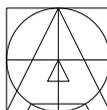


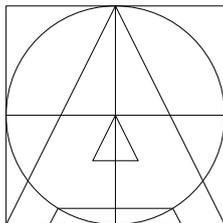
anales

revista de la universidad de cuenca



número 59 (2020)





anales

revista de la universidad de cuenca

Rectora

María Augusta Hermida

Vicerrector Académico

Juan Leonardo Espinoza

Vicerrectora de Investigación

Monserath Jerves

Directora de Cultura

Jimena Peñaherrera Wilches

número 59 (2020)

Equipo editorial

Editora

Jimena Peñaherrera Wilches. Univ. de Cuenca

Director

José Luis Crespo Fajardo.Univ. de Cuenca

Consejo Científico

Juana Gil Fernández. Instituto Cervantes de Lyon

Víctor Peralta Ruiz. Univ. Complutense de Madrid

Consuelo Naranjo Orovio. Instituto de Historia-CSIC

Emilio Ros-Fábregas. Institución Milá y Fontanals

Luis Alburquerque. Centro de Ciencias Humanas y Sociales

Miguel Ángel Puig-Samper. Instituto de Historia- CSIC

Corrección de estilo

José Luis Crespo Fajardo

Ilustración de portada

Marco Antonio Pillco

Diseño y diagramación

Hari Ananda Giraldo V.

Andrés Torrés

Universidad de Cuenca - Ecuador

Dirección de Cultura

Av. 12 de Abril 5-199 y Avenida Solano

Teléfono: (593) 74051000 Ext. 1220

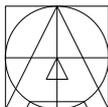
cultura@ucuenca.edu.ec

www.ucuenca.edu.ec

Anales de la Universidad de Cuenca

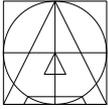
Número 59 - Año 2020

ISSN: 2737-6370



Contenidos

Editorial	4
Jimena Peñaherrera Wilches	
Aproximación a las implicaciones de la formación Técnica y Tecnológica en el marco de la pandemia por COVID 19 en Ecuador	7
Daniela Armijos / Marcelo Sebastián Aguilera Crespo	
Contexto socio familiar de los estudiantes de la carrera de Trabajo Social de la Universidad de Cuenca, durante la emergencia sanitaria COVID-19	19
Blanca Yolanda Bueno Loja/Oliver Durán/ Luis Gañán	
Metafísica Vudú: Reflexiones en Torno a la Ontología de la Negritud	31
Carlos Rojas Reyes	
Nuevas Narrativas Digitales, Juegos de Realidad Alternativa y Unfiction: Contando historias en línea	43
Juan Carlos Rojas	
Músicas disímiles: la negación de las jerarquías en la enseñanza y performance	57
Marcelo Villacís B.	
Remedios Tradicionales de Ingapirca	65
Marco Antonio Pillco Niveló	



Editorial

La Dirección de Cultura de la Universidad de Cuenca, después de un largo período de encierro obligado por la trágica pandemia mundial de la COVID-19 y al atravesar por un cambio en los ejes que guiarán la universidad -con la elección de nuevas autoridades universitarias para los cinco años venideros, da cabida a un cambio en el paradigma que la conduce, apuntalando la generación de un proceso de reinención en la cultura y las artes.

De esta manera no solo se propone un nuevo sistema de acercamiento de las manifestaciones artísticas por los distintos medios de comunicación, sino también renace la idea de reactivar un espacio tan importante para la Universidad de Cuenca como es el de su icónica y legendaria Revista Anales, que después de haber transcurrido algún tiempo de su último número impreso, nos presenta su primer número digital, el mismo que ponemos a su consideración.

En este número se proponen distintas miradas del accionar académico, guiados además por el ideal del libre pensamiento y la diversidad, a través de cinco artículos y una muestra artística. Los dos primeros artículos se centran en el campo de la educación, tomando como eje central las nuevas formas de la enseñanza frente a la pandemia Covid 19; mientras que los siguientes artículos y entrevistas trabajan una perspectiva de diferentes acercamientos a las artes y la cultura.

Daniela Armijos y Marcelo Aguilera proponen el artículo denominado “Aproximación a las implicaciones de la formación técnica y tecnológica en el marco de la pandemia por COVID-19 en

Ecuador”, el mismo que describe, en base a diversas experiencias, la problemática del cambio de la enseñanza en el Ecuador en lo referido a los institutos superiores técnicos y tecnológicos. Esta recopilación de la información parte de la implementación de encuestas piloto para la obtención de datos en lo referente al uso de nuevas plataformas digitales, las complejidades que implican el uso de las mismas, así como la problemática de libre acceso a plataformas educativas.

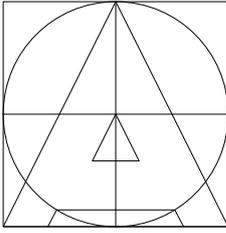
En el siguiente artículo, Blanca Bueno, Oliver Durán y Luis Gañán plantean una mirada diferente. Indagan sobre las consecuencias sociales que ha propiciado esta tragedia mundial, y a través de un estudio de caso proponen el texto titulado “Contexto sociofamiliar de los estudiantes de la carrera de Trabajo Social de la Universidad de Cuenca, durante la emergencia sanitaria COVID-19, en el período académico marzo - agosto 2020”. En él se pueden vislumbrar las diversas problemáticas sociales que se vivieron en las familias de un grupo de estudiantes de la Universidad de Cuenca. Es entonces que el propósito de esta investigación es el de dotar de materiales importantes para la toma de acciones, tanto desde la sociedad como la universidad en general.

En una segunda parte de este número se propone el artículo “Metafísica Vudú: Reflexiones en torno a la ontología de la Negritud” del autor Carlos Rojas. Aquí se plantea romper el canon norteamericano sobre el ser negro para proponernos una nueva mirada de su percepción desde la metafísica vudú, y de esta manera romper prejuicios. Seguimos con

el artículo “Nuevas Narrativas Digitales, Juegos de Realidad Alternativa y Unfiction: Contando Historias en Línea” del autor Juan Carlos Rojas, quien nos presenta un acercamiento al fenómeno denominado Unfiction, en donde se muestra que la interacción el videojuego, la inserción del rol en vivo y el alcance digital, han originado un campo comercial interesante y difundido, proponiendo un estudio analítico de caso para llegar a conclusiones de su estudio.

Prosigue el artículo “Músicas disímiles: la negación de las jerarquías en la enseñanza y performance”, de Marcelo Villacís, que reflexiona sobre el papel de la música occidental y su pedagogía en latinoamérica. Finalmente, se expone la obra del artista visual Marco Antonio Pillco, quien nos muestra a través de ilustraciones sobre plantas medicinales de la región andina su función, tanto curativa como propia de elementos esenciales para mantener el equilibrio de la naturaleza viva.

Jimena Peñaherrera Wilches
Editora



Aproximación a las implicaciones de la formación Técnica y Tecnológica en el marco de la pandemia por COVID 19 en Ecuador

Approach to the implications of technical and technological training in the framework of the COVID 19 pandemic in Ecuador

Daniela Armijos
Marcelo Sebastián Aguilera Crespo

Instituto Superior Tecnológico del Azuay, Ecuador
daniela.armijos@tecazuay.edu.ec, marcelo.aguilera@tecazuay.edu.ec

Fecha de recepción 15/09/2020
Fecha de aprobación 11/12/2020

Resumen:

En el contexto de la emergencia sanitaria COVID – 19, que trajo como una de las consecuencias el cambio en la modalidad de estudios presenciales a virtuales, se presenta este artículo como un acercamiento a las complicaciones presentadas en la formación técnica y tecnológica dictada por los institutos superiores tecnológicos públicos para cumplir los procesos de enseñanza – aprendizaje, todo desde un enfoque de la formación dual que ofertan los institutos, con la aplicación de la modalidad híbrida, así como las dificultades que la brecha de acceso a la tecnología en el país implica. El abordaje de este artículo parte desde el derecho que significa para los ecuatorianos el acceso a la educación superior promulgado en la Constitución, así como los procesos que dispone la Ley Orgánica de Educación Superior. Con el apoyo de la encuesta piloto se tiene un acercamiento a elementos como las plataformas usadas para la formación virtual, las principales dificultades presentadas para impartir las clases, así como se evidencia la ausencia de inversión en plataformas tecnológicas que requieren de pago de licencias para su uso; todo esto en el marco de la formación que imparten los institutos superiores técnicos y tecnológicos públicos del país.

Palabras claves: *formación dual, institutos superiores, educación virtual, modelo híbrido, COVID.*

Abstract:

In the context of the COVID - 19 health emergency, which brought as one of the consequences the change in the modality of face-to-face studies to virtual ones; This article entitled: “Approach to the implications of technical and technological training in the framework of the COVID 19 pandemic in Ecuador” is presented, as an approach to the complications presented in the technical and technological training dictated by the public higher technological institutes , to fulfill the teaching - learning processes; from a dual training approach offered by the institutes, with the application of the hybrid modality, as well as the difficulties that the gap in access to technology in the country means. The approach of this article starts from the right that means for Ecuadorians access to higher education promulgated in the Constitution, as well as the processes provided by the Organic Law of Higher Education. With the support of the pilot survey, there is an approach to elements such as the platforms used for virtual training, the main difficulties presented to teach the classes, as well as the absence of investment in technological platforms that require payment of licenses for their use; all this within the framework of the training given by the country’s higher technical and technological institutes.

Keywords: *dual training, higher institutes, virtual education, hybrid model, COVID*

Introducción

El Sistema de Educación Superior en Ecuador, conformado por universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores tecnológicos y conservatorios de música y arte, tiene como finalidad mejorar las condiciones del país mediante la educación, fundamentando esta afirmación en la propia constitución de Ecuador. Los procesos a desarrollarse en las instituciones de educación superior se evidencian mediante las actividades de docencia, investigación y vinculación, como lo indica la propia Ley Orgánica de Educación Superior, LOES.

Dentro del mencionado Sistema de Educación Superior, está la formación técnica y tecnológica que imparten los institutos. En este tipo de formación el país le ha apostado por la formación dual, que tiene como fin el desarrollo de la teoría con la práctica en vinculación con empresas del sector productivo, y que permite el desarrollo de competencias prácticas en los estudiantes que optan por carreras bajo esta modalidad.

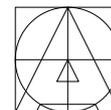
A causa de la pandemia COVID-19, los procesos que se han venido manejando en la educación superior de alguna manera tuvieron que ser redefinidos. Por ello el Consejo de Educación Superior dispuso normativas transitorias que permiten a las instituciones adoptar modalidades como la híbrida para sus procesos de formación. Sin embargo, en carreras como las de formación dual, que dictan los institutos superiores, se evidenciaron dificultades para su aplicación por la ausencia de un trabajo presencial que desarrolle esa parte práctica de la formación. A esta dificultad, sin duda se suma la brecha de acceso a la tecnología que, en cierta forma, complica el proceso de educación virtual.

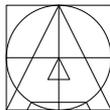
En el presente artículo se mostrarán los resultados preliminares de una encuesta piloto que busca conocer las principales dificultades presentadas en el desarrollo de las actividades académicas en el proceso de formación virtual que llevan a cabo los institutos superiores tecnológicos públicos. Se hará considerando el cambio de modalidad presencial a virtual, consecuencia de la emergencia sanitaria por la pandemia COVID-19 y la subsecuente aplicación de normativas transitorias para enfrentarla en los procesos de la educación superior.

La educación superior y la formación técnica y tecnológica

La Constitución de la República del Ecuador de 2008, indica que el Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la “(...) formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo” (Asamblea Constituyente, 2008). Siendo así, el cumplimiento de esta finalidad depende en gran medida de la estructuración de un sistema en el que sus diferentes actores desarrollen normativas, políticas y acciones que permitan su realización.

Por otra parte, la Constitución de la República del Ecuador indica que el Sistema de Educación Superior se integra por universidades y escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos, y conservatorios de música y artes (Asamblea Constituyente, 2008). Es preciso aquí indicar que a partir de la reforma a la Ley Orgánica de





Educación Superior realizada en 2018, se adiciona la categoría de institutos universitarios, que si bien no está señalada en la Constitución, se los encasilla como una institución similar a los institutos superiores tecnológicos pero con mayores atribuciones en cuanto a su posibilidad de oferta académica.

La educación técnica y tecnológica es un tipo de instrucción formal de tercer nivel que pretende la formación de profesionales que solucionen problemas de manera práctica y oportuna, debido a la especificidad de sus conocimientos en áreas concretas. El proceso de formación es corto y altamente especializado, con un componente práctico significativo y el uso de tecnologías actuales, lo que permite que se generen en los estudiantes competencias, habilidades y destrezas propias de un área específica relacionada a un proceso productivo o de servicios.

La importancia de la formación técnica y tecnológica es cada vez más reconocida a nivel internacional y nacional debido a su rol protagónico en el desarrollo de los sectores estratégicos y productivos de los países, ya que permite la capacitación y cualificación de profesionales de una manera eficiente y acorde a las necesidades puntuales de la sociedad, logrando una inserción laboral más corta y en algunos casos con mayores opciones de empleabilidad, incluso, que los profesionales formados en universidades y escuelas politécnicas.

Al ser la formación técnica y tecnológica de corta duración, se caracteriza por centrarse en un área específica pero con un alto componente práctico. Es decir, se enfoca en el saber hacer como la esencia misma de su proceso educativo; por ello las carreras técnicas y tecnológicas suelen tener un componente práctico superior al de las carreras universitarias, acogiendo el modelo de formación dual.

Estas características de la formación técnica y tecnológica la han establecido como una educación fundamental para la inclusión laboral y el desarrollo de la igualdad en América Latina y el Caribe. La Comisión Económica para América Latina y el Caribe, CEPAL, ha considerado a la educación técnica como un eje estratégico en su agenda regional, debido a la necesidad de fortalecer los sistemas educativos de los países en este tipo de formación (Tomaselli, 2018).

En Ecuador la formación técnica y tecnológica es considerada parte del Sistema de Educación Superior y existe un Plan de Fortalecimiento de la Formación Técnica y Tecnológica que está a cargo de la Secretaría de Educación Superior, Ciencia Tecnología e Innovación. Además, en los últimos años se han reformado las normas relacionadas a la educación superior con la finalidad de permitir la consolidación de la formación técnica y tecnológica, aunque en la práctica la realidad no ha cambiado significativamente en los últimos diez años, considerando los diferentes resultados de los procesos de evaluación realizados a este tipo de instituciones y tomando en cuenta también la cantidad de recursos que el Gobierno destina a la formación técnica y tecnológica, que no ha permitido aún un verdadero fortalecimiento y la explotación del indiscutible potencial que tiene.

En la actualidad, según datos de la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, Senescyt, existen 186 institutos técnicos y tecnológicos, de los cuales 91 son públicos y 95 son particulares, y se encuentran matriculados alrededor de 91.000 estudiantes pertenecientes a las diversas provincias del país (Senescyt, 2020). De estas instituciones, de acuerdo al informe de evaluación presentado por el Consejo de Evaluación,

Acreditación y Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior, CEAACES, en 2016, 47 se encuentran acreditadas, lo que evidencia que la gran mayoría se encuentran en proceso de acreditación debido a que sus condiciones no aseguraban una educación de calidad y su modelo de gestión educativa no reflejaba las características que se requieren en el sistema de educación superior. Cabe indicar que en 2020 inició el nuevo proceso de evaluación y acreditación de instituciones de educación superior técnica y tecnológica, que podrá demostrar si el escenario de la formación técnica y tecnológica ha cambiado, aunque debido a la poca inversión estatal, difícilmente se podrán evidenciar resultados drásticamente distintos.

Formación dual en los institutos

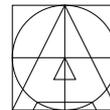
Una de las características esenciales de la educación técnica y tecnológica es su importante componente práctico, de ahí que varias instituciones relacionadas a este tipo de formación, y esencialmente las de carácter público, apliquen el modelo de formación dual, que consiste en la participación de una institución educativa y de una empresa formadora en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes casi en igualdad de proporción en su intervención.

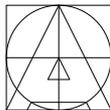
Para el Ecuador la formación dual es relativamente nueva frente a lo que sucede en varios países, sobre todo europeos, que han aplicado este tipo de formación por mucho más tiempo (Pineda, et al., 2019). Sin embargo, si una característica es propia

de la formación técnica y tecnológica pública en Ecuador, es la implementación de la dualidad en el aprendizaje como una manera de priorizar el componente práctico. La formación dual tiene grandes beneficios frente a modelos de formación tradicionales debido al contacto directo y oportuno que tienen los estudiantes con entornos laborales reales en los cuales ponen en práctica los conocimientos aprendidos en las aulas, con las guías de tutores tanto de las instituciones educativas como de las entidades receptoras o formadoras, lo que permite que el “saber hacer” realmente constituya la esencia del proceso de formación. Pero además de esta innegable ventaja para los estudiantes, las entidades formadoras que facilitan el entorno práctico están contribuyendo en la educación de quienes podrían ser sus futuros empleados, siendo aquello una verdadera inversión. Debido a estas características es incluso posible que la formación dual logre mayores niveles de inserción laboral frente a los procesos tradicionales.

Pero pese a las innegables ventajas que proporciona la formación dual, existen desventajas en cuanto a la organización del componente práctico con las empresas formadoras, y en el caso de Ecuador, con la disponibilidad de cupos que se requieren para todos los estudiantes, dependiendo del tipo de industria, actividad productiva o de servicio. No siempre es posible mantener las plazas para todos los estudiantes en entornos laborales reales debido a que no todas las empresas entienden la formación dual y la consideran una inversión, por lo que deciden no participar de ella.

Respecto a estas dos desventajas que se encuentran presentes de manera frecuente y en condiciones normales de la formación dual, hay que analizarlas con mayor profundidad en el marco de la pandemia





por COVID 19, debido a las evidentes repercusiones que generó en la formación técnica y tecnológica.

En razón de la emergencia sanitaria se tomaron varias medidas que afectaron el desarrollo de actividades laborales y con ello, una consecuente afección a la formación dual. Es claro que las instituciones educativas, debido a disposiciones de los organismos que rigen el Sistema de Educación Superior y Senescyt, optaron por que las actividades de formación se realicen a través de plataformas virtuales debido a que las actividades presenciales hubiesen causado un importante foco de contagio del virus. Esta decisión, si bien afectó al normal desarrollo de las actividades académicas programadas por las instituciones de educación superior, en lo tocante a aquellas relacionadas a la formación en aula fueron adaptadas con menor o mayor facilidad a entornos virtuales de aprendizaje. Sin embargo, aquellas actividades que se desarrollan en entornos laborales no tuvieron la misma forma de ser adecuadas. Pese a que en algunos casos los estudiantes se acogieron a actividades por teletrabajo, en otros estas actividades fueron suspendidas.

