las escuelas y en la UNESCO**

De acuerdo con Giménez (2005), en la segunda fase de la cultura-patrimonio, desde el siglo pasado hemos visto cómo el Estado ha hecho un gran esfuerzo por controlar, administrar y gestionar la cultura. De esta forma, la cultura se vuelve parte del aparato gubernamental bajo una lógica de centralización y homogeneización, sin considerar que en nuestras comunidades y en todo el estado de Oaxaca es imposible unificar, pues somos una entidad multicultural y diversa.

<sup>2</sup> Desde nuestra experiencia, *compartencia* es la forma de compartir –desde la cosmovisión de pueblos indígenas– semillas nativas, alimentos, artículos, conocimientos y saberes. Es un acto de reciprocidad y amor a la madre Tierra y al prójimo, que integra, relaciona y une.

El Día de Muertos se considera una celebración a la memoria, un ritual que privilegia el recuerdo sobre el olvido

En esta fase podemos identificar diversas acciones; una de ellas es la institucionalización en escuelas o centros educativos de la celebración del Día de Muertos, en la que se retoman las prácticas de Halloween, haciendo concursos de altares y disfraces, recreando la manifestación cultural del Día de Muertos pero mezclada con otros elementos ajenos y deformando las tradiciones. Podemos identificar a la escuela, entonces, “como aparato cultural [que] administra, transmite y renueva el capital cultural” (García, 1984, p. 9). Este capital cultural tiene incidencia en la conciencia social<sup>3</sup> como catalizador de las nuevas maneras de significar las tradiciones.

Otro claro ejemplo de institucionalización es que el Día de Muertos forma parte del listado del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad, declarado así el 7 de noviembre de 2003 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), con la intención de que las personas que participamos de los festejos tengamos clara conciencia de su valor y preservación. Esta acción puede tener algunas implicaciones positivas, puesto que logra mayor difusión y visibilidad, ya que ha tenido que luchar por sobrevivir frente a la fiesta anglosajona de Halloween.

El encuentro anual entre los pueblos indígenas y los ancestros cumple una función social relevante, al afirmar el papel del individuo dentro de la sociedad. También contribuye a reforzar la composición cultural y social de las comunidades indígenas de México; sin embargo, al ser promovido, financiado y realizado por el Estado, a través de sus instituciones, su significado se debilita, convirtiéndose en una identidad adquirida a medias, tras perder su esencia y resistencia milenaria.

El Día de Muertos se considera una celebración a la memoria, un ritual que privilegia el recuerdo sobre el olvido. No obstante, al institucionalizar

<sup>3</sup> De acuerdo con García (1984, p. 6), se entiende la distinción entre estructura y superestructura, por una parte, como “la organización económica de la sociedad (estructurada) y por otra parte las instituciones jurídico-políticas y las formas de conciencia social (superestructura)”.

esta celebración, el Estado provoca una contradicción en sí: promueve la exaltación de las tradiciones de los pueblos originarios al mismo tiempo que ejerce violencia estructural y sistemática en sus territorios actuales, reflejada en desapariciones forzadas, el narcotráfico, el extractivismo o los feminicidios.

### **Celebración del Día de Muertos: un espectáculo para turistas**

Gilberto Giménez denomina a la tercera fase de la cultura-patrimonio mercantilización de la cultura. Una vez que ésta se institucionaliza y es centralizada por el Estado, también es acaparada por el mercado nacional y transnacional, representando un sector importante de la economía al convertirse en “turismo cultural”. La cultura:

tiende a perder cada vez más su aura de gratuidad y su especificidad como operador de identidad social, de comunicación y de percepción del mundo, para convertirse en mercancía sometida en gran parte a la ley de maximización de beneficios (Giménez, 2005, p. 5).

Con respecto a esta fecha, vemos que ha pasado a convertirse en un elemento de “turismo cultural” para algunos pueblos, donde las agencias ofrecen paquetes a los turistas nacionales y extranjeros para que conozcan esta tradición. Debido a ello deja de ser un componente de identidad social para transformarse en mercancía de consumo para los visitantes.

En esta fase de mercantilización, ubicada en un contexto globalizado, existe una transnacionalización del capital acompañado de transnacionalización de la cultura. Podemos distinguir dos aspectos de este fenómeno: por una parte, lejos de eliminarse la brecha entre las clases sociales y las distintas sociedades, se crea una ilusión acerca de que todos/as pueden disfrutar de la superioridad de la clase dominante y, por otro lado, las culturas subalternas “son obligadas a subordinar su organización económica y cultural a los mercados nacionales, y éstos son convertidos en satélites de las metrópolis, de acuerdo con una lógica monopólica” (García, 1984, p. 4). Es decir, las culturas subalternas son reordenadas para adaptarlas al desarrollo capitalista.



Fotografía de Axel Isai Rivera Saavedra

Esta transnacionalización de la cultura también ha repercutido en la celebración del Día de Muertos; ejemplo de ello es la campaña difundida desde 2009 por la cerveza “Indio”, bajo la etiqueta #BarrioDeLosMuertos, que más allá de mostrar las tradiciones y algunas expresiones artísticas de nuestro país, ha sido una estrategia de marketing que ha utilizado a uno de los festejos más significativos de nuestros pueblos para vender su producto, siendo una empresa la verdadera beneficiada de nuestras tradiciones sin que represente alguna ganancia o retribución para las comunidades participantes.

El sector que resulta favorecido en la fase de la mercantilización no puede sostener su hegemonía (Gramsci, 1975) únicamente mediante el poder económico, sino que también necesita del poder cultural que “impone las normas culturales-ideológicas que adaptan a los miembros de la sociedad a una estructura económica y política arbitraria, [...] legitima la estructura dominante y [...] oculta también la violencia que implica toda adaptación del individuo a una estructura” (en García, 1984, p. 8).

Desde esta perspectiva, vemos que el papel de la cultura es crear un consenso en las clases subordinadas y fortalecerlo para legitimar los privilegios –principalmente económicos– de la clase dominante, naturalizándolos y reproduciéndolos. En el caso del Día de Muertos, si bien se promueve la *compertencia* entre los vivos para honrar la memoria de quienes ya no están, al comercializar con esta celebración se pierde el sentido de dignificar la vida en un sistema que se vuelve cada vez más hostil, impone proyectos con los que se busca la adaptación o incluso la erradicación de las comunidades de una manera violenta.

