

**PROYECTO DE SERVICIO SOCIAL CON MEDIALABMX
(LABORATORIO MEXICANO DE INVESTIGACIÓN MULTIMEDIA AC)**

I. DENOMINACIÓN

Tecnopolítica en México: Materialidad y estética de dispositivos críticos artísticos.

II. JUSTIFICACIÓN

El concepto de tecnopolítica ha sido utilizado desde fines de los años 90s para referir a un conjunto de fenómenos relacionados con el desarrollo tecnológico y su dependencia de sistemas globalizados, que enlazan procesos que van desde extracción de materiales, hasta la producción y manufactura de los dispositivos tecnológicos. Por otro lado, a inicios de este milenio, el termino también empezó a utilizar para reflexionar sobre los efectos políticos causados por las transformaciones impulsadas por las tecnologías y las redes digitales. Finalmente, el termino adquirió un nuevo significado en la última década para referir al uso de los medios digitales dentro de movimientos sociales y protestas.

Mientras que este término es rico en la profundidad crítica de sus reflexiones, presenta algunas facetas problemáticas, como el hecho de representar principalmente una mirada occidental sobre la tecnología, que lee los fenómenos globales en una relación centro-periferia. En este contexto, el presente proyecto busca indagar en las preguntas planteadas por la tecnopolítica, desde un ámbito situado en el contexto inmediato de México. Ello significaría tres cosas: reconocer el lugar que ocupa México en la división global del trabajo y en los procesos de producción tecnológica; por otro lado, analizar como las tecnologías digitales, impactan de forma concreta en la sociedad mexicana; y por último reconoce reconocer la manera en que las protestas y movimientos sociales han hecho uso de las tecnologías digitales en el contexto político mexicano. Desde estas tres inquietudes se reconocen los fenómenos del extractivismo y la maquila como efectos inmediatos del desarrollo tecnológico en nuestro país; al mismo tiempo que se reconoce una larga tradición de apropiación material estética tanto en el contexto



vernáculo, como dentro de los movimientos sociales.

A partir de estas preocupaciones, el proyecto subraya la necesidad de generar conocimiento y reflexión situada en torno al impacto de las tecnologías en el contexto local de la sociedad mexicana. Desde esta perspectiva, el proyecto indaga en los vínculos entre arte, tecnología y política, utilizando la práctica artística como medio para problematizar los métodos de desarrollo tecnológico, así como los usos y formas de consumo la tecnología en nuestro país. Partiendo de las metodologías de la investigación basada en la práctica, el proyecto instrumentaliza la creación artística y las actividades pedagógicas como espacios de generación de conocimiento que permiten explorar dimensiones políticas, estéticas y materiales de la tecnología desde una mirada crítica. A partir de estos principios, se busca aportar conocimiento en disciplinas como los Estudios de Ciencia y Tecnología (ECT) y los Estudios de Medios (EM).

A partir de este marco conceptual, se busca que los prestadores de servicio social sean agentes activos en la producción de conocimiento, partiendo de la aportación que la diversidad de perspectivas situadas aporta a la riqueza conceptual del proyecto. En este sentido, el proyecto se beneficia de la participación de los prestadores al aprovechar, no sólo las habilidades técnicas y conocimientos teóricos adquiridos durante la licenciatura, sino las experiencias situadas de cada prestador, como un método que aporta pluralidad al proyecto. Por otra parte, se busca que dentro del proyecto, el prestador de servicio social obtenga conocimiento y experiencia profesional activa en el desarrollo de investigación, dentro del marco de la investigación basada en prácticas artísticas; así como en el diseño, desarrollo y fabricación de prototipos de herramientas informáticas y electrónicas que serán utilizados en proyectos artísticos. Con esto último se busca que el prestador de servicio social adquiera experiencia en los flujos de trabajo y las metodologías de diseño que propone el proyecto.

III. OBJETIVO

- El objetivo general debe referirse a la participación de los prestadores de servicio social



El objetivo general del proyecto consiste en integrar a los prestadores de servicio social en actividades de investigación sobre los vínculos entre tecnologías emergentes, política y arte. Con este fin, el proyecto se plantea como una investigación basada en la práctica, que utiliza metodologías de investigación bibliográfica, creación artística y el desarrollo de prototipos tecnológicos como medios para la generación de conocimiento situado. En este sentido, los objetivos particulares del proyecto son:

- a) Que los prestadores de servicio social sean participes en la generación de artículos de investigación a partir de la investigación bibliográfica y los procesos productivos del proyecto.
- b) Que los prestadores de servicio social sean colaboradores en la producción de 2 piezas artísticas a partir del diseño, desarrollo y prototipación de códigos informáticos y circuitos electrónicos que serán utilizados en actividades artísticas y pedagógicas.
- c) Que los prestadores de servicio social colaboren en desarrollo de materiales pedagógicos, así como colaboren en las actividades de socialización del proyecto.