Brecha digital y tecnológica

La formación técnica y tecnológica se caracteriza por implementar en su proceso de enseñanza-aprendizaje tecnología actual que se asemeja a aquella empleada en los entornos laborales, con la intención de que los conocimientos adquiridos no sean desactualizados y permitan de forma efectiva proponer soluciones a los problemas que se encuentran en las actividades que realicen las empresas. Pero también, al igual que todas las instituciones de educación superior, la implementación de dife-

rentes plataformas tecnológicas y de una adecuada capacidad de internet que permitan el desarrollo de actividades académicas resulta indispensable en la formación técnica y tecnológica.

En el Ecuador existen varios problemas de conectividad que se han evidenciado en la pandemia y que demuestran una brecha digital de acceso difícil de superar que ha complicado el proceso de formación. La brecha digital de acceso hace referencia a la desigualdad en el acceso a las tecnologías que tienen las personas debido a situaciones financieras, ingresos, ubicación geográfica, ocupación y nivel educativo. De acuerdo a los datos realizados en una investigación respecto a la brecha digital de acceso en nuestro país, “el Ecuador aún se encuentra por debajo de la media internacional en su afán de disminuir la Brecha digital de acceso (puesto 102 de 175). Encontrarse en esa posición dificulta una visión realista de la brecha digital y la gama de desigualdades que existen actualmente en las oportunidades, habilidades de uso y los resultados.” (Moreira et al., 2017, p. 321). Esta situación ha sido también reflejada en los datos estadísticos proporcionados por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, que ha indicado que los hogares con conexión a Internet en 2019 representan el 68.1%, a escala urbana, contra el 55,2% que accede desde localidades rurales”, (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2020).

Esta realidad que vive el Ecuador, en el escenario actual en el ámbito educativo, ha impedido que los procesos de formación en línea implementados por las distintas instituciones educativas de nivel superior sean realizados con éxito, teniendo repercusiones más graves en la formación técnica y tecnológica por dos razones esenciales: la primera, que los institutos técnicos y tecnológicos públicos no cuentan con acceso a internet suficiente y de calidad, ni

con recursos económicos para suplir esta necesidad propia y apoyar también a sus estudiantes y profesores; y la segunda, que los estudiantes que pertenecen a estas instituciones educativas forman parte, en su mayoría, a los quintiles de pobreza más bajos, lo que complica, por razones económicas y geográficas, el acceso a tecnologías, y con ello a un proceso educativo adecuado. Las complicaciones de adaptación que han tenido los institutos técnicos y tecnológicos se evidencian en un resultado adicional, y que tiene una derivación lógica por la falta de recursos y acceso a internet de calidad y con capacidad suficiente, pero que en este caso puntual no es generalizada. Los institutos técnicos y tecnológicos requieren de plataformas digitales y recursos tecnológicos que permitan la implementación de técnicas y metodologías que hagan viable el proceso de formación teórico y práctico, y que favorezca la interacción de los diferentes actores del proceso educativo.

Modelo híbrido de formación

La emergencia sanitaria, que indudablemente repercutió en el ámbito educativo de nivel superior, conllevó a que a partir del órgano que regula el Sistema de Educación Superior, se emitan directrices en el marco de un régimen excepcional al que pueden adaptarse las instituciones para llevar adelante sus procesos educativos.

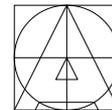
Entre estas directrices se encuentra un modelo híbrido de formación, que conforme lo ha indicado en la Normativa transitoria para el desarrollo de actividades académicas en las Instituciones de Educación Superior, debido al estado de excepción decretado por la emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia de COVID-19, tiene la finalidad de garantizar la continuidad de estudios del alum-

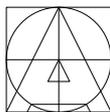
nado de las instituciones de educación superior, y para ello se permite adaptar los planes de carreras y programas conjugando las modalidades semipresencial, en línea y a distancia. Esta modalidad de enseñanza prioriza el aprendizaje autónomo de los estudiantes, para lo cual se requiere que todo curso, asignatura o su equivalente contenga una guía de estudios desarrollada por el personal académico. (Consejo de Educación Superior, 2020.)

Además, la norma señala que para fortalecer los procesos de aprendizaje autónomo de los estudiantes, así como la ampliación, profundización y especialización de los conocimientos, las instituciones de educación superior deben ofrecer al estudiante el acceso abierto al menos a una biblioteca virtual y un repositorio digital de apoyo. La implementación de este modelo híbrido, que tiene una condición de transitorio, también ha sido implementado por los institutos técnicos y tecnológicos, pero con mayor dificultad de adaptación que las universidades o escuelas politécnicas (Consejo de Educación Superior, 2020).

Encuesta piloto respecto al desarrollo de actividades académicas realizadas en los institutos técnicos y tecnológicos públicos en el marco de la pandemia por COVID 19

La emergencia sanitaria decretada en el Ecuador por la pandemia COVID-19 a partir del 13 de marzo de 2020, dispuso varias medidas preventivas para disminuir la propagación del virus, entre ellas que las instituciones educativas de todo nivel dicten sus clases de forma virtual. Este cambio de modalidad provocó algunas complicaciones en la organización y ejecución de las mismas.





Metodología

En el caso de la formación técnica y tecnológica se evidenciaron varios inconvenientes para el cambio de modalidad de presencial a virtual. Para contar con un acercamiento a estas complicaciones se realizó una encuesta piloto en institutos públicos del país. “Actualmente el sistema de formación técnica y tecnológica se compone de 91 institutos y conservatorios superiores públicos en 22 provincias y 48 cantones del Ecuador” (Senescyt, 2020). Del total de institutos públicos, se tomaron los datos de 14 institutos ubicados en diferentes cantones a nivel nacional, a quienes se aplicó la encuesta que resume las posibles dificultades presentadas en la transición de modalidad presencial a virtual, en la formación técnica y tecnológica. Al tratarse de una encuesta piloto se escogen 14 institutos. Para esta selección se considera a los más grandes en número de estudiantes por cada zona, a los que resultan más representativos en sus provincias por las carreras que ofertan. Por ejemplo, las que se desarrollan bajo modalidad dual; con esta aplicación se consigue una validación del cuestionario que luego se aplicará a mayor escala a todos los institutos públicos del país. Se realizan un total de 4 preguntas en el cuestionario, las mismas que tienen un enfoque en los cambios que se han generado en los institutos públicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje; comenzado por la plataforma o plataformas virtuales empleadas para las clases; seguido de la interrogante de si han aplicado o no un modelo híbrido para el desarrollo de las asignaturas; como tercera pregunta se consultó cómo se gestionan las actividades para las carreras bajo formación dual y finalmente se consultó sobre las principales dificultades encontradas para aplicar un modelo de formación virtual en los institutos tecnológicos públicos.

El objetivo de aplicar este corto cuestionario, primero es validarlo como instrumento base de una futura aplicación más amplia; segundo, conocer si las interrogantes planteadas constituyen una dificultad para el desarrollo regular de las clases, considerando que son preguntas relacionadas al uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación y que al no contar con autonomía financiera, tampoco administrativa, en los Institutos Tecnológicos Públicos, se vuelve un reto aún mayor el acceso y facilidades para brindar una educación virtual para los alumnos de estas casas de estudio.

En los 14 institutos en los que se aplica la encuesta las respuestas se recogen de forma directa de los vicerrectores académicos, a quienes se les envía la encuesta mediante un formulario de Google Forms. La tabulación de datos y resultados se realiza con esta herramienta, que nos permite un acercamiento preliminar para comprender las dificultades presentadas con el cambio de modalidad de estudios presencial a virtual en la formación técnica y tecnológica pública del país.

Resultados

La primera pregunta de esta encuesta piloto para conocer las dificultades presentadas en la formación que brindan los institutos bajo modalidad virtual, se centró en conocer la plataforma usada para dictar las clases. Los resultados se muestran en la siguiente gráfica:

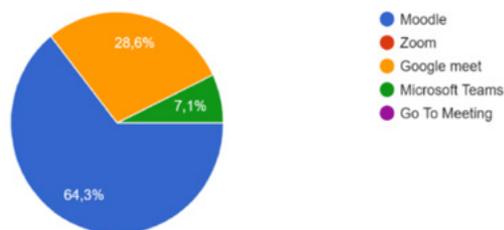


Figura N° 1
Fuente: encuesta

Como se observa en la gráfica, el 64,3% de los institutos encuestados respondieron que emplean la plataforma Moodle, seguido por un 26,6% con el uso de Google Meet, y con un 7,1% el uso de Microsoft Teams. La particularidad que tienen estas plataformas es que todas son de acceso gratuito. Es decir, no se requiere el pago de licencias para su uso.

De otra parte se consultó si la institución ha aplicado el modelo híbrido para el desarrollo de las clases,. Las respuestas de un 64,3% fue negativo y el 35,7% sí lo aplicó.

A los institutos que aplicaron el modelo híbrido de formación se les consultó en qué consistió la aplicación del mismo. Entre las respuestas se obtuvo:

- Clases teóricas en línea - horas de prácticas presenciales en grupos pequeños.
- Sistema de educación a distancia fortaleciendo el aprendizaje autónomo y el sistema de educación virtual con momentos asíncronos mediante Moodle, y sistema de educación online con momentos síncronos utilizando Meet.
- Para estudiantes que tienen acceso y disponibilidad. ·TICs, el aprendizaje virtual. Para estudiantes en con-

diciones contrarias a las descritas anteriormente, el aprendizaje autónomo a través de guías didácticas.

· *Pasar de modalidad presencial a virtual (sincrónica y asincrónica).*

· *Elaboración de proyectos teóricos – prácticos.*

Esta información nos acerca a las estrategias aplicadas para el proceso de enseñanza – aprendizaje en la formación técnica o tecnológica, considerando que en este tipo de formación se ejecutan a la par la teoría con la práctica, y también nos cuestiona para futuros análisis si las estrategias aplicadas cubrieron los objetivos de aprendizaje.

A los institutos que ofertan carreras duales se les consultó cómo adaptaron la formación a la modalidad virtual. Entre las respuestas se mencionaron las siguientes acciones:

· *A través de proyectos integradores.*

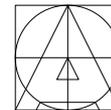
· *Seguimos trabajando con teoría y práctica pues las empresas con que tenemos convenio nos han dado las facilidades del caso para poder seguir en el proceso.*

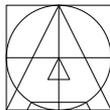
· *Mediante clases virtuales con momentos síncronos (Meet) y momentos asíncronos (Moodle).*

· *Secuenciar el componente teórico con talleres síncronos para la práctica.*

· *Se ha implementado la convalidación de horas por medio de cursos de formación que cubren ciertas horas, además de reducir las horas de aprobación.*

· *Solamente hemos impartido la fase teórica. La fase práctica aún no la hemos retomado.*





· Aplicamos una organización continua. La fase práctica ya la recibieron las empresas con las respectiva bioseguridad

· Solo en los casos de tener seguro de vida y coordinación con las empresas formadoras.

Como se evidencia en estas acciones tomadas por los institutos que ofertan carreras de formación dual, se han innovado estrategias para que la práctica planificada pueda ser ejecutada en la mayoría de los casos. Además, se consultó sobre las principales dificultades que representó o representa el cambio de las clases de modalidad presencial a modalidad virtual. Se obtuvieron las siguientes respuestas:



Figura N° 2
Dificultades en el cambio de modalidad presencial a virtual
Fuente: encuesta

Un 50% de los encuestados manifiesta que el principal problema es que los estudiantes no tienen acceso a internet. Un 28,6% de encuestados indica que la dificultad está en que los estudiantes no tengan acceso a un computador Finalmente, un 21,4% de encuestados responde que el problema son las dificultades para llegar a todos los estudiantes de forma sincrónica. En este punto es importante indicar que opciones como la necesidad de un tiempo mayor para preparar las clases y la poca capacidad de almacenamiento de información en las plataformas digitales, no presentan inconvenientes para el desarrollo de las clases.

Conclusiones

En este contexto, una primera conclusión parte de que es indudable que la formación técnica y tecnológica es fundamental para el desarrollo del país por su aporte a la diversificación de la matriz cognitiva, y consecuentemente a ello permitir la diversificación de la matriz productiva, debido a la especialización del proceso de formación, la adaptabilidad de las carreras a las necesidades sociales, la pronta inserción laboral de los estudiantes y la implementación tecnológica en los procesos de formación. Pero también se puede asegurar que la realidad de las instituciones de educación técnica y tecnológica no ha cambiado en gran medida debido a la poca inversión en este tipo de educación en los últimos diez años.

Los resultados de esta encuesta piloto nos lleva a una segunda conclusión: las plataformas empleadas por los institutos tecnológicos públicos para las clases virtuales son de carácter gratuito, lo que evidencia que la ausencia de autonomía financiera en estas instituciones dificulta la adquisición de licencias para plataformas virtuales que tengan costo.

De otra parte, en las carreras bajo formación dual se ha dictado la teoría mediante proyectos basados en el aprendizaje y metodologías que permitan el desarrollo de las clases. La parte práctica está en pausa. La aplicación de un modelo híbrido, al ser apenas en un 37.5%, nos acerca a que no todos los institutos cuentan con las posibilidades para ello. Estos dos resultados nos plantean interrogantes para futuras investigaciones que podrían centrarse en si las estrategias de formación aplicadas para las

carreras bajo modalidad dual fueron las correctas para adquirir los conocimientos teóricos necesarios en ausencia de las clases presenciales en talleres, por ejemplo, y por qué las instituciones tienen complicaciones en la aplicación de un modelo híbrido de formación.

Con estos datos levantados mediante esta encuesta piloto se consignan ciertas dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje de la formación técnica y tecnológica, lo que lleva también a plantearse retos con esta nueva forma de educación. Estos datos preliminares muestran que el principal reto se centra en que los institutos públicos rompan la brecha de acceso a la tecnología con el apoyo de políticas públicas e inversiones en recursos telemáticos, con el fin de que tanto docentes como estudiantes puedan interactuar de forma sincrónica durante una clase virtual.

Bibliografía

Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Gobierno de la República del Ecuador.

Asamblea Nacional. (2010). *Ley Orgánica de Educación Superior*. Gobierno de la República del Ecuador.

Comisión Económica para América Latina y El Caribe. (2020, 14 de septiembre). *La educación técnica en el Ecuador: el perfil de sus usuarios y sus efectos en la inclusión laboral y productiva*. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/43219-la-educacion-tecnica-ecuador-perfil-sus-usuarios-sus-efectos-la-inclusion>

Duarte, P., y Solis, M. (2018). La educación superior tecnológica y la empleabilidad. *Revista Universidad y Sociedad*, 10 (3).

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2020). *Indicadores de tecnología de la información y comunicación*. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2019/201912_Boletin_Multiproposito_TIC.pdf

Moreira, J., López J., Serrano, R., y Palomares, J. (2017). Un breve análisis de la brecha digital de acceso en el Ecuador. *Jornadas SARTECO*.

Muñoz, I. A. (2008). La formación dual y su fundamentación curricular. *Revista Educación*, 32 (1), 45-61. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/523/551>

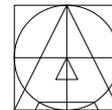
Pineda, P., Ciraso, A., y Arnau, L. (2019). La FP dual desde la perspectiva del profesorado: elementos que condicionan su implementación en los centros. *Educación XXI*, 22(1), 15-43.

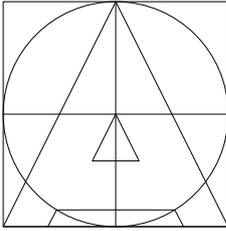
República del Ecuador. Consejo de Educación Superior. (2020). *Reglamento de las Instituciones de Educación Superior de Formación Técnica y Tecnológica*. CES.

República del Ecuador. Consejo de Educación Superior. (2019). *Reglamento del Régimen Académico*. CES.

Senescyt (2020, 22 de junio). Institutos técnicos y tecnológicos públicos inician sus clases de manera virtual. *Boletín de prensa* (36).

Tomaselli, A. (2018). *La educación técnica en el Ecuador: el perfil de sus usuarios y sus efectos en la inclusión laboral y productiva*. CEPAL.





Contexto sociofamiliar de los estudiantes de la carrera de Trabajo Social de la Universidad de Cuenca, durante la emergencia sanitaria COVID-19

Socio-family context of the students of the Social Work career at the University of Cuenca, during the COVID-19 health emergency

**Blanca Yolanda Bueno Loja
Oliver Durán
Luis Gañán**

Universidad de Cuenca, Ecuador

yolanda.bueno@ucuenca.edu.ec, oliver.duran@ucuenca.edu.ec, luis.ganan@ucuenca.edu.ec

Fecha de recepción 15/09/2020

Fecha de aprobación 11/12/2020

Resumen:

La crisis mundial debido a la pandemia causada por el COVID-19 ha significado enfrentar nuevos retos en todos los ámbitos en los que se desarrolla la sociedad, entre ellos el educativo, que ha incorporado una serie de cambios y adaptaciones en las actividades para llevar a cabo sus objetivos, situación que ha dado lugar a graves consecuencias económicas y sociales. Con el objetivo de determinar la situación socio-familiar de los estudiantes de la carrera de Trabajo Social de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad de Cuenca, durante la emergencia sanitaria, en el periodo académico marzo - agosto 2020, se llevó a cabo la investigación que ha permitido identificar los efectos en el contexto de las familias, en el ámbito educativo, así como también en el ámbito de la salud.

Palabras claves: *COVID – 19, contexto socio-familiar, trabajo social, educación en línea.*

Abstract:

The global crisis due to the pandemic caused by COVID-19 has meant facing new challenges in all areas in which society develops, including education, which has incorporated a series of changes and adaptations in take-out activities carry out its objectives, a situation that has led to serious economic and social consequences. In order to determine the socio-family situation of the students of the Social Work career of the Faculty of Jurisprudence and Political and Social Sciences of the University of Cuenca, during the health emergency, in the academic period March - August 2020, carried out research that has made it possible to identify the effects in the context of families, in education, as well as in the field of health.

Keywords: *COVID – 19, socio-family context, social work, online education.*

Introducción

La pandemia causada por el COVID 19 ha demandado grandes esfuerzos de la humanidad entera para controlar el avance de la enfermedad y disminuir los efectos en la salud de la población. Esta lucha, que ha afectado a nivel laboral, económico, político y social, entre otros, ha dejado fuertes secuelas en todos los ámbitos, incluido el ámbito académico universitario. Las universidades se han visto obligadas a tomar medidas de contingencia para sobrellevar esta problemática, modificando por completo sus sistemas de enseñanza aprendizaje, los cuales alteraron el estilo de vida de los estudiantes y docentes en virtud de esta nueva realidad.

Este trabajo investigativo se enfoca en determinar la situación socio familiar de los estudiantes de la carrera de Trabajo Social de la Universidad de Cuenca durante la emergencia sanitaria COVID-19, en el periodo académico marzo - agosto de 2020; describir el contexto sociofamiliar de las y los estudiantes de la carrera de trabajo social durante la emergencia sanitaria COVID 19; analizar los efectos de la emergencia sanitaria COVID 19 en los ámbitos familiar y académico de los estudiantes de la carrera de Trabajo Social durante la emergencia sanitaria COVID 19, y proponer alternativas a la carrera de Trabajo Social frente a la realidad en la que se desenvuelven los alumnos para el próximo periodo académico.

