

CAPÍTULO X
CARTOGRAFÍAS TRANS Y
PROFESIONALIZACIÓN ESTRATÉGICA: UN
MODELO DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN
PARA LA EDUCACIÓN CRÍTICA DESDE LA
AUTOETNOGRAFÍA RELACIONAL Y EL *DESIGN*
***FUTURE* EN ANIMACIÓN Y COMUNICACIÓN**
AUDIOVISUAL (2020-2024)

Jesús Elías Lujambio Oropeza
DOI: <https://doi.org/10.53436/4T9C2d8s>

INTRODUCCIÓN

Este trabajo presenta el enfoque metodológico de investigación-creación implementado desde 2020 en las licenciaturas de Animación y Arte Digital y Comunicación Audiovisual, orientado a transformar los paradigmas educativos tradicionales. Está basado en tres ejes metodológicos: investigación-creación, *design future/design thinking* y autoetnografía, el modelo fomenta una formación profesional que conecta al estudiante con su entorno social, psicológico y biológico. A través de una cartografía conceptual, los estudiantes desarrollan rutas profesionales complejas que integran una conciencia crítica y reflexiva, alineándose con las directrices educativas de la UNESCO, especialmente en su “Visión y marco de los Futuros de la Educación”. Este enfoque transdisciplinario permite formar profesionales capaces de afrontar los desafíos del futuro con una perspectiva holística y ética.

El año 2020 se convirtió en un punto de inflexión paradigmático en múltiples niveles discursivos. El núcleo de reflexión y argumentación se centró en las problemáticas de salud, que emergieron como el principal nodo desde el cual partir para replantear las relaciones y estructuras sociales. Este cambio impulsó la creación de nuevos espacios de interacción social y pública a través de plataformas digitales, marcados por la distancia física que las normativas sanitarias impusieron durante la pandemia. Así, el aparato digital se consolidó como el medio esencial para la construcción de conocimiento y el intercambio de ideas, transformó los modos de relacionarse y concebir el entorno.

Las mesas de discusión especializadas, desde foros de investigación y congresos hasta las actualizaciones de los planes de estudio, se convirtieron en espacios donde nos enfrentamos a la apertura de un diálogo en constante construcción. El mismo sigue trazando sus rutas argumentales y atendiendo a sus necesidades epistemológicas, ontológicas y hauntogenéticas¹ (Fisher, 2014). La literatura (por lo tanto, el arte para nosotros o el medio del *storytelling*) puede desempeñar una función cívica de primer orden, pues su enorme poder para representar circunstancias y perspectivas distintas permite a los estudiantes adoptar la visión de otros, comprendiendo sus sentimientos y experiencias (Guichot, 2015, p. 64). Así, esas mesas de discusión se convierten en espacios clave para plantear perspectivas críticas, al reconocer la diversidad de vivencias y experiencias. Las transformaciones y contingencias que surgieron indican que los repositorios de conocimiento

¹ La hauntología sugiere que estamos perseguidos por futuros que nunca llegarán a concretarse, influyen nuestras narrativas presentes y emergentes (Fisher, 2014).

y las potencias creativas se centrarán cada vez más en la vida digital, se consolida este espacio como el núcleo para la creación y el intercambio de saberes.

En este contexto argumental se encontraban las licenciaturas en Animación y Arte Digital y en Comunicación Audiovisual del Grupo Educativo Siglo 21, desde la actualización de sus planes de estudio en 2018. En ese año, las mesas de trabajo manifestaron ciertas incertidumbres respecto a la enseñanza de las artes y la creatividad, percibidas como espacios puramente técnicos donde el estudiantado y la cátedra se centraban en la actualización de *software*, visto como una forma de cooperativismo industrializado. Este enfoque limitaba las rutas de investigación, impedían su transformación no solo a nivel disciplinario, sino también en los pilares estructurales que fundamentan el estudio académico. La búsqueda de un enfoque más holístico, que trazara líneas hacia una cartografía transdisciplinaria como eje central de construcción del conocimiento, se veía frustrada. Además, la memoria argumentativa de la universidad seguía enfocada en un modelo de investigación desvinculado de las enseñanzas prácticas y creativas, priorizando un aparato documental reflexivo que, aunque valioso, tenía poca relación con las rutas que urgía trazar en ese momento.