Día de Muertos se ha convertido en un producto de consumo audiovisual, lo vemos en la producción de películas extranjeras que usan esta temática, ejemplo de ello es *Coco* (2017), que refleja una mirada de sujetos externos posicionados en un lugar privilegiado y no de las personas que vivimos esa celebración en nuestras

En su mayoría son las tejedoras, alfareras, artesanas, cocineras y campesinas quienes siguen preservando, fortaleciendo y reproduciendo el imaginario colectivo de nuestras comunidades

comunidades. Otra película que podemos mencionar es *007: Spectre* (2016), una parte de ella fue filmada en Ciudad de México utilizando el contexto del Día de Muertos, por lo que para rodar el largometraje organizaron un desfile de calaveras. Cabe mencionar que anteriormente no se realizaba este evento, sino que a partir de la grabación de dicha cinta cada año se ha hecho el Desfile internacional de muertos.

No podemos dejar de mencionar el importante papel de las mujeres en la transmisión de saberes a sus hijos e hijas, ya que son ellas las poseedoras de esta riqueza cultural. En su mayoría son las tejedoras, alfareras, artesanas, cocineras y campesinas quienes siguen preservando, fortaleciendo y reproduciendo el imaginario colectivo de nuestras comunidades. En este sentido, las mujeres son las encargadas de la producción y la reproducción en las sociedades de autosubsistencia, tal como lo propone Claude Meillassoux (1989) en su concepto de modo de producción doméstico.<sup>4</sup>

Aunque parezca contradictorio, las relaciones de producción doméstica son la base de la reproducción capitalista. Es decir, la explotación del trabajo de la mujer (cocinar, lavar, planchar, cuidar a las hijas e hijos) sin pago ni reconocimiento permite que el esposo e hijos económicamente activos puedan llegar a los centros de trabajo bien aseados, comidos y descansados, listos para trabajar. Así, las mujeres son las que posibilitan la ejecución de la fuerza de trabajo, al proporcionar las condiciones materiales tanto para el trabajo como para la fiesta, la *compartencia* y el gozo.

### **A modo de conclusión**

Después de haber analizado las diferentes fases de la cultura-patrimonio a través de la celebración del Día de Muertos, podemos

<sup>4</sup> Para Meillassoux (1989, p. 9), el modo de producción doméstico o unidad doméstica "es el único sistema económico y social que dirige la reproducción física de los individuos, la reproducción de los productores y la reproducción social en todas sus formas, mediante un conjunto de instituciones, y que la domina mediante la movilización ordenada de los medios de reproducción humana, vale decir de las mujeres".



Fotografía de Sergio Osorio Carrizosa

decir que la cultura es el conjunto de conocimientos, creencias, costumbres, tradiciones, historia oral, gastronomía y riqueza ancestral que nos caracterizan, de acuerdo con el territorio que habitamos, su geografía y cosmovisión. Todos estos elementos nos dan pertenencia; al hilar el tejido social en convivencias, fiestas, trabajo y unidad logramos que nuestra cultura perdure más allá de la visión del desarrollo o la hegemonía cultural.

La fiesta del Día de Muertos, de Todos los Santos o Fieles Difuntos es resultado del sincretismo de la cultura prehispánica y la religión cristiana occidental, así es nuestra gran riqueza ancestral, herencia cultural, que debemos preservar y procurar no dejar morir bajo la guadaña del sistema actual.

Para poder entender nuestra cultura es imperante concebirla como un proceso de vida en el que convergen distintos y diversos componentes icónicos, espacio donde los simbolismos, colores y olores se entretajan en el entramado social, otorgándonos identidad. La cultura es el modo de ser y pensar de un pueblo o comunidad, es un proceso de vida.

## Referencias

- García C., N. (1984).** *Cultura y sociedad: una introducción. Cuadernos de información y divulgación para maestros bilingües.* México: Dirección General de Educación Indígena de la SEP.
- Giménez, G. (2005).** *La teoría y el análisis de la cultura*, vol. 1. México: Conaculta.
- Gramsci, A. (1975).** *El materialismo histórico y la filosofía de Benedetto Croce. Obras de Antonio Gramsci*, vol. 3. México: Juan Pablos editor.
- Meillassoux, C. (1989).** *Mujeres, Graneros y Capitales.* México: Siglo XXI editores.

# La animación *stop motion*, **una experiencia formativa para niñas y niños**

Sergio Osorio-Carrizosa<sup>1</sup> y  
Erik Eduardo Quiroz-López<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Licenciado en Ciencias de la Educación, profesor de Asignatura de la Licenciatura en Ciencias de la Educación del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca.

<sup>2</sup> Egresado de la Licenciatura en Ciencias de la Educación del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca.

### Resumen

El presente artículo invita a pensar en el cine de animación como un recurso que sirva de apoyo al proceso formativo de las niñas y los niños dentro del aula. Se compone de tres apartados: en el primero se comparte la experiencia del colectivo; después se examinan los talleres de animación y otras formas de trabajo pedagógico en el aula y al final se analizan las implicaciones del juego en la formación infantil.

**Palabras clave:** Cine de animación, niñez, juego, creatividad, imaginación.

### Abstract

This paper invites you to think about animation cinema as a resource to use, that supports the educational process of girls and boys in the classroom. It is made up of three sections: in the first, the collective's experience is shared; Afterwards, animation workshops are examined as other forms of pedagogical work in the classroom, and at the end the implications of play in the formation of childhood are analyzed.

**Keywords:** Cinema animation, childhood, game, creativity, imagination.

## Introducción

Acercar el cine a las niñas y a los niños constituye un ejercicio significativo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito escolar. Hay diferentes maneras de llevar este arte al salón de clases, una de ellas es a través de talleres de animación. En el presente artículo queremos contarte la experiencia de trabajar con niñas y niños en las escuelas públicas de Oaxaca y, más que hablar de resultados, nos gustaría compartir los retos, logros y reflexiones en torno al proceso creativo de la niñez oaxaqueña.