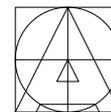
El estudio aborda aspectos teóricos partiendo desde la explicación de la problemática que motivó realizar este trabajo, enfocado en las y los estudiantes de la carrera de Trabajo Social, así como también una descripción de los aspectos relevantes de la pandemia y de conceptos teóricos que permiten comprender la temática. La investigación ha sido

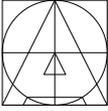
realizada a través de una encuesta que ha sido aplicada a los estudiantes matriculados en la carrera en el período lectivo marzo-agosto 2020. Los datos obtenidos han sido procesados, analizados e interpretados, y de esta manera se ha obtenido resultados importantes que han permitido comprender la situación de los estudiantes y sus familias, y enunciar alternativas que permitan mejorar las acciones educativas en el próximo ciclo lectivo.

Emergencia sanitaria del país

A partir de la pandemia declarada el 11 de marzo por la Organización Mundial de la Salud (OMS), se introdujeron diferentes medidas sanitarias en todos los ámbitos y sectores. El de la educación no fue la excepción: “Los organismos encargados de regir los sistemas de educación superior en América Latina y el Caribe anunciaron las medidas a tomar dependiendo de las alertas establecidas en cada país, acopladas con las recomendaciones de la OMS para minimizar el impacto del Coronavirus Covid-19” (UNESCO, 2020).

En el contexto de la pandemia por COVID-19, la educación superior en el Ecuador tomó ciertas medidas, y entre ellas la más importante fue la suspensión de clases presenciales, a lo que debieron acogerse “universidades, escuelas politécnicas e institutos superiores técnicos y tecnológicos públicos y privados a escala nacional”. El comunicado de Senescyt añadía: “existe una planificación que permite realizar actividades en línea, sobre todo para establecimientos que aún no concluyen su ciclo” (Senescyt, 2020). Otra medida relacionada con la educación superior fue que las universidades crearían una comisión para enfrentar el COVID-19,





pues “en el Manual del Comité de Operaciones de Emergencia (COE) del Servicio Nacional de Gestión de Riesgos y Emergencias del Ecuador está previsto que las universidades formen parte integral del COE Nacional, brindando asesoría técnica y científica” (Senescyt, 2020).

Medidas adoptadas durante la emergencia sanitaria

El gobierno ecuatoriano implantó una serie de medidas para contrarrestar la propagación del virus en todo el territorio nacional a partir del 16 de marzo, con la Expedición del Decreto Ejecutivo 1017 para la declaración de Estado de Excepción en Ecuador por Covid-19, y el 17 de marzo, con la Declaración de toque de queda. La etapa de aislamiento duró hasta el 3 de mayo y a partir del 4 de mayo se inicia con la etapa de semaforización fijada por los municipios del país. Los cantones, de acuerdo con su realidad, podían pasar de semáforo rojo a amarillo, lo que implicaría menor rigidez en cuanto a movilización. Estas medidas tuvieron la finalidad de ir reactivando la actividad económica, que fue seriamente afectada (Servicio Nacional de Gestión de Riesgo, 2020).

Por otra parte, la Universidad de Cuenca, el jueves 12 de marzo, dio a conocer la suspensión de actividades académicas y administrativas, enfatizando en que durante ese tiempo de suspensión se llevarían a cabo actividades vía online. Además, emite un protocolo frente al COVID - 19 en donde su objetivo es “informar sobre los lineamientos y medidas de prevención, síntomas y tratamiento ante el Coronavirus” (Universidad de Cuenca, 2020).

Implicaciones de la emergencia sanitaria a nivel social y familiar

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, explica que las familias necesitan apoyos adicionales, especialmente aquellas de bajos recursos, ante esta emergencia sanitaria que ha supuesto la pérdida de trabajo para muchas personas, el cierre de las escuelas, la falta de personal que cuide a los niños, estrés prolongado y deterioro de la salud mental. Al respecto, la UNICEF y la OIT, solicitaron a los gobiernos “fortalecer las medidas de protección social, en especial para las familias vulnerables, y que ayuden a los empleadores a seguir dando trabajo, proporcionando ingresos y garantizando ayuda financiera para quienes pierdan sus empleos” (UNICEF, 2020).

De forma general el confinamiento dejó al descubierto grandes desigualdades sociales en el ámbito doméstico. Concretamente, las mujeres incrementaron la cantidad de trabajo no remunerado dentro del hogar frente al que realizan los hombres. Se incrementó el trabajo de cuidado, las labores domésticas, las tareas escolares de sus hijos e hijas, y el teletrabajo, lo que causó un profundo estrés debido a la sobrecarga de responsabilidades. La Organización de las Naciones Unidas, ONU, afirma que: “Con las medidas de aislamiento, la tensión en los hogares crece, y el riesgo de la violencia familiar aumenta para las mujeres” (CNN Español, 2020).

En el aspecto económico, las familias ecuatorianas han tenido que ajustar su presupuesto para afrontar la crisis sanitaria, teniendo que modificar sus finanzas, hábitos alimenticios y racionar los productos. Según la encuesta de la consultora Oikonomics, la situación económica de las familias ha empeorado en un 51% y se cree que aumentará a un 66% en

mayo. Por otro lado, pone en manifiesto que las familias gastan aproximadamente 400 dólares para cubrir 15 días de cuarentena (El Universo, 2020).

Efectos en la Educación Superior, IES

Los estudiantes y docentes cambiaron sus estilos de vida para asimilar el confinamiento. En América Latina y el Caribe, a raíz de la pandemia la educación superior dejó de operar presencialmente. Se estima que unos 23,4 millones de estudiantes de educación superior y 1,4 millones de docentes fueron afectados. Aún no se han evaluado los impactos en cuanto a calidad y equidad. Sin embargo, no se pueden desconocer los daños ocasionados en el campo socioemocional, el laboral, el financiero y el sistema integral de la educación superior, así como también el cambio de educación presencial a educación en línea, sin ninguna planificación previa. Las limitaciones de acceso a la tecnología, las dificultades de adaptación al uso de los equipos tecnológicos y de la metodología de enseñanza, los esfuerzos de los educadores para impartir las clases, afectó a la salud de docentes y estudiantes por la sobrecarga de trabajo académico (Pedró, 2020).

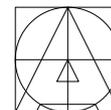
Metodología

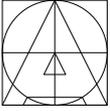
La investigación es de tipo cuantitativa, realizada en el periodo marzo-agosto 2020. Se inició con una revisión bibliográfica sobre los efectos producidos en la familia durante la emergencia sanitaria. Esta revisión bibliográfica resultó de suma importancia para la creación del instrumento previo al levantamiento de información a los estudiantes. Antes de aplicar la encuesta se realizó un proceso de va-

lidación, a fin de comprobar que el cuestionario se ajusta a los objetivos de la investigación. Se aplicó la encuesta a 179 estudiantes, que corresponde al 100% del total de estudiantes matriculados en la carrera de Trabajo Social en el periodo marzo-agosto 2020, los cuales se encuentran distribuidos en los siguientes ciclos: segundo, cuarto, sexto, octavo y noveno. Los datos obtenidos fueron procesados mediante Google Forms y Excel, con lo cual se obtuvieron los resultados de la investigación.

Contexto sociofamiliar durante la emergencia sanitaria COVID- 19

Uno de los aspectos más preocupantes durante la pandemia fue la situación económica de los hogares. El 57% de los estudiantes indica que ningún miembro de la familia ha perdido su trabajo. Sin embargo, el 43% señala que algún miembro de la familia, como padre, madre o hermanos han perdido su trabajo, lo que implica limitaciones en la satisfacción de las necesidades básicas de la familia, o en su defecto, que otros miembros, incluidos los estudiantes, hayan buscado empleo para el sustento del hogar, en algunos casos poniendo en riesgo la continuidad de sus estudios. El Ministerio de Trabajo ha dado cifras del incremento del desempleo en el Ecuador, las cuales tienen implicaciones directas en el aumento en los índices de pobreza y extrema pobreza.





Empleo en tiempos de COVID 19



Figura N° 1

Empleo en tiempos de COVID-19
Fuente: encuesta

Relaciones familiares durante la emergencia sanitaria



Figura N° 2

Relaciones familiares durante la emergencia sanitaria
Fuente: encuesta

Las relaciones familiares del 58% de los estudiantes encuestados no han presentado cambios durante la pandemia. El 37% manifiesta que la emergencia sanitaria y el confinamiento obligatorio ha permitido fortalecer sus relaciones familiares. Este fenómeno puede ser explicado por el aumento de la comunicación e interacción al estar en confinamiento, mientras que el 5% de los encuestados manifiesta que las relaciones familiares han empeorado, ya sea por el estrés o tensión que provoca el COVID-19. José Raúl Sánchez, director de Bienestar y Consejería de la Región Sur del Tecnológico de Monterrey, indica que el aislamiento genera en el grupo familiar una activación emocional elevada y ocasiona irritabilidad, estrés y ansiedad. Esto trae consigo la toma de malas decisiones, que pueden desencadenar en actitudes poco asertivas, llevando a la familia a un estado de crisis (Zanella, 2020).

El 11% de la población encuestada ha tenido en su hogar la presencia de violencia, ya sea física, psicológica o patrimonial, siendo la violencia psicológica la que mayor incidencia ha tenido en los hogares. Antonio Guterres, Secretario General de la ONU, refiere que durante la pandemia las presiones económicas, sociales y de miedo, ha originado que los casos de violencia doméstica aumenten considerablemente a nivel global, siendo en mayor medida las víctimas, las mujeres. Victoria Aguirre, representante de la ONG argentina MuMaLá, menciona que las mujeres tienen miedo a estar encerradas con su agresor, más que miedo hacia el COVID 19.

Violencia en los hogares

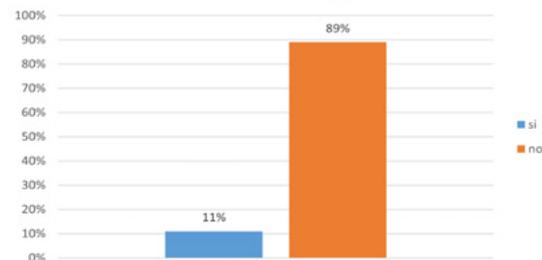


Figura N° 3
Violencia en el hogar
Fuente: encuesta

Efectos de la emergencia sanitaria COVID 19 el ámbito académico

El 67% de estudiantes opinan que la educación en línea es poco satisfactoria, sumándose al grupo que la considera nada satisfactoria, con un 10%. El 21% la considera satisfactoria, y solamente el 2% muy satisfactoria, lo cual evidencia que no ha existido una buena acogida a la respuesta institucional que se ha dado como alternativa educativa durante la pandemia. El confinamiento causó desmotivación en los estudiantes, quienes en la modalidad presencial compartían y socializaban con sus pares y docentes, espacio muy importante en su etapa vital, lo cual se perdió en la modalidad en línea.

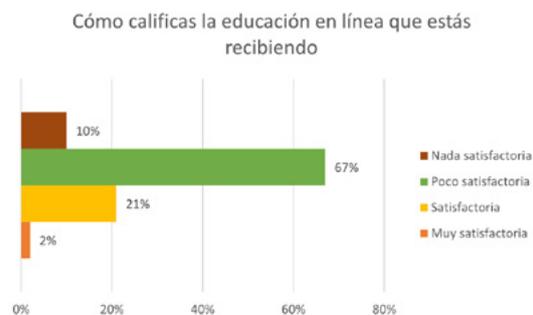


Figura N° 4
Nivel de satisfacción respecto a educación en línea
Fuente: encuesta

En la figura 5 se puede verificar que el 52% de los estudiantes refiere poca interacción durante las clases en línea, mientras que el 42% señala participar eventualmente en las horas de clase con sus docentes. Se puede concluir que no hay una respuesta favorable en la mitad de la población, confirmando la falta de acogida y adaptación al modelo de educación en línea.

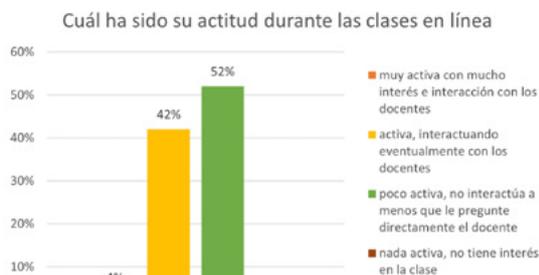
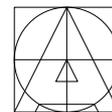


Figura N° 5
Actitud estudiantil durante las clases en línea
Fuente: encuesta



Los problemas de conectividad a internet han sido un limitante para el 92% de la población estudiantil. Además, se identifica que el 11% no tiene acceso a internet y el 13% de estudiantes tiene problemas de disponibilidad de medios tecnológicos, como se puede observar en la figura 6. Es indudable que estos factores inciden en la motivación de los estudiantes, así como también en la realización de las tareas académicas, situación que ha afectado tanto a docentes como estudiantes.

El 83% de los estudiantes de Trabajo Social considera la plataforma Zoom como la más adecuada para recibir clases en línea. A pesar de ello, el 93% de los estudiantes manifiesta haber tenido problemas con su conexión a internet, posiblemente a causa de la saturación de la red.

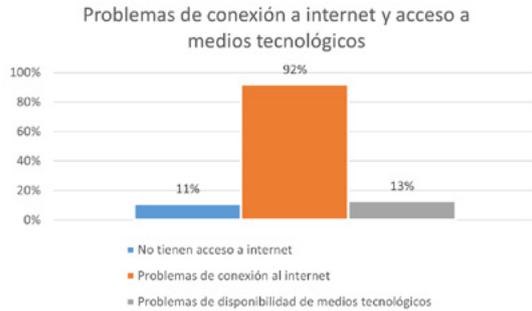
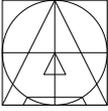


Figura N° 6
Limitaciones al recibir clases en línea
Fuente: encuesta

El 65% de la población encuestada manifiesta que las tareas enviadas por los docentes hacia los estudiantes de Trabajo social son poco adecuadas, pues no se acoplan a la nueva metodología de enseñanza virtual. Por otro lado, un 28% manifiesta que los trabajos impartidos por los docentes son los adecuados. Por último y no menos importante, con un 7% indica que no son nada adecuadas las tareas impuestas por los docentes. Esta situación es preocupante, ya que incide en el proceso de aprendizaje y la calidad de la enseñanza.

La cantidad de tareas académicas que han enviado los docentes han sido:



Figura N° 7
Tareas académicas
Fuente: encuesta

Efectos de emergencia sanitaria y de las clases en línea en la salud de los estudiantes

El 43,4% de estudiantes han presentado episodios de insomnio durante la etapa de confinamiento, el cual se constituye como un trastorno del sueño. El insomnio se manifiesta con dificultad persistente de conciliar el sueño, acompañada de un nivel importante deterioro del área social, laboral, educativa, académica, conductual y otros aspectos del funcionamiento humano. El 84% de los estudiantes de Trabajo Social ha sufrido de ansiedad o estrés.

La principal causa de estrés en los estudiantes es la sobrecarga educativa. El 32% de los estudiantes emplean hasta siete horas para el desarrollo de tareas, siendo evidente que la alta cantidad de actividades académicas y los cambios en el nuevo contexto educativo provocan un impacto en su salud mental. La segunda causa de estrés o ansiedad es motivada por el encierro domiciliario y las demás medidas restrictivas emitidas por el Estado. Dichas medidas ayudaron a prevenir contagios, pero limitaron que los estudiantes se reinsertaran en sus actividades cotidianas. Se debe considerar que el estrés y la ansiedad pueden incrementarse a la par de la duración de las medidas restrictivas, y de otros factores como la situación económica y el desempleo que causa incertidumbre en los estudiantes y sus familias.

Sufre de insomnio

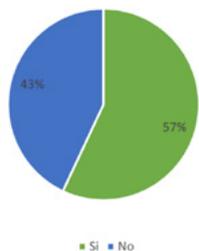


Figura N° 8
Estudiantes con insomnio
Fuente: encuesta

Ha presentado episodios de ansiedad o estrés

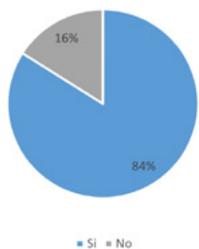
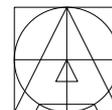


Figura N° 9
Episodios de ansiedad o estrés
Fuente: encuesta

Alternativas a la carrera de Trabajo Social frente a la realidad en la que se desenvuelven los estudiantes

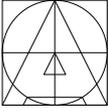
Es necesario adoptar una visión y práctica más humana, como la que la carrera persigue. Por lo tanto es necesario: aprender de la situación vivida; generar y establecer formalmente un plan de contingencia de educación a distancia o educación en línea que abarque de forma integral a docentes, estudiantes y autoridades; identificar todos los posi-

bles obstáculos ya evidenciados en este periodo de experimentación, como son principalmente el tema de conexión a internet para que ningún estudiante se excluya de las clases en línea; distribuir adecuadamente los horarios de clase y equilibrar el envío de tareas, con el fin de asegurar el bienestar integral de estudiantes y docentes; retomar las actividades investigativas y de prácticas ajustadas a las condiciones actuales para que los estudiantes y docentes aporten nuevos datos a la comprensión de los fenómenos sociales que enfrenta la sociedad a raíz de la pandemia COVID 19; buscar estrategias metodológicas que motiven a los estudiantes a participar en forma activa y comprometida en las sesiones en línea, y que el proceso resulte gratificante a estudiantes y docentes.



Conclusiones

- El contexto sociofamiliar se ha vuelto más complejo. Las familias han atravesado situaciones muy difíciles durante la pandemia. El 48% ha perdido el empleo, lo que tiene una incidencia directa en la estabilidad económica y el bienestar de sus integrantes.
- En el ámbito académico los estudiantes se han visto afectados al momento de recibir las clases en línea. Debido a la mala conectividad a internet, el acceso limitado a equipos tecnológicos, la participación en clases ha sido poco activa en la mayoría de los estudiantes. La plataforma más adecuada, según su criterio, es Zoom. La cantidad de tareas que han tenido les parece excesivas.
- Los estudiantes, durante la emergencia sanitaria, han presentado insomnio, ansiedad y estrés, lo cual



afecta la salud mental y emocional. Estos episodios se han suscitado por una sobrecarga de actividades educativas, sumado al encierro domiciliario, la restricción de circulación y la complicada situación económica y laboral que afrontan las familias.

- Durante el confinamiento, en las familias de los estudiantes de Trabajo Social existieron episodios de violencia psicológica, patrimonial y física. Estas situaciones problemáticas guardan relación con la realidad que se ha evidenciado con mayor intensidad en todo el país durante la pandemia.