En 2020, las disciplinas se encontraban dentro de estos dos marcos estructurales, enfrentaban una reforma educativa centrada en modelos de intercambio digital. Este cambio anteponía la documentación y promovía una pasividad argumentativa, limitada en su capacidad de generar rutas complejas de conocimiento. Por lo tanto, un rompimiento y actualización de los modelos educativos centrados en crear marcos transdisciplinares y transmediales –o, como preferimos llamar, “car-

tografías trans”– se volvió necesario y liberador para esta búsqueda. Estos marcos de investigación “trans” reflejan inquietudes compartidas por otros espacios universitarios que también buscaban nuevas formas de manifestar el conocimiento y su investigación. Sin embargo, el reto dentro del aula y de los procesos de manifestación de los conocimientos adquiridos, como la investigación para la obtención del grado académico, se imprimiría en la necesidad de creación de rutas más complejas, esenciales para una reflexión crítica y profunda. Como sugiere Nussbaum, es deber del educador “buscar obras que favorezcan la empatía y el hacer conjeturas: algunas probablemente formarán parte del ‘canon’ de la literatura occidental, pero también habrá que añadir textos más contemporáneos que conectaran a los estudiantes con problemáticas actuales” (en Guichot, 2015, p. 64).

Estos cambios se diseñaron a partir de una necesidad primordial: transformar los modelos de enseñanza tradicionales, en los cuales el estudiante era visto principalmente como un técnico operativo dentro de un esquema industrializado. El objetivo fue reconfigurar al alumno como un ente de creación artística, entendiendo la creación no solo como la producción de obras, sino como un proceso integral de transformación. Este enfoque reconoce al educando como un sujeto creativo, consciente de su entorno social, ético, natural-biológico y sostenible. De esta manera, el alumno responde a las demandas técnicas de su disciplina y, a través de sus propios intereses y visiones, se convierte en un diseñador activo del futuro de su campo y de la sociedad en general.

El paradigma se estructuró alrededor de tres espacios argumentativos clave. Primero, la investigación-

creación, centrada en el arte contemporáneo, donde la obra se entiende como un ensayo crítico y propositivo sobre la sociedad actual. Este enfoque ve cada pieza no solo como un producto estético, sino como una reflexión crítica que interroga y transforma la realidad. En segundo lugar, el *design future*, se plantea como una herramienta conceptual para trazar rutas de creación orientadas hacia la transformación. Esta orientación busca que el diseño responda a demandas del presente y que reflexione críticamente sobre los futuros posibles desde una perspectiva ética y sostenible. Finalmente, la autoetnografía relacional propone una búsqueda para re corporizar y transformar la percepción, entendiendo a los individuos como seres complejos, dotados de narrativas críticas. Por lo que siguiendo la postura de Nussbaum ampliando su perspectiva de lo literario a lo narrativo, no se entiende solo como una experiencia estética, sino también como un medio para plantear dilemas éticos que “perturben” y promuevan una reflexión crítica sobre los conflictos de la vida humana (Guichot, 2015). Esta autoetnografía se fundamenta en modelos de engranajes y sistemas, y sugiere que la creación debe ser un proceso que afecte y sea afectado por las necesidades, exploraciones y descubrimientos del investigador-creador.

La investigación-creación *Cartografías Trans* se inspira en la concepción del *Atlas* de Michel Serres, combinando elementos de laboratorios artísticos con perspectivas transdisciplinares y transmediales para explorar las rutas del conocimiento y la creación en un contexto interconectado. Va más allá de una simple superposición de disciplinas, proponiendo una dinámica fluida en la que conocimiento y creación artística son procesos en transformación continua, interrelaciona-

dos por sistemas complejos. Cartografías Trans se enriquece con las contribuciones de Aby Warburg, cuya obra *Atlas Mnemosyne* examina cómo las imágenes y las ideas circulan a través de diversas temporalidades y contextos culturales, y con el concepto de hauntología de Mark Fisher, que añade una dimensión crítica al conectar el presente con las promesas incumplidas y los ecos del pasado. Así, Cartografías Trans ofrece una forma innovadora de creación artística e intelectual, visualiza los territorios establecidos, los vacíos y los espacios inexplorados, establece conexiones imprevistas y hace visible lo invisible en el proceso de creación.

Se responde a una lógica de transformación educativa donde la transdisciplinariedad y la creación artística se consolidan como vehículos fundamentales para enfrentar los desafíos contemporáneos. La “Visión y marco de los Futuros de la Educación” de la UNESCO promueve una educación que no solo se adapte a las necesidades tecnológicas del presente, sino que también integre una conciencia ética y sostenible, al formar ciudadanos que comprendan su papel en la creación de un futuro más equitativo y responsable. En este sentido, las Cartografías Trans se alinean perfectamente con estos principios, al ofrecer un proceso que permite a los estudiantes explorar su creatividad, además de desarrollar una comprensión profunda de las interconexiones entre las disciplinas y el mundo que los rodea. No busca perpetuar una visión eurocéntrica de la educación, sino que, como mencionan Pauta-Ortiz *et al.* (2023), abre un espacio para la interacción entre diferentes epistemologías y saberes, incluye cosmovisiones como el Sumak Kawsay, que enfatizan la interdependencia entre el ser humano y la naturaleza.