En un primer momento planteamos la importancia de intervenir desde el colectivo y la propuesta de proyectos participativos en contextos escolares; en segundo lugar, examinamos el trabajo que se lleva a cabo con niñas y niños en los talleres de animación que se imparten en escuelas públicas, a fin posibilitar otras maneras de la práctica pedagógica en las aulas y, por último, exponemos las implicaciones en la formación de la infancia a través del juego y el respeto a su autonomía para el desarrollo de habilidades y capacidades creativas, de colaboración y trabajo en equipo.

### “¡Anímate! en tu escuela”

¿Un colectivo más en Oaxaca? ¿Vale la pena juntarse para trabajar en lo que nos gusta? Estas son algunas preguntas que nos formularon al iniciar nuestra propuesta, al final podemos decir claramente que sí, sí vale la pena trabajar en colectivo; sobre todo si se trata de la niñez, el cine y la educación. Estos son los elementos que dan vida al Colectivo Tizanduche,<sup>3</sup> el cual se conforma por un grupo de profesionales de la educación<sup>4</sup> interesados en difundir los derechos de las niñas y los niños, el acceso a las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y promover la cultura.

---

<sup>3</sup> <https://www.facebook.com/Colectivo-Tizanduche-110344577116800/>

<sup>4</sup> Sergio Osorio Carrizosa, Erik Eduardo Quiroz López y André Sánchez Pérez.

El objetivo del Colectivo Tizanduche es impulsar la innovación educativa en espacios escolares a través de proyectos participativos acordes con las necesidades de las comunidades donde se llevan a cabo. Por ello trabajamos en escuelas primarias del estado de Oaxaca, preferentemente ubicadas en comunidades rurales o en áreas denominadas periféricas respecto de la ciudad. Ejemplo de estos proyectos son los talleres que se realizaron sobre animación (*stop motion*), titulados “¡Anímate! en tu escuela”.

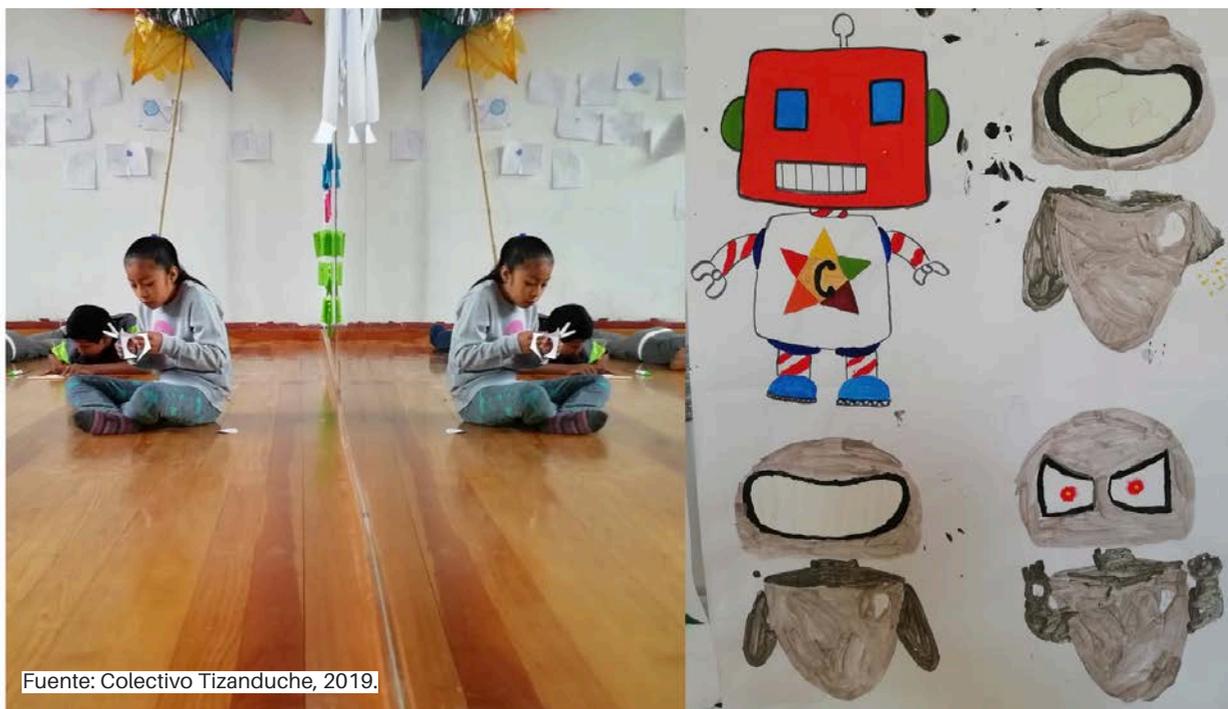
Los talleres de *stop motion* permiten a niños y niñas de distintos contextos formar grupos participativos para generar cortometrajes hechos por ellos/as mismos/as. Bajo esta premisa, desarrollamos una labor de una semana, tiempo necesario para llevar a cabo diferentes actividades que propician procesos creativos y formativos, cuyo resultado es un cortometraje animado.

### **Imágenes con vida: cortos animados y la niñez oaxaqueña**

Los comienzos del cine indudablemente están relacionados con inventos y artefactos que en un principio servían para divertir a la niñez, como el taumatropo, juego que consiste en dos dibujos diferentes en ambas caras de un disco que al girar producen la ilusión de dos imágenes en una misma. Al respecto, “John A. Paris, [...] en 1825 creó el denominado taumatropo, considerado como el prototipo de los juguetes que se apoyaban en las leyes de la óptica para atraer el interés de la infancia” (Pereira, 2005, p. 35).

Con el paso del tiempo se fueron estableciendo otras opciones de hacer cine. A principios del siglo XX surgió el cine de animación, proceso en el que se sustituyeron las fotografías por la proyección de dibujos a gran velocidad.

Por eso el concepto de animación se asocia a movimiento, pero si se nos permite, podemos recurrir a la etimología de la palabra para captar toda la riqueza que posee el concepto. Animación viene del término griego “anemos” (viento, aliento) pero también del término latino “animus” (lo que da ánimo, vida). Por lo tanto, cuando utilizamos la palabra animación nos estamos refiriendo a imágenes en movimiento, pero también a imágenes con vida. Se trata de generar, conservar y presentar imágenes que producen la sensación de movimiento gracias a la rápida sucesión con la que se proyectan (Pereira, 2005, p. 24).