Bibliografía

CLACSO. (s.f.). *La COVID-19 y las desigualdades sociales*. <https://www.clacso.org/la-covid-19-y-las-desigualdades-sociales/>

CNN Español. (2020, 20 de marzo). *Violencia familiar, mayor riesgo de contagio, estrés: el impacto social del coronavirus está afectando severamente a las mujeres, advierte la ONU*. <https://cnnespanol.cnn.com/2020/03/20/violencia-familiar-mayor-riesgo-de-contagio-estres-el-impacto-social-del-coronavirus-esta-afectando-severamente-a-las-mujeres-advierte-la-onu/>

El Universo. (2020, 25 de abril). *Familias limitan víveres y ajustan su presupuesto frente a crisis por el COVID-19*. <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/04/25/nota/7822287/emergencia-covid-19-impacto-economia-familiar-presupuestos-compra>

MSP. (2020). *Coronavirus COVID 19*. <https://www.salud.gob.ec/coronavirus-covid-19/>

OMS. (2020). *Introducción a la COVID-19: métodos de detección, prevención, respuesta y control*. <https://openwho.org/courses/introduccion-al-ncov>

Pedró, F. (2020, 11 de junio). *COVID-19 y educación superior en América Latina y el Caribe: efectos, impactos y recomendaciones políticas*. <https://www.fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2020/06/AC-36.-2020.pdf>

Senescyt. (2020, 19 de marzo). *Universidades continúan sus actividades mediante aulas virtuales*. <https://www.educacionsuperior.gob.ec/universidades-continuan-sus-actividades-mediante-aulas-virtuales/>

Senescyt. (2020, 27 de marzo). *Universidades del país conforman Comisión para enfrentar el COVID-19*. <https://www.educacionsuperior.gob.ec/universidades-del-pais-conforman-comision-para-enfrentar-el-covid-19/>

Servicio Nacional de Gestión de Riesgo. (2020, 8 de mayo). *Resoluciones COE Nacional 08 de mayo 2020*. <https://www.gestionderiesgos.gob.ec/resoluciones-coe-nacional-08-de-mayo-2020/>

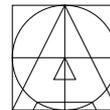
UNESCO. (2020, 8 de abril). *COVID-19 y Educación Superior: Políticas públicas nacionales*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://www.iesalc.unesco.org/2020/04/08/covid-19-y-educacion-superior-politicas-publicas-nacionales/s/>

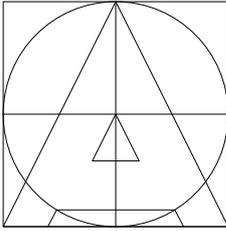
UNFPA. (s.f.). *El enfoque basado en los derechos humanos*. <https://www.unfpa.org/es/el-enfoque-basado-en-los-derechos-humanos>

UNICEF. (2020, 30 de marzo). *Al agravarse cada vez más la situación por COVID-19, se requiere más ayuda para las familias que trabajan, dicen UNICEF y OIT.* <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/al-agravarse-situacion-por-covid-19-se-requiere-mas-ayuda-para-familias-que-trabajan>

Universidad de Cuenca. (2020, 12 de marzo). *Protocolo de la Universidad de Cuenca frente a la decretada pandemia del Coronavirus Covid-19.* <https://www.ucuenca.edu.ec/servicios/noticias/1568-protocolo-de-la-universidad-de-cuenca-frente-a-la-decretada-pandemia-del-coronavirus-covid-19>

Zanella, J. (2020, 26 de marzo). *Aguas con las tensiones familiares en la cuarentena por coronavirus.* <https://tec.mx/es/noticias/puebla/salud/aguas-con-las-tensiones-familiares-en-la-cuarentena-por-coronavirus>





Metafísica Vodú: Reflexiones en Torno a la Ontología de la Negritud

Voodoo Metaphysics: Reflections around the Ontology of Blackness

Carlos Rojas Reyes

Universidad de Cuenca, Ecuador

carlos.rojas@ucuenca.edu.ec

Fecha de recepción 07/08/2020

Fecha de aprobación 11/12/2020

Resumen:

Este estudio sobre la metafísica vodú forma parte de las reflexiones en torno a la ontología de la negritud; esto es, a aquello que caracteriza al ser Negro, marcado como está por la esclavitud y por la persistente opresión racista. Nuestra mirada tiene que desprenderse de la ideología norteamericana que distorsionó la religiosidad y el pensamiento haitiano para convertirlo en un pastiche de Hollywood. Cuando nos acercamos sin estos prejuicios vemos aparecer la filosofía del vodú haitiano en toda su dimensión, caracterizada por la diferencia y continuidad ontológicas, la unidad y la dualidad, la relación de vaivén entre individuo y colectividad y la concepción del individuo formado por una imagen especular.

Palabras claves: *Vodú, metafísica, unidad, dualidad, ontología.*

Abstract:

This study on voodoo metaphysics is part of the reflections on the ontology of blackness; that is, what characterizes being Black, marked as it is by slavery and persistent racist oppression. Our gaze must detach from the North American ideology that distorted the religiosity and Haitian thought to turn it into a Hollywood pastiche. When we approach without these prejudices, we see the Haitian voodoo philosophy appears in all its dimensions, characterized by ontological difference and continuity, unity and duality, the swinging relationship between individual and community and the conception of the individual formed by a mirror image.

Keywords: *Voodoo, metaphysics, unity, duality, ontology.*

Introducción

La ontología de la negritud. Su punto de partida se muestra como imposible. Entonces, ¿cómo aproximarse a este campo si está signado por lo imposible? ¿Y de qué negatividad absoluta se trata en la medida en que atañe al campo del ser? Una imposibilidad de hecho que proviene de que una parte de la humanidad, signada por la negritud, puede ser matada sin que se cometa un crimen, en la medida en que siguen siendo excluidos de los derechos básicos. El hombre negro reducido a la nuda vida. (Agamben, 1998)

Por este motivo, estos estudios les denomino **Ontonegritud**¹, con la especial connotación que tiene el término en español, que tiene diversos matices y creo que todos confluyen en esta ontología: el cruce entre la denominación racial, un negro, y la situación infeliz de opresión a la que remite, aunque quizás desemboca en una postura que lleve a una serie de conceptos que nos permitirán entender no solo esta área en particular, sino iluminar el campo entero de la ontología, e incluso de ciertos debates epistemológicos.

Aquí se realizará un primer acercamiento centrado en un aspecto específico de dicha ontonegritud, que es la metafísica vudú, que permitirá analizar las transformaciones sufridas por la espiritualidad africana a su llegada a América Latina, específicamente el caso haitiano, que pervive de manera sincrética junto con el cristianismo. Cabe señalar que este tra-

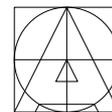
bajo es la continuación de las reflexiones sobre el tema de la negritud que se pueden encontrar en La forma negritud y la doble prescripción: blanquitud/negritud (Rojas, 2018). Además, forma parte de una aproximación a la cuestión de la ontología desde la perspectiva de una ontología amerindia (Rojas, 2020).

Entonces, ¿cómo aproximarse al ser negro?, ¿de qué manera dar forma a una ontonegritud si está signada por la negatividad? Como ya señalaba Fanon, pensar la negritud se lo hace desde lo otro, aquello que no puede ser definido por sí mismo, sino que se desprende de esa otredad constitutiva, precisamente como aquello que es conformado en su exclusión: aquello que no es blanco, el otro frente al cual el blanco se muestra como el representante de la humanidad (Fanon, 1973) (De Oto, 2003).

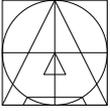
Un ser negro que toma conciencia de que sigue en el barco esclavista:

Quiero pensar y discutir un aspecto del ser Negro en estar despierto como conciencia y proponer que estar despierto es ocupar y ser ocupado por el presente continuo y cambiante del desarrollo de la esclavitud aún sin resolver. Estar “en” el despertar, para utilizar esta gramática, el infinitivo, podría proporcionar otra forma de teorizar, en / para / desde, a lo que Frank Wilderson se refiere como “permanecer [iendo] en la bodega del barco”. Con cada una de esas definiciones presentes a lo largo de mi texto, sostengo que, en lugar de buscar una solución a la oscuridad actual y la abyección irresoluble, uno podría acercarse al ser Negro en el despertar como una forma de conciencia (Sharpe, 2016, p. 18).

Con esta introducción podemos aproximarnos a la metafísica vudú. Extraer de ella la ontología de la negritud haitiana es una tarea extremadamente difícil, no solo por la distancia cultural sino por las



¹Para una reflexión más a fondo de la ontología del ser Negro pueden verse los estudios de Fred Moten. (Moten, Black and Blur, 2017) (Moten, Stolen Life, 2018) (Moten, The universal machine, 2018) (Harney & Moten, 2013), además de los textos clásicos de Glissant: (Glissant, Philosophie de la Relation, 2019) (Glissant, Poética de la Relación, 2017) (Dash, 1995) (Diawara, 2011).



profundas distorsiones a las que ha sido sometida por la intervención occidental. Una rápida búsqueda en Google arroja la imagen profundamente alterada de la espiritualidad vodú, en donde se mezclan toda clase de artefactos extraños: terror, zombis, muñecas clavadas con alfileres, magia negra, magia blanca, hechizos, experiencia pseudoespirituales que se venden y, ocasionalmente, algún estudio crítico y serio. Pero nada de esa oscura parafernalia pertenece de verdad a esta espiritualidad. Como dice muy gráficamente Cristina Sánchez-Carretero:

El caso del vodú está particularmente tintado por los estereotipos exotizantes de la “magia de los otros”. El vodú se ha representado como un culto basado en el temor y la magia negra, como explica la antropóloga Nadia Lovell para el caso del vodú haitiano, en el que las “imágenes de zombis, muertos vivientes o de sacrificios sangrientos incluyen, según se dice, víctimas humanas. Una plétora de películas, artículos, documentales ha servido para reiterar los aspectos ‘salvajes’ del vodú en la imaginación de occidente”... Estos libros, documentales y revistas suelen utilizar dramáticas imágenes y un lenguaje especialmente oscurantista (Sánchez-Carretero, 2007, p. 248).

Por este motivo he preferido apoyarme en dos estudios clásicos y que permiten elucidar la ontología vodú, separándola de toda esta maquinaria ideológica y sin reducirla a sus rituales o a la enumeración de sus dioses y espíritus junto con sus prácticas: Alfred Métraux, *Voodoo*, que es quizás la mejor etnografía sobre el tema, y que contiene una descripción muy rigurosa y fundamentada, aunque también es su límite; y el texto clave para este análisis, que es el de Maya Deren, *Divine Horsemen*, que no solo reconstruye adecuadamente la espiritualidad vodú sino que muestra vivencialmente algunos aspectos como el de la posesión de los espíritus (Métraux, 1974) (Deren, 1953).

De todas maneras, si se quiere profundizar en diversos aspectos de la espiritualidad vodú, recomiendo algunos textos. Sobre la relación con el 0 hay muchos elementos sincréticos, Leslie Gerald Desmangles, *The Faces of the Gods*; una recolección rigurosa de canciones vodú con sus respectivas temáticas en Benjamin Hobbblethwaite, *Voudou Songs in Haitian Creole and English*; una referencia clásica a la función de la danza y el vodú en Joanna Dee Das, Katherine Dunham, *Dance and the African Diaspora*; la relación del vodú con la política como estrategia revolucionaria y de resistencia en Michel S. Laguerre, *Voodoo and Politics in Haiti* (Desmangles, 1992) (Hobbblethwaite, 2012) (Dee Das, 2017) (Laguerre, 1989).

Espiritualidad vodú

Se procederá en primer lugar a mostrar los aspectos fundamentales de la espiritualidad vodú, con especial énfasis en aquellos que permitan un acercamiento a su ontología, y luego se hará una discusión con la finalidad de precisar estos conceptos y extraer sus conclusiones de más largo alcance junto con sus implicaciones.

En la concepción haitiana acerca de la realidad se distingue, como en muchísimas culturas, dos campos: la materia visible y los invisibles. Estos invisibles son espíritus que confieren vida y que su retiro produce la muerte. Hasta aquí se podría decir que no existe mayor novedad. Sin embargo, los espíri-

tus están relacionados directamente con la vida de las personas, porque ellos son los que posibilitan la existencia de todas las experiencias del sujeto, desde la moral, el deseo, la toma de decisiones hasta la voluntad. En el momento de la muerte este espíritu no perece porque es inmortal (Deren, 1953).

Si bien hay elementos evidentes de sincretismo con el cristianismo, veremos que la metafísica vodú se separa e introduce elementos radicalmente diferentes, que son en los que insistiremos. Los espíritus son de dos tipos: gros-bon-ange y ti-bon-ange. El primer sería equivalente “al alma del hombre”, pero no en el sentido cristiano, sino como un duplicado, una sombra, una imagen en el espejo. En cambio, el principio moral, la constitución del ser moral orientado hacia “la verdad como deseable” pertenece a ti-bon-ange. (Deren, 1953, p. 26) Un espíritu nos confiere vida, el otro nos proporciona una moral.

Aunque se dan esos dos mundos que separan a los seres humanos de los espíritus la distancia ontológica no lleva a separarlos y a volverlos incompatibles o inaccesibles. Por el contrario, entran en contacto todo el tiempo y son sustancias que se cruzan profundamente: “En vez de estar eternamente separados, la sustancia y el espíritu de un hombre están eterna y mutuamente implicados: la carne con la divinidad en su interior y la divinidad con la carne desde su origen” (Deren, 1953, p. 27).

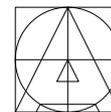
Como Métraux señala, y que es para la ontología una cuestión esencial: “Hay poca diferencia entre la sociedad sobrenatural del loa y los campesinos que la imaginan. Los espíritus mismos se distinguen de los hombres solamente por el grado de su “conocimiento”, o, lo que es lo mismo, por sus poderes” (Métraux, 1974, p. 59).

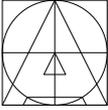
Ahora bien, la relación entre los seres humanos y estos espíritus primordiales es tan estrecha que deben ser comprendidos como la acumulación de la historia humana. Cuando alguien muere se trata de que toda su experiencia no se pierda, sino que pueda ser conservada, aunque el individuo desaparezca: “... se reclama el alma de los fallecidos de las aguas del abismo...” (Deren, 1953, p. 27).

Aquí lo fundamental no es referirse a los ancestros, mirar hacia el pasado. Hay que dejar que los muertos descansen, pero que su espíritu se reincorpore al espíritu colectivo y se proyecte al futuro: “La vida no sirve a la muerte; es la muerte la que sirve a la vida” (Deren, 1953, p. 28). Los muertos simplemente son muertos y lo que importa es recuperar de ellos el conjunto de sus habilidades y virtudes.

Deren expresa este proceso, que lleva desde los seres humanos que mueren y cuya experiencia es conservada, y su regreso a la colectividad a través de estos mismos espíritus como: la persona llega a ser principio y el principio debe volverse persona, esto es, arquetipo (Deren, 1953, p. 29). Es en este momento en donde entran otros espíritus, los loa que atrapando la experiencia acumulada de la vida de los seres humanos, en diferentes grados dependiendo de si aportaron más o menos a la colectividad, regresan y cabalgan como jinetes divinos a las personas. Este acontecimiento se denomina posesión, que sigue reglas rituales y de pasaje muy estrictas (Deren, 1953, p. 29).

De este modo el loa toma control completo de la materia y de la persona, que en el momento de la posesión pierde su conciencia y su voluntad. La voz con la que el individuo habla es, efectivamente, la de su loa, que se expresa a través suyo. Además, el loa está íntimamente relacionada con los Gemelos





y con la muerte, y son los que “ejercen una influencia directa sobre el destino de la vida” (Métraux, 1974, p. 52).

Estos loa son los que se transfieren de generación en generación y se los considera inmortales. Cada persona es poseída por su loa de acuerdo con la afinidad con estos: “Esto implica, por ejemplo, que Ogún, que es la deidad del poder, confiere el favor de su presencia y su cuidado a la persona cuyo temperamento le es afín...” (Deren, 1953, p. 32).

Esta presencia de Ogún en una persona poco a poco se convierte en una abstracción; o, si se prefiere, en el momento de su muerte y si su vida ha sido significativa, toda su experiencia pasa a Ogún, o a una variación de este. El nombre de la persona deja de referirse al individuo, que es olvidado, y se convierte en una “variación de un principio arquetípico” (Deren, 1953, p. 32).

La concepción fundamental del vudú radica en que la experiencia del individuo es abstraída en diferentes grados y de diversos modos, dependiendo de la vida de esa persona, y se incorpora a la colectividad viajando al mundo de los espíritus, acrecentando lo que estos son, con lo que se enriquecen cada vez más. Hay un proceso de abstracción y despersonalización que desemboca en los loa:

No hay loa que pueda ser recordado como ser humano. Incluso el gros-bon-ange, o el espíritu como entidad singular, deja de existir. En último término no es el antepasado el que es adorado; y el veredicto, la última transfiguración y resurrección, la última elevación hacia la divinidad, está en manos de la historia y del colectivo (Deren, 1953, p. 32).

La historia del individuo se resuelve, en última instancia, en la historia de la colectividad, que es aquella que permanece acumulada en los loa, en los es-

píritus que, a su vez, se encarnan en los individuos presentes y siguen atrapando sus habilidades, conocimientos, destrezas, comportamientos morales.

La ceremonia de retirar d’*en bas de l’eau*, como inverso de la muerte, permite el regreso del cuerpo que se reincorpora a la materia y del espíritu que retorna a la colectividad mediada por los espíritus. Por esto la vida de los humanos es tan importante, porque es a través de ellos que se mantiene, se realiza, se desarrolla la propia divinidad. Sin esto, los loa simplemente estarían vacíos, y sin loa los seres humanos simplemente no existirían, no podrían conocer y tener una moral.

Así que se establece una secuencia que vincula “vida, muerte, deificación, transfiguración, resurrección – que queda en los devotos sin descanso. Ninguno de ellos nunca es olvidado: que el dios una vez fue humano, que fue hecho dios por los humanos, que es sostenido por los humanos” (Deren, 1953, p. 33).

Desde la perspectiva ontológica cabe decir que la substancia divina, espiritual y la humana, en realidad están íntimamente interrelacionadas; no tienen una separación que impida el paso de unas a otras, sino que forman un continuo mediado siempre por los loa. Se pasa de lo natural a lo sobrenatural sin solución de continuidad, y más aún, lo natural se convierte en sobrenatural y lo sobrenatural en natural. Por eso la intervención de lo sobrenatural, de los espíritus en los humanos, no es un milagro, sino una cuestión cotidiana.

Entonces, tenemos hasta este momento estos dos mundos, con sus sustancias, espíritus y personas, totalmente entrelazados y aunque distintos se permite el paso del uno al otro a través de las necesi-

rias ritualidades del vodú. La relación entre estos dos ámbitos se la puede definir como un estadio del espejo ontológico, en donde la gente es reflejada por los Invisibles: “El espejo es la metáfora de la cosmografía del mito haitiano. Los loa se toman como imágenes especulares y se convocan mediante referencias a una superficie reflejada” (Deren, 1953, p. 34).