En definitiva, la investigación-creación que se ha desarrollado se presenta como una respuesta proactiva y crítica a los paradigmas educativos del pasado, abre nuevas rutas de creación y conocimiento que responden a los principios de sostenibilidad, ética y creación interdisciplinaria, todos ellos fundamentales para la educación del futuro, tal como lo visualiza la UNESCO.

1. DISEÑO METODOLÓGICO

Se diseñó una metodología que integra la autoetnografía relacional, la teoría del ensamblaje y el *Design Future*, articulando estos enfoques en un proceso denominado Cartografías Trans, el cual fomenta un aprendizaje crítico y creativo, alineado con los principios de justicia social y sostenibilidad (UNESCO, 2020). Este modelo metodológico refleja una búsqueda de obras y proyectos que, tal como señala Nussbaum, “perturben” y planteen dilemas, generando cuestionamientos profundos en los estudiantes y los ayude a formar una postura crítica sobre las experiencias ajenas y propias (Guichot, 2015). Al incorporar proyectos de investigación-creación que desafíen las normas y promuevan la empatía, se cultivan habilidades fundamentales para la participación activa en una sociedad plural.

El diseño metodológico tiene como objetivo que el estudiante-investigador no solo construya una perspectiva crítica sobre un fenómeno, sino que también experimente con visualidades y enfoques profesionales y desarrolle un proceso de adecuación metodológica que impulse su propia exploración creativa. Según Estrada (2012), es crucial “lograr a través de la educación niveles superiores de desarrollo de los valores como reguladores de la actuación de la persona, que garanticen

su libertad y autodeterminación en el enfrentamiento y búsqueda de solución a problemas existentes” (p. 255). Este enfoque responde a la premisa de que la investigación-creación no se reduce a un conjunto rígido de pasos, sino que depende de la capacidad del estudiante para trazar rutas críticas y creativas personalizadas que reflejen su autoría y visión personal (Ellis *et al.*, 2019). La literatura, según Nussbaum (2010), es un ejemplo clave de cómo se puede ampliar la capacidad de ver desde la perspectiva de otros, hay un proceso que fortalece el entendimiento de la diversidad, y también la habilidad para imaginar posibilidades distintas dentro de contextos culturales y sociales variados.

A través de estas rutas, el diseño de proyectos profesionales emerge desde una perspectiva singular, integra reflexión crítica y producción artística en un proceso que responde tanto a los desafíos contemporáneos como a las necesidades del futuro (Srnicek & Williams, 2017). Por ello, el enfoque cartográfico subyace como fundamento, le permite al estudiante conectar puntos nodales que atraviesan múltiples disciplinas y temporalidades, para estructurar así un proceso complejo y significativo de creación. Estrada (2012) subraya que “el método de la valoración permite [...] que el estudiante sea capaz de valorar y reflexionar sobre una actitud o acción realizada en un momento dado, dando lugar al arrepentimiento y a la valoración del acto” (p. 261).

La autoetnografía relacional articula un proceso metodológico que vincula las experiencias personales del investigador con fenómenos sociales, culturales y políticos más amplios. Permite que la narrativa personal se convierta en una herramienta crítica, revela cómo las vivencias individuales no son entes aislados, más bien están profundamente entrelazadas con los contex-

tos en los que se desarrollan (Bénard, 2019). La autoetnografía se construye desde la premisa de que escribir autoetnográficamente es conectar lo autobiográfico y personal con lo cultural, social y político (Ellis, 2004 en Bénard, 2019), lo que impulsa una reflexión profunda sobre las estructuras que configuran tanto la subjetividad como la realidad compartida.

En este marco, el estudiante-investigador no solo narra su experiencia, sino que utiliza esa narrativa para desentrañar las complejidades del contexto en el que habita. La autoetnografía relacional se convierte así en un medio para identificar puntos de convergencia entre la experiencia personal y las dinámicas sociales, culturales y educativas, posibilita cuestionar los discursos dominantes y abrir nuevas rutas de conocimiento. Esta metodología promueve la introspección, además impulsa una reconfiguración crítica de la percepción y orienta al investigador hacia una práctica creativa consciente que responde tanto a sus vivencias como a las demandas del entorno.

Al adoptar esta perspectiva, los alumnos desarrollan una visión más compleja sobre su rol como creadores y sujetos sociales. La autoetnografía relacional se convierte, entonces, en un punto nodal del diseño metodológico, que permite explorar las conexiones entre lo personal y lo cultural, también establece una plataforma desde la cual detonar procesos de creación que transforman al propio investigador y su contexto.