Fuente: Colectivo Tizanduche, 2019.

Este movimiento que crea imágenes “con vida” se filma paso a paso, por ello el término en inglés que refiere a esta técnica se llama *stop motion*, que literalmente alude a detener el movimiento para grabar cuadro por cuadro; luego se le da movimiento y vida a una gran historia.

Es sorprendente observar a las niñas y los niños participando en el proceso creativo y adentrarse en el maravilloso mundo del *stop motion*. Esta técnica del cine es la que más se ha acercado al público infantil y éste, a su vez, la ha aceptado con gran emoción y asombro para dar vida a sus propias historias.

La animación es solo un pretexto para que niñas y niños desarrollen su creatividad, conozcan algo diferente que les impresione, que les llame la atención y den rienda suelta a su imaginación. El *stop motion* es una herramienta para activar la mente y expresar ficciones que aún no han sido contadas o recreadas en un cortometraje.

El cine de animación es muy amplio, ya que existen diferentes técnicas. En el transcurso de nuestros talleres utilizamos tres técnicas en particular: *cut out* o animación con recortes,<sup>5</sup> pixilación<sup>6</sup> y *claymation* o plastilina.<sup>7</sup>

<sup>5</sup> *Cut out* o animación con recortes se logra dibujando y recortando los objetos y los personajes, posteriormente se colocan en un escenario y se filma cada paso.

<sup>6</sup> En la pixilación nuestro objetivo a grabar es el cuerpo humano, los actores son usados como objetos y de igual manera se les graba movimiento por movimiento.

<sup>7</sup> *Claymation* o plastilina es la más utilizada en la grabación de cortometrajes y largometrajes, para su realización no solo se usa plastilina, sino todos aquellos materiales maleables (barro, arena, masa, etcétera).



Fuente: Colectivo Tizanduche, 2019.

Estas técnicas son las más utilizadas dentro del *stop motion*, ya que todas cumplen con el elemento primordial: grabar paso por paso; es decir, “el principio mismo en el que se basa la animación: la sensación de movimiento a partir de dibujos, figuras recortadas, marionetas o muñecos de plastilina o de cualquier otro material” (Pereira, 2005, p. 25).

### **El juego y la autonomía como motor creativo**

Emprender un proyecto de animación con niñas y niños requiere ejecutarse organizadamente y sin prisas, es necesario trabajar con distintas herramientas que hagan divertida e interesante la actividad. Además de implementar las técnicas antes mencionadas, el juego es el mejor recurso para efectuar todas las tareas del taller, porque cumple una función esencial en la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades en la niñez. Así también, a través de esta actividad, los/as niños/as aprenden a relacionarse con los otros y a trabajar en equipo, además de que fortalecen su capacidad creativa y organizativa, para posteriormente poner en práctica todo lo aprendido. De ahí que el juego nos muestra “la importancia capital que tiene en el desarrollo total del niño, en la conformación de una personalidad sana y equilibrada y en el valor de las relaciones sociales que estructura” (Zapata, 1995, p. 32).



Fuente: Colectivo Tizanduche, 2019.

Lo anterior cobra sentido cuando en los talleres de animación se elabora el taumatropo, cuando se construyen los escenarios con materiales reciclados, cuando se crean personajes elaborados con plastilina y objetos locales tales como hojas de papel, ramas secas de los árboles, piedras, tierra, arena, etcétera. Todo ello se vuelve un pretexto para cultivar en el niño y la niña habilidades y capacidades creativas, formas colaborativas y cooperativas de organización pero, sobre todo, respeto a su autonomía.

Al respecto, Paulo Freire apunta que un saber imprescindible en la práctica educativa es “el respeto debido a la autonomía del ser del educando” (Freire, 2004, p. 58), lo cual se toma en cuenta en cada uno de los pasos del proceso de creación de un cortometraje, pues son niñas y niños quienes eligen e inventan las historias, personajes y materiales; se respeta su gusto estético, sus inquietudes y su narrativa.

Las niñas y los niños se organizan y se ponen de acuerdo para trabajar y colaborar, para llevar a cabo aquello que imaginaron entre todos y todas a fin de materializarlo en un cortometraje animado. Tanto sus historias como sus personajes son creaciones que imaginan en conjunto.

La forma de trabajo es en colectivo y de manera cooperativa, cada uno/a de las y los participantes sabe que cuando se labora en equipo todas y todos aportan algo a la historia que quieren contar, buscan siempre opciones para organizarse y trabajar que los lleven a cumplir los objetivos propuestos. Saben que si una persona no trabaja, no podrán avanzar de manera conjunta; por eso, ellos/as mismos/as tienen que apoyarse e invitar al otro u otra a que colabore.

En los proyectos de animación que se llevan a cabo con niñas y niños es necesaria la toma de acuerdos que contribuyan al desarrollo de las actividades. De ahí que resulte importante incentivar la autonomía, que como saber de la práctica educativa implica “la capacidad de diálogo verdadera, en la cual los sujetos dialógicos aprenden y crecen en la diferencia, sobre todo en su respeto” (Freire, 2004, p. 59). Hacer un cortometraje de *stop motion* requiere de muchos pasos a seguir y demanda tiempo y organización, cada uno/a de las y los participantes desempeña un papel esencial en el desarrollo. A pesar de la complejidad del cine de animación, sabemos que niñas y niños poseen una gran imaginación, trabajan en equipo y cooperan entre todas y todos: dialogan, escuchan, opinan, eligen, votan, organizadamente. Como muestra del trabajo que han hecho, te compartimos un enlace donde podrás ver distintos cortometrajes animados realizados entre julio y septiembre de 2019.<sup>8</sup>



Fuente: Colectivo Tizanduche, 2019.

<sup>8</sup> Disponible en <http://ccemx.org/animate/>



Fuente: Colectivo Tizanduche, 2019.

### Conclusión

A manera de conclusión, y con base en la experiencia del Colectivo Tizanduche, afirmamos que es necesario seguir acercando el cine a las niñas y los niños, en sus diferentes manifestaciones, desde la proyección de películas hasta la implementación de talleres que les brinden las herramientas para crear sus propias animaciones. Tenemos presente la importancia y el valor que tiene el cine en la formación de la niñez, ya que en nuestros tiempos se vive en un mundo completamente audiovisual, creemos que este recurso puede ser uno de los mejores medios de expresión para que las voces de niñas y niños sean escuchadas.