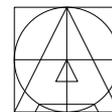
Los símbolos utilizados durante las ceremonias, los vevers, se asimilan a reflejos simétricos o asimétricos de los espejos. Los loa saludando desde la izquierda o derecha finalmente toman posesión de un individuo. Igualmente, la danza representa este reflejo girando en una u otra dirección. El espejo sostiene por entero esta ontología:

Durante la vida del hombre, su *gros-bon-ange* es un reflejo en la superficie de ese espejo cósmico, sostenido en la superficie por la existencia del cuerpo que se refleja. Pero, con la muerte cesa de existir la carne, la fuerza que sostiene boyante, y se hunde en las profundidades del espejo (Deren, 1953, p. 35).

Se existe en la medida en que se es reflejado y en cuanto se es reflejo de los espíritus. En el momento en que este reflejo desaparece, también lo hace el individuo y cada sustancia regresa a su matriz: la materia a la materia, el espíritu al arquetipo colectivo. El reflejo es, por lo tanto, constituidor del modo de existencia de toda la realidad, y de manera particular de la sociedad y las personas.

El acceso a este mundo de espejos y reflejos se da a través del cruce de caminos, en forma de cruz, y su importancia deriva de que simboliza “...la intersección del plano horizontal, que es el del mundo mortal, con el plano vertical, el eje metafísico, que se sumerge en el espejo” (Deren, 1953, p. 35). Es por medio de este entrecruzamiento que se puede tener

acceso desde el mundo humano al sagrado, y esto tiene que darse a diario porque es la fuente de la existencia humana, del conocimiento, de la memoria de la colectividad sin la cual no hay vida.



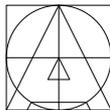
La dualidad entre las dos esferas es resuelta por medio de la construcción de un acceso que sirve tanto para que el loa entre en los individuos como para que las personas accedan a esa otra realidad que la sustenta en todos los aspectos, y por donde fuerzas, energías, influencias pasan al otro espacio:

Por esta razón, el cruce de caminos es la más importante de todas las figuras rituales. En donde otras culturas pueden concebir lo físico y lo metafísico como, en el mejor de los casos, un paralelismo entre un dualismo irreconciliable, los campesinos haitianos resuelven esta relación en la figura de ángulos rectos (Deren, 1953, p. 35).

El árbol es la imagen del cruce de los ejes verticales y horizontales, porque hunde sus raíces en el suelo y se eleva hacia el cielo, y en donde todas las actividades giran en torno del peristilo, en cuyo centro se dan todos los rituales y las ceremonias. Desde luego, se tiene que insistir en que hay un flujo constante entre los ejes, que es el que se da también entre la vida y la muerte, la colectividad y el individuo, la historia y el presente.

Esta cruz, este cruce de caminos que pone en relación el eje vertical con el horizontal, a los espíritus con los seres humanos, está indicando la naturaleza dual de todas las cosas. Todos somos medio alguna cosa, nunca totalmente una sola, escindidos a partir de esa realidad única, como si el espíritu originario no pudiera existir sin desdoblarse inmediatamente:

Ghede, el loa de la vida y la muerte, es el cadáver del primer hombre, quien, en su naturaleza gemela, puede ser pensada como una totalidad segmentada por el eje hori-



zontal del espejo que la divide en dos mitades idénticas. La adoración a los Marassa, los gemelos divinos, es la celebración de la naturaleza humana emparejada: medio materia, medio metafísico; medio mortal, medio inmortal; medio humano, medio divino (Deren, 1953, p. 38).

La ontología entera del vodú haitiano está contenida en esta serie de dualidades, en donde todo existe como medio real que señala, al mismo tiempo, la existencia de mundos separados como los caminos para reestablecer su continuidad: unidad y dualidad dándose simultáneamente.

Medio materia, medio metafísica: el ser humano conformado por la carne, por su lado biológico al cual se reintegra cuando muere, y por los espíritus, los loa, que lo habitan, y que después de que fallece se reincorpora a la colectividad simbólica a la cual enriquece.

Medio mortal, medio inmortal: el individuo muere, la carne regresa a su origen y el espíritu abandona el cuerpo; pero la experiencia del individuo, con todo lo que logrado de bueno y ha aportado a la comunidad, permanece en su loa, que es inmortal y que ha capturado la vida entera del individuo para mantenerlo para siempre en la memoria arquetípica.

Medio humano, medio divino: el individuo que pertenece de lleno al mundo real por su carne y su integración al colectivo, pero que contiene dentro de sí a los espíritus que le confieren vida e inteligencia; pero también lo divino, los Invisibles, también son medio divinos porque devienen carne, individuo, sin los cuales tampoco podrían persistir, porque son ellos quienes los alimentan, los cuidan y cuya experiencia termina por formar parte de su ser.

Este doble principio de los gemelos es un hecho primordial que antecede a todos los demás: “Como

origen de todos lo loa, el Marassa es saludado primero, en las ceremonias, antes que los loa. En cierto sentido son considerados más fuertes que los loa...”, porque finalmente están enunciando un principio metafísico fundamental: la existencia dual de todas las cosas que, sin embargo, “... son esencialmente uno, de tal manera que lo que afecta a una parte, afecta a la otra y cualquier enfermedad o accidente que acose a un gemelo es una amenaza para el otro; y su violenta separación puede conducir al desastre” (Deren, 1953, p. 39).

Por esto, el Marassa puede ser visto precisamente como la intersección de los ejes vertical y horizontal, en donde las partes de toda dualidad entran en contacto y no se pueden separar porque en último término son una sola cosa. La realidad es aquello que está constituido por esos dos ejes y de donde proviene la realidad que se expresa en sus dualidades: el andrógino que se vuelve hombre y mujer, o que es tanto espíritu como carne.

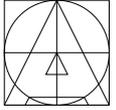
Dualidad que siempre se está preguntando por la relación que los conecta necesariamente, en donde ninguna de sus partes puede ser eliminada, sino que terminan por funcionar como correlatos en su complementariedad, y es la que provee de significado al conjunto de eventos que se dan en la realidad.

En este contexto los rituales de la muerte adquieren un significado diferente del que tienen en Occidente. Cada persona es la confluencia, de un modo extremadamente específico, de su gros-bon-ange, que anima el cuerpo, y del espíritu que le confiere las características de ser humano, ti-bon-ange. El ritual de la muerte se dirige a “restaurar cada uno sucesivamente a su propia provincia” (Deren, 1953, p. 42).

No se trata de la resurrección de la carne, sino de cumplir con este doble proceso: reintegrar la carne a su origen, que es la materia, y por otra parte impedir que la riqueza de la experiencia del individuo se pierda y que pueda volver al colectivo por medio de su loa, que es inmortal. Las terribles imágenes de los zombis, muertos vivientes que pueblan distorsionadamente el imaginario del terror en Hollywood, solo muestran "...el cuerpo sin un alma, la materia sin moralidad" (Deren, 1953, p. 42). Pero en la metafísica vodú simplemente señalan el miedo a perder el espíritu y a regresar cada parte a su origen.

El ritual funeral más importante es aquel que permite ese doble regreso y recuperación, la ceremonia de *dessouinion*, como "ritual de 'degradación' cuyo propósito es separar el cuerpo tanto del gros-bon-ange -el alma personal o sí mismo- y el loa mait-ête -el loa divino que es el 'señor de la cabeza'" (Deren, 1953, p. 44).

Como se ha señalado, pero conviene insistir sobre este aspecto, es el momento en que las entidades espirituales se separan del cuerpo, y en vez de permanecer como sustancias separadas tienen la misión de integrar "la herencia espiritual general", que se convierte en una "herencia divina". Los loa liberados vuelven a las "aguas profundas", que es a donde pertenecen. Desde luego, el ciclo no se cierra allí, sino que se reintegra en otros cuerpos, en otro proceso de individuación, pero con unos loa, con unos espíritus que han sido enriquecidos por las experiencias de los otros. Una de las consecuencias de esta situación es que el panteón vodú tiende a crecer; nuevos espíritus aparecen, que se muestran a sí mismos, adoptan un nombre y reclaman adoración (Métraux, 1974, p. 53).



Ontología vodú

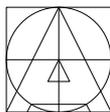
Diferencia y continuidad ontológica

El mundo está constituido por dos ámbitos: el de los espíritus, los invisibles y el de los seres humanos, espacio sagrado y profano. Sin embargo, estos dos ámbitos, aunque son diferentes solo en distintos en grado y no sustancialmente, se entrecruzan permanentemente y no puede existir el uno sin el otro, en la medida en que los espíritus hacen que los humanos sean tales, y los humanos sostienen a los espíritus enriqueciéndolos con su propia vida.

La diferencia ontológica entre los espacios de los espíritus y de los seres humanos se expresa en el cruce de caminos, en forma de una cruz, en donde los ejes vertical y horizontal se parten. El cruce de estos ejes es el lugar en donde se realiza el ir y venir de un mundo a otro, de los loa que se toman a un ser humano, y de los seres humanos que terminan por regresar al espíritu.

Unidad y dualidad

El espíritu primordial es uno solo, pero inmediatamente se parte en dos, surgen los gemelos que expresan la dualidad de todo lo existente. Todo es doble y, al mismo tiempo, cada parte no puede existir sin la otra. La desaparición de un gemelo significaría la destrucción del otro. Unidad y dualidad en un juego permanente de fragmentarse y reunirse.



Todo lo real es medio real

Ninguna realidad está completa; de lo contrario significaría que uno de los extremos, de los elementos de la dualidad, pudiera persistir por sí solo, y esto es imposible. Cada parte es solo un fragmento que se expresa en su incompletitud. Esta parte recuerda mucho a los planteamientos de Jesper Juul, que muestran que en la época de lo virtual también somos medio reales (Juul, 2005).

Por esto, somos siempre medio reales:

Medio materia, medio metafísica
Medio mortal, medio inmortal
Medio humano, medio divino

Estadio del espejo ontológico

Los espíritus son como espejos, como reflejos, sombras de los seres humanos. Se existe en la medida en que se es reflejado, que es un modo de expresión de la dualidad. Hay una característica especular de su ontología, por lo que si dejo de reflejarme, o los dioses dejan de reflejarme, pierdo la existencia.

Colectivo e individuo

Cuando un individuo muere sus partes se separan y regresan a su origen: la carne a la materia, el espíritu al plano arquetípico. Se pierde el individuo, se conserva su experiencia, su aporte a la vida de la sociedad que enriquece al loa respectivo y que regresa y se encarna -nos cabalga como jinete divino- en otros individuos. Los espíritus, por otra parte, no son otra cosa, en último término, que la condensación de dicha experiencia en el plano simbólico, espiritual. Por lo tanto, es la colectividad la que,

través de los loa, acumula la memoria de sus individuos en un proceso permanente de aprendizaje.

La muerte significa este proceso de separación de los elementos del ser humano y es, ante todo, la recuperación por parte de los espíritus de aquello que se desarrolló en el individuo, del conjunto de vivencias, conocimientos, prácticas, ritualidades, que de otro modo desaparecerían con la persona.

Los espíritus originarios

Es importante introducir esta distinción dentro del ser divino único que lo origina todo y que es una construcción sincrética con el catolicismo. De una parte, está gros-bon-ange y de otra, ti-bon-ange.

Gros-bon-ange, como el dios único, fundamento de todo que sostiene a las cosas en la existencia. Se podría decir que equivale al ser de las cosas. Ti-bon-ange como el espíritu que hace que el ser humano sea tal en sus cualidades, tales como inteligencia, voluntad, capacidad de decisión y, sobre todo, porque introduce en el mundo los aspectos morales... Todos tenemos espíritu, un loa, pero unos obran bien y otros actúan mal.

El siguiente cuadro sintetiza los hallazgos:

Atributos ontológicos	Metafísica Vudú
Relación entre mundos	Continuidad y diferencia entre el mundo sagrado y el profano con diferencias de grado
Unidad y dualidad	Unidad que se desdobra permanentemente
Real y simbólico	Todos somos medio humanos, medio divinos
Imagen	El individuo está constituido por el reflejo especular del otro
Colectividad e individuo	La colectividad permanece, el individuo es efímero
Principios originarios	Los espíritus sostienen a las cosas en la existencia y son la fuente de su ser moral

Cuadro No.1.
Atributos de la Metafísica Vudú

Conclusiones

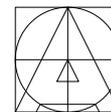
A manera de conclusión se puede decir que el pueblo haitiano posee un manera propia de entender el mundo, de tal manera que considera que está dividido entre los seres humanos y los seres humanos que, constantemente, penetran en la realidad y los sujetos, proveyéndolos de las características que les convierte en individuos.

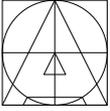
Este recorrido ha sido importante con la finalidad de realizar una crítica de las imágenes alteradas que Occidente impuso sobre este pueblo afroamericano, con fuertes distorsiones, como se ven en las películas de Hollywood: zombis, muñecas clavadas con alfileres, misas negras, magia negra, todas asociadas al Vodú.

Este trabajo ha querido mostrar que el pensamiento Vodú está lejos de estas imágenes, y que más bien contiene una profunda sabiduría y una ética social y personal en donde la relación entre colectividad e individuo es extremadamente fuerte y estructurante.

Bibliografía

- Agamben, G. (1998). *Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida*. Pre-Textos.
- Dash, M. (1995). *Édouard Glissant*. Cambridge University Press.
- De Oto, A. (2003). *Fanon: política y poética del sujeto poscolonial*. El Colegio de México.
- Dee Das, J. (2017). *Katherine Dunham*. Oxford University Press.
- Deren, M. (1953). *Divine Horsemen*. McPherson & Company.
- Desmangles, L. G. (1992). *The Faces of God*. University of North Carolina Press.
- Diawara, M. (2011). One World in Relation: Édouard Glissant in Conversation with Manthia Diawara. *Journal of Contemporary African Art*, (28), 1- 16. doi:10.1215/10757163-1266639
- Fanon, F. (1973). *Piel negra, máscaras blancas*. Abrazas.
- Glissant, É. (2017). *Poética de la Relación*. Universidad Nacional de Quilmes.
- Glissant, É. (2019). *Philosophie de la Relation*. Gallimard.
- Harney, S. y Moten, F. (2013). *The Undercommons*. Minor Compositions.
- Hebblethwaite, B. (2012). *Voodoo Songs in Hatian Creole and English*. Temple University Press.
- Juul, J. (2005). *Half-real*. The MIT Press.
- Laguerre, M. S. (1989). *Voodoo and Politics in Haiti*. University of California at Berkeley/Palgrave.
- Leupin, A. (2016). *Édouard Glissant, Philosophe*. Herman.
- Métraux, A. (1974). *Voodoo*. Sphere Books.
- Moten, F. (2017). *Black and blur*. Duke University Press.





Moten, F. (2018). *Stolen Life*. Duke University Press.

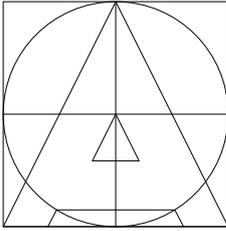
Moten, F. (2018). *The universal machine*. Duke University Press.

Rojas, C. (2018). *Estéticas canibales. Del ethos barroco al ethos canibal*. (Vol. 3). Universidad de Cuenca.

Rojas, C. (2020). *Ontología Amerindia*. (Inédito).

Sánchez-Carretero, C. (2007). Nuestra religión, vuestra magia: los misterios dominicanos cruzan el Atlántico. En S. Callau Gonzalvo (Ed.) *Culturas Mágicas* (pp. 246-259). Prames.

Sharpe, C. (2016). *In the Wake; On Blackness and Being*. Duke University Press.



Nuevas narrativas digitales, juegos de realidad alternativa y Unfiction: contando historias en línea

New digital narratives, alternate reality games and Unfiction: telling stories online

Juan Carlos Rojas

Investigador independiente

juanca720@hotmail.com

Fecha de recepción 13/09/2020

Fecha de aprobación 11/12/2020

Resumen:

En los últimos años han surgido innumerables proyectos y experiencias de narrativas digitales que se valen de las diferentes características de lo virtual para crear nuevas plataformas y formatos donde contar historias. En este artículo se hablará de la Unfiction, un nuevo fenómeno que combina la interacción que provee un videojuego, la inmersión de un juego de rol en vivo y el alcance del video digital. Esta combinación la vuelve un medio extremadamente rico, donde una gran variedad de proyectos comerciales e independientes pueden desarrollarse, y muchos ya han logrado enorme éxito utilizándolo. Para analizar estos proyectos se realizó un muestreo dirigido tomando en cuenta distintas variables, como popularidad o disponibilidad de información.

Uno de los puntos fundamentales que vuelven a la Unfiction tan interesante en épocas de aislamiento y pandemia es su capacidad de crear comunidades, pues son estas las que le dan vida al proyecto. Sin una red de públicos y jugadores interactuando constantemente, este género simplemente no

podría existir. Es en los foros en línea, salas de chat y secciones de comentarios donde realmente se construyen estas experiencias.

Palabras clave: *Narrativas digitales, Unfiction, realidad alternativa, estética, nuevos medios.*

Abstract:

In the last years there have been countless projects and experiences of digital narratives that use the different characteristics of the virtual to create new platforms and formats for storytelling. In this article we will talk about Unfiction, a new phenomenon that combines the interaction provided by a video game, the immersion of a live role-playing game and the reach of digital video. This combination makes it an extremely rich medium, where a wide variety of commercial and independent projects can be developed, and many have already achieved enormous success using it. In order to analyze these projects, a targeted sampling was carried out taking into account different variables, such as popularity or availability of information.

One of the fundamental points that make Unfiction so interesting in times of isolation and pandemic is its ability to create communities, since these are the ones that give life to the project. Without a network of audiences and players interacting constantly, this genre simply could not exist. It is in the online forums, chat rooms and comment sections where these experiences are really built.

Keywords: *Digital narratives, Unfiction, alternative reality, aesthetics, new media.*

Introducción

Desde los nuevos medios han surgido una gran variedad de productos comunicativos, como juegos, películas, podcasts, páginas web, que aprovechan al máximo las posibilidades que brinda internet, como la interacción de la audiencia, lo multimedia, o la rapidez con la que se puede producir y compartir contenido.

Para definir qué son los nuevos medios utilizamos a Manovich (2001), quien en su texto define una serie de características en contraste con términos más tradicionales como interactividad o hipermedialidad. Estas son representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación, y se refieren a la íntima conexión entre los productos digitales y el funcionamiento del software (Manovich, 2001).

Pero las primeras experiencias que lograron ser verdaderamente transmediáticas, es decir, que su narrativa sea contada a través de varios medios distintos, fueron los juegos de realidad alternativa.

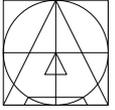
Si no leyeras este libro, igual existiría. Sin embargo, un juego solo existe cuando es jugado. Esto es especialmente cierto para los juegos de realidad alternativa (ARGs) porque son creados cooperativamente con los jugadores con cada movimiento que es realizado. Los jugadores aumentan su autonomía mientras empujan las barreras creadas por los titiriteros, y se envuelven profundamente en la red del juego (García y Niemeyer, 2017).