IV. LUGAR DE REALIZACIÓN

El proyecto se ejecutará en las instalaciones del Medialabmx, ubicadas en Eligio Ancona 116, interior 8, en la alcaldía de Cuauhtémoc, en la Ciudad de México.

IV. DURACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto tendrá una duración total de 2 años a partir de la aprobación del Consejo Divisional y comprende cuatro etapas de desarrollo:

1. Etapa de investigación bibliográfica: Durante este periodo se profundizará en los discursos críticos en torno a la tecnología, provenientes de disciplinas como la filosofía de la tecnología, la teoría de medios y los Estudios de Ciencia y Tecnología. Se buscará problematizar estos marcos de referencia, desde un marco situado en el contexto inmediato de la sociedad mexicana.



2. Etapa de exploración artística: Durante esta etapa se realizarán exploraciones de las distintas materialidades y estéticas que conforman el desarrollo tecnológico en México, para generar un conjunto de piezas creativas.

3. Etapa de desarrollo tecnológico: Etapa en la que se buscará crear prototipos replicables, en dialogo con las etapas anteriores.

4. Etapa de socialización: En esta etapa se buscará socializar los resultados del proyecto, a partir de actividades pedagógicas.

VI. ACTIVIDADES A REALIZAR

Los prestadores de servicio social realizarán las siguientes actividades de acuerdo a cada etapa del proyecto:

- Durante la primera etapa de desarrollo, los prestadores de servicio social llevarán a cabo actividades de apoyo a la investigación las cuales consistirán en la sistematización de información y recursos bibliográficos y audiovisuales, así como en la sistematización y captura de dichos recursos dentro de bases de datos.

- Durante la segunda etapa del proyecto, llevarán a cabo actividades de apoyo técnico en áreas de programación, desarrollo y diseño de herramientas digitales, concentrándose en el desarrollo de piezas reutilizables de código computacional.

- Durante la tercera etapa del proyecto, llevarán a cabo actividades de apoyo en el diseño y manufactura de circuitos electrónicos con fines artísticos. Durante esta etapa prototiparan y fabricaran dichos circuitos, los cuales tendrán un diseño modular y escalable para su reutilización en actividades pedagógicas y artísticas.

- Durante la cuarta etapa del proyecto, los prestadores de servicio social brindarán de apoyo logístico en actividades pedagógicas y de socialización del conocimiento, al igual que apoyarán en la generación de registro audiovisual y edición de archivo de dichas actividades de socialización.



VII. LICENCIATURAS QUE COMPRENDE

El proyecto comprende la participación de prestadores de servicio social de la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales.

VIII. NÚMERO DE PARTICIPANTES

El proyecto contempla la participación de 8 prestadores de servicio social durante el total de sus 4 etapas. Correspondiendo a cada etapa un máximo de 2 participantes.

IX. RECURSOS NECESARIOS

El proyecto no considera recursos para su operación.

X. ASESOR O ASESORES RESPONSABLES

Los responsables del proyecto son:

1. Leonardo Aranda Brito (leonardo@medialabmx.org)
2. Dora Ytzell Bartilotti Bigurra (dora@medialabmx.org)

XI. TIEMPO DE DEDICACIÓN

Los prestadores de servicio social deberán dedicar 4 horas diarias durante un periodo de seis meses o 24 semanas, para un total de 480 horas, para completar su participación en el proyecto.

XII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

El éxito del proyecto se evaluará a partir de los siguientes criterios:

- Finalización de investigación teórica, reflejado en redacción de un artículo de investigación y memorias del proyecto.



- Creación de 2 piezas artísticas relacionadas con las temáticas del proyecto.
- Creación de por lo menos 1 prototipo tecnológico replicable, derivado de las producciones artísticas realizadas.
- Realización de al menos una actividad pedagógica en formato laboratorio, abierto a la participación pública
- Documentación y socialización de esquemáticos, código y otros productos técnicos derivados de la investigación en plataformas y repositorios de libre acceso.

XIII. OBSERVACIONES