2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA COMO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN: DISEÑANDO NUEVAS VISUALIDADES

El proceso creativo dentro de la investigación-creación posiciona la producción artística como un espacio crítico que cuestiona y transforma la realidad contemporánea. No se trata únicamente de generar productos estéticos, sino de concebir cada obra como un ensayo visual y conceptual que involucra al creador y a su entorno en un proceso de reflexión profunda.

En el marco de estos procesos, laboratorios de investigación-creación como el Near Future Lab, The Animation Workshop o el colectivo LA+Design destacan por utilizar la producción artística como una herramienta para proyectar futuros posibles y construir nuevas visualidades. Por ejemplo, el Animation Workshop utiliza técnicas de animación para explorar narrativas críticas sobre la identidad y la cultura, mientras que LA+Design experimenta con el pensamiento transmedia, utiliza la interacción entre medios para transformar la manera en que se perciben las ciudades y los espacios públicos. En línea con esta metodología, el festival MUTEK promueve la experimentación audiovisual al combinar arte digital y música electrónica, explora los límites de la percepción sensorial y la inmersión.

Además, estos espacios funcionan como laboratorios conceptuales, donde la producción no es un fin, sino una práctica en constante cambio. La metodología del *Design Future* se integra en estos entornos para generar proyecciones especulativas que responden a demandas actuales, y plantean escenarios éticos y sostenibles para el futuro (Srnicek & Williams, 2017). Al incorporar esta perspectiva, los procesos de investigación-creación permiten que la producción artística funcione como un catalizador de cambio, proyectando rutas que anticipan futuros posibles y transformando la percepción del presente.

El Atlas de Warburg y el enfoque cartográfico también son fundamentales en esta metodología. Estos ofrecen un marco para conectar disciplinas y temporalidades, favorecen que las obras artísticas actúen como nodos en una red de significados que cruzan lo social, lo cultural y lo histórico. La producción artística se convierte así en un proceso relacional y dinámico, donde la obra no es un punto final, sino una intersección desde la cual se trazan nuevas rutas de exploración.

Este sesgo metodológico refleja que la producción artística dentro de la investigación-creación trasciende el objeto final, posiciona la creación como un proceso reflexivo y relacional. De este modo, cada obra transforma al creador, y también reconfigura las visualidades y narrativas que estructuran la realidad contemporánea. Su propósito es proyectar escenarios alternativos con los que intervenir en la realidad desde una perspectiva transformadora, fomentar la capacidad de diseñar rutas que anticipen desafíos emergentes y proponer cambios estructurales. Según Srnicek y Williams (2017): la infraestructura tecnológica actual nos brinda recursos sin precedentes para diseñar nuevos sistemas económicos y políticos, si logramos superar la parálisis del imaginario político.

Este enfoque se conecta con los principios antes mencionados, donde las instalaciones artísticas digitales actúan como espacios inmersivos para experimentar futuros que combinan música, arte y tecnología, invitando al público a reflexionar sobre el impacto de las tecnologías emergentes en nuestras vidas cotidianas. Asimismo, en *The Animation Workshop*, los proyectos de los estudiantes utilizan el pensamiento especulativo para imaginar futuros alternativos a través de la animación, conectando el diseño y la narrativa para abordar

problemas sociales complejos. Por su parte, el estudio LA+Design integra el Design Future en sus proyectos urbanos; propone diseños que buscan un equilibrio entre naturaleza y tecnología, con ello fomenta ciudades más sostenibles inspiradas en los principios del Solar Punk.

El Atlas de Warburg y las Cartografías Trans ofrecen marcos complementarios para estructurar estas proyecciones especulativas. Al combinar disciplinas y temporalidades, el Atlas permite visualizar cómo los futuros posibles se vinculan con el pasado y el presente. Las Cartografías Trans, en tanto, ofrecen una metodología flexible para mapear estas conexiones y desarrollar rutas creativas y críticas en la construcción de futuros. En línea con los principios de la UNESCO (2020), esta proyección hacia futuros alternativos fomenta una ciudadanía consciente, orientada a la construcción de un mundo más justo y equitativo.

La hauntología es una metodología que aborda la influencia de las promesas incumplidas y futuros no realizados en las narrativas contemporáneas. Fisher (2014) señala que “la hauntología sugiere que estamos perseguidos por futuros que nunca llegaron a concretarse, influyendo nuestras narrativas presentes y emergentes” (p. 16). Esta perspectiva permite que las producciones creativas interroguen la realidad actual, e investiguen lo que pudo haber sido, planteando preguntas sobre los caminos no tomados y las posibilidades latentes.