Pero ARG es un término insuficiente para describir la amplia gama de proyectos que han surgido a través de esta idea. NightMind, en su video *What is Unfiction* (2020), analiza su historia, mostrando una serie de características comunes y algunas veces contradictorias que componen lo que vendría

a llamarse Unfiction. ¿Por qué contradictorias? No todos los trabajos de Unfiction las utilizan completamente, y algunas veces es difícil identificar hacia dónde va una narrativa mientras se está desarrollando (NightMind, 2020).

De manera no exhaustiva, estas características son:

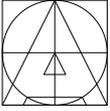
- La participación activa de la audiencia
- Un guion abierto que se desarrolla en conjunto con las acciones de los jugadores
- La combinación de varios medios, tanto digitales como análogos
- Un misterio o una narrativa críptica diseñada para ser descifrada
- El contacto directo entre personaje y audiencia
- El uso de Geocaching o cacería de tesoros a través de GPS



Marco Teórico: ¿Qué es la Unfiction?

Inicialmente se conocía a este género como ficción caótica. Sean Stacy, el creador del foro más grande de discusión de juegos de realidad alternativa, Unfiction.com, acuñó este término para describir estas nuevas narrativas. Para él la característica fundamental de este tipo de ficción es el guion abierto que va cambiando de acuerdo al accionar de la audiencia, por esto es “caótica”. Los autores no tendrían control de su dirección, sino que se adaptarían a las diferentes reacciones de la audiencia.

Para Kim, Lee, Thomas y Dombrowski (2009) y Mcgonigal (2006), la característica fundamental de los juegos de realidad alternativa es la figura del titiritero (Puppetmaster) como un vínculo entre la



narrativa y la audiencia, una relación que se forma para entender el funcionamiento y desarrollo de la historia de la misma manera que un Amo del Calabozo (Dungeon Master) o un Maestro del Juego (Game Master), la guían en Calabozos y Dragones, u otros juegos de rol (Kim et al., 2009) (Mcgonigal, 2006).

Ambos estudios tienen problemas al momento de intentar analizar todo el género de Unfiction. La primera definición falla, como indica NightMind, en que no todos estos proyectos son abiertos y desorganizados. Muchos de los más famosos, como Marble Hornets o This House has People in it, no dependían del accionar de la audiencia. Tenían narrativas bien definidas en las que la jugabilidad y la interactividad eran algo secundario.

Aquí es necesario hacer una distinción. Hay dos grandes tipos de Unfiction: una creada por empresas o productoras con la intención de promocionar una propiedad nueva o existente; otra, creada por productoras relativamente pequeñas, amateurs o independientes, donde el énfasis se ubica en la narrativa creada y no en otro producto comunicativo más grande.

La figura del titiritero ya no tiene la misma importancia mientras se ha ido desarrollando este género. Es un rezago de proyectos con propósitos promocionales, como los ARG de La Bruja de Blair, I.A. Inteligencia Artificial o Cloverfield. En estos, la narrativa se desarrolla a través de una serie de acertijos de distinto tipo, y se va haciendo pública más y más información según los jugadores los resuelven hasta llegar a un gran desenlace.

Los nuevos experimentos han tomado al titiritero y lo han convertido en un personaje, dentro de la na-

rrativa, que deja mensajes crípticos a la audiencia destinados a conectarlos con la historia, permitiéndoles entregar información crítica al protagonista, quien muchas veces es inconsciente de las cosas que suceden a su alrededor. Por ejemplo: Marble Hornets utiliza a ToTheArk y Everyman Hybrid a Habit. Siendo estos los primeros grandes proyectos de creadores independientes, es natural ver cómo han influenciado al resto del género.

Para hacer esto, los diseñadores de juegos crean pistas y elementos para luego repartirlos a través de todo el espacio de información de los jugadores. Estas pistas y problemas permiten a los jugadores participar en la construcción de la historia y los motiva a jugar el juego. El espacio de información de los jugadores incluye sitios web visitados regularmente, mensajería instantánea, email, locaciones físicas y recursos noticiosos. Un diseñador describe a este proceso como la creación de un sitio arqueológico para que los jugadores lo exploren; en lugar de crear piezas de cerámica, hueso y tela, esconden piezas de contenido que los jugadores deben armar en una historia coherente y resolver los problemas que la historia mismo presenta (Kim et al., 2009).

Kim, et al. (2009) le dan mucha más importancia a la participación de la audiencia, pues este era el estándar en el caso de los proyectos promocionales, pero confunden la necesidad de los productos promocionales de crear una audiencia comprometida con que la audiencia inflencie de manera significativa en el desarrollo de la narrativa.

Hook (2017) describe en mayor detalle las características comunes de los ARGs.

Los ARGs muchas veces presentan una narrativa extensa pero coherente, entregada a través de múltiples plataformas, acciones e interacciones, donde el jugador muchas veces debe resolver acertijos para progresar la narrativa. Estas experiencias utilizan canales mediáticos ordinarios

y se desarrollan en lugares donde trabajamos y vivimos. Son un producto de la convergencia de medios, donde las narrativas son presentadas en diferentes plataformas, creando una cultura de participación y comunidades de inteligencia colectiva. (Hook, 2017)

Entonces podemos encontrar una serie de elementos narrativos utilizados por los ARGs para atraer a los jugadores y empujarlos a interactuar con la historia: un agujero de conejo a través del cual se accede al espacio donde se desarrolla el juego. Dentro de dicho espacio hay diferentes medios que llevan información a los jugadores y les permiten responder interactuando con los personajes o los titiriteros. Finalmente, una serie de acertijos que deben ser resueltos.

Llevemos esto a un ejemplo concreto: en los carteles para la película I.A. Inteligencia Artificial, aparecía el nombre de Jeanine Salla como Terapeuta de Máquinas Inteligentes. Este es el agujero a través del que los jugadores podían ingresar. Al excavar un poco más en los diferentes productos promocionales del film encontrarían diferentes espacios de información donde están albergadas pistas para desenredar la trama. Se crearon más de 40 páginas web dedicadas a The Beast, el nombre que los fans le dieron al ARG, además de trailers, posters, mensajes telefónicos y eventos en vivo (Microsoft, 2001).

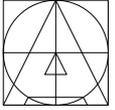
Pero Hook (2017) comete un error en su evaluación de los ARGs. Sobrestima el papel de la audiencia en la autoría colaborativa, especialmente porque los proyectos analizados en su artículo son en su gran mayoría del tipo promocional. Sin duda se crean comunidades en espacios digitales que analizan y discuten a fondo estos juegos, pero esto es difícilmente una característica única del género. Incluso series cuya intención no es crear misterio, como Survivor, tiene una ferviente base de fans que realiza un trabajo investigativo profundo.

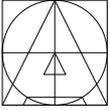
Además, no se puede decir que proyectos como el del equipo de Spielberg o La Bruja de Blair tengan un guion abierto que puede cambiar dependiendo de la audiencia. Son experiencias, en muchos casos, lineales y cerradas, que tienen un final predefinido, especialmente porque su intención es promocionar sus respectivas películas.

Una entrevista con el equipo productor de Everyman Hybrid, uno de los proyectos de Unfiction más longevos (10 años), revela la naturaleza del trabajo en ARGs. De manera similar a The Beast, I Love Bees y La Bruja de Blair, Everyman Hybrid utilizó extensamente el Geocaching, la interacción directa con los fans y su inclusión en la narrativa. Pero esto no quería decir que dichos fans tuvieran una voz autora fuerte en su desarrollo. Al contrario, el guion estuvo planteado más o menos desde el inicio de la serie, y lo único que cambió fueron pequeñas partes que no se revelaron porque fallaron en algún acertijo, o cambios debido a la naturaleza de los desafíos (Caffarello et al., 2010).

La realidad es que es muy difícil crear una narrativa que evolucione en conjunto con la audiencia. Pocos proyectos se atreven a jugar con la autoría colaborativa, como ECKVA, el sucesor a Marble Hornets, o Post-Content, una serie web de horror psicológico.

Aquí es importante reiterar por qué los términos ficción caótica y juegos de realidad alternativa (ARG) resultan insuficientes. Frente a esta enorme variedad de proyectos que tienen una estética y unos instrumentos narrativos similares, es difícil hablar de todos como juegos abiertos, caóticos o colaborativos. La característica fundamental que los une es la difuminación entre los límites de lo que es real y ficción, pero de una manera diegética.





¿Qué quiero decir con esto? Una de las frases clave que viene a la mente al hablar de estos proyectos es “Esto no es un juego”, a la que debería hacerse una pequeña modificación para que englobe todo lo que es lo Unfiction: “Esto (no) es un juego” o “Esto (no) es real”. Es ese el contrato social más importante en este género. Los jugadores no deben romper la ilusión de que los sucesos en la narrativa son ficticios, aunque obviamente lo sean. Por eso es diegético, porque los jugadores se vuelven personajes en la historia.

Todos los proyectos de los que hemos hablado utilizan ampliamente esta idea. Si al momento de hablar por teléfono con el personaje ficticio de Jeanine Salla en *The Beast* uno rompe la ilusión y pregunta directamente por el juego, este deja de existir. Si al momento de ayudar a Jay, de *Marble Hornets*, a descifrar los videos de *ToTheArk*, uno le twittea preguntando por su canal de la vida real *TroyhasaCamera*, la experiencia se despedaza. Si uno se aproxima al canal de *PostContent* y le explica cómo los monstruos que aparecen en la serie son una analogía del horror de la ansiedad y la depresión, uno estaría voluntariamente arruinando el juego, para sí mismo y para el resto.

El teórico de los medios, Stephen Johnson, por ejemplo, comenta que los juegos de video son “solamente un montón de algoritmos detrás de la cortina”. Aquí la cortina se refiere a la interfaz que separa la programación invisible de los jugadores. En cuanto al mundo real, los juegos basados en misiones, sin embargo, no son solo algoritmos detrás de la cortina, son un equipo de diseñadores. Y lo que los mantiene invisibles no es una interfaz estable, sino la práctica activa: la práctica de los titiriteros de contener la información y rehusarse a interactuar directamente con los jugadores durante el juego (Mcgonigal, 2006).

Galloway (2013) muestra cómo las interfaces no son únicamente las superficies físicas o los mecanismos lógicos a través de los que el usuario interactúa con un software, sino el punto de acceso de la audiencia con un medio:

A McLuhan le gustaba articular sus afirmaciones en términos de la historia de los medios: un nuevo medio es inventado, y como tal es su rol ser contenedor de un previo formato mediático. De esta manera, el cine es inventado al final del siglo XIX como un contenedor de la fotografía, la música y varios formatos teatrales como vaudeville. (...) Esta definición está bien establecida hoy en día, y es un muy pequeño salto desde ahí hasta la idea de interfaz, porque la interfaz se vuelve un punto de transición entre capas mediáticas en cualquier sistema anidado (Galloway, 2013).

Entonces al contrario de lo que propone Mcgonigal, la Unfiction no carece de una interfaz, sino que esta se presenta en los diferentes espacios de información que le permite a la audiencia interactuar con la narrativa. Por ejemplo, *Marble Hornets* tenía dos canales de YouTube y dos cuentas de Twitter, organizadas de manera que la mayor parte de información provenía de los videos y la interacción con la audiencia se realizaba con tweets y respuestas (DeLage y Wagner, 2009).

Finalmente, Alexander (2013) describe las cuatro características que considera fundamentales para los ARGs. Dos de ellas ya hemos cubierto: el poderoso sentido de comunidad y la construcción de un guion previo al lanzamiento del juego. Las otras dos son:

Hay poder en la invisibilidad creativa. Esconder un equipo de producción como titiriteros, actuando únicamente detrás de escena, removiéndolos de la discusión como parte de la historia. (...) Los ARGs les enseñan a los escritores el arte de la falta de control. Los jugadores de ARGs exploran

energéticamente las dimensiones del juego y no siempre en maneras previstas. Pistas pueden no ser encontradas, y en ese caso, hay la necesidad de reiterarlas o compensar su falta. Las audiencias pueden tomar una narrativa más rápido de lo que los creadores plantean. El contenido generado por usuarios puede asombrar o espantar. Los ARGs les enseñan a los diseñadores cuándo sostener las cuerdas del juego como titiriteros y cuándo dejarlas ir (Galloway, 2013).

Una vez más, vemos cómo el análisis académico del género de la Unfiction se basa en la dimensión promocional. La invisibilidad, si bien es parte de su estética, no es una característica fundamental de la gran mayoría de proyectos de producción independiente.

Volviendo a la entrevista con el equipo de Everyman Hybrid, podemos ver cómo la falta de control no es necesariamente un problema u oportunidad tan grande como presenta Alexander. La comprensión completa de la historia usualmente no recae con tanta fuerza en piezas específicas del rompecabezas. Además, las producciones comerciales tienen una mayor responsabilidad de crear una historia completamente coherente que pueda llevar al gran desenlace.

Metodología

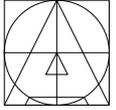
Para el estudio de la Unfiction se tomarán sus principales exponentes para buscar una estética y estructura común que nos permita definir con claridad los límites y oportunidades de este nuevo medio. Una aproximación teórica resulta difícil por la escasísima literatura sobre el tema.

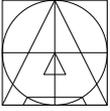
Por ende, se han seleccionado proyectos de Unfiction a través de un muestreo dirigido en donde se han tomado en cuenta las siguientes variables: popularidad, actualidad, cánones tales como Slenderverse, ARGs comerciales, eficacia en el cumplimiento de metas comunicativas, disponibilidad de información.

Discusión: una estética común: pastiche y metajuego

La Bruja de Blair es una de las principales inspiraciones de todo el género, no solamente porque Hollywood lo tomó como modelo para los proyectos promocionales posteriores, sino porque muchas de las estrategias narrativas luego son repetidas en otros proyectos, tanto comerciales como independientes. De él toman inspiración Marble Hornets, Everyman Hybrid, Tribe Twelve, Post-Content y I am Sophie, los que utilizan el género de terror, un misterio de desaparición, monstruos, geocaching y found footage.

Proyectos como I Love Bees, This House has People in It, The Beast o Unedited Footage of a Bear toman más inspiración de juegos de rol y videojuegos, donde se pone mucho más peso en la accesibilidad del contenido para usuarios únicos, la solución de acertijos a través de la comunidad, ocultar el juego





detrás de un sitio web o proyecto más grande, y la utilización de titiriteros que no se presentan como personajes frente a la audiencia.

Otra fuente de inspiración es el libro *House of Leaves*, de Mark Danielewski, publicado en marzo de 2000. Cuenta la historia de un ensayo de un documental inexistente y de una casa infinita. *Everyman Hybrid* hace amplias referencias a este texto, incluso utilizando el libro físico como utilería. *Marble Hornets* y *I am Sophie* utilizan la idea de la casa infinita, embrujada y en expansión.

En la siguiente sección se analizarán diferentes casos de estudio tomando en cuenta las reflexiones teóricas anteriores, buscando la estética y estructura común que tienen los proyectos de Unfiction:

La figura del monstruo

El monstruo es una parte esencial de los proyectos de Unfiction. El primero y más icónico es *Slenderman*, nacido del foro de *Something Awful* como un creepy pasta (historia corta de terror). *Marble Hornets* sería el proyecto pionero de lo que se llamaría luego el *Slenderverse*, un grupo de series creadas por diferentes equipos que tienen una estética y narrativas similares, como *Everyman Hybrid*, *Tribe Twelve*, *MLAndreson* y *DarkHarvest00*.

La temática que prima en la Unfiction, especialmente en los proyectos antes citados, es la de *Always Watching* o *There is Nothing Scarier*. Estas definiciones se refieren a la aparición críptica, pasiva y algunas veces oculta de los monstruos. No es un terror directo, como el de muchas películas: es momento secundario que la audiencia debe analizar cuidadosamente para notar la presencia de lo paranormal.

Puede ser una silueta, una sombra o una figura en el bosque, como en *Marble Hornets*; acciones extrañas y aparente amnesia de los protagonistas, como en *Everyman Hybrid*; los pantallazos intercalados entre escenas visibles solo al ir sobre el video cuadro por cuadro de *I am Sophie*, que también es utilizado por *Unedited Footage of a Bear* y *This House has People in it*. El monstruo es un personaje siempre presente, pero a la vez invisible.

Unedited Footage of a Bear, *This House has People in it* y *I am Sophie* utilizan a estos monstruos de la manera menos innovadora de entre los proyectos independientes, solo para remarcar la naturaleza paranormal y terrorífica de los sucesos de la narrativa. Cabe recalcar que *I am Sophie* regresa a las raíces del terror convencional hollywoodense, donde el monstruo es la manifestación de los pecados de la protagonista, recordando a la Bruja de Blair por su iconografía pagana.

Marble Hornets, *Everyman Hybrid* y el resto del *Slenderverse* caen en el pastiche, utilizando a *Slenderman* como una figura recurrente a través de todos los proyectos. Temáticamente, este monstruo representa el horror del mismo accionar humano. En estas series el monstruo no es el antagonista, sino los propios seres humanos llevados al borde de la locura. El horror aquí se acerca más a *H.P. Lovecraft*, donde es el mero conocimiento de algo sobrenatural lo que desata la trama.

Post-Content trabaja su lado paranormal de manera más interesante. Juega con lo meta narrativo, es decir, es consciente de sus propias inspiraciones y hace explícito este conocimiento a la audiencia, explicando desde un principio cómo funcionan los monstruos y haciendo referencia implícita a su origen. Aquí el horror es psicológico: la lucha del pro-

tagonista contra los demonios de su salud mental, la ansiedad, la depresión, el síndrome de impostor.

El protagonista como narrador poco confiable

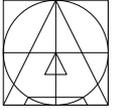
Mientras que en los proyectos comerciales el titiritero es el que controla completamente la trama detrás de la cortina, al evolucionar el género este papel extradiegético se ha separado en dos y se ha convertido en parte esencial de la trama, a manera de personajes. Uno es el protagonista y otro es el proxy. Aquí nos enfocaremos en el primero.

En estos proyectos ya no tiene sentido que el protagonista sea omnisciente e infalible; que él necesite de la ayuda de la audiencia se vuelve un punto fundamental en el desarrollo de la narrativa. Jay, de Marble Hornets, es uno de los ejemplos más claros. A lo largo de la historia toma un sinnúmero de malas decisiones, pasa por alto pistas obvias y está en constante contacto con la audiencia para preguntarles cómo aproximarse a diferentes situaciones.

En Everyman Hybrid, los protagonistas Vinnie, Evan y Jeff juegan un doble papel, como protagonistas ilusos e incapaces y como titiriteros. Dentro de la narrativa están atrapados en un ciclo sin fin en el que están destinados a repetir sus vidas una y otra vez. Esto los pone en contra de los monstruos, pero también uno contra el otro. Post-Content también sigue una estructura similar, con la excepción de que aquí el misterio a desentrañar es la realidad de lo que está viviendo el protagonista, más allá de lo paranormal.