### Referencias

Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. España: Siglo XXI editores.

Pereira, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Barcelona: PPU S. A. <https://consumoetico.webs.uvigo.es/textos/textos/1cine.pdf>

Zapata, O. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria. Didáctica de la psicología genética*. México: Editorial Pax México.

# La gestión y el consumo cultural a través de plataformas digitales en tiempos de pandemia

Xóchitl Martínez-Ruiz, Emiliano Axayácatl Martínez-Bazán, Yazmín García-Jiménez y Sarita Lizett Robledo-Méndez<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Estudiantes de la Licenciatura en Gestión Cultural y Desarrollo Sustentable de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca, Morelos s/n, Col. Centro Ex Convento San José.

## Resumen

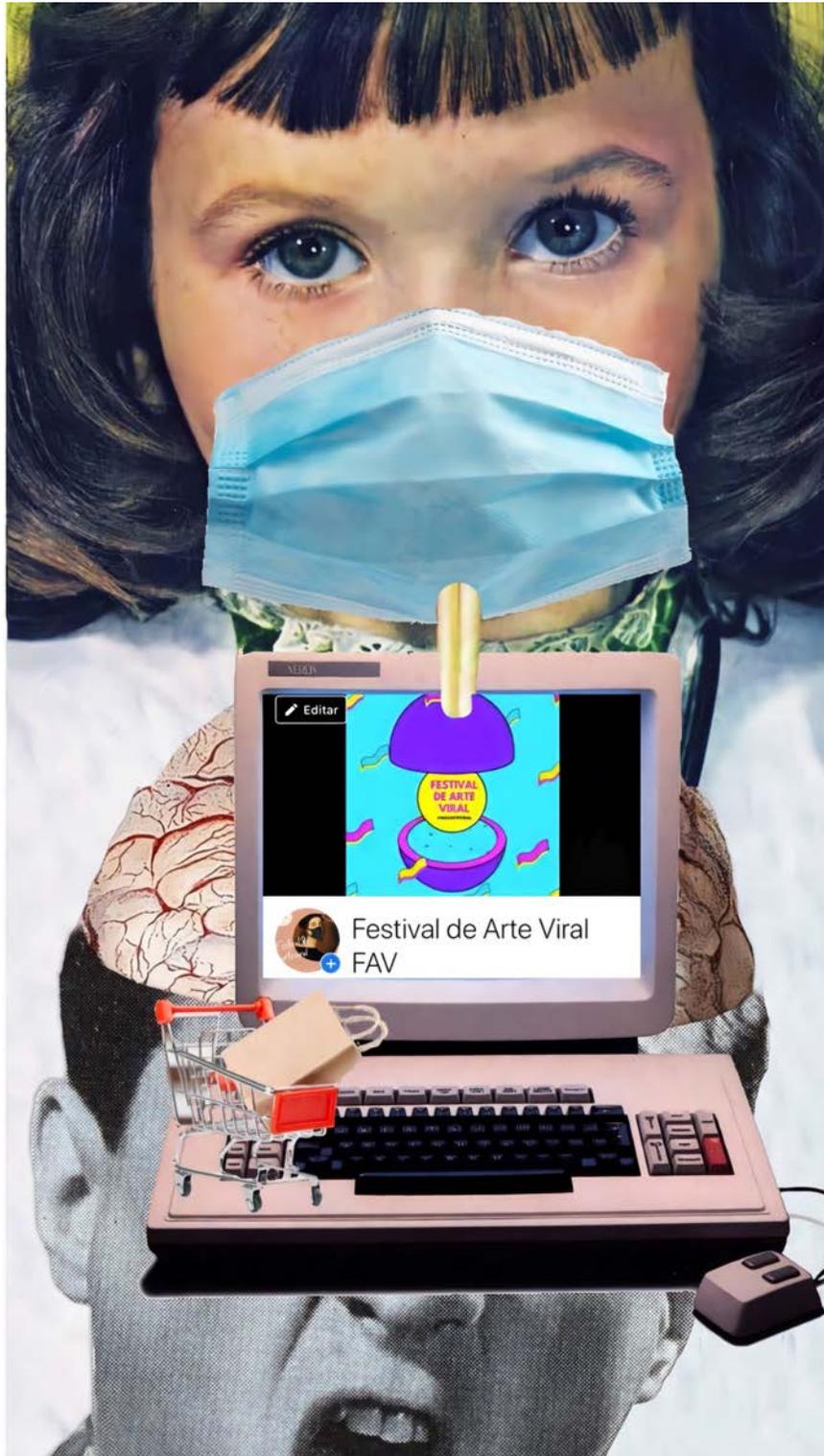
¿Qué es la gestión cultural?  
¿Qué es el consumo cultural?  
¿Cómo han cambiado durante la pandemia que vivimos hoy en día? En este artículo abordaremos los impactos que ha tenido el consumo cultural a razón del aislamiento social propiciado por la COVID-19, que se ha limitado casi por completo a eventos en línea a través de diversas plataformas digitales. Por ello, el eje que articula este análisis es la respuesta que ha dado el sector cultural a estos cambios, en particular el quehacer de los/as gestores/as culturales, quienes han tenido que echar mano de los espacios digitales como una herramienta indispensable para efectuar su labor y que, sin duda, se han vuelto parte de nuestra cotidianidad.

**Palabras clave:** Gestión cultural, consumo cultural, plataformas digitales, pandemia.

## Abstract

What is cultural management?  
What is cultural consumption?  
How have they changed during the pandemic we are experiencing today? In this article we will address the impacts that cultural consumption has had due to the social isolation caused by COVID-19, which has turned almost entirely to online events through various digital platforms. For this reason, the axis that articulates this analysis is the response that the cultural sector has given to these changes, particularly the work of the cultural managers; Those who have had to use digital spaces as an indispensable tool to carry out their work and who, without a doubt, have become inherent in our daily lives.