En espacios de experimentación artística como MUTEK o The Animation Workshop, esta perspectiva hauntológica se manifiesta en la creación de obras que exploran los márgenes de lo que la tecnología y la sociedad prometieron, pero no cumplieron. Por ejemplo, las instalaciones inmersivas en MUTEK revelan las

tensiones entre las expectativas sobre el futuro digital y las realidades fragmentadas que la tecnología ha dejado a su paso. De manera similar, Near Future Lab utiliza la narrativa especulativa para imaginar futuros que nunca llegaron a concretarse, permitiendo que el diseño especulativo funcione como una herramienta crítica para cuestionar las narrativas dominantes del progreso.

El enfoque de LA+Design también integra esta lógica al imaginar ciudades donde se fusionan lo natural y lo tecnológico, no como un cumplimiento perfecto de las promesas de sostenibilidad, sino como un proceso en constante negociación. Estas proyecciones especulativas reflejan cómo las tensiones entre los futuros imaginados y las realidades presentes moldean nuestras percepciones. Las Cartografías Trans, en este contexto, funcionan como un mapa conceptual para trazar estas conexiones entre lo que fue, lo que es y lo que pudo ser, ofreciendo rutas creativas para articular estas narrativas espectrales.

Además, el Atlas Mnemosyne de Aby Warburg es fundamental para esta metodología, ya que permite visualizar cómo las imágenes y los significados transitan entre diferentes temporalidades, y revela la persistencia de lo espectral en las producciones culturales. Esta perspectiva enriquece la reflexión artística, ofrece herramientas críticas para comprender cómo los futuros perdidos continúan operando en las producciones contemporáneas y abre nuevas rutas para la creación y la imaginación.

Bajo los puntos nodales planteados, la Cartografía Trans se establece como el modelo metodológico central de la investigación-creación en las licenciaturas de Comunicación Audiovisual y Animación y Arte Digital. Esta metodología permite a los estudiantes-inves-

tigadores desarrollar proyectos que integren múltiples temporalidades, disciplinas y narrativas, con conexiones entre lo personal, lo social y lo cultural. Cada mirada contribuye a mapear un entramado de significados que no solo responde a los desafíos contemporáneos, sino que también se proyecta hacia futuros posibles. El modelo busca la formación profesional del estudiante y la creación de un aparato crítico que lo posicione como un agente transformador dentro de la sociedad, consciente de las demandas sociales, culturales y simbólicas de su entorno.

Más que ofrecer soluciones inmediatas a los desafíos de la educación contemporánea, la metodología de Cartografías Trans abre nuevas preguntas y retos alineados con las normativas de la UNESCO hacia el 2050. Estas directrices promueven una educación superior que se articule desde una postura crítica hacia las realidades emergentes y los formatos de la sociedad civil, para fomentar la construcción de futuros más justos y responsables. La integración del arte, la tecnología, la narrativa y la ética se convierte en un proceso dinámico que conecta pasado, presente y futuro (UNESCO, 2020). Este aparato de investigación-creación ha promovido un aprendizaje transdisciplinario y transmedial, permite que los estudiantes no solo exploren sus experiencias personales, sino que también proyectan futuros posibles que respondan a las complejidades del mundo actual.

3. PROYECTOS PRESENTADOS

La implementación de investigación-creación desde la generación 2018-2021 se ha ido reconfigurando y reconstituyendo en evidencias de una investigación-

creación que permite construir puentes reflexivos que, desde una visualidad enmarcada en la autoetnografía, cartografías conceptuales y *design future*, ha dado lugar a obras que trascienden lo técnico para convertirse en exploraciones críticas del entorno social y emocional. Estos proyectos presentados han sido una muestra clara de la transformación que se ha ido posicionando en cada una de las relaciones provocadas desde aparatos mnemotécnicos, por lo que se presentan desde un orden cronológico, y si bien se curó la sección de evidencia de ellos por su temporalidad y relevancia –además son proyectos que han ido empujando la forma de investigar-crear–, no sobra mencionar que bajo este criterio se logró la realización de más de 50 proyectos individuales y colectivos con alcances y raíces que siguen ampliándose.

Se parte con la generación que inició el cambio y en el que destacó el proyecto de Carlos López Medina en 2018, titulado “*12 02: El sonido y ambiente como intimidad*”, hasta los proyectos de años posteriores como “*Memorias de un chilango*” de Ariana Hernández (2019), “*Already Gone*” de Poul Bahena (2021), y “*Muerto Viviente*” de Uriel Aldaco, Luis Mancera e Itzel Martínez (2021), cada uno de estos trabajos se constituye como un nodo de evidencia de las conexiones potencias y desarrollos que, dentro de la metodología de las Cartografías Trans se exploran temas personales y sociales, y desentrañan nuevas formas de conectar la creación artística con el análisis crítico de la realidad.