Unedited Footage of a Bear y This House has People in it, funcionan de manera mucho más similar a los antiguos ARGs, pero en lugar de liberar información poco a poco, todo lo que se necesita para vivir

esta experiencia se encuentra a disposición de los jugadores. En este sentido, ni la figura del protagonista ni la del titiritero están presentes en estos proyectos.



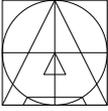
Enfermedad causada por contacto con lo paranormal

La enfermedad, doctores, recetas, diagnósticos y psicólogos, son una temática recurrente y un recurso narrativo utilizado especialmente en los proyectos de Slenderverse. En Marble Hornets la proximidad a Slenderman causa tos severa, amnesia y desmayos; una medicina especial es un recurso dramático que aparece a lo largo de todo el segundo y tercer arco. En Everyman Hybrid la figura del doctor es un personaje central en la trama, que explora con mayor detalle el trasfondo de los protagonistas.

This House has People in it también utiliza la idea de la enfermedad, pero más desde una perspectiva de experimentación y control gubernamental.

La inserción de la audiencia dentro de la narrativa

Esta característica es esencial como parte de la jugabilidad, tanto de los que pueden llamarse ARGs tradicionales como de los proyectos de Unfiction en general. Pero en esta parte es necesario enfocarse en su uso como recurso narrativo y no solamente como mecánica. Marble Hornets es el pionero en involucrar a la audiencia en los sucesos paranormales desde el uso del horror de Lovecraft: el mismo conocimiento de Slenderman lo atrae a sus víctimas. Everyman Hybrid profundiza muchísimo más en esta idea. Aquí la audiencia toma un papel protagónico. Varios fans, incluso, llegan a aparecer como invitados en los videos y juegan un rol en la narración, muchas veces como víctimas, pero tam-



bién entregándole a los protagonistas información esencial.

La frase que más resuena en estos dos proyectos es la de “por favor, dejen de mirarnos”, haciendo referencia a cómo, al asumir que los sucesos son reales, la audiencia también estaría en peligro de verse involucrada en el horror. Todo esto ocurre de manera diegética, por supuesto: fuera de la ficción no hay ningún peligro.

Esto es ejemplificado perfectamente por Habit, el antagonista de *Everyman Hybrid*, quien genera siete desafíos para la audiencia. Uno de ellos consistía en crear una protesta en contra de una figura pública en la ciudad donde viven cada uno de los participantes. Para evitar posibles repercusiones, actos vandálicos o que personas se metieran en problemas, Habit tuvo que recordarles que deben pedir permiso oficial y mantener la actividad absolutamente pacífica. Esto tuvo consecuencias para la narrativa. ¿Por qué este personaje sanguinario estaría interesado en mantener la paz? Fuera de la historia tiene sentido, pero al equipo le resultó casi imposible reconciliar realidad y ficción: la ilusión se había roto.

En Post-Content, el papel de la audiencia es distinto. Aquí los roles se intercambian, y es el protagonista el que conoce íntimamente el funcionamiento de los monstruos y situaciones paranormales en las que se encuentra, tratándolas con aterradora naturalidad. Los fans aquí deben tomar las acciones necesarias para entender mejor la historia y avanzar la trama por cuenta propia, sin que un personaje haga de intermediario.

I am Sophie tiene inicialmente una aproximación distinta a la audiencia, siguiendo los pasos de La

Bruja de Blair de intentar engañar empezando con una temática completamente distinta para ir revelando poco a poco los aspectos paranormales. Tuvo mucho éxito utilizando una estética de lujo, riqueza y moda, a manera de parodia de los grandes youtubers, como los hermanos Paul. Incluso llamó la atención de otros creadores de contenido similares, aspirando a cubrir y responder a los videos de esta supuesta nueva estrella.

Esta estrategia sirvió quizá demasiado bien, pues al irse desarrollando la trama encontraron problemas para que su público se interesara por los aspectos paranormales. Cuando la serie empieza a entrar de lleno a estos, los números de visualizaciones y suscriptores caen drásticamente.

Programación, servidores, páginas web y la estética hacker

La naturaleza digital del género de Unfiction provoca que muchos de los desafíos y acertijos involucren análisis del funcionamiento de diferentes medios digitales. Es decir, se esconden mensajes, acertijos y respuestas en los metadatos de páginas web, en picos de audio de un video, repositorios, direcciones URL, descripciones y un largo etcétera.

Esta elección estética es quizá una evolución de la temática médica que se observa en los primeros proyectos de *Slendervise*. Si bien los ARGs originales utilizaban muchas de estas herramientas, no era parte de su estética de la misma manera que en proyectos posteriores. Por ejemplo, *This House has People in it* utiliza la cámara de seguridad como parte fundamental del argumento.

Aquí los jugadores toman el papel de hackers, intentando acceder a un programa de vigilancia gubernamental.

mental de una familia que sufre una gran variedad de fenómenos paranormales. En la siguiente imagen podemos ver los registros de una de las bases de datos que recoge los videos de las cámaras de la casa.

De la misma manera ECKVA, la secuela de Marble Hornets, reemplaza la estética de lo médico por lo digital. Aquí el protagonista investiga misteriosas transmisiones en una casa abandonada en medio del bosque, y esto a su vez lo lleva a www.eckva.net, un repositorio que contiene información sobre la transmisión, una variedad de puzzles y referencia a un programa llamado ArkListener (Wagner, 2016). Los acertijos en *I am Sophie* giran alrededor del análisis, cuadro por cuadro, de los videos subidos a su canal, lo que revela la narrativa subyacente y al monstruo principal de la serie. Profundiza en esta idea haciendo que el segundo protagonista, Ben, el editor de videos de Sophie, analice los video blogs de la antagonista, Lara.

El found footage y la cámara de video como artefacto narrativo

La Bruja de Blair popularizó esta temática como una parte central de los sucesos en la historia, haciendo pasar “videos encontrados” (found footage) como si fueran reales. Marble Hornets luego retomaría esto para todo su primer arco, en el que las cintas olvidadas del corto de Alex Kralie, el antagonista, son las que desencadenan la trama. La cámara cumple un papel esencial en la historia, donde los personajes la utilizan para mantener sus recuerdos después de un contacto con lo paranormal, pues causa amnesia.

En todos los proyectos de Slenderverse las fallas, intermitencia y artefactos gráficos señalan la presencia de los monstruos, es algo utilizado como una herramienta narrativa para mostrarle a la audiencia

la presencia de lo paranormal sin que los personajes dentro de la historia sean alertados.

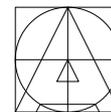
En *I am Sophie*, la introducción de clips de tan solo unos cuadros de duración dentro de los videos normales son las primeras pistas de que se trata de un ARG y no un canal de YouTube normal. Post-Content una vez más rompe la cuarta barrera, haciendo referencia a cómo otros proyectos de Unfiction utilizan el video para documentar a los monstruos y lo paranormal, a manera de una serie de tutoriales.

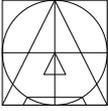
El titiritero insertado en la narrativa como personaje

Una evolución crucial entre los antiguos ARGs y las nuevas series que están surgiendo es la aparición del titiritero como un personaje en la serie. Marble Hornets, *Everyman Hybrid*, *I am Sophie* utilizan ampliamente esta idea, donde un tercero maneja las cuerdas de la trama mientras los personajes experimentan las consecuencias junto con la audiencia.

El pastiche se presenta a manera de la repetición constante de una figura con las mismas características a lo largo de todo el género, un personaje que tiene mucho mayor conocimiento que el resto del elenco, y la audiencia crea videos, textos, páginas web y otros productos que contienen un mensaje críptico que ayuda a avanzar la trama. Incluso mucha de la estética es similar: el uso de blanco y negro, la utilización de metrajes de películas antiguas, efectos de distorsión y artefactos gráficos.

This House has People in it y *Post-Content* también utilizan esta figura, pero con mucho menos peso narrativo. Aquí el titiritero toma la forma de un personaje secundario con conocimiento e información, pero solo apareciendo en momentos muy específicos de la trama.





Conclusiones

El género de la Unfiction está compuesto por una amplia gama de proyectos con un sinnúmero de características distintivas, pero que comparten una estética, unos medios y unas herramientas similares. Tienen una enorme capacidad de atraer a una audiencia comprometida y les incentiva a crear comunidades para resolver acertijos y desentrañar misterios que requieren de esfuerzo coordinado.

Empezó como una serie de eventos promocionales atados a grandes producciones de diferentes industrias, pero sobre todo del cine y los videojuegos. En la última década los proyectos independientes han ganado reconocimiento y una base de fans ferviente, hambrienta por encontrar y resolver el próximo.

Sin embargo, como sucede con todos los medios e industrias de entretenimiento, no son infalibles. Temáticas comunes y el pastiche abunda, especialmente en las primeras series que siguen los pasos de Marble Hornets y La Bruja de Blair. Proyectos más ambiciosos, como Post-Content, I am Sophie, ECKVA y This House has People in it, buscan cambiar el panorama innovando tecnológica, estética y narrativamente. Aunque todavía conservan muchos de los genes originales de las producciones previas.

La metatextualidad parece ser el camino hacia delante; el conocimiento íntimo de las temáticas del género y un esfuerzo por evitarlas y hacer referencia a ellas siendo consciente de los trabajos previos, parece ser una manera muy efectiva de producir estas series, especialmente con el éxito de I am Sophie y Post-Content.

Los proyectos promocionales tampoco han disminuido, pero no han tenido la misma importancia

que en un comienzo. Muchos videojuegos y películas incluyen pequeños ARGs destinados a darle al público un vistazo de los diferentes mundos narrativos que trabajan. Nombrando unos pocos, tenemos:

Nombre	Propiedad	Año	Medio
Afterbirth	The Binding of Isaac	2015	Videojuego
Sombra	Overwatch	2016	Videojuego
DEMA	Trench	2018	Música
Frog Fractions 2	Frog Fractions	2014	Videojuego
Whyaretheyhere	The Arrival	2017	Película

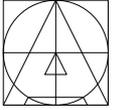
La gran mayoría de estos son pequeños: tan solo unos cuantos acertijos y rompecabezas que llevan a más información sobre las distintas propiedades. No tienen grandes arcos narrativos y misterios. Funcionan más como cortos promocionales.

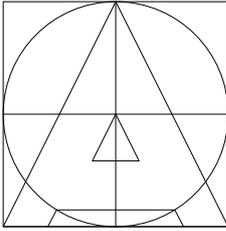
Esto no quiere decir que no existan más proyectos de Unfiction. Si bien los más grandes están por sobre los 100.000 seguidores en YouTube y una audiencia similar en Twitter, Instagram y una base de fans en diversos foros, los proyectos pequeños tienen audiencia desde 1.000 a 15.000 seguidores en diferentes plataformas. Es difícil encontrar o ser parte de todos, especialmente porque muchos manejan la estética del hoax o de la invisibilidad, como La Bruja de Blair o The Beast.

Las posibilidades de la Unfiction como género para narrativas digitales son amplias. Cómo producirlos, diseñarlos y lanzarlos todavía no ha sido explorado y explotado al máximo. En esta época, donde el engagement (entendido como el compromiso profundo entre la audiencia y el medio), la participación de la audiencia y la creación de comunidades son las métricas más buscadas en todo tipo de proyectos digitales, esta provee las herramientas necesarias para maximizar el potencial de todo tipo de narrativas, ya sea con propósitos promocionales o puramente artísticos.

Bibliografía

- Alexander , B. (2011). *The New Digital Storytelling*. Praeger.
- Bungie. (2004). *I Love Bees*.
- Caffarello, V., Koval, J. y Jennings, E. (2010). *EverymanHYBRID*. <https://www.youtube.com/user/EverymanHYBRID>
- DeLage, J. y Wagner, T. (2009). *Marble Hornets*. <https://www.youtube.com/user/MarbleHornets/>
- Foxe, K. (1999). *Proyecto La Bruja de Blair*.
- Galloway, A. (2013). The Unworkable Interface. En N. Mirzoeff (Ed.) *The Visual Culture Reader* (pp. 619-636). Routledge.
- Garcia, A. y Niemeyer, G. (2017). *Alternate Reality Games and the Cusp of Digital Gameplay*. Bloomsbury.
- Hook, A. (2017). This Game did not Take Place - This is not a Game and Blurring the Lines of Fiction. En A. Garcia y G. Niemeyer (Ed.) *Alternate Reality Games and the Cusp of Digital Gameplay* (pp. 56-76). Bloomsbury .
- I am Sophie. (2020). [//www.youtube.com/channel/UC_luiBQ-9hfg3xBv8hYx9Ow](https://www.youtube.com/channel/UC_luiBQ-9hfg3xBv8hYx9Ow)
- Kim, J., Dombrowski, C., Lee, E. y Thomas, T. (2009). *Storytelling in new media: The case of alternate reality games, 2001-2009*. First Monday.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts Institute of Technology.
- Mcgonigal, J. (2006). *The Puppet Master Problem: Design for Real-World, Mission Based Gaming*. Second Person.
- Microsoft. (2001). *The Beast*.
- NightMind. (2020). What is Unfiction? | ARGs & the History of Online Storytelling. https://www.youtube.com/watch?v=ftCKeWJordI&ab_channel=NightMind
- O'Brien, B. y Resnick, A. (2014). *Unedited Footage of a Bear*. https://www.youtube.com/watch?v=2gMj-JNGg9Z8&ab_channel=AdultSwim
- Post-Content. (2019). <https://www.youtube.com/channel/UCH0VeQ9x2cUI4FDUT8xhaKw>
- Resnick, A. (2016). *This House has People in it*. https://www.youtube.com/watch?v=x-pj8Ot-yO2I&ab_channel=AdultSwim
- Rosner, A. (2010). *TribeTwelve*. <https://www.youtube.com/user/TribeTwelve>
- Wagner, T. (2016). *ECKVA*. <https://www.youtube.com/channel/UCjkdBwVhMa6VSjlGnlmmvYw>
- Whitton, N. (2008). *Alternate reality games for developing student autonomy and peer learning*. Manchester Metropolitan University.
- Zackariasson, P. y Wilson, T. (2010). *Alternative Reality Games Explorations*. EURAM.





Músicas disímiles: la negación de las jerarquías en la enseñanza y performance

Dissimilar musics: the negation of hierarchies in teaching and performance

Marcelo Villacís B.

Pontificia Universidad Javeriana, Colombia

marcelo-villacisb@javeriana.edu.co

Fecha de recepción 13/09/2020

Fecha de aprobación 16/12/2020

Resumen:

Este ensayo aborda desde la autoobservación, cuestionamientos y reflexiones sobre la influencia del sistema musical occidental en nuestras prácticas musicales; analiza y visualiza desde modelos sociales y políticos una posible pedagogía musical que potencie las diversidades, la transversalidad de conocimientos y el cuidado de la memoria. Además, pretende equilibrar el valor de los procesos teórico-sistemáticos que han construido nuestras músicas con otros discursos poéticos y experienciales, propios de las comunidades. A pesar que no se establezca un modelo pedagógico en extremo preciso a estas necesidades, el cúmulo de observaciones permite reconocer nuestras fallas en el quehacer musical, tanto desde lo pedagógico como desde lo performático.

Palabras clave: *pedagogía musical, memoria, diversidad, performance, Latinoamérica.*

Abstract:

This essay approaches from self-observation, questionings and reflections on the influence of the western musical system in our musical practices; it analyzes and visualizes from social and political models a possible musical pedagogy that enhances diversities, the transversality of knowledge and the care of memory. In addition, it seeks to balance the value of the theoretical-systematic processes that have built our music with other poetic and experiential discourses, specific to the communities. Although a pedagogical model is not established that is extremely precise to these needs, the accumulation of observations allows us to recognize our failures in the musical work, both from the pedagogical and the performative point of view.

Keywords: *musical pedagogy, memory, diversity, performance, Latin America.*

Introducción

Este texto es un acto de reflexión y confesión, pues haber construido una consciencia musical a partir de una pedagogía vertical significó asumir una serie de relaciones totalitarias de ciertos sistemas y manifestaciones sonoras que calaron como únicos por mucho tiempo. Esta marginación y silenciamiento produjo una remarcada jerarquización de saberes, significó negar herencias y destrezas que –lamentablemente– aún ahora nos son lejanas, aunque quizá siempre han estado allí. Nos arriesgamos a pensar que, en el reconocimiento de intereses personales, se realiza un acto transgresor, se descubren las marcas, se asumen diversidades. ¿Significa entonces que durante siglos el peso hegemónico de un sistema musical forjó artistas con fracturas de pluralidad? O bien, ¿aquellas músicas que nos apasionan son de quienes fueron transgresores de este sistema?

Los espacios musicales académicos han legitimado las herramientas técnicas en lugar de los procesos reflexivos; la repetición en serie en vez de la creación plural. El conflicto aparece cuando estas relaciones están basadas en regímenes de poder que otorgan jerarquías a ciertas manifestaciones en detrimento de otras, según calificaciones que se marcarían en las lógicas de producción de no-existencia: lo ignorante, lo residual, lo inferior, lo local, lo improductivo (De Sousa, 2006). Estas músicas, que se establecen fuera del canon académico, han solido tener dos elementos de base para contraponerse a sus lógicas: la experiencia y la comunidad.

Para conciliar aquella inmensa diversidad de totalidades que existen en la práctica musical, se debe proponer una confrontación recíproca, en igualdad de condiciones de sus sabias experiencias, asumiendo,

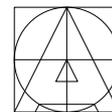
además, que cada uno de estos saberes –tanto dentro como fuera del canon– desconoce ciertas particularidades del otro, y es en esta incertidumbre donde yace la riqueza de la diversidad:

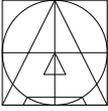
La cuestión no es borrar las diferencias entre Norte y el Sur, sino borrar las jerarquías de poder que los habitan. Las Epistemologías del Sur, por tanto, afirman y valoran las diferencias que quedan después de que las jerarquías han sido eliminadas. Su objetivo es el cosmopolitismo subalterno desde abajo. Más que la universalidad abstracta, promueven la pluriversalidad: un tipo de pensamiento que fomenta la descolonización, el criollismo o mestizaje a través de la traducción intercultural (De Sousa, 2018).

Sin embargo, en esta traducción de discursos brotan desafíos. En el intento de acercarse a otros saberes se deben identificar residuos hegemónicos para después reconstruir desde allí una posible transversalidad; operar con sabiduría y darse el lujo de brindar el silencio, el tiempo necesario para la convergencia de saberes, para no ubicarse en la misma postura de poder que ahora intentamos evitar.

El mar de la memoria

Se ha convertido en un conflicto personal la búsqueda de la distinción, tanto por alejarse del intento de réplica, como por asir una reflexión que no resulte agonizante. Reconociendo al acto creativo poético como un ejercicio de referencia al pasado, resulta imperante usar esa visión para construir un conocimiento que re-describa nuestro presente. El peso del pasado se asocia con el brío y la soledad infantil: su separación no es algo que Rilke presienta valioso: “¿Por qué empeñarse en querer cambiar





el sabio no-entender del niño por un espíritu constantemente en guardia y lleno de desprecio frente a los demás?” (2004, p. 25).

El escenario consumido por el temor a la pérdida de la distinción, a la universalización de las acciones, a la interrupción de los propósitos, es quizá la herencia más relevante de esta pedagogía vertical. Cuando ella nos dictamine como seres obsoletos no será solamente por la intimidad de las reflexiones, si no por ahogarnos en el deseo de un futuro inexistente. Quizá la clave sea esa traslación permanente, parasitaria a las marcas del pasado. Allí surgirán intereses, sentimientos, negaciones e interrogantes. Sin embargo, no será del todo sano asir obsesivamente esta práctica. Rilke inspira la prudencia:

No se observe demasiado a sí mismo. Ni saque prematuras conclusiones de cuanto le suceda. (...) De otra suerte, haría fácilmente incurriría en considerar con ánimo lleno de reproches a su propio pasado. (...) Lo que sigue obrando en usted como herencia de los errores y anhelos de su mocedad, no es lo que ahora recuerda y condena (2004, p. 38).

Lejos de sentirnos únicamente cautivados por la pasión que nos llevó a dedicarnos al quehacer artístico, debemos ser críticos con las circunstancias de estas decisiones en un intento de identificar aquellas “ciegas marcas que todas nuestras acciones llevan.” (Larkin 1988, p. 94); y no como un acto de negación o de exacerbar un fanatismo innecesario, sino porque peligrosamente asociamos las prácticas aprendidas como verdades. Tenemos la obligación de reflexionar aun cuando estas certezas desaparezcán, porque nos enfrentamos al momento histórico de ceder lo que nos fue heredado.

La música como herramienta

La utilidad de la música resulta ser peligrosa: evidencia poder, intervención e influencia. La práctica artístico-musical, usada como elemento de atención (Lakoff, 2016) en el sistema educativo-social puede verse desde dos lados vagamente diferenciados: (1) no es incondicional: se ejerce sobre la debilidad a favor de la autoridad, la fortaleza y disciplina; o (2) es compasiva: quien ayuda es empático con quien necesita. Y es que quienes cultivamos el arte lo hacemos no por un beneficio científico o por condescendencia de las masas, sino por satisfacción personal e individual.

Entonces, ¿por qué se estudia música? ¿para qué sirve estudiarla? ¿con qué propósito? Le hemos dado tantas categorías externas y extremas que ella hasta es capaz de destruirnos y hacernos daño, tal como Wagner usado como símbolo en el nazismo, o los gaiteros obligados a tocar mientras duraba La Masacre de El Salado en Colombia:

Por eso el accionar paramilitar en El Salado produjo la transformación de la forma de vida y los sonidos diarios, porque profanó lo sagrado del territorio: la música. Así lo asegura Soraya Bayuelo, periodista y víctima de El Carmen de Bolívar: “Ellos [los guerrilleros] se valieron de su perversidad para vulnerar esa esencia de la música. Ellos sí sabían que pegarle al corazón del pueblo iba a ser más doloroso, más contundente ese recuerdo y esa memoria de cuando escucharan un tambor” (Gómez Alonso, 2018).

Así, podemos valorar que ciertas prácticas musicales pueden aparecer actualmente como modelos vanidosos y tiránicos, o como reflejos inconscientes de las condiciones políticas y sociales de cuando surgieron: el rasgo de control estricto sobre subordinados, imposición de criterios y dominación demagógica con audiencias abstraídas. Esta rea-

lidad no desconoce el valor de la música “clásica”, “occidental”, “sinfónica” (por dar ciertas categorías imprecisas). Al contrario, exige un análisis que permita democratizar su práctica. Hemos legitimado el modelo del panóptico de Foucault (1976), y la figura autoritaria se erige mediante coerciones sutiles de guías jerárquicas y beneficios desiguales, mientras los subordinados son sometidos y adoptan un discurso único bajo una observación en juicio. Esta relación tóxica se expande en toda la práctica y enseñanza musical. ¿El interés último es el de formar músicos o personas que amen la música? ¿El fin musical justifica estos medios? ¿Seremos capaces de construir un discurso artístico que promueva la expresión, la creatividad y la libertad?

Quizá sea prudente hacer uso de la figura del progenitor atento de Lakoff (2016), la cual promueve el trabajo profundo con las expectativas y el desarrollo cuidadoso de cualidades y capacidades, un vínculo apropiado que nos permita cultivar en quien aprende música, el amor a la música. Su labor yace en hacer frente a la superioridad moral, la estrechez de mirada y el egocentrismo como interferencias de lo que precisa y pretende replicar. Si adoptamos estas líneas conscientemente podemos enseñar –además de las herramientas musicales– sinceridad, sensibilidad, curiosidad, la capacidad para experimentar y para la cooperación en pro de comunidades atentas, porque ya no hacen faltan meros instrumentistas como reproductores silenciosos y con discursos reprimidos: es necesario tener, desde las edades más tempranas, individuos elocuentes y reflexivos que aborden la diversidad de las músicas desde una traducción responsable. Más allá de las destrezas técnicas necesarias, la “traducción intercultural” será el único legado valioso que podamos dejar.

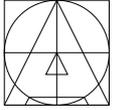
De “mi” música a “nuestras” músicas

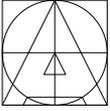
Debatiremos en otra ocasión si las músicas son una construcción social o cuándo fue que las descubrimos como medio espiritual de un lejano entendimiento. Lo que sí es evidente es la relación que hemos construido con ellas: desde la contundente fuerza de la tradición oral, hasta el relevo continuo de la teorización académica. En todas ellas hay matices que nos permiten apropiarnos de una corriente mientras producimos desde otra.

No obstante, también hay un egoísmo latente. Hemos sesgado este proceso al punto de especializar su lenguaje solo para quienes lo pueden entender. Es pertinente sumar aquí el entendimiento de los que se consideran “no-músicos” (audiencia y practicantes “sin estudios”), pues su manera de mirar con inocencia y distancia es necesaria en un quehacer que hemos recargado de sistematización con el propósito de entenderla. En palabras de la cantante afroperuana Susana Baca (2013):

Escuchaba el primer “clin” de la guitarra y salía disparada. Dejaba el juego y me iba donde estaba sonando la guitarra. (...) No pude estudiar música en un conservatorio, me marginaron. (...) [Pero] la música la llevo dentro, no me la pueden quitar.

Ahora nuestra relación con el otro está cambiando absurdamente. Estamos en el límite para el cambio, para reconsiderar todos nuestros gestos, todos nuestros sistemas, nuestros aciertos y nuestros errores, pues “después de siglos de atesorar nuestro conocimiento, de valorar nuestro talento, de venerar nuestra audacia, de adorar nuestra fuerza, llega la hora en que también nos toca ponderar nuestra fragilidad, estimar nuestro asombro, respetar nuestro miedo.” (Ospina, 2020). Siendo así, ¿el músico en confinamiento es capaz de dar esperanza al que





está lejos?; el músico sin instrumento ¿cómo sigue buscando el sonido?; en la crisis y la valorización de lo indispensable (servicios y productos) sobre lo estético, ¿las músicas están alejándose de nosotros?, ¿cómo encontrar la falla del sistema para sobrevivir (falta de salario fijo, agendas artísticas interrumpidas, etc.)? Mientras abrazamos el pánico, estamos cayendo inminentemente en la era de los artistas menores:

La era de los poetas menores se acerca. Adiós Whitman, Dickinson, Frost. Bienvenidos aquellos cuya fama jamás traspasará la frontera de vuestros familiares cercanos, y tal vez un par de buenos amigos congregados después de la cena ante una jarra de áspero vino tinto... mientras los niños se caen de sueño y se quejan del ruido que haces al revolver los cajones buscando tus viejos poemas, temeroso de que tu mujer los haya tirado a la basura después de la última limpieza general.

Está nevando, dice alguien que se ha asomado a la oscuridad de la noche, pero también él se vuelve hacia ti mientras te preparas para leer, con gesto algo teatral y las mejillas enrojadas, ese largo y divagante poema de amor cuya estrofa final (que desconoces) se ha perdido sin remedio (Semic, 2013).

Conclusión

Por fortuna, siempre hemos estado en contra del sistema, de los sistemas. Nos hemos apañado de ellos cual caballo de Troya, simulando ser agradados, exigiendo nuestros derechos y cumpliendo nuestros deberes. Pero cual bella mentira¹, cada acto sonoro es revolucionario. Siempre nos hemos resistido a los intereses políticos y sociales. Hacemos uso de la necesidad humana de ser sacudida, de

rasgarse cuando hace falta, de retomar la memoria, de construir recuerdos, alimentar esperanzas y reafirmar emociones. Cual gesto de difícil traducción, hacemos uso de un lenguaje orgánico que fragmenta y urde. Somos frágiles ante las músicas; ellas nos desgastan a la vez que nos construyen.

Bibliografía

Baca, S. (2013, 1 de junio). *Encuentro en el Estudio / Entrevistada por Lalo Mir*. <https://www.youtube.com/watch?v=wDezBrhEBFk>

De Sousa Santos, B. (2006). *Renovar la teoría crítica y reinventar la emancipación social (Encuentros en Buenos Aires)*. CLACSO.

De Sousa Santos, B. (2018). *Introducción a las Epistemologías del Sur*. CLACSO.

Gómez Alonso, G. (2018, 22 de junio). El Salado: historia de una resiliencia musical. *El Espectador*. <https://www.elespectador.com/noticias/cultura/el-salado-historia-de-una-resiliencia-musical-articulo-795903>

Foucault, M. (1976). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores.

Lakoff, G. (2016). *Política Moral*. Capitán Swing.

Larkin, P. (1988). *Collected Poems*. The Marvell Press.

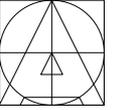
Ospina, W. (2020, 14 de marzo). Coronavirus: del miedo a la esperanza. *El Espectador*. <https://>

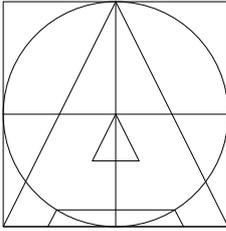
¹"El arte es la más bella de las mentiras." Frase atribuida a Claude Debussy, compositor francés.

www.elespectador.com/coronavirus/coronavirus-del-miedo-la-esperanza-por-william-ospi-na-articulo-909303

Rilke, R. (2004). *Biefe an einen jungen Dichter (Cartas a un Joven Poeta)*. Editorial Hiperion.

Simic, C. (2013). *El mundo no se acaba*. Editorial Vaso Roto.





Remedios Tradicionales de Ingapirca

Ingapirca Traditional Remedies

Marco Antonio Pillco Niveló

Universidad de Cuenca, Ecuador

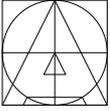
marcoanto2912@gmail.com

Fecha de recepción 13/09/2020

Fecha de aprobación 15/12/2020

Biografía

Marco Pillco (Ukucha) es licenciado en Artes Visuales por la Universidad de Cuenca. Se desenvuelve como ilustrador y es profesor de dibujo y pintura en la Academia Más Arte. Su obra representa diversas especies de flora que habitan en la región andina. Por medio de la ilustración pretende dar a conocer la importancia de cada una de ellas, ya sea por sus propiedades curativas, alimenticias, o de protección y cobijo para los seres vivos.



Remedio para los cólicos menstruales

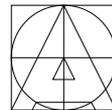
“La medicina para los cólicos menstruales para las mujeres. Se necesita la ruda, el romero, el chilchil y el trago. En una olla se pone con agua a que hierva. Se pone los montes, el romero, la ruda y el chilchil. Poner en la olla, tapar y apagar la cocina. Después poner en un vaso con el azúcar a gusto, unas gotas de trago y tomarse en la noche para dormir.”

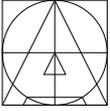
Receta medicinal: Ana Bueno

Remedio para la gastritis

“Esta agüita, que es buena para la gastritis, hicimos con la hoja de llantén y la shipalpa, y se puede tomar un niño o una niña, todos los que tenemos ese mal de gastritis, y se puede tomar de mañana, mediodía y tarde. Y si es que tiene sed, puede tomar cualquier rato. Si es que tiene sed puede tomar nomas un jarrito de agua. Se prepara poniendo en una ollita, ya que esté yendo a hervir el agua; entonces se bota esas hojitas y se pone tapando para después tomar ya cuando se enfría.”

Receta medicinal: *Purificación Pillco*





Vitamínico postparto

“Esta medicina podemos hacer para unas señoras que están recién dado a luz, para que se recuperen. Es un vitamínico para ellas. Es para que cojan valor a la vez, con estos remeditos, con todo eso lo que yo digo. Eso es para ellas. Primeramente es el huarmipoleo, el caspi, el ataco, la raíz chancada del pirín maduro, también es el romero, el arrayán, la zanahoria con los tallitos chancados y la zanahoria de monte, la valeriana, el toronjil y el culantrillo de pozo. Poner en una ollita el agua y cuando está hirviendo recoger todos esos montecitos y se ponen en la ollita que está el agua hirviendo, y después de eso se pone tapando y hasta un buen ratito se destapa y se puede dar a la enferma.”

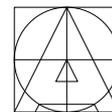
Receta medicinal: *Regina Pillco*

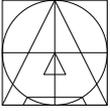
Remedio para la inflamación y recaída

“Esta medicina cura lo que se inflama el cuerpo. Cura las recaídas. Esta medicina puede tomar hombre y mujer porque es una medicina natural; las florcitas de toda clase son frescas y por eso nos compone la salud. Las florcitas es de malva pectoral; los claveles, el geranio, pena pena, la malva blanca. El modo de preparación es las florcitas primeramente de refregar en agüita caliente a la vez. Eso se puede cernir, se puede preparar con el acero.

También es de tostar y chancarles el melón y la linaza. La panelita raspada se pone en la reja que está a la vez caldeada. Allí se remoja la panela y el azúcar. Luego la agüita se puede beberse cualquier persona; hasta niño también puede beber.”

Receta medicinal: *Sofía Bueno*





Remedio para las penas y rabia

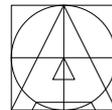
“Aquí vamos a preparar la medicina para los nervios, susto, penas, rabia. Se prepara con doce claveles, de tres huertos, el toronjil, valeriana, flor de Cristo, ataco. Luego hay que refregar solo así en la mano. Después que ha refregado hay que poner dos carboncitos de candela y una tacita de azúcar; luego de eso hay que cernirle y de ahí sí darle para los enfermos.”

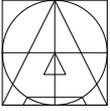
Receta medicinal: *Julia Illescas*

Remedio para la pulmonía

“Esta medicina para la pulmonía, cogemos el papel periódico o papel higiénico, le perforamos con una aguja y luego le prendemos el carbón. Ya una vez que esté prendido el carbón, botamos el azúcar y encima le ponemos el papel para poner la mantecacao y le pegamos en el pecho o la espalda que está adolorida. Luego de eso le preparamos la agüita con flor de borraja morada y blanca, violeta, le botamos la orejita de burro, la hojita de pataconpanga, y botamos en la agüita que está hirviendo. Apagamos el fuego, le tapamos que se haga infusión y le damos de beber.”

Receta medicinal: *Luz Niveló*





Remedio para el mal aire

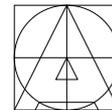
“El soplo para el aire, preparamos en un vasito, ponemos la orina del niño un poquito, un poquito de agua bendita y un poco de trago. Le ponemos en una agua tibia. Ahí le botamos florcitas de santa maría, florcitas de ruda y con hojitas de pirín. Le soplamos y luego le cubrimos con una tela blanca para que absorba toda esta medicina.”

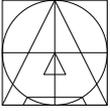
Receta medicinal: *Luz Niveló*

La limpia

“Esta medicina para la limpia, le recogemos los montes como: flor de wantuk, chilchil, poleo, eucalipto, ruda, santa maría, pirín, altamisa y chilca. Todos estos montes le hacemos la limpia al niño, joven o adulto; estregamos bien tres veces que hacemos absorber y luego primeramente Dios, y después le hago la señal de la cruz. Luego la limpia, empezando por la cabeza hacia los pies. Empezamos el viernes, terminamos el viernes que sería tres días. Empezamos el martes terminamos el martes. Los tres días que sea completa la limpia. Esta medicina es bueno para que quite el aire, el susto, que quite la mala energía.”

Receta medicinal: *Luz Niveló*





Baño y soplo para el susto

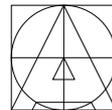
“Vamos aquí a preparar esta medicina para el susto, para hacerle bañar a los niños. Aquí se necesita toda clase de flores: la flor de clavel, santa maría, ingarosa, flor de retama, flor de geranio, rosas blancas, flor de cristo, ya toda clases de flores. Se prepara el agua para hacerle bañar. Ahí se pone en el agua un vasito de leche, un vasito de trago y agua del río. Con todo eso ya se hace bañarle; después del baño se coge una tacita de agua, soplar y de ahí se coge al niño con toalla blanca.”

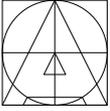
Receta medicinal: *Julia Illescas*

Remedio para el dolor de los huesos

“La medicina para los huesos se prepara con el trago y las hojas de molle. Poner en una olla el trago y el molle y hacemos hervir; que ya esté bien calentito sobamos en la parte afectada, y con lo que sobra ponemos en la misma parte donde duele. Le cubrimos con el periódico y le vendamos. Esto ponemos en la noche para que chupe el frío.”

Receta medicinal: *Ana Bueno*





Baño postparto con montes

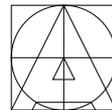
“Esta medicina es buena para la mujer que ha dado a luz. Es para hacer el baño para el cinco y después de doce días. Recogemos los montes de cerro como quillooyuyo, tushig, guagual, también trinitaria; todas esas raíces, hojas, tallos le recogemos también de aquí que vivimos. Tenemos el tocte, tenemos el arrayán, chilchil, malva, hoja de durazno, hoja de los eucaliptos, ruda, santa maría, hojas de capulí. Todas estas medicinas es vitamina para la mujer. Ponemos en una olla todos montes, reuniendo como tallos, hojas raíces, y le retiramos y le hacemos bañar; un poco le sacamos en una jarrita para que tome y un poco para hacerle bañar a la niña o al niño. Esto se repite en el baño de doce, como hicimos el en cinco.”

Receta medicinal: Luz Niveló

Remedio para los golpes

“Esta medicina se le prepara para los golpes con unas hojitas de paletaria y la ortiga con raíz. Se coge un poquito de sal, si es que hay en grano mejor. Se muele bien, se le machaca encima de una piedrita, y una vez que está molido se coge una latita de sardina y se recoge, y de ahí se pone el trago para que hierva allí. Eso calentito poner, que no sea muy caliente también, y poner amarrando la parte que está afectada o adolorida.”

Receta medicinal: *Luz Niveló*





*flor
de
Cristo*

UCUENCA
CULTURA