**Keywords:** Cultural management, cultural consumption, digital platforms, pandemic.



Fotografía de Sarita Lizett Robledo Méndez

## **Introducción**

Es necesario partir de revisar la situación actual del sector cultural, para después exponer el papel de las gestoras y gestores culturales y su relación con el uso de las plataformas digitales; enseguida se formulan cuestionamientos sobre el trabajo con los consumos culturales y su dinámica tanto local como global. Para finalizar, se analizan los aprendizajes y las aportaciones de una práctica escolar que un grupo de estudiantes de la Licenciatura en Gestión Cultural y Desarrollo Sustentable de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca (UABJO) llevaron a cabo para explorar el uso de las plataformas digitales como gestores/as culturales en tiempos de COVID-19.

### **De la emergencia sanitaria a la emergencia cultural virtual**

La conexión con el mundo digital que presumimos a las generaciones anteriores a la nuestra se nubló y acortó nuestra "libertad". Ahora pasamos largas horas frente a la computadora o en el celular por trabajo o estudio, e incluso por diversión y esparcimiento. Esa conexión que aparentemente era por decisión propia se volvió un tanto obligatoria; muchas aplicaciones, memes, videos, conciertos y repositorios en línea trataban de atenuar las dificultades del aislamiento social.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) sostiene que la cultura, el arte y las industrias creativas son algunos de los sectores más afectados por las medidas sanitarias que se implementaron, lo cual derivó en que muchos/as trabajadores/as culturales y artistas perdieran sus fuentes de ingreso, además de que la cancelación de todas las actividades provocó dificultades especialmente a las pequeñas y medianas empresas, que son el principal componente de estos ámbitos (Unesco, 2020).

En el contexto de la pandemia que estamos viviendo se ha generado un impacto importante en el sector de la cultura y el arte. En la mayoría de los casos, la comunidad artística se ha tenido que adaptar a las condiciones de sanidad establecidas, lo que ha propiciado cambios en la producción y consumo culturales. En este sentido, las y los artistas han creado propuestas innovadoras que pueden ser transmitidas y consumidas por medio de las plataformas digitales, reduciendo las experiencias y el sentido de las artes solamente a una interacción virtual con el/la espectador/a, a través de las pantallas.

Algunos sectores como la música han ofrecido conciertos que se transmiten en vivo; en la esfera de la danza, los/as bailarines/as hacen demostraciones de su trabajo en casa; en cuanto a la literatura, se apoya de las posibilidades audiovisuales que se experimentan hoy en día, así como del e-book. En tanto se vuelve a los escenarios habituales, las mentes creativas siempre encontrarán un espacio y una solución para seguir compartiendo la cultura y el arte.

### **La gestión cultural y plataformas digitales**

La gestión cultural es complicada de definir respecto de su concepto y campos de acción, pero partiendo de sus significados, podemos concluir que se refiere a la administración de recursos, bienes y servicios que forman parte del espectro de la cultura. A su vez, la gestión cultural está muy relacionada con diseñar, promover y difundir proyectos en entornos artístico-culturales (McGregor, 2004).

Como gestores/as culturales en formación y estudiantes universitarios/as hemos visto los cambios que han traído las medidas sanitarias, como el aislamiento social, encaminadas a disminuir los riesgos de contagio. Éstas han modificado la forma de estudiar y tomar clases en línea, de promover y proyectar nuestro trabajo artístico a través de plataformas digitales como la única herramienta para cumplir con diferentes tareas, entre ellas, presentar y divulgar proyectos, además de concentrar públicos.

Las plataformas digitales representan grandes recursos para la gestión cultural hoy en día, ya que no solo nos permite una interacción con la sociedad a la hora de la distribución y difusión de nuestros productos, proyectos o servicios, sino que también podemos visibilizar problemáticas sociales en las que podemos actuar.

Actualmente es mediante las plataformas virtuales que tenemos una interacción con el exterior y con los hechos que se están suscitando en el mundo entero. En la esfera del ejercicio profesional de las y los gestores/as culturales, se torna imprescindible crear, revitalizar, afianzar y fortalecer el trabajo en conjunto con otras redes, instituciones y sectores, como el económico y social, para diversificar y proponer distintos proyectos culturales que desdibujen las fronteras de las disciplinas y las ideas hegemónicas de la cultura.

### **Mirada al consumo cultural**

Durante los tres meses previos a la pandemia ¿fuiste a ver una obra de teatro, un concierto, una exposición de pintura o fotografía, visitaste un museo? Estas acciones están relacionadas con el concepto de consumo cultural, el cual podemos entender como la adquisición de un bien cultural, es decir, un producto de experiencia, a diferencia de productos utilitarios como una maceta, un auto o una libreta (Throsky citado en Recaman & Ruiz, 2019). Lo que antes podía ser consumido de forma presencial, ahora tomó fuerza en lo virtual; solo por poner un ejemplo: las series y películas de Netflix que ya encontrabas antes de la cuarentena tuvieron mayor demanda en estos tiempos.

Los hábitos de consumo cultural se modificaron y no avizoramos cuándo se podrá retomar la asistencia presencial para disfrutar la oferta cultural de nuestro estado. Sin embargo, ahora tenemos la oportunidad de explorar en el mundo virtual los bienes culturales cercanos a nosotros. En este sentido, hagamos el siguiente ejercicio: ¿a qué personas seguimos en Instagram?, ¿a qué canales de YouTube estamos

Así como tenemos la posibilidad de conectarnos de manera global por medio de internet, consideramos importante explorar lo que se encuentra en nuestro entorno inmediato

suscritos/as? Revisa tu muro de Facebook y pregúntate cuántos de tus amigos son de tu estado, quiénes y cómo comparten contenido sobre artistas locales.

A veces, tener contacto con productos culturales de otros países (animes, K-pop y películas) nos ayuda a conocer otras realidades y entender de forma general la cultura de diferentes territorios; no obstante, así como tenemos la posibilidad de conectarnos de manera global por medio de internet, consideramos importante explorar lo que se encuentra en nuestro entorno inmediato, es decir, en el ámbito local y más aún en el contexto de crisis generalizada por la pandemia. Músicos/as, bailarines/as, actores, actrices, artesanos/as de Oaxaca también se enfrentan a la realidad de la COVID-19 y aunque las redes sociales, las plataformas digitales de contenido audiovisual, incluso las conferencias, les permitan seguir en contacto con el público que estaban construyendo, les resulta un reto competir con las grandes industrias culturales que también buscan adaptarse a estas nuevas realidades.

### **Gestoras y gestores culturales en acción**

Desde el día uno de la cuarentena el sector cultural supo abonar con respuestas creativas al aislamiento social para transitarlo de forma más llevadera. Como estudiantes de Gestión Cultural y como parte de nuestra formación profesional, nos propusimos crear un espacio para la difusión de artistas locales, es decir, oaxaqueños/as; hombres y mujeres que vieron afectada su labor cultural por el confinamiento, lo que nos permitió repensarnos en torno a nuestra propia organización y los alcances en medios digitales en lo que respecta a la gestión cultural.

El espacio de difusión se llamó Festival de Arte Viral (FAV), realizado por los/as estudiantes del sexto semestre de la Licenciatura en Gestión Cultural y Desarrollo Sustentable de la Facultad de Bellas Artes de la UABJO<sup>2</sup>, llevado a cabo para lograr los siguientes objetivos:

<sup>2</sup> En el marco de la Unidad Formativa Liderazgo Organizacional, a cargo de la L.C.E. Liliana Silva Carmona.

- Difundir el trabajo de los distintos artistas y grupos artísticos que radican en el estado.
- Promover entre diferentes públicos las actividades artísticas, en sus diversas disciplinas, creadas a nivel local.
- Ofrecer a los diferentes públicos recreación, disfrute y entretenimiento desde casa, con toda la oferta artística estatal.

El afuera de la gestión cultural se volvió adentro, en las pantallas. Desde ahí quisimos accionar y nos encontramos con varias dificultades, pero también con la posibilidad de repensar las acciones y desafíos de esta tarea en tiempos de confinamiento. Este tipo de actividades nos sirven como experimento, estudio y mapeo social, mediante las cuales podemos conocer el tipo de material que consume nuestra comunidad oaxaqueña y así generar propuestas de innovación. Sin duda alguna, querer provocar un impacto social positivo requiere de mucho trabajo, desde tener muy claro el concepto de lo que se va a publicar, hasta dar seguimiento y propiciar la continuidad del público.

Gracias al Festival de Arte Viral se vivieron grandes y diversas experiencias tanto individuales como colectivas. En definitiva, los aprendizajes más significativos se obtuvieron del trabajo en equipo, la *compertencia* de ideas, saberes y propuestas. Crear un espacio para la difusión de artistas locales permitió repensarnos en torno a nuestra propia organización y alcances en medios digitales.

La gestión cultural en tiempos de la COVID-19 permitió cambiar hacia el trabajo en línea y a distancia. En este tenor, aprendimos que las plataformas digitales son instrumentos, nunca serán para nosotros/as finalidades en sí mismas, son medios de comunicación y difusión, pero si deseamos potenciar su uso necesitamos formarnos y desarrollar otras capacidades y habilidades para poder participar abiertamente en medios digitales, tanto de manera sincrónica como asincrónica. Así también, se necesita fortalecer el respeto y la libertad de opinión en cualquier medio o canal, considerando la diversidad de sentir-pensar de nuestra comunidad.



Fotografía de Sergio Osorio Carrizosa

Otro aprendizaje es saber disentir, pero también reconocer que cada propuesta tiene una historia y una red social distinta que configura perfiles e intereses específicos; como en las redes sociales, en las que se tienen amigos en común, debemos encontrar lo que nos une, esos puntos que permitan crear, generar, hacer gestión cultural en cualquier plataforma real o virtual.

### Conclusión

Este confinamiento nos hizo reflexionar acerca de lo irremplazable de la condición humana; el contacto social, el *face to face*, que no lo sustituye el Facebook to Facebook. Nadie esperaba o se imaginaba lo estresante que resultaría estar en cuarentena y que se extendería hasta hoy en día. Aun en esta situación, podemos encontrar las oportunidades de pensar sobre nuestro consumo cultural a través de las plataformas digitales, así como las posibilidades de trabajar con esta herramienta en los proyectos de gestión cultural; pero sobre todo, para explorar el contexto por el que atraviesa el sector cultural y buscar las soluciones adecuadas de modo que siga presente la diversidad de los bienes culturales para ser consumidos, tanto de origen local como global.

### Referencias

**McGregor, J. A. (coord.). (2004).** *Proyectos culturales: sus configuraciones y desafíos para el cambio social*. México: Secretaría de Cultura.

**Recaman M., A. L. & Ruiz G., J. A. (editores académicos y compiladores). (2019).** *Organizaciones culturales y creativas: gerencia e implicaciones prácticas*. Colombia: Universidad de los Andes.

**Unesco. (2020).** *¿Cómo la crisis de la COVID-19 afecta al sector cultura en América Central?* Recuperado de <https://es.unesco.org/news/como-tesis-covid-19-afecta-al-sector-cultura-america-central>

## Normas editoriales para publicar en *Ra ríó guendaruyubi*

*Ra ríó guendaruyubi* ("donde hay búsqueda"), revista de divulgación dirigida a estudiantes de bachillerato y público en general. Cada número desarrolla un tema específico, explicado de manera clara y sencilla por investigadores/as, estudiantes de la Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca (UABJO) y de la comunidad científica de México y el mundo. Es una publicación cuatrimestral, editada y distribuida por la UABJO.

Objetivo: Ser un espacio para compartir conocimientos y experiencias en lenguaje sencillo, acorde con el nivel de estudios de estudiantes de bachillerato y el público interesado, con el objetivo de que los/as lectores/as obtengan un conocimiento básico, ordenado y veraz del tema que se desarrolla en cada número.

Convocatoria de artículos: La convocatoria está dirigida a investigadores/as, estudiantes y egresados/as de las diferentes áreas del conocimiento de la Universidad Autónoma "Benito Juárez" de Oaxaca y de la comunidad científica de México y el mundo.

*Ra ríó guendaruyubi* recibe artículos originales e inéditos bajo convocatoria anual, por lo que los/as autores/as que contribuyan en ella deberán apegarse a las siguientes normas:

1. La revista aceptará trabajos escritos en español o en una lengua indígena de las que cuentan con lenguaje escrito reconocido oficialmente.
2. Los archivos deberán enviarse en formato Word 97-2013, en hoja tamaño carta, fuente Arial a 12 puntos. Los márgenes superior e inferior de la página deben ser de 2.5 cm y de 3 cm para el derecho e izquierdo, con un interlineado de 1.5. La extensión de los artículos será definida por el/la responsable del número, considerando que la revista tiene un máximo de 30 cuartillas (páginas) en word.
3. En la redacción se respetarán las normas internacionales relativas a las abreviaturas, a los símbolos, a la nomenclatura anatómica, zoológica, botánica, química, a la transliteración terminológica, sistema de unidades, etcétera.
4. Todo trabajo deberá incluir las siguientes secciones, con las características especificadas.

### 4.1 En la primera página:

- a. Título del trabajo en español, inglés o en una lengua indígena. El título deberá ser tan corto como sea posible, siempre que contenga las palabras clave del trabajo, de manera que permita identificar la naturaleza y contenido de éste, aun cuando se publique en citas e índices bibliográficos. No se deben utilizar abreviaturas.
- b. Nombre completo del o los/as autores/as, iniciando con el (los) nombre(s) de pila, luego

los apellidos paterno y materno; ejemplo: Andrés Hernández Scandy, Mariana Tafoya-Parra. El/la autor/a de correspondencia debe estar identificado con un asterisco e incluir su correo electrónico.

c. Institución a la que representan, sin abreviaturas y la dirección completa de la misma (en una nota a pie), especificando el país.

4.2 Resumen en español o lengua indígena y abstract con un máximo de 150 palabras. Luego de cada resumen se anotarán de tres a cinco palabras o frases cortas-clave (key words) que ayuden a clasificar el artículo.

4.3 Notas a pie de página: a 10 puntos con las mismas características que el cuerpo del texto, deberán ser únicamente aclaratorias o explicativas, sólo servirán para ampliar o ilustrar lo dicho en el cuerpo del texto.

4.4 El trabajo puede incluir fotografías, gráficos, imágenes, cuadros y mapas que ilustren el contenido, en el texto se debe mencionar dónde se insertarán y deberán enviarse por separado de manera electrónica y con sus respectivas fuentes de información.

4.5 Se recomienda presentar cada cuadro y figura en hojas separadas; los cuadros deberán estar numerados, tener título o leyenda explicativa, de manera que se comprendan por sí mismos sin necesidad de leer el texto.

a. Se entiende por cuadro al conjunto de nombres, cifras u otros datos presentados ordenadamente en columnas o renglones, de modo que se advierta la relación existente entre ellos. Deberán ser enviados en archivos individuales, en formato Word, con líneas horizontales y verticales, a fin de que pueda corregirse la ortografía o modificar su tamaño.

b. Las figuras (gráficas, imágenes, dibujos, etcétera) deberán enviarse en los programas Excell para Windows, Corel Draw o Harvard Graphics, y presentarse en archivos individuales con el número progresivo correspondiente y pie de figura que la explique.

c. Las fotografías deberán enviarse en archivos individuales con alta resolución (300 píxeles por pulgada), en formatos gif, tiff, jpg. Se deben especificar los diámetros de aumento en las microfotografías que se incluyan.

4.6 Por la naturaleza de la revista, es recomendable que el/la autor/a no escatime en el material gráfico a incluir y que éste sea original.

4.7 De requerir la inclusión de archivos de audio, se solicita comunicarse con el/la coordinador/a del número, para detallar las características del archivo.

4.8 Se pueden incluir videos cortos, para lo cual es necesario comunicarse con el/la coordinador/a del número, quien proporcionará las características correspondientes.

4.9 Citas y referencias: al final del texto, las referencias deben separarse de acuerdo con el tipo de material que se consulta: bibliografía, hemerografía, referencias electrónicas, etcétera, en orden alfabético.

La forma de citar dentro del texto se apegará al formato APA 2016: entre paréntesis se anotará el primer apellido del/la autor/a o autores/as, separado con una coma del año de la publicación citada, luego una coma y la abreviatura "p.", y enseguida la página de donde fue tomada la cita: (Castañón, 2014, p. 25). En caso de que sólo se mencione algún trabajo de otro/a autor/a o no se trate de una cita textual, se deberá anotar de esta forma: (Castañón, 2014) o bien dentro de la redacción: Como afirma Castañón (2014)...

Las referencias se consignarán de la siguiente manera:

### Artículo impreso:

Apellido, A. A., Apellido, B. B. & Apellido, C. C. (Año). Título del artículo. *Título de la publicación, volumen*(número), pp-pp.

### Libro:

Apellido, A. A. (Año). *Título*. Ciudad: Editorial.

Capítulo de libro: Apellido, A. A. & Apellidos, A. A. (Año). Título del capítulo. En A. A. Apellido (Ed., Coord., etc.), *Título del libro* (pp-pp). Ciudad: Editorial.

### Versión electrónica de libro impreso:

Apellido, A. A. (Año). *Título*. Recuperado de <http://www.ejemplo.com>

Simposios y conferencias: Apellido, A., & Apellido, A. (mes, año). Título de la presentación. En A. Apellido del/la Presidente(a) del Congreso (Presidencia), Título del simposio. Simposio dirigido por nombre de la Institución organizadora, lugar.

### Tesis:

Apellido, A. & Apellido, A. (Año). *Título de la tesis* (Tesis de pregrado, maestría o doctoral). Nombre de la institución, lugar. Recuperado de [www.ejemplo.com](http://www.ejemplo.com)

5. El Comité Editorial enviará los artículos que reciba a arbitraje con dos pares externos de reconocido prestigio nacional e internacional.
6. Si el artículo fue aceptado con correcciones y/o adaptaciones, éste deberá ser devuelto corregido a la revista en un plazo no mayor a 15 días naturales.
7. El dictamen final será inapelable. Los/as autores/as serán contactados/as vía correo electrónico.
8. *Ra ríó guendaruyubi* solicitará una carta de autorización firmada por todos los/as autores/as en la que declaren estar de acuerdo con que su artículo sea publicado en la revista. En caso de ser coautores/as, indicarán en qué consistió su participación.
9. Los artículos contenidos en esta revista serán responsabilidad exclusivamente de los/as autores/as.
10. Cualquier circunstancia no contemplada en la presente convocatoria será resuelta por el Comité Editorial de Publicaciones UABJO y de *Ra ríó guendaruyubi*.

# RA RÍO

GUENDARUYUBI



UABJO