El análisis de estos casos no busca exclusivamente documentar los logros creativos de los estudiantes, sino también reflexionar sobre cómo la combinación de autoetnografía y *design future* transforma las producciones artísticas en espacios de memoria, imaginación

y crítica. Cada proyecto evidencia cómo la metodología del taller fomenta la capacidad de los estudiantes para articular narrativas complejas, generar diálogos entre lo personal y lo colectivo, y proyectar sus creaciones hacia futuros posibles. Esta selección de casos ofrece una mirada íntima y contundente sobre el potencial de este enfoque en la formación de profesionales críticos y éticamente comprometidos.

1. “12 02: *EL SONIDO Y AMBIENTE COMO INTIMIDAD*”

Carlos López Medina, estudiante de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual, inició su trabajo de titulación en 2018. Evidenció la vinculación de lo personal con la intimidad, al detonar dentro de los primeros procesos de investigación una necesidad de hablar del erotismo y la sexualidad personal traducándose en el proyecto: “12 02: *El sonido y ambiente como intimidad*”. El interés particular en explorar la relación entre el espacio físico, la memoria y la sonoridad lo llevó a desarrollar una obra que trasciende las fronteras de la música tradicional para convertirse en un ejercicio introspectivo de autoetnografía sonora.

El proyecto surge del deseo de capturar y reinterpretar el entorno sonoro que rodea al creador, relacionándolo con estados de emoción íntimos como la nostalgia, la frustración y el diálogo consigo mismo. Desde una mirada autoetnográfica y con la potencia de ideas que surgieron de los textos de George Perec y Byung Chul-Han, como lo *infraordinario* y *la mirada pausada*, buscó la creación de un espacio aural que abordara el impacto del cambio espacial en la percepción del individuo.

Por lo que, enmarcado dentro de los procesos determinados de la investigación-creación que se iban construyendo con esta primera generación “12 02” destacó por su búsqueda Trans y su uso de la autoetnografía para generar una obra que conecta lo íntimo con lo universal. A través de la captura de sonidos ambientales y su transformación en piezas musicales cargadas de emoción, el proyecto refleja una metodología que fomenta la introspección crítica y el diálogo entre el creador y su entorno.

Se emplearon técnicas como *microfoneo* NOS para crear imágenes estéreo con profundidad, y la improvisación melódica para conectar la música compuesta con los sonidos capturados en su entorno inmediato. La cartografía trans y su conceptualización se fue trazando al mapear las relaciones del sonido en el espacio físico directo y la emotividad y si bien a penas se iba integrando una metodología aplicada hacia la construcción de futuros, detonó rutas que abrieron preguntas sobre lo infraordinario en el diseño del futuro y su potencia para repensar el espacio de lo íntimo.

El proyecto culminó en un EP compuesto por cuatro piezas musicales, cada una con una carga emotiva específica:

1. “12 02”: Una pieza íntima que combina sonidos ambientales de su espacio de trabajo con cuerdas resonantes.
2. “14.07.21”: Una representación del miedo al tiempo, con sonidos del cuarto de juegos de sus sobrinas.
3. “SN”: Una metáfora de la frustración, caracterizada por bucles sonoros y un final abrupto.

4. “*MARTES*”: Una síntesis emocional que mezcla frustración, desamor y vulnerabilidad, capturando el sonido de un día lluvioso.

2. “*MEMORIAS DE ALGÚN CHILANGO*”

El proyecto nace de la inquietud de Ariana Hernández, de la Licenciatura en Animación y Arte Digital por trabajar, desde dos vertientes, la hibridez tanto de la exploración técnica en una mirada transmedia y la autoetnografía del cuerpo, la ciudad y la intimidad. Nació del deseo de experimentar la exploración de una posibilidad de lectura hacia la intervención del espacio de cotidianidad desde el realismo mágico y la tecnología digital. Por lo que, desde los colores, las historias, las emociones de la Ciudad de México se manifiesta el libro de artista interactivo.

Aquí se abordan las conexiones nodales entre la ciudad, la cotidianidad, el deseo y el individuo, abre preguntas sobre la influencia de los espacios urbanos en el deseo y en la memoria, por lo que se abordó un enfoque autoetnográfico para plantear el deseo propio y su vinculación con el tránsito y el recorrido; desde la mirada cartográfica se trazaron los mapas trans para afectar e involucrar el relato y la transensorialidad.

Esta investigación amplió las potencias del modelo de investigación-creación al trabajar metáforas de conexiones trans desde una mirada de lo técnico emparejado con lo afectivo y sus potencias discursivas, a partir de sus tres pilares nodales: lo autoetnográfico, el diseño de un futuro tecnológico trans y la exploración de una memoria para la elaboración del relato.

En conjunto la metodología se fue trazando en una construcción relacional que no buscaba transitar

solamente, ni responder dudas, sino una conexión que desde la experiencia transmedial pudiese complejizar las huellas de la memoria que se va construyendo, incluso desde la relación con la realidad virtual, al generar un trazo que no concluye con el escrito, sino que se sigue reconfigurando con el espectador a partir de las emociones y afecciones urbanas en nuestros recuerdos. La combinación y transversalidad de lo mnemónico afectado amplió las potencias del modelo y lo fue configurando como un espacio de apertura y no de cierre, de entropía creativa.

La investigación-creación se manifiesta en una compilación interactiva de cuentos que integran texto, ilustraciones, animaciones y música, accesibles a través de realidad aumentada. Cada cuento incluye elementos visuales y sonoros que se activan mediante dispositivos móviles, permite al lector interactuar con la narrativa mediante formas nuevas y significativas. Lo logra por su capacidad para fusionar elementos tradicionales y digitales, al crear una experiencia narrativa que no solo es visualmente atractiva, sino también emocionalmente resonante. La innovación radica en el uso de la realidad aumentada como puente entre la narrativa clásica y la digital, lo que abre nuevas posibilidades para el arte narrativo interactivo.

4. “ALREADY GONE”

Desde una mirada introspectiva y en la exploración de sonoridades mnemotécnicas, así como de manifestar las potencias de un espectro haughtogenético-creativo que se construye desde el afecto manifestado como no entender y su vínculo con la razón, el proyecto de Poul Bahena creó la visualidad trans manifiesta en un disco

conceptual de EDM en el que se combinan elementos musicales, interactivos y de diseño visual.

Impulsado por un evento afectivo que originó sus construcciones, el proyecto se articula como un acto de sanación frente al vacío persistente que emerge en la nocturnidad y acecha los espectros de la salud mental. Narrado desde una perspectiva mnemotécnica –con la potencialidad de reparar el presente–, el fantasma se materializa en el intento de comunicar emociones complejas: la ausencia de palabras para nombrar la pérdida y el duelo, no solo el individual, sino también el de una estructura lingüística en expansión. Esta última se despliega a través de rutas cartográficas que oscilan entre lo digital y lo analógico, entre algoritmos rítmicos e interactividad sensible desencadenada por la experiencia auditiva.

El álbum opera como cartografía autoetnográfica, reflexiona sobre la falta de lenguaje para procesar el impacto de experiencias no realizadas, tanto en el ámbito interpersonal como intrapersonal. La conceptualización –eje estructurante– organiza las piezas como un viaje narrativo que vincula lo íntimo con lo colectivo, al tiempo que traza rutas hacia futuros aún no manifestados (casi hipersticiosos). Estas rutas emergen de la dedicación compositiva, situada en la transversalidad entre lo digital y lo analógico, y en la dialéctica cuerpo-memoria que se reconfigura durante la grabación del pasado. Así, el proyecto mapea afectos y ausencias, proyecta un horizonte de posibilidades donde lo sonoro se convierte en vehículo para reimaginar futuros latentes y el resultado es un trayecto que abre dimensiones

transaurales, donde lo sonoro trasciende lo auditivo para invocar capas sensoriales y simbólicas entrelazadas.

4. “MUERTO VIVIENTE”

Es una obra colectiva de videodanza desarrollada por Uriel Bernal Aldaco, Luis Santiago Mancera Mejía y Lorena Itzel Martínez Ríos, estudiantes de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual. Este proyecto transmedial emplea la intervención de la imagen realidad espectral que se construye a partir de los deseos manifiestos por el presente, ata toda ruta de deseo del pasado y afecta la construcción del futuro. Manifiesta el concepto e impacto de la fatiga laboral en la sociedad contemporánea mexicana, utiliza el cuerpo como medio principal de expresión. El equipo buscó crear una representación audiovisual que retrate las consecuencias físicas y emocionales del síndrome de *burnout*, una problemática normalizada.

La obra utiliza el género de la videodanza como formato principal, permite un diálogo entre el cuerpo en movimiento y los elementos audiovisuales. Inspirado en la relación entre el cuerpo y la cámara, el proyecto integra movimientos coreográficos, un diseño sonoro inmersivo y locaciones cuidadosamente seleccionadas, crea una narrativa visual y sensorial que critica la cultura laboral dominante y desde la espectroscopia de la realidad virtual, permite una reflexión sobre la fatiga emocional y del *bornout*. Se vinculó y estructuró la narrativa en función de elementos visuales, corporales y sonoros.

Este proyecto no solo amplifica la crítica social, sino que también fomenta una comprensión más pro-

funda de la conexión entre las prácticas laborales y el bienestar físico y emocional, manifiesta la necesidad desde el *design future*, de imaginar un futuro híbrido en donde se explore el escape del cuerpo y de sus ataduras, rompiendo los límites de la carne laboral y complejizando sus potencias y sus devenires.

“Muerto Viviente” destaca por su capacidad para comunicar de manera efectiva un tema complejo como la fatiga laboral a través de una narrativa sensorial. La combinación de movimientos coreográficos expresivos, acompañamiento sonoro único y cinematografía innovadora: ofrece una experiencia que trasciende el formato audiovisual tradicional.

CONCLUSIÓN

Los proyectos presentados: “12 02: El sonido y ambiente como intimidad”, “Memorias de algún Chilango”, “Already Gone” y “Muerto Viviente” ofrecen un panorama integral sobre cómo el modelo de investigación-creación implementado en las licenciaturas de Animación y Arte Digital y Comunicación Audiovisual logra transformar la experiencia educativa y el desarrollo profesional de los estudiantes. Estos casos evidencian, además de un aprendizaje técnico y creativo, una profunda transformación personal, ética y social, demuestran la efectividad del modelo para formar profesionales conscientes y críticos.

Cada proyecto refleja un proceso único de aprendizaje en el que los estudiantes adquirieron habilidades técnicas avanzadas, y desarrollaron capacidades críticas, introspectivas y creativas. A través de la autoetnografía, los estudiantes pudieron reflexionar sobre sus propias experiencias y convertirlas en narrativas uni-

versales, lo que les permitió conectar con audiencias más amplias. Este enfoque alineado con las directrices educativas de la UNESCO evidencia cómo la educación transdisciplinaria puede formar ciudadanos capaces de enfrentar los desafíos del futuro con una visión holística.

El modelo se ha distinguido por su capacidad de fomentar:

1. Autoexploración crítica: Los estudiantes desarrollan narrativas basadas en experiencias personales y contextuales, conectaron lo íntimo con lo social.
2. Integración de tecnologías emergentes: Los proyectos incorporan herramientas tecnológicas para expandir las posibilidades creativas, desde la realidad aumentada hasta experiencias inmersivas.
3. Reflexión ética y sostenibilidad: Cada obra no solo propuso nuevas formas de creación, sino que también reflexionó sobre su impacto cultural, social y ambiental.
4. Construcción de futuros posibles y de vínculos con espectros que se aborden más del texto y del lenguaje: Cada trazo que se construye o que se ha construido manifiesta las posibilidades de que la imagen permita imaginar nuevas cartografías y nuevos devenires.

En línea con la “Visión y marco de los Futuros de la Educación” de la UNESCO, se sigue buscando que este modelo de investigación-creación construya una responsabilidad y afección a nuevas conciencias críticas y éticas, al promover la creación de futuros más

justos y sostenibles. Esto ha implicado una nueva manifestación y posibilidad de investigación, sin perder de vista los lineamientos profesionales de una universidad, la inquietud por un conocimiento que vaya más allá del espectro de lo registrable y la reconfiguración hacia rutas que manifiesten la necesidad de afectar y divulgar. Las Cartografías Trans se deben volver un vehículo clave para abrir nuevas exploraciones. Buscar y mapear intersecciones entre epistemologías, ontologías y hauntologías, ofrece marcos innovadores para imaginar nuevos futuros. Este enfoque de investigación-creación no solo busca equipar a los estudiantes con las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos contemporáneos, sino para abordar la complejidad y una nueva universidad.

REFERENCIAS

- Bénard, S. (2019). *Autoetnografía. Una metodología cualitativa*. Universidad Autónoma de Aguascalientes - El Colegio de San Luis.
- Ellis, C., Adams, T., y Bochner, A. (2019). Autoetnografía: un panorama. En Bénard, S. *La autoetnografía como herramienta crítica en la investigación*, pp. 17-41.
- Estrada, O. (2012). El profesor ante la formación de valores. Aspectos teóricos y prácticos. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 13(3), pp. 240-267. <https://doi.org/10.14201/eks.9140>
- Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Zero Books.
- Guichot, V. (2015). El «enfoque de las capacidades» de Martha Nussbaum y sus consecuencias educativas: hacia una pedagogía socrática pluralista. *Teo-*

- ría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 27(2), pp. 45-70. <https://doi.org/10.14201/teoredu20152724570>
- Nussbaum, M. (2010). *Sin fines de lucro: Por qué la democracia necesita de las humanidades*. Katz Editores.
- Pauta-Ortiz, D., Mansutti-Rodríguez, A., y Collado-Ruano, J. (2023). Aportaciones filosóficas y antropológicas del Sumak Kawsay para las pedagogías de las artes en la Educación Superior ecuatoriana. *Sophia*, 34, pp. 87-101. <https://doi.org/10.17163/soph.n34.2023.03>
- Srnicek, N., & Williams, A. (2017). *Inventar el futuro. Postcapitalismo y un mundo sin trabajo*. Verso Books.
- UNESCO. (2020). *Visión y marco de los Futuros de la educación superior*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373208_